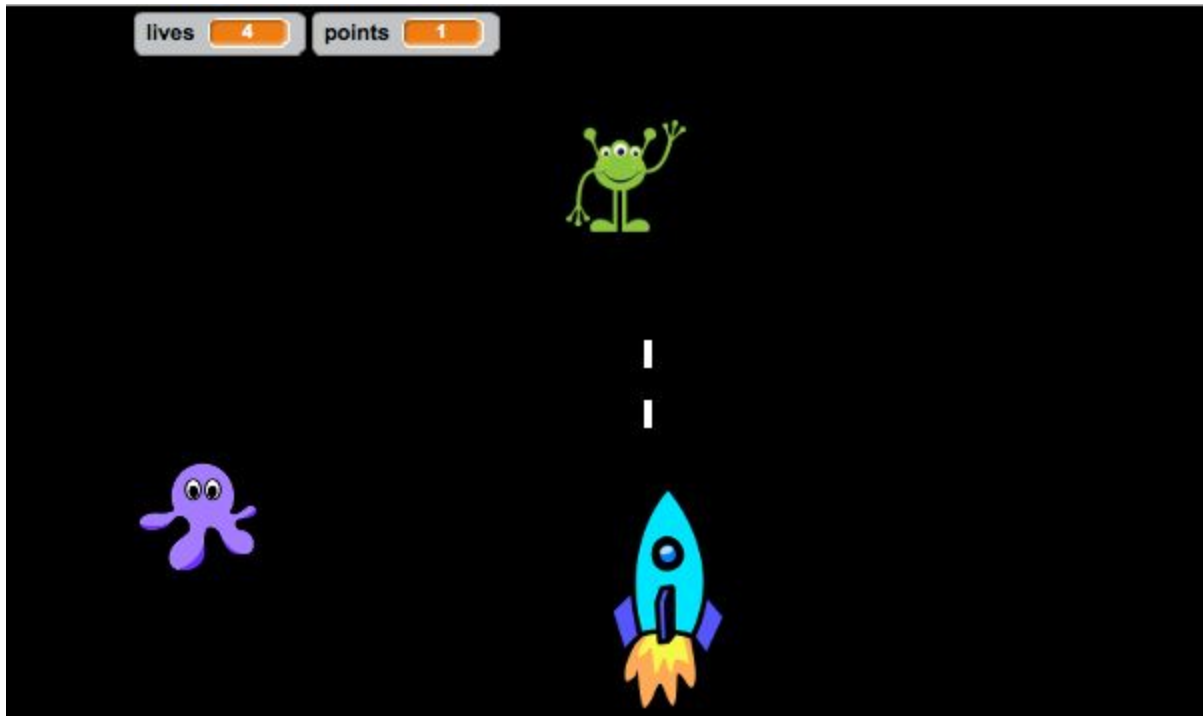


# シューティングゲームを作ろう！ (Scratch版)

## 概要

今回はプログラミング言語を選んで、シューティングゲームを作ってみよう。

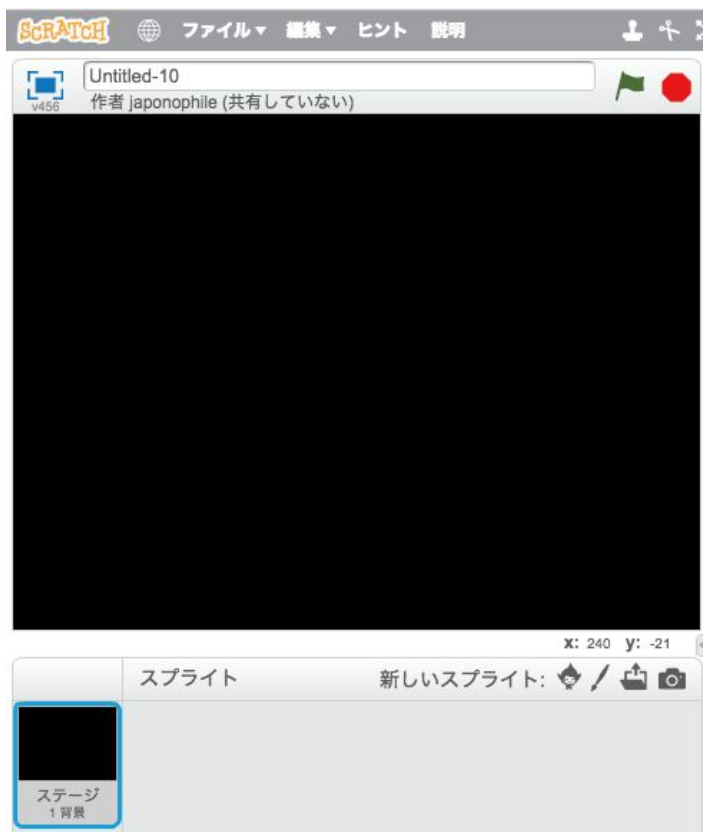


