

ポケモンのゲームをつくってみよう

(応用編)

CoderDojo富士宮

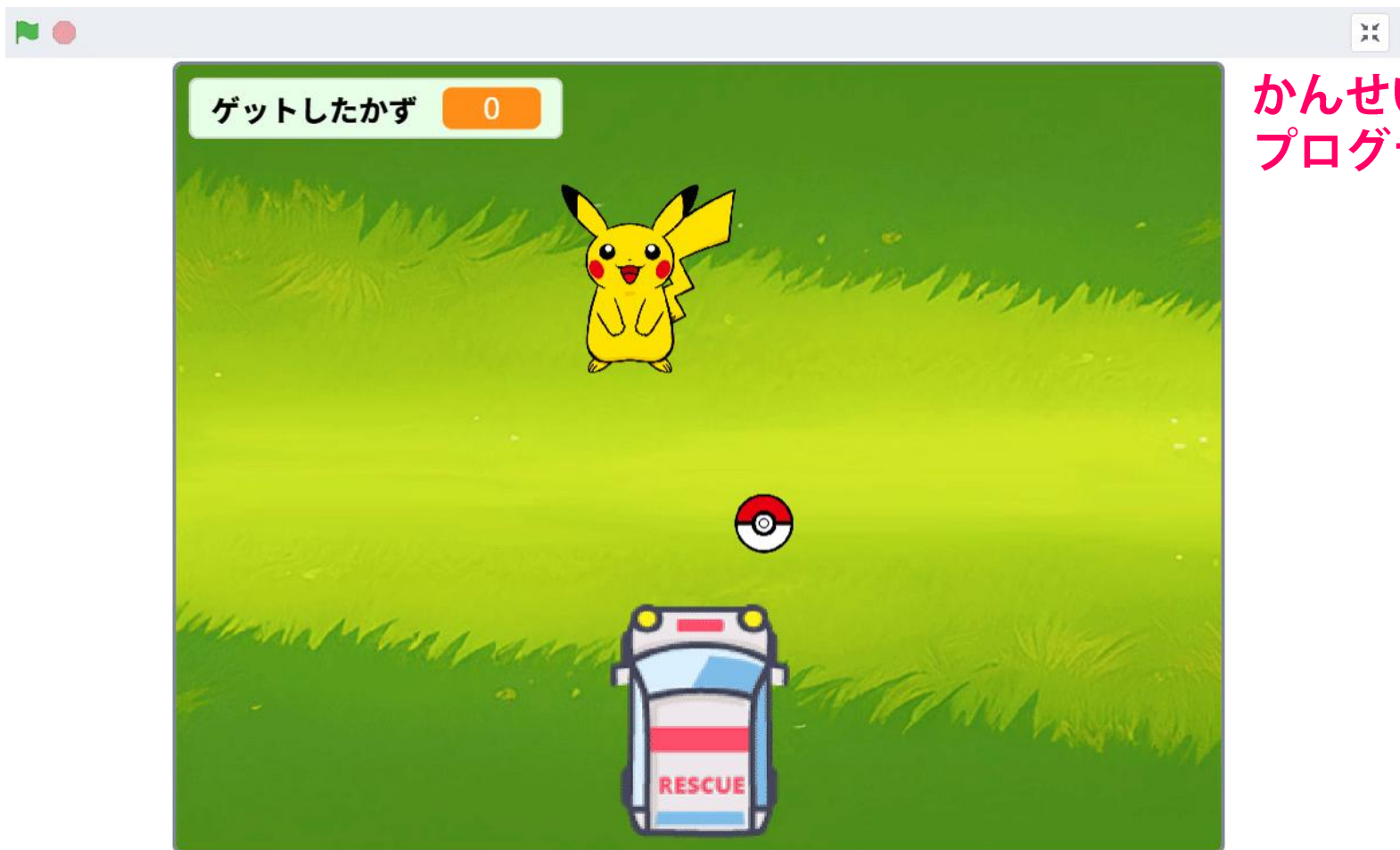


わるい人が、ポケモンにプレゼントをよういした。
ポケモンをおびきよせて、つかまえてしまうつもりだ。
それを知らないポケモンたちが いきおいよく走ってきた。



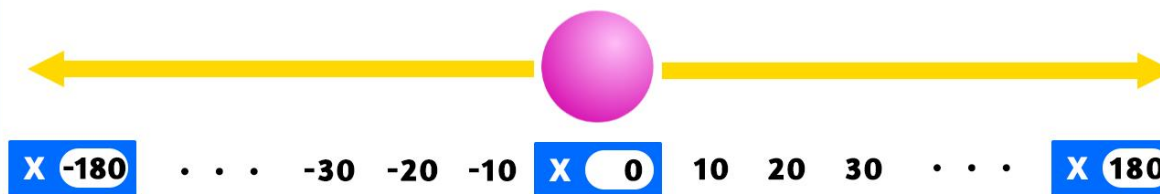
