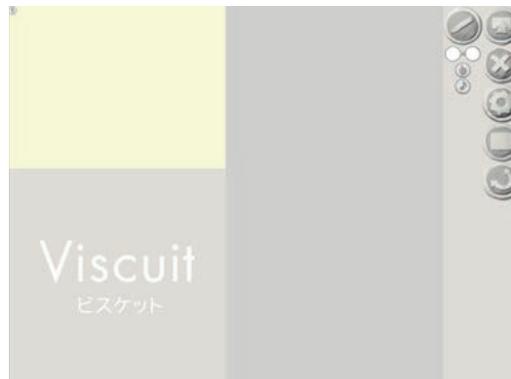




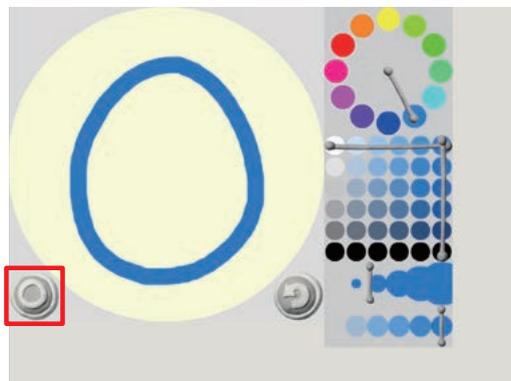
ワークショップ進行手順 ▶ ゲーム入門 たまごが割れたら

① 部品をつくる

1 個人制作のページ画面



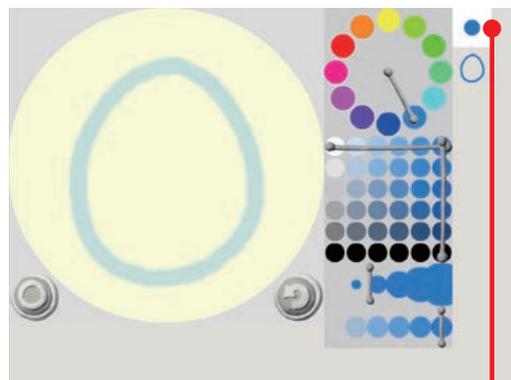
2 たまごを描く。



3 割れたたまごを描く。

右上に出てくる前に描いた絵をタッチすると、使ったペンの色と太さも右上に出てくる。このペンをタッチすると、同じ色や太さが選択され、描くことができる。

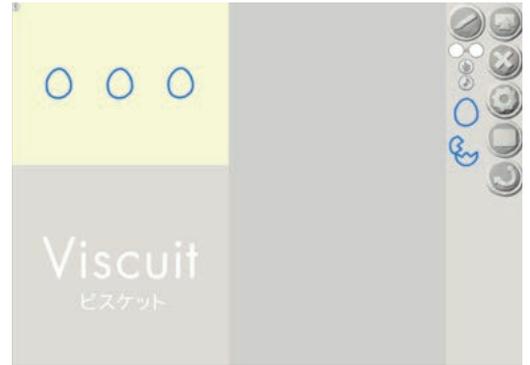
前の絵を下絵にして、少し変化させた絵を描く際に便利。



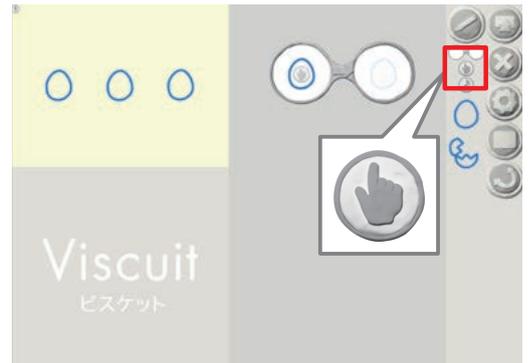
選んだ絵で使用しているペンの色と太さが表示される

② [さわると]の基本

4 割れていないたまごをステージに並べる。



5 めがねの下にある[指マーク]は[さわると]という命令。
めがねの左側に割れていないたまごを入れて、その上に[指マーク]を重ねると、『たまごをさわると』という意味になる。



