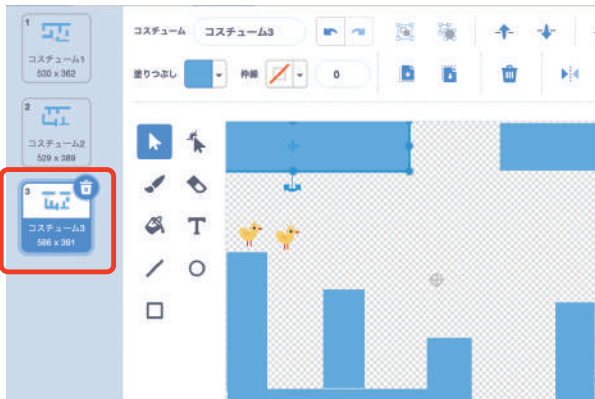


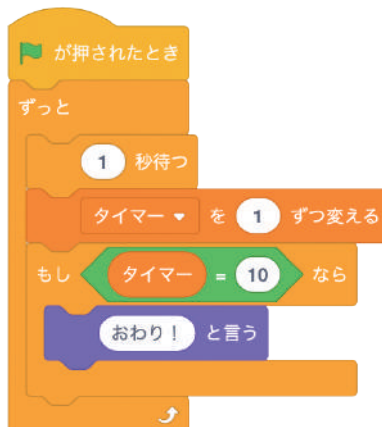


## 01 迷路をもう1つ追加しよう



迷路スプライトにコスチュームを追加してもう1つ迷路を作り、長くしましょう。

## 02 変数「タイマー」を追加して、10秒たったらニワトリが「おわり！」というようにしよう



## のプログラム

ニワトリが「おわり！」というので、ニワトリのプログラムを作ります。タイマーという変数を作って、1秒ごとにタイマーを1ずつ増やします。「10秒たったら」というのが条件なので、「条件わけ」ブロックを使います。ニワトリのプログラムに「ずっと」ブロックがあるので、その中に追加してもいいでしょう。

## 03 ニワトリがもう少し細かく動けるようにしよう（動く距離を短くする）



## のプログラム



ニワトリを細かく動かすので、x、y座標を変える数字を小さくします。このほうが細かくニワトリが動けますね。ゲームのむずかしさも変わってきます。

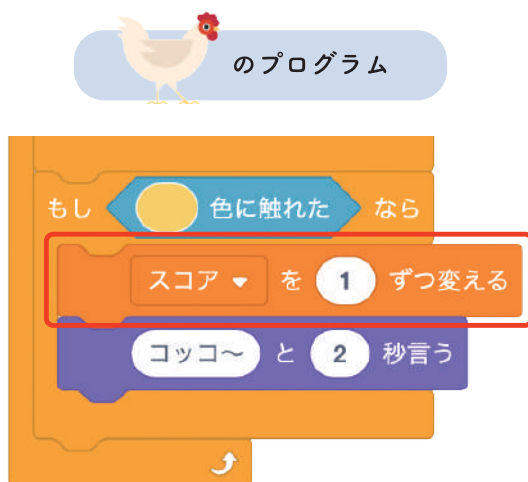
## 04 0.5 秒ごとに迷路が動くようにしよう



迷路の動きを変えるので、迷路のプログラムを変更します。

「ずっと」ブロックの中に、迷路を動かすブロックが入っています。迷路が動くたびに、0.5 秒だけプログラムを止めると、迷路の動きが遅くなります。

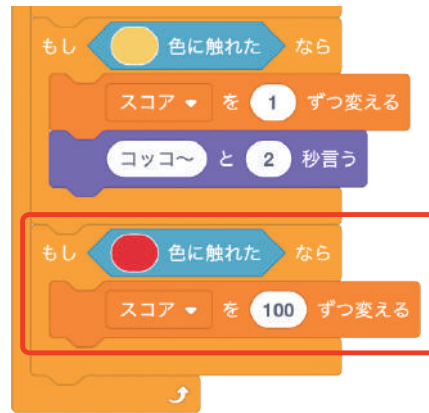
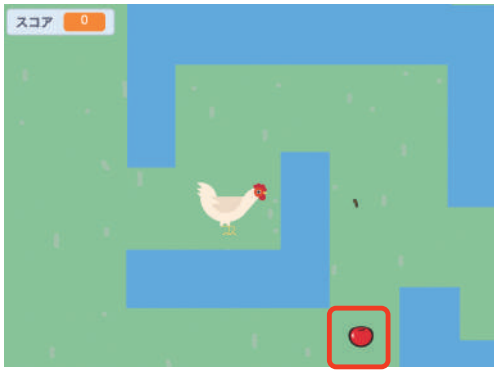
## 05 変数「スコア」を追加して、ヒヨコに触れたら1点増えるようにしよう