みんなはレスキューチームの一員だ。

わるい人めがけて走るポケモンに モンスターボールをなげて
ポケモンたちをゲット（ほご）しよう。



かんせいした
プログラム

X ざひょう





Y 120

⋮

30

20

10

Y 0

-10

-20

-30

⋮

Y -120



Yざひょう



いまのむき

-30

0 ど

10

20

30

-30

-20

-10

-90 ど

90 ど

-150

-160

-170

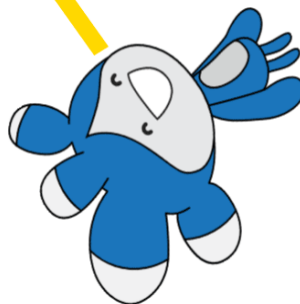
180 ど

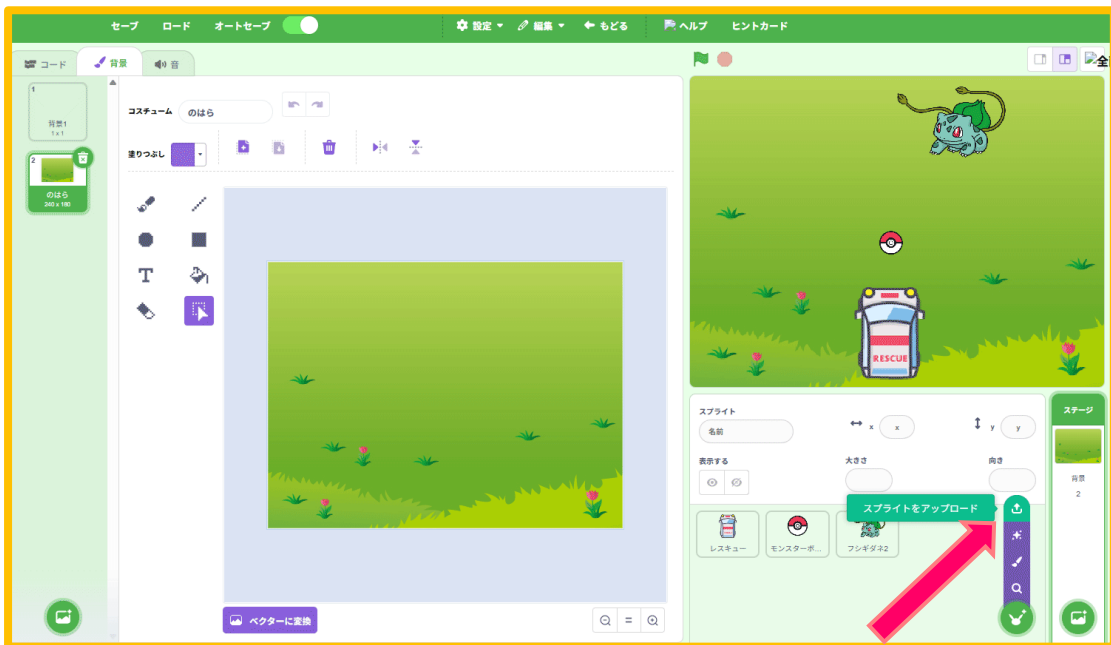
170

160

150

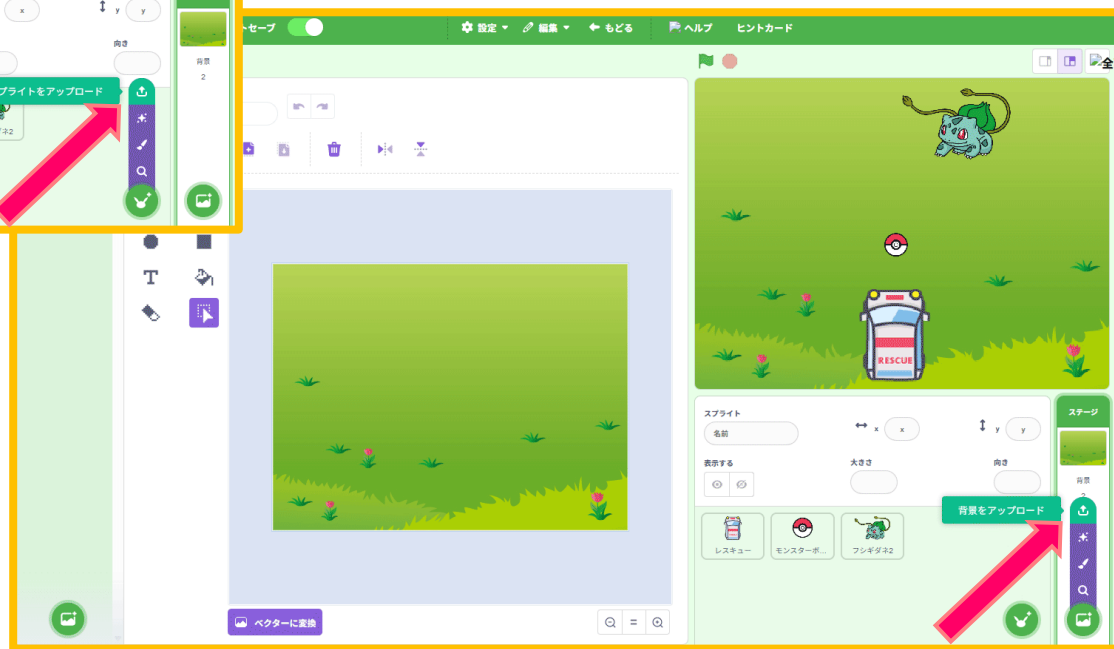
むき (かく
ど)





