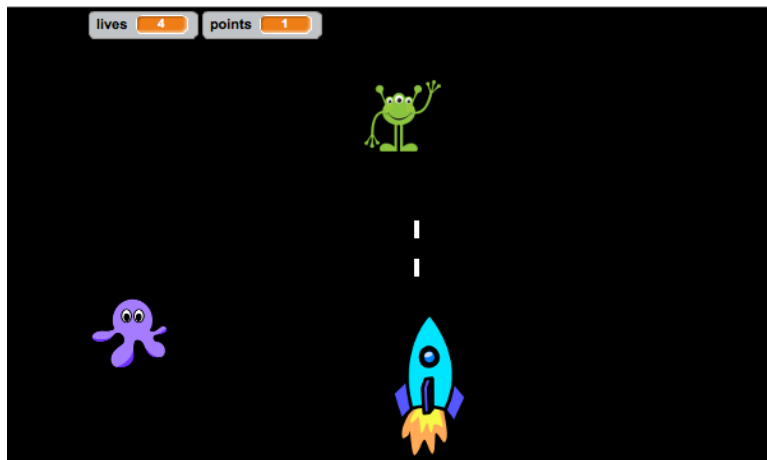


シューティングゲームを作ろう！ (Scratch版)

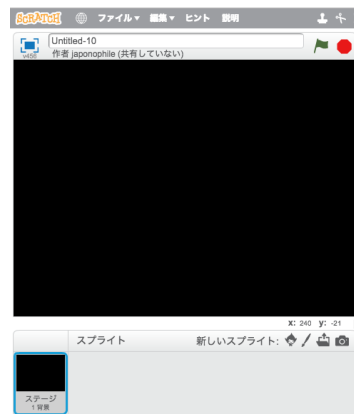
概要

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。



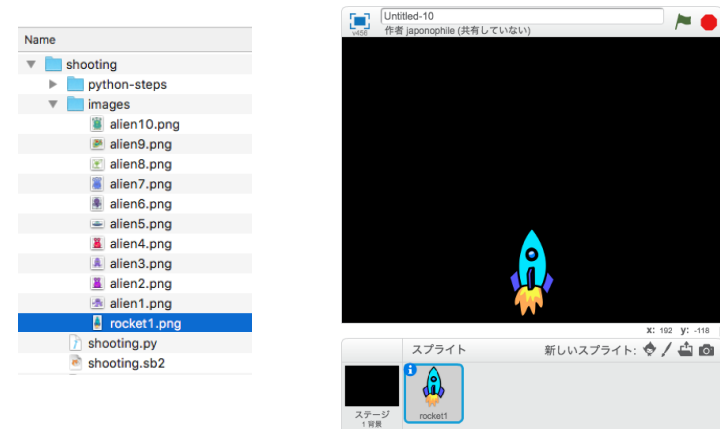
1. ステージを作ろう

次にステージの背景を黒で塗る



1/4

2. ロケットを作ろう



また、スタートの時に、ロケットを下の真ん中に置こう。

3. ロケットを左右に動かす

左のキーを押すと、ロケットが左へ動く。
右のキーを押すと、ロケットが右へ動く。

4. シューティング弾を作る

白い長方形のスプライトを作成しよう。



2/4

5. 弾を上まで動かす

スペースキーが押されたら、弾をロケットのところに持ってきて、そこから上までに少しずつ動かす。

考えるべき点:

- 弾のSpriteをロケットのところに持ってくる？
- 弾を少しずつ上へ動かす？
- 「上まで」とは？ 上に着いたらどうするのか？

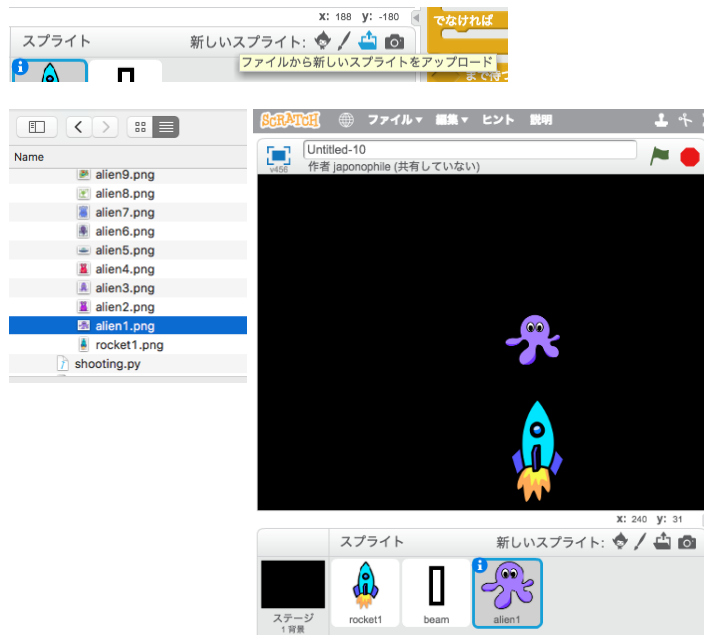
6. スペースキーを押した時に弾を作る

弾は複数作りたいため、クローンを作る。

弾のクローンが作られた時に、今までの動きをする。

弾のクローンを作るのは、ロケットにやってもらおう（きっかけは今まで通り、スペースキーが押されたら）。

7. 宇宙人の登場



3/4

一つの「宇宙人」Spriteを作るが、コスチュームを沢山用意しておく。そうすると、同じSpriteが姿を変えられる。

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

宇宙人は基本的に、少しずつ下へ行く。

面白くするために、（ランダムな）左右の動きも入れておく。スピードは色々試して決める。

9. 宇宙人を増やそう

弾と同じく、宇宙人は複数人が同時に登場できるようにしたいので、クローンを作る。

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

宇宙人がロケットに触ったら、Game Overです。

4/4