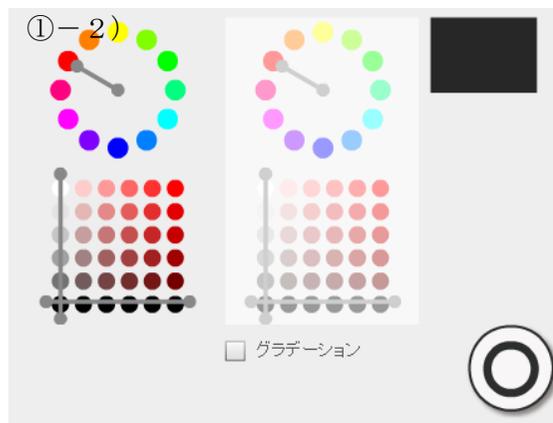


(5) 指導資料

＜ボタンを使ったゲームを作ろうー迷路ゲームー＞作成例

①ステージの背景色を決める。

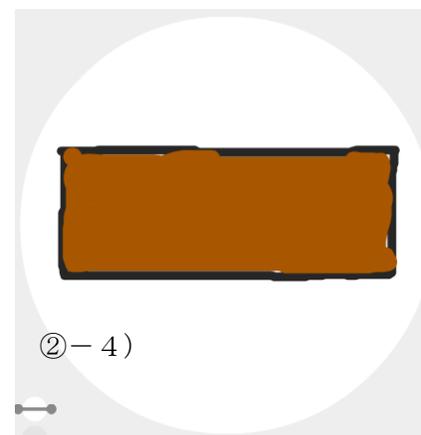
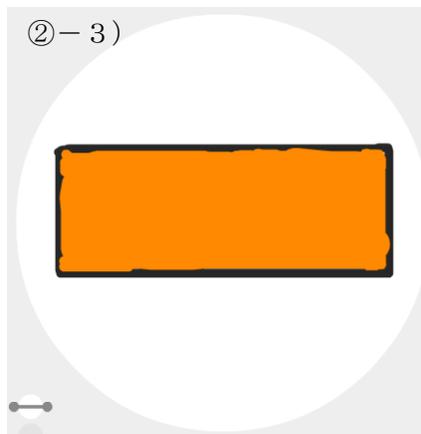
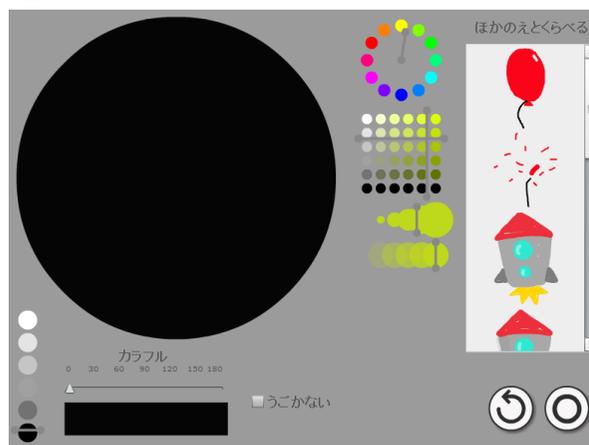
- 1)  をクリックして、お絵かき画面を開く。
- 2) ①-2のように設定し、 をクリックして保存する。