スプライトをアップロードする↑

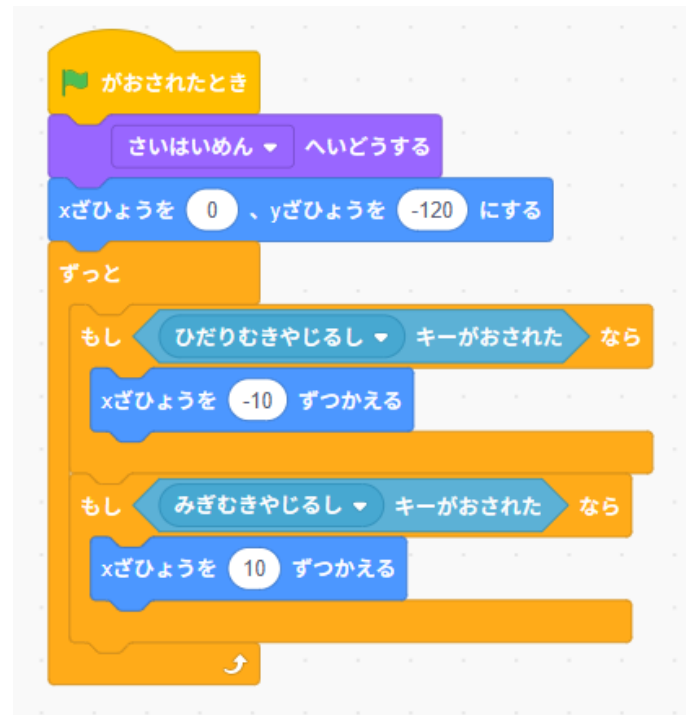
はいけいをアップロードする↓



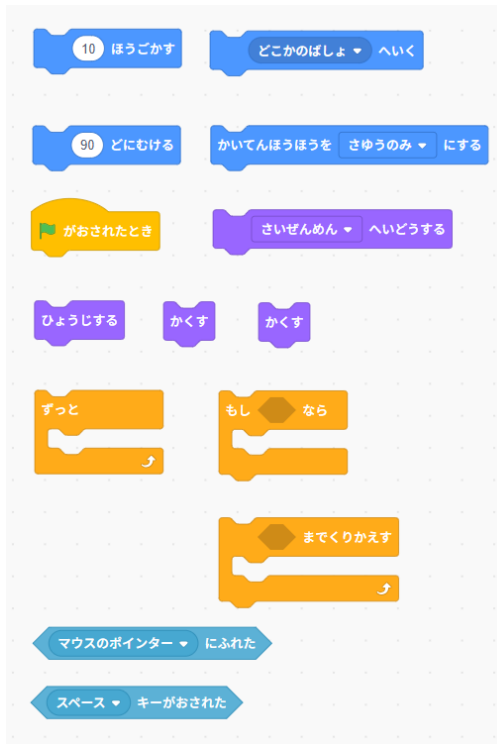
レスキューカーのプログラムを考えよう



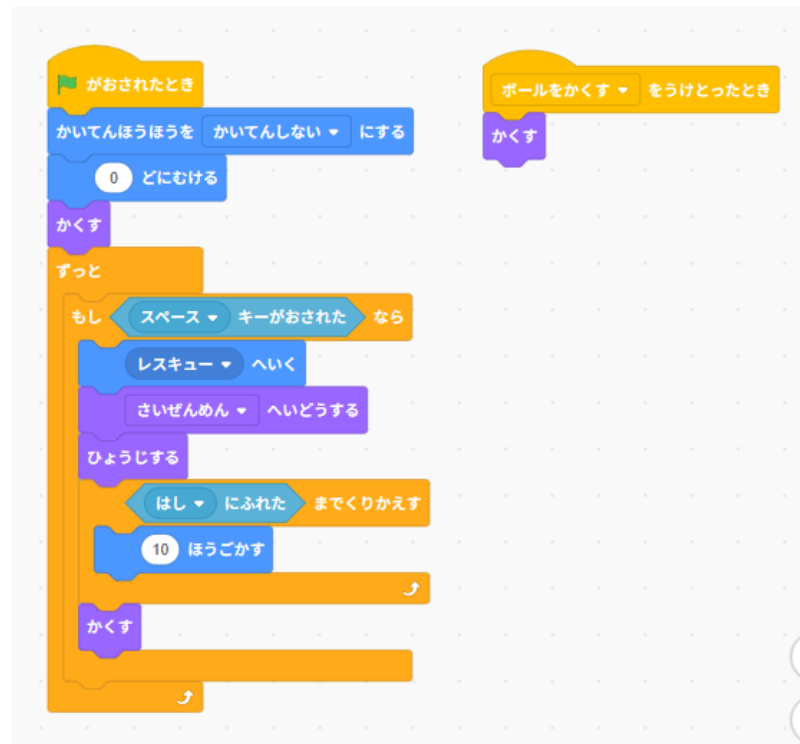
レスキューカーのプログラム（例）



モンスターボールのプログラムを考えよう



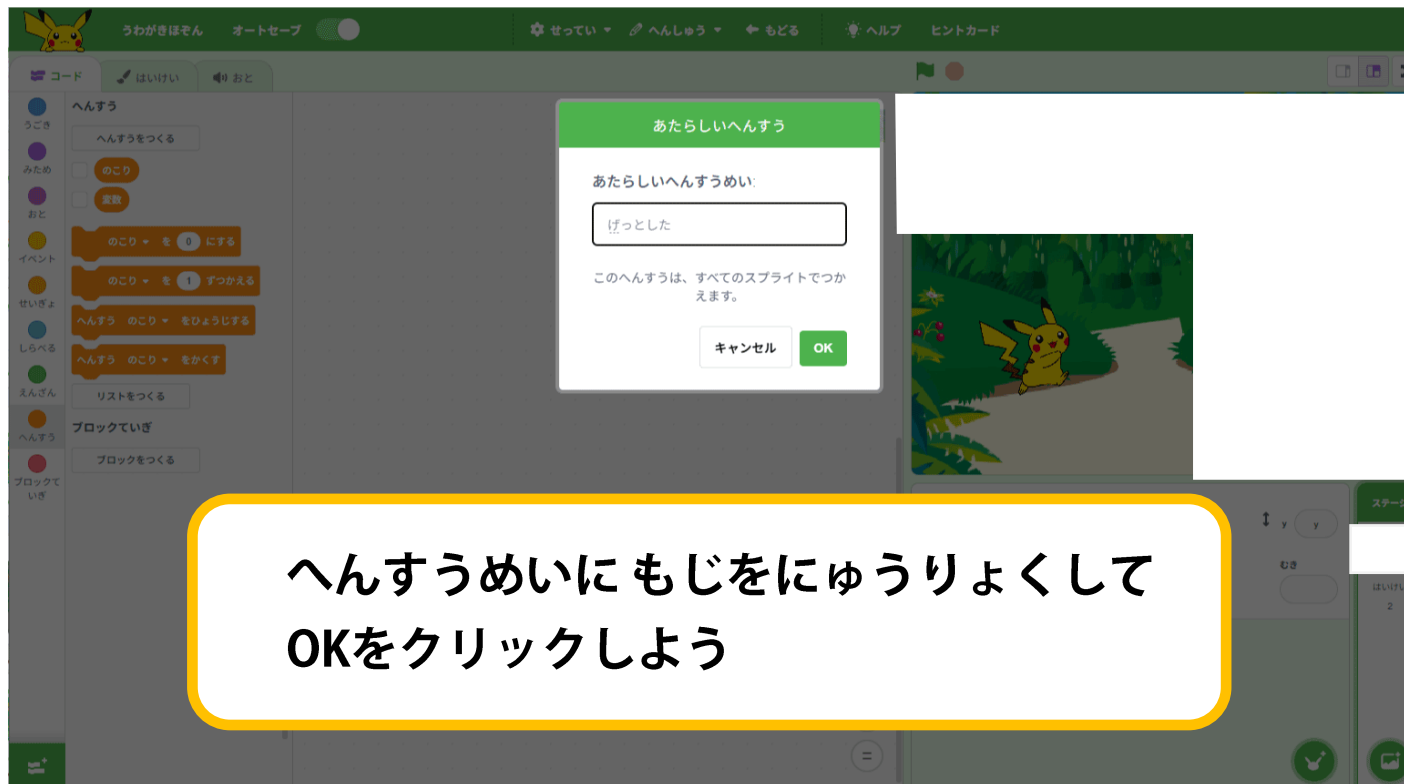