## 1. ステージを作ろう

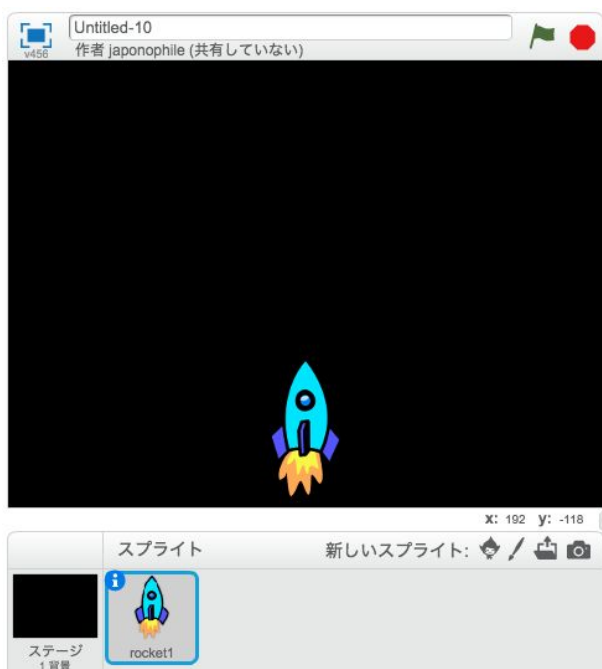
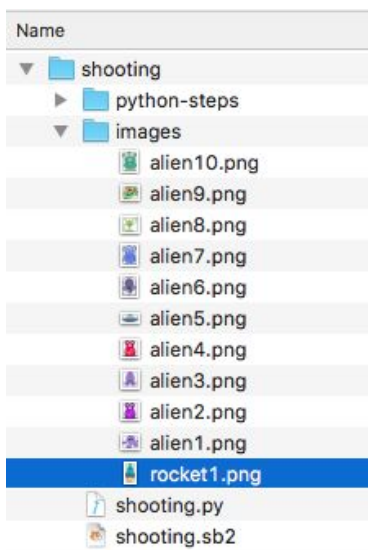
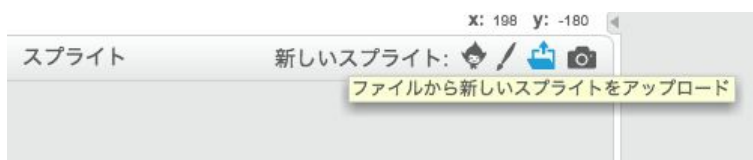
まずスプライトを削除する



