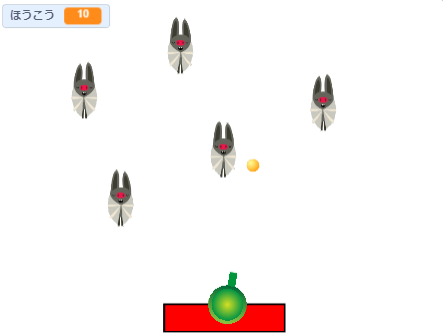
忍者の里Scratch カード32　難易度　★★★★★(むずかしい)

**コウモリ軍団をたおせ**



おそいくるコウモリ軍団を大砲(たいほう)でやっつけるよ。

大砲(たいほう)は←→のキーで回転し、スペースで玉を発射するよ。

　次の順番で作っていくよ。

1. スプライトを用意しよう。
2. 砲台のコードを作ろう。
3. コウモリのコードを作ろう。
4. 玉のコードを作ろう。
5. 改良・拡張してみよう。



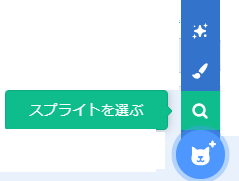
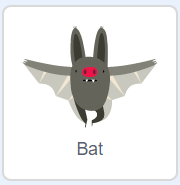
Go.Ota　CoderDojo市川真間

本資料は、CoderDojo水戸の教材を参考にしています。

**コウモリ軍団をたおせ[1]**

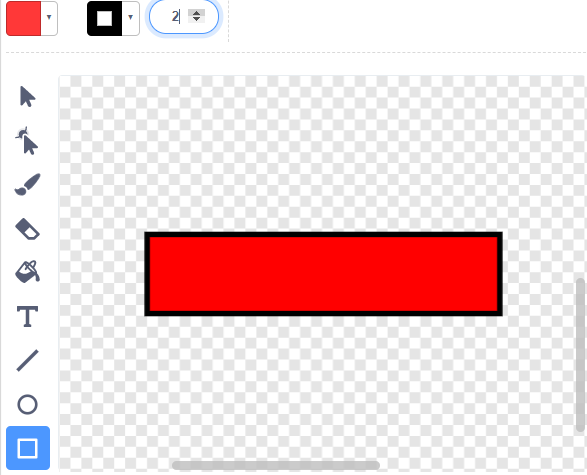
1.スプライトを用意しよう。

〇 コウモリのスプライトの追加

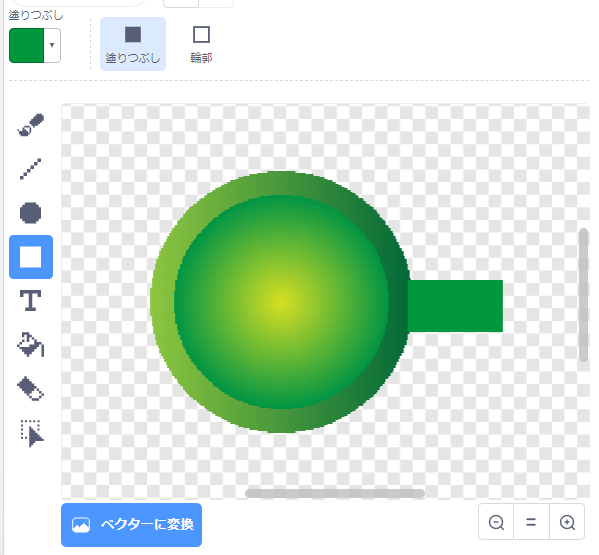


サイズを半分ぐらいにしよう。

〇 基地のスプライトを描いて追加。



〇　たいほうのスプライトの追加



丸いスプライトに出っ張りをつけて、たいほうを作ろう。

大きさも調整してね。

ポイント  
向きと中心　 を合わせてください。

**コウモリ軍団をたおせ[2]**

〇玉のスプライトを追加



サイズを小さくしよう。

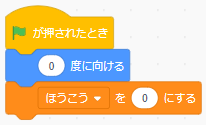
2. 大砲(たいほう)のコードを作ろう。

〇　[ほうこう]の変数をつくる。



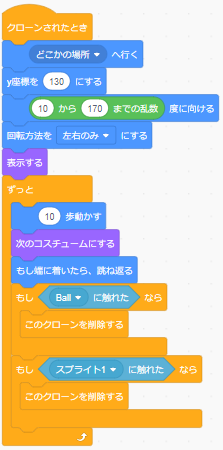
玉を打ち出す方向を記録する変数を作ります。

〇大砲(たいほう)のコード。



**コウモリ軍団をたおせ[3]**

3. コウモリのコードを作ろう。



ヒント:

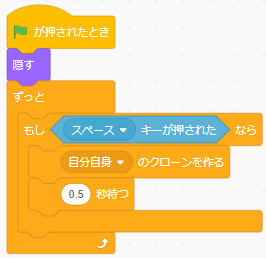
コウモリや玉は、隠した状態なので、再度表示されたい場合は

を使います。



**コウモリ軍団をたおせ[4]**

4. 玉のコードを作ろう。



**コウモリ軍団をたおせ[5]**

5. 改良・拡張してみよう。

〇 コウモリの出現のタイミングを考えてみよう。

〇 コウモリを撃ち落とした数を記録してみよう。

〇 コウモリが基地に何回か突入したら、終了してみよう。

〇 ゲームとして時間制限をつけてみよう。