モンスターボールのプログラム（例）



へんすうをつくろう



へんすうをつくろう



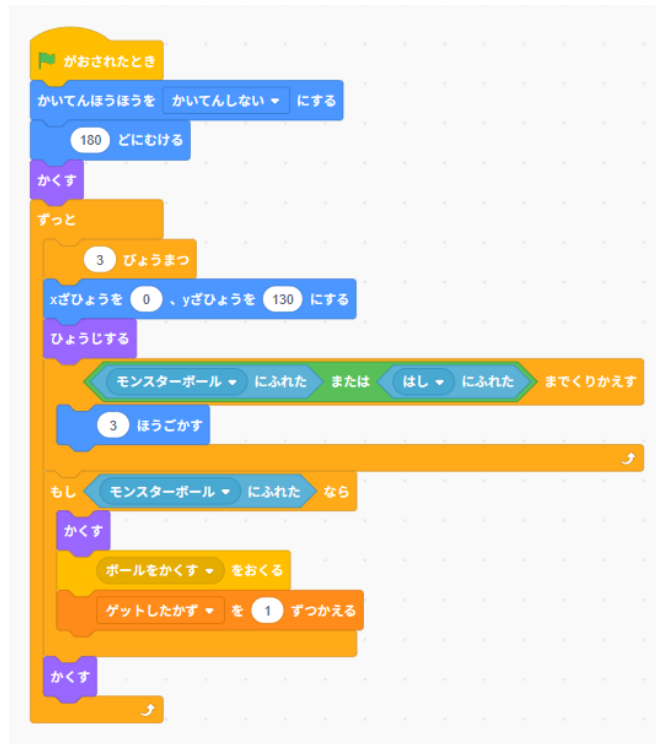
はいけいのプログラム（例）…へんすうを0にする



ポケモンのプログラムを考えよう



ポケモンのプログラム (例)



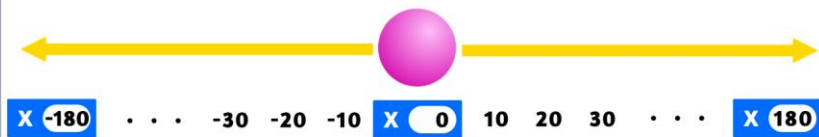
ポケモンをうごかす 前半のヒント

(応用編)

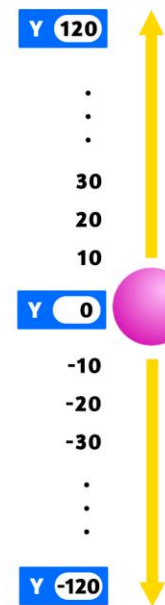