次にステージの背景を黒で塗る



## 2. ロケットを作ろう

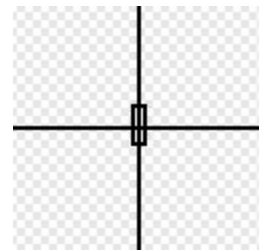


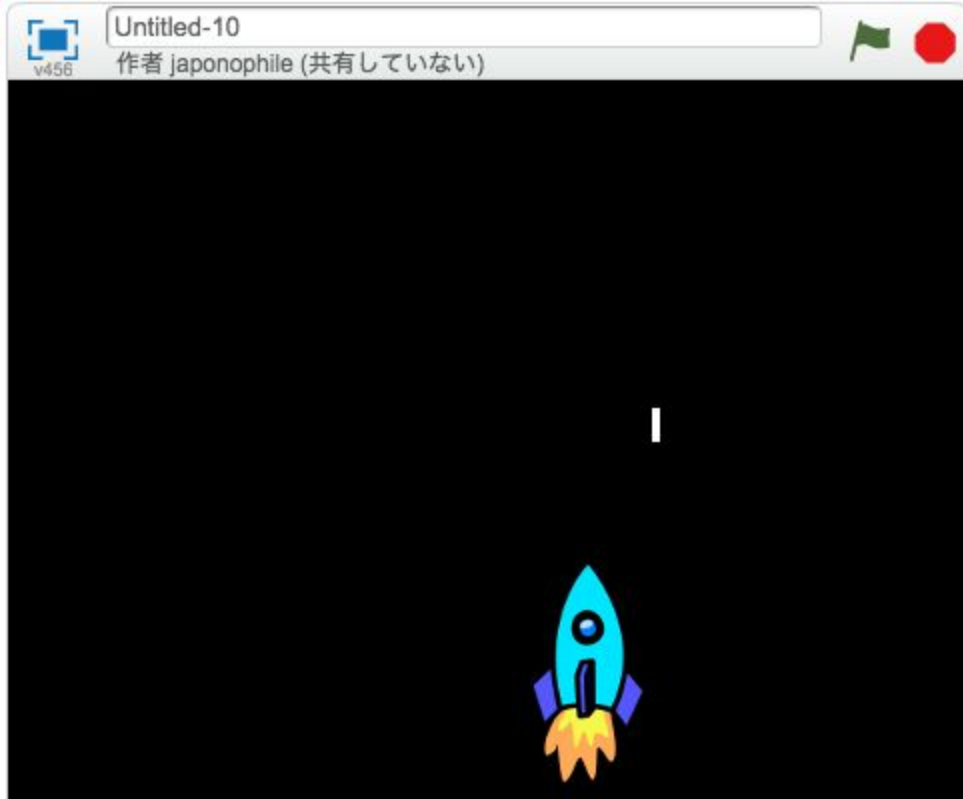


### 3. ロケットを左右に動かす



### 4. シューティング弾を作る





## 5. 弾を上まで動かす



## 6. スペースキーを押した時に弾を作る



Scratch script for creating a beam when the space key is pressed. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by 'set x coordinate to 0, y coordinate to -115'. A 'forever' loop contains three 'if key pressed' blocks: 'left arrow key pressed' leads to 'x coordinate -10', 'right arrow key pressed' leads to 'x coordinate +10', and 'space key pressed' leads to 'create a clone of beam' and 'wait 0.2 seconds'.

がクリックされたとき

x座標を 0、y座標を -115 にする

ずっと

もし 左向き矢印 キーが押された なら

x座標を -10 ずつ変える

もし 右向き矢印 キーが押された なら

x座標を 10 ずつ変える

もし スペース キーが押された なら

beam のクローンを作る

0.2 秒待つ

x: 60  
y: -115



Scratch script for moving and deleting a clone of a beam. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by 'hide'. A 'when cloned' event block contains 'move rocket1 up', 'y coordinate +50', 'show', 'repeat until y coordinate > 170', 'y coordinate +10', and 'wait 0.1 seconds'. The script ends with 'delete this clone'.

がクリックされたとき

隠す

クローンされたとき

rocket1 へ行く

y座標を 50 ずつ変える

表示する

y座標 > 170 まで繰り返す

y座標を 10 ずつ変える

0.1 秒待つ

このクローンを削除する

x: 0  
y: 175

## 7. 宇宙人の登場

The image shows a Scratch workspace with a rocket sprite on a black stage. The 'Costumes' panel is open, showing a list of alien costumes. A tooltip indicates that a new costume can be uploaded from a file. The 'Scripts' panel shows a 'New Costume' button.

それを10回繰り返す。。。

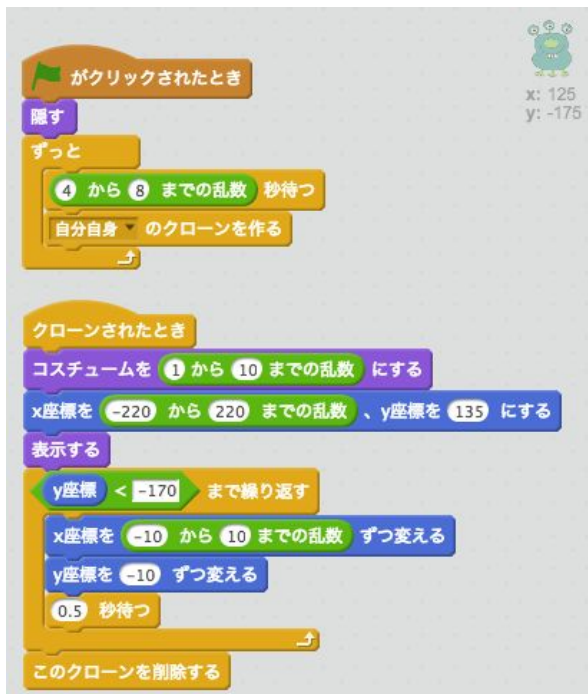


とりあえず、ゲーム開始時に宇宙人が1人登場することになる。種類も水平の位置もランダム。

## 8. 宇宙人の動き



## 9. 宇宙人を増やそう



## 10. 宇宙人を殺そう



シューティング弾に触れたらクローンを削除する

## 11. ロケットが宇宙人に捕まったら終わり