ニワトリがヒヨコに触れたときのプログラムなので、PROJECT10 で作ったプログラムにブロックを追加していきます。変数「スコア」を作って、旗マークをクリックしたときに実行するプログラムにある、ヒヨコに触れた（黄色に触れた）条件の中に、「スコアを1ずつ変える」ブロックを入れます。

## 06 新しいアイテムを迷路に追加して、それに触れたらスコアが100点入るようにしよう

PROJECT10 でやったように、何かアイテムを追加しましょう。次ページの例では赤いリングを迷路スプライトに追加しました。03 と同様、旗マークをクリックしたときに実行するプログラムに、追加したアイテムの色に触れたらスコアが100 ずつ変わるブロックを入れます。



07 06 で追加したアイテムに触れたらニワトリが少し小さくなるようにしよう



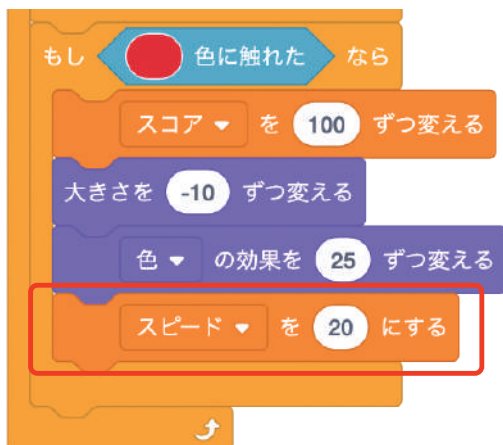
06 で追加したプログラムに大きさを  
変えるブロックを追加します。  
小さくなるのでー（マイナス）をつけた  
数字にします。

08 06 で追加したアイテムに触れたらニワトリの色が変わるようにしよう



06 で追加したプログラムに色を変える  
ブロックを追加します。

09 06 で追加したアイテムに触れたらニワトリが早く動くようにしよう  
(ヒント：スピード変数を作る)



スピードという変数を作って、06 で追加したプログラ  
ムに「スピードを()にする」ブロックを追加します。

次に、ニワトリが動くときのプログラム（次ページの  
図）の10や-10が入っていたところに変数「スピー  
ド」を入れます。そうすると変数に入っている数字の  
ぶんだけ移動するようになります。

## のプログラム

が押されたとき

スピード を 10 にする

上向き矢印 キーが押されたとき  
y座標を スピード ずつ変える

右向き矢印 キーが押されたとき  
x座標を スピード ずつ変える

下向き矢印 キーが押されたとき  
y座標を  $-1 \times$  スピード ずつ変える

左向き矢印 キーが押されたとき  
x座標を  $-1 \times$  スピード ずつ変える

下向き矢印と左向き矢印を押したときのブロックは、-（マイナス）がつく数字になっていました。変数「スピード」は、上の例だと、20なので、-（マイナス）がついていません。-1というマイナスの数字と変数をかけ算すると変数にマイナスがつきます。上図のように、「演算」カテゴリのかけ算ブロックを使います。また、ゲームスタート時は変数「スピード」の中身が0なので、旗マークが押されたらスピードを10にするようにプログラムしておきましょう。（一番左のブロック）

## 10 04 で追加したアイテムに触れたら迷路が早く動くようにしましょう

もし 色に触れた なら  
スコア を 100 ずつ変える  
大きさを -10 ずつ変える  
色 の効果を 25 ずつ変える  
スピード を 20 にする  
めいろスピード を -10 にする

## のプログラム

迷路のスピードを変えるための「めいろスピード」という変数を作りましょう。06で追加したプログラムに「めいろスピードを（ ）にする」ブロックを追加します。

## 「迷路」のプログラム

が押されたとき  
めいろスピード を -2 にする  
x座標を 500、y座標を 0 にする  
ずっと  
x座標を めいろスピード ずつ変える  
もし x座標 < -500 なら

次は、迷路のスピードを変えるので、迷路のプログラムをします。

ゲームスタート時は、変数「めいろスピード」を-2にしておきます。

迷路のスピードを決めるブロックに、さっき作った「めいろスピード」変数を入れます。