おうようへん

- CoderDojo富士宮

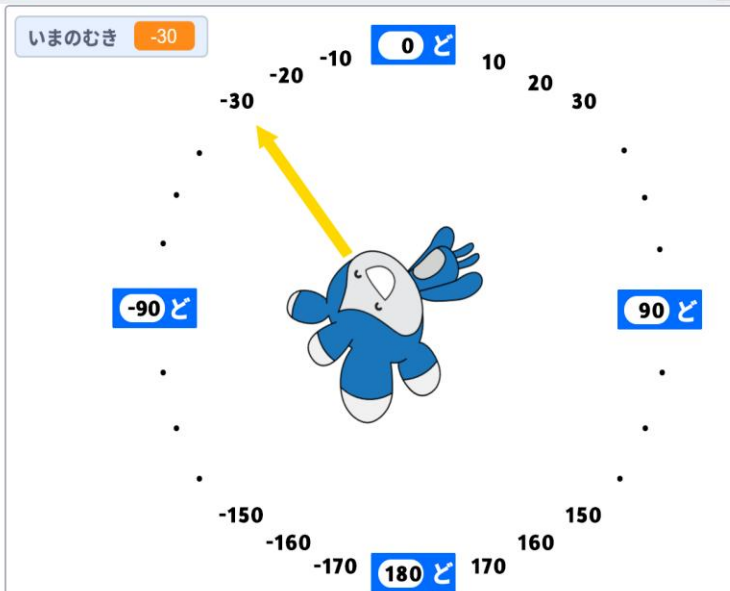
X ざひょう



Y ざひょう



むき (かくど)



レスキューカーのプログラムを考えよう

使うブロック

x座標を 0 、y座標を 0 にする

x座標を 10 ずつかえる

x座標を 10 ずつかえる

さいはいめん ▾ へいどうする

がおされたとき

ずっと

もし ▮ なら

もし ▮ なら

スペース ▾ キーがおされた

スペース ▾ キーがおされた

！ヒント