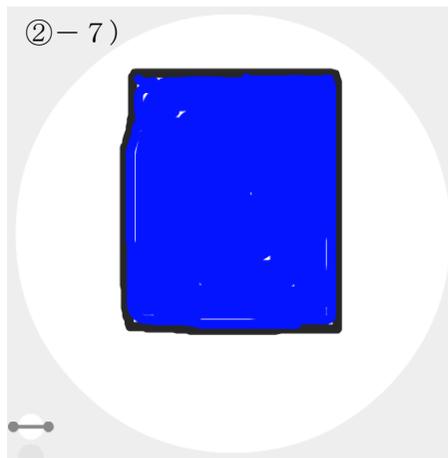
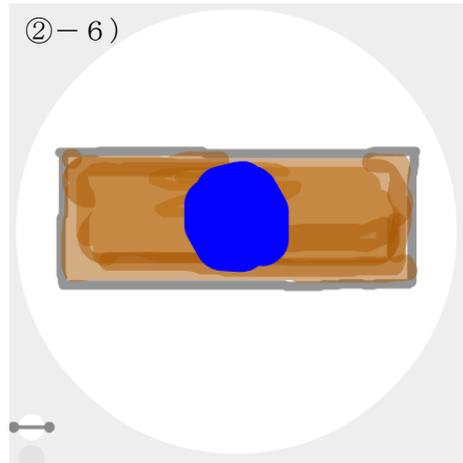
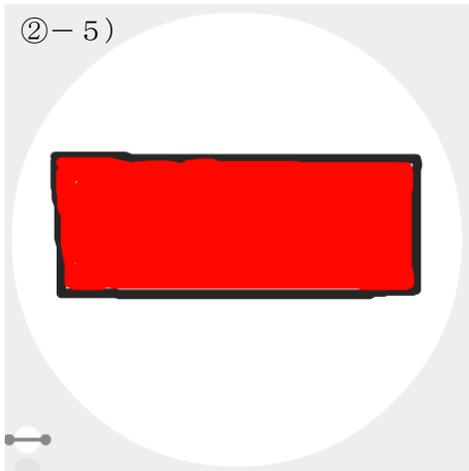
②迷路を作る部品を描く。

- 1)  をクリックして、お絵かき画面を開く。
- 2) 描き直したい時は  をクリックして戻る。
- 3) ②-3) のように部品を描き、 アイコンをクリックして、保存する。
- 4) お絵かき画面を開き、②-4) ように部品を描き、 アイコンをクリックして保存する。
- 5) お絵かき画面を開き、②-5) ように部品を描き、 アイコンをクリックして保存する。
- 6) お絵かき画面を開き、②-6) ように部品を描き、 アイコンをクリックして保存する。
- 7) お絵かき画面を開き、②-7) ように部品を描き、 アイコンをクリックして保存する。
- 8) お絵かき画面を開き、②-8) ように部品を描き、 アイコンをクリックして保存する。

②-1)