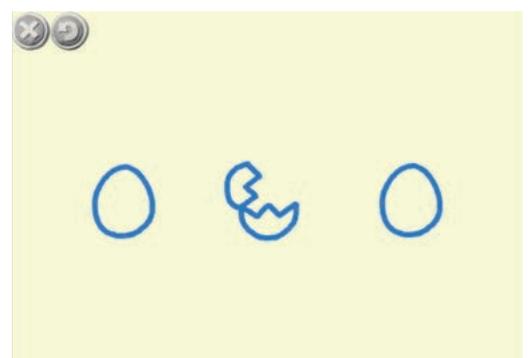
6 次に、めがねの右側に割れたたまごを入れる。
これで「たまごを指でさわると(左側)、たまごが割れる(右側)」という命令になる。



7 作ったプログラムを試す。
たまごを割るためには、四角い[遊ぶボタン]を押して遊ぶ画面に切り替える必要がある。
ステージにあるたまごをさわっても割れない。

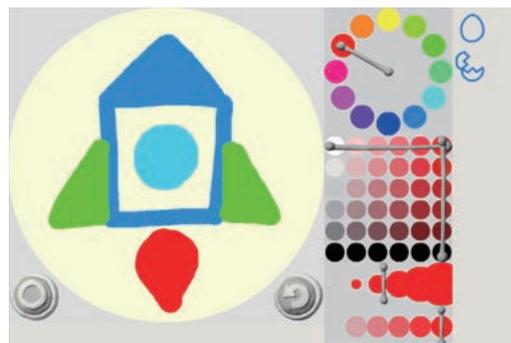


8 遊ぶ画面
たまごをさわって割ってみる。
左上の[戻る]ボタンを押すと、始めの画面に戻り、左の[×]ボタンを押すと、制作画面に戻る。

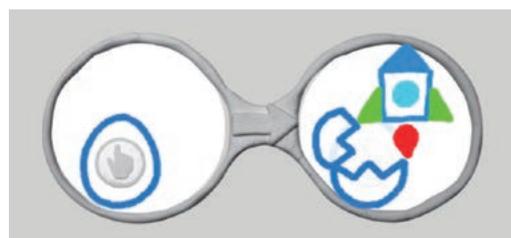
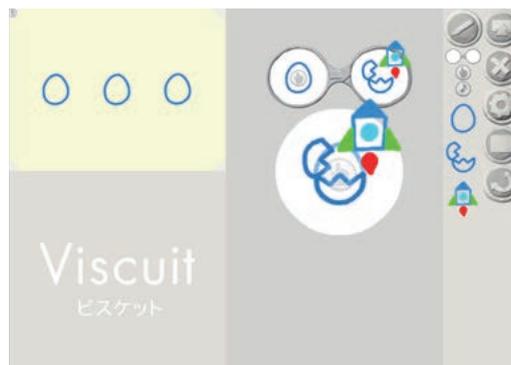


③ なにが生まれる？

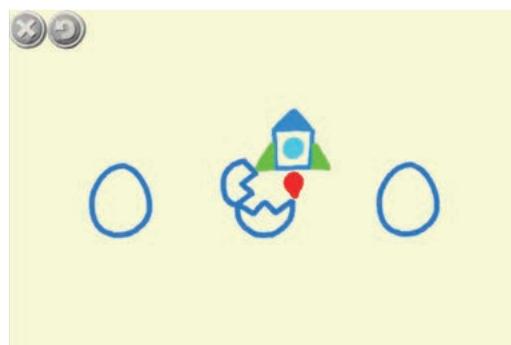
- 9 たまごから出てきて欲しいものの絵を描く。
※ここではロケットの絵



- 10 めがねの割れたたまごのところに、描いた絵を入れる。
これで『たまごをさわると、たまごが割れてロケットが出てくる』
という意味になる。



- 11 遊ぶ画面に切り替えてたまごを割り、ロケットが出てくることを確認する。



- 12 出てきた絵を動かすためのめがねをつくる。



④ 新しい技

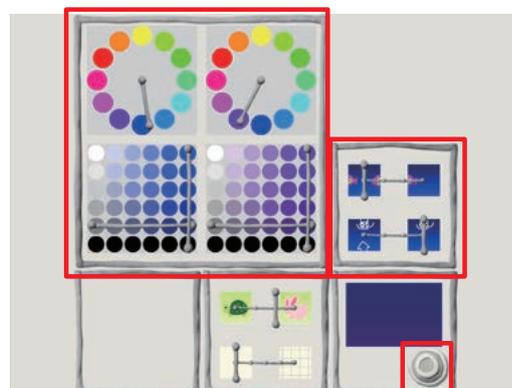
- 13** 『ロケットとUFOがぶつかったら爆発する』プログラムをつくる。
まず、UFOを描きステージ上に1つ置く。



