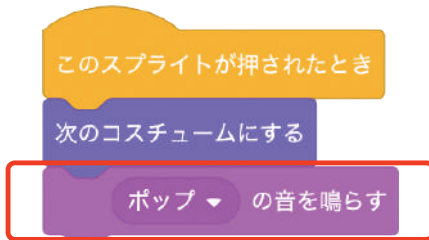


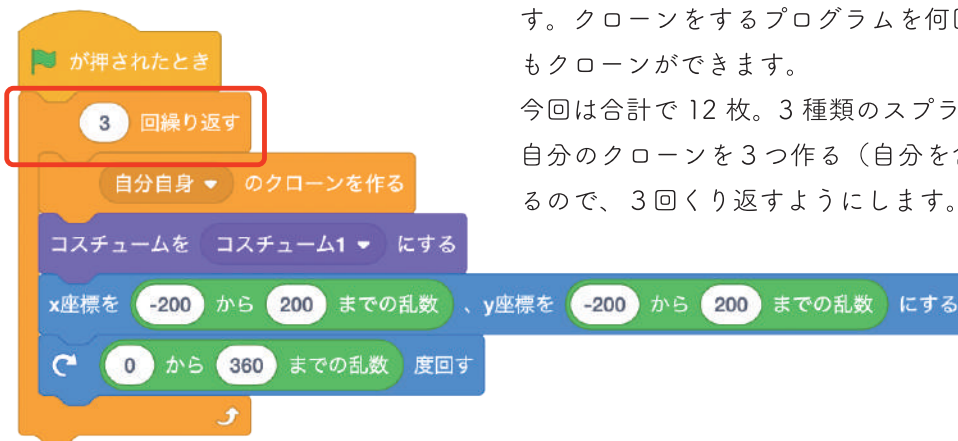


01 カードをうら返すたびに音が鳴るようにしよう



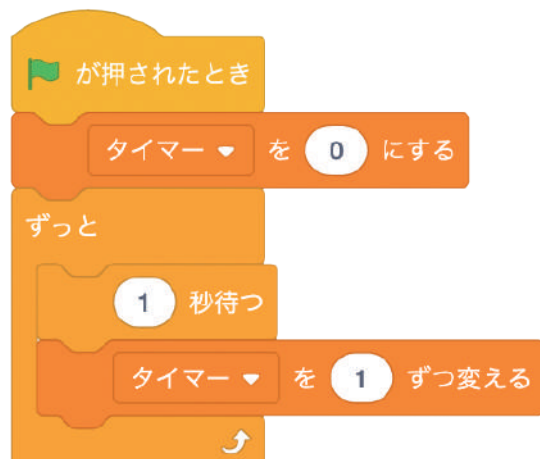
それぞれのカードのスプライトのプログラムに、音を鳴らすブロックを追加しましょう。

02 カードを12枚まで増やしてみよう



それぞれのカードのスプライトのプログラムを編集します。クローンをするプログラムを何回か繰り返すといくつもクローンができます。

今回は合計で12枚。3種類のスプライトを12にするには自分のクローンを3つ作る（自分を含めて4つ）必要があるので、3回くり返すようにします。

03 変数タイマーを作って、1秒ごとに1ずつ増えるようにしよう
(全部のペアを当てるまで何秒かかるか競い合おう)

変数タイマーを1秒ごとに1ずつ変えるようにします。

旗マークをクリックしたらタイマーがスタートするので、タイマーを最初は0にしておくことも必要です。

1秒ごとに追加するので、「1秒待つ」ブロックが必要になります。

04 ストップボタンを作って、ストップを押したらタイマーが止まるようにしよう

「新しく作ったスプライト」のプログラム



新しくスプライトを追加して、プログラムを追加しましょう。いま実行しているプログラムをすべて止めるとタイマーも止まるので、「制御」カテゴリの「すべてを止める」ブロックを使いましょう。
(プログラムが止まるとクローンされたカードも消えます)

05 対戦ゲームにするために、変数「スコア A」と「スコア B」を作ろう



変数を2つ追加します。

06 スプライト（スコアボタン A、B）を2つ追加し、ボタン A を押したらスコア A が、ボタン B を押したらスコア B が1ずつ増えるようにしよう

「スコアボタン A」のプログラム



「スコアボタン B」のプログラム



07 ゲームをして、ペアを当てたら1点ずつ入るようにして点数を競い合おう。旗マークを押したらスコア A,B が0になるようにしよう。

作成済みの「カード」のプログラム



PROJECT09 で作成しているカードのプログラムを変えていきます。
旗マークをクリックしたときにスコア A、B の数字を変えるブロックを追加しましょう。

08 どちらかのスコアが5点になったら背景が変わるようにしよう。

「スコアボタンA」のプログラム

```

このスプライトが押されたとき
  スコアA を 1 ずつ変える
  もし スコアA = 5 なら
    次の背景にする
  
```

背景を変えるので、あらかじめ、背景を追加しておきましょう。

スコアが変わったときに背景を変えるので、スコアボタン A、B それぞれのブロックに背景を変えるブロックを追加します。

スコアが5点になったらというのが条件なので、「条件」ブロックを使います。背景を変えるのは「次の背景にする」でもいいですし、背景を指定するブロックでも OK です。左図はボタン A のプログラムなので、ボタン B も同じように追加しましょう。

09 2人のスコアの合計が5点になったら背景が変わるようにしよう

「スコアボタンA」のプログラム

```

このスプライトが押されたとき
  スコアA を 1 ずつ変える
  もし スコアA + スコアB = 5 なら
    次の背景にする
  
```

スコア A とスコア B の合計が5点になったらという条件なので、条件を変更します。「演算」カテゴリに足し算ができるブロック $(\) + (\)$ があるので、それを使いましょう。左図はボタン A のプログラムなので、ボタン B も同じように追加しましょう。

10 カードが表のときは少し大きくして、裏にしたら元のサイズになるようにしよう

```

このスプライトが押されたとき
  次のコスチュームにする
  ポップ の音を鳴らす
  もし コスチュームの 番号 = 2 なら
    大きさを 130 %にする
  でなければ
    大きさを 100 %にする
  
```

カードが表か裏かは、コスチュームの番号で判断することができます。

「見た目」カテゴリの「コスチュームの番号」ブロックを使います。

コスチュームは上から番号が振られているので、裏は1、表は2になります。

大きさを少し大きくするときは、130%くらいにしておきましょう。