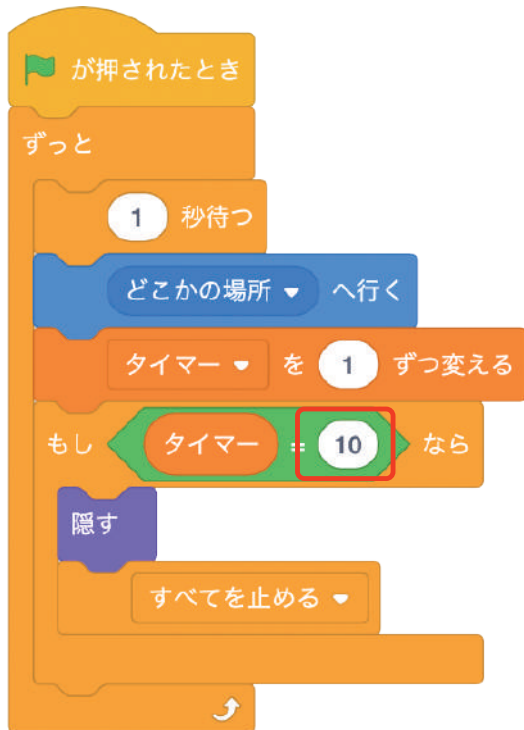




## 01 ゲーム時間を 10 秒にしてみよう



フグのプログラムのタイマーの数字を 10 に変更します。

## 02 ふぐをクリックしたらスコアが 10 ずつ増えるようにしよう



「スコアを 10 ずつ変える」にします。

03 フグを瞬間移動ではなく、アニメーションでランダムに動くようにしよう



アニメーション移動するのは、「( ) 秒でどこかの場所へ行く」ブロックなので、このブロックに入れかえます。

04 クリックするたびにフグが少しずつ回転するようにしよう



フグをクリックしたときに回転するので、「このスプライトが押されたとき」から始まるプログラムブロックに、回転させるブロックを追加します。ブロックを入れる位置はどこでもかまいません。

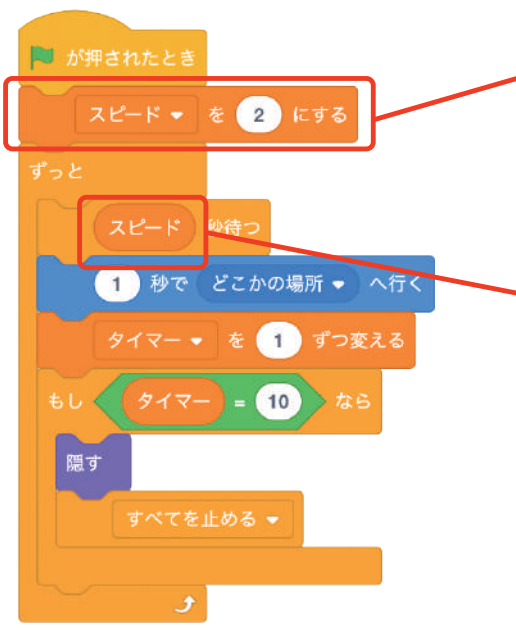
05 新しく「スピード」という変数を作ろう



PROJECT05 でやったのと同じ、「変数」カテゴリーの「変数を作る」をクリックして、変数を新しく作りましょう。

06

スピードを2にして、2秒（変数スピードで指定した時間）ごとにフグが動くようにしよう



ゲームスタート時の設定です。まずは変数「スピード」を2にするので、「スピードを2にする」ブロックを旗マークブロックの下に入れます。

スピード変数で指定した時間、2秒ごとに動くようにするので、ここに「スピード」変数を入れます。

07

もう一匹、フグと同じ動きをするスプライトを作ろう



新しくスプライトを作って、1からプログラム組むと復習になっていいと思います。簡単にやりたい場合は、今あるフグのスプライトを右クリックで複製すればOKです。

08

新しく作ったスプライトはクリックするたびに音が鳴るようにしよう



「新しく作ったスプライト」のプログラム

音が鳴るブロックを「このスプライトが押されたとき」ブロックから始まるブロックにつけましょう。

ブロックの位置はどこでも構いません。  
※スプライトにはそれぞれ鳴らせる音が決まっています。「音」タブから音を録音、追加もできます。

09 新しく作ったスプライトはクリックすると 100 点入るようにしよう

「新しく作ったスプライト」のプログラム



このスプライトが押されたとき

- スコア を 100 ずつ変える
- 次のコスチュームにする
- 大きさを 10 ずつ変える
- 色 の効果を 25 ずつ変える
- 15 度回す
- ocean wave の音を鳴らす

100 点入るので、「スコアを 100 ずつ変える」にしましょう。

10 新しく作ったスプライトをクリックすると、スピードが少しずつ遅くなるようにしよう

「新しく作ったスプライト」のプログラム

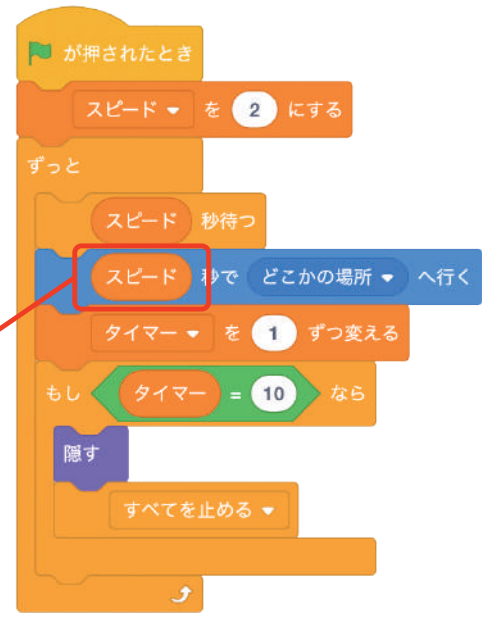


このスプライトが押されたとき

- スコア を 100 ずつ変える
- スピード を 1 ずつ変える
- 次のコスチュームにする
- 大きさを 10 ずつ変える
- 色 の効果を 25 ずつ変える
- 15 度回す
- ocean wave の音を鳴らす

スピードが遅くなるので、変数「スピード」の数字を大きくすればいいですね。

また、「(1) 秒でどこかの場所へ行く」ブロックの秒数を指定しているところにもスピード変数を入れると移動するときの動きも遅くなります。



が押されたとき

- スピード を 2 にする
- ずっと

  - スピード 秒待つ
  - スピード 秒で どこかの場所 へ行く
  - タイマー を 1 ずつ変える
  - もし タイマー = 10 なら
  - 隠す
  - すべてを止める