- 14** 次に、爆発の絵を描く。
めがねの左側には、UFOとロケットを1つずつ入れて、めがねの右側には爆発の絵を入れる。
これで『ロケットとUFOがぶつかったら、ばくはつする』という意味になる。



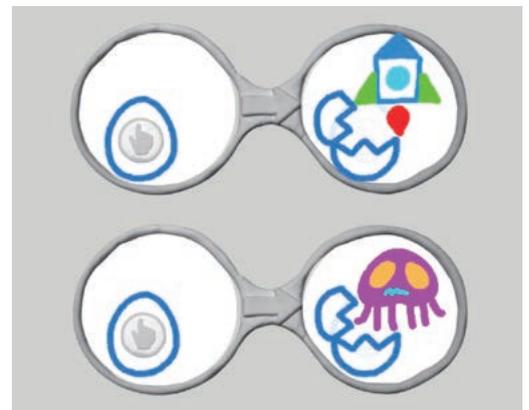
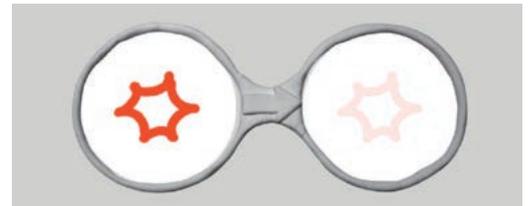
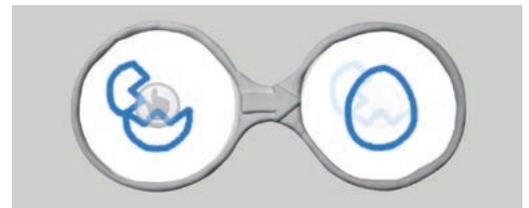
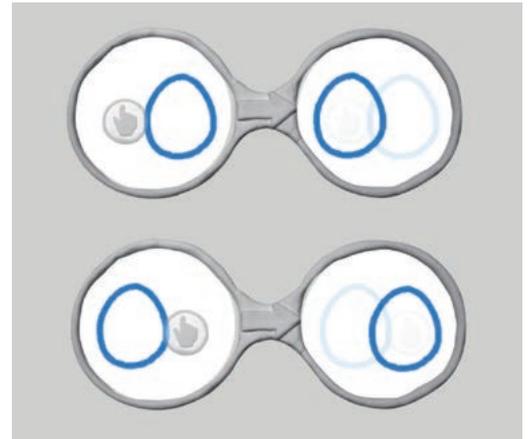
- 15** [設定] ボタンで背景の色を変えることができる。
パレットで選んだ色が、左下に表示される。左のパレットと右のパレットで異なる色を選択することで、グラデーションになる。
ロケットが上に飛んで下から出てこないようにしたければ、繋がる・繋がらない設定のところを調整する。
※設定ページの詳細は、画面ボタン説明書のP.2を参照。



⑤ 応用

16 ここからは、応用で使える技を紹介します。

- [指マーク]は、置く場所によって命令を変えることができる。
上のめがねは「たまごの左をさわると、たまごは左に移動する」
下のめがねは「たまごの右をさわると、たまごは右に移動する」
- 「割れたたまごをさわると、たまごが元に戻る」
何度もロケットを出すことができるたまごになる。
- 「爆発がでたら、消える」
消えるめがねは、右側に何も入れない。
- めがねの左側が両方とも「たまごをさわると」(同じ位置)
この場合、ランダムな命令になるため、ロケットが生まれるか
宇宙人が生まれるかわからないたまごになる。



17 このゲーム入門で出てきた新しい機能は[さわると]のみ。それ以外は今までにやってきた内容なので、工夫次第でいろいろなものをつくることができる。
たまごの他に「びっくり箱」などのバリエーションもあり、様々なものを簡単につくることができる。