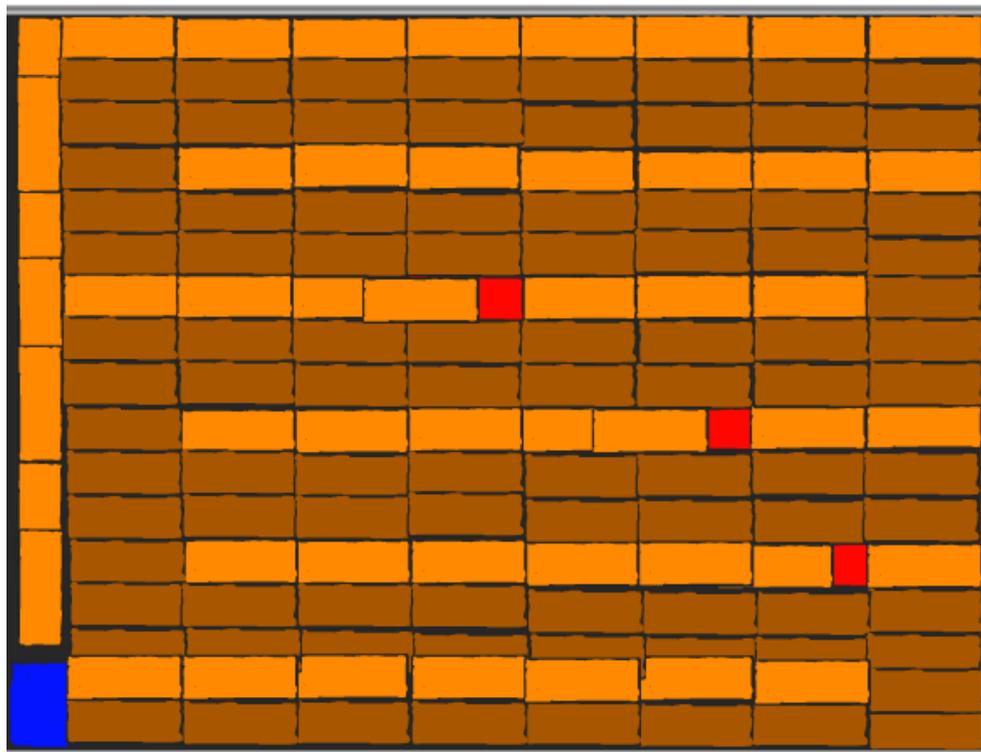
※3)、4)、5) 7) の部品には「うごかない」にチェックを入れる。



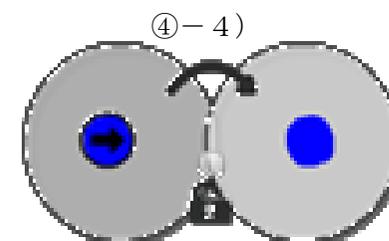
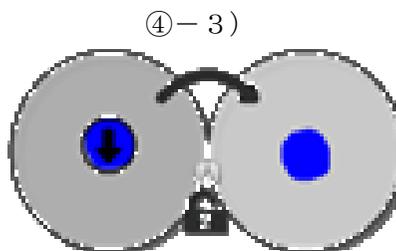
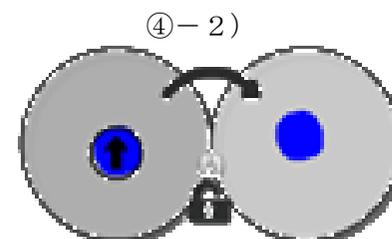
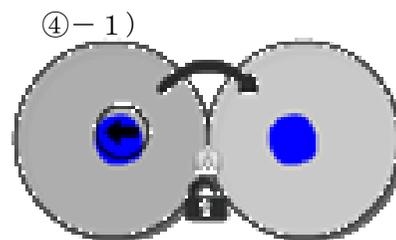
③迷路を作る。

1) ③-1) のように部品を
ステージに配置する。

③-1)

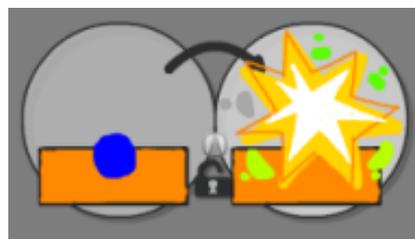


- ④ ● が矢印キーで上下左右に動くようにする。
- 1) ④-1) のように部品をメガネに配置する。
 - 2) ④-2) のように部品をメガネに配置する。
 - 3) ④-3) のように部品をメガネに配置する。
 - 4) ④-4) のように部品をメガネに配置する。
 - 5) ステージに部品を配置し、動作を確認する。

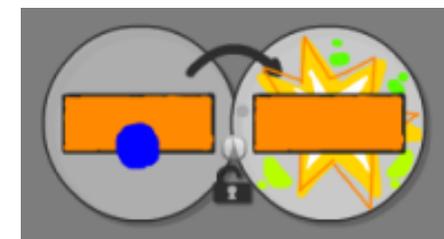


- ⑤ ● が壁に近づき過ぎると爆発するようにする。
- 1) ⑤-1) のように部品をメガネに配置し、下の壁に近づき過ぎると爆発するようにする。
 - 2) ⑤-2) のように部品をメガネに配置し、上の壁に近づき過ぎると爆発するようにする。
 - 3) ⑤-3) のように部品をメガネに配置し、近道をする時近づき過ぎると爆発するようにする。
 - 4) ⑤-4) のように部品をメガネに配置し、爆発マークが消えるようにする。
 - 5) ● を動かし、動作を確認する。

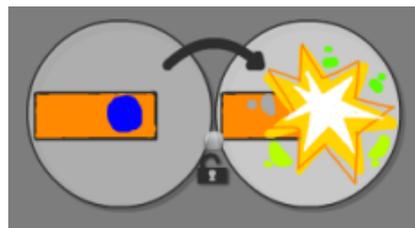
⑤-1)



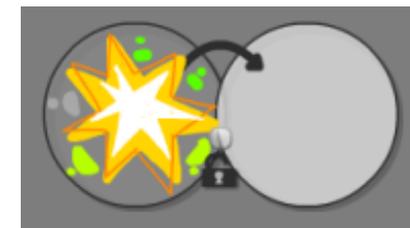
⑤-2)



⑤-3)



⑤-4)



⑥クリアした時の動きを作る。

- 1) ⑥-1) のように部品をメガネに配置し、●が■に重なったらクリアになるようにする。
- 5) ●を動かし、動作を確認する。

⑥-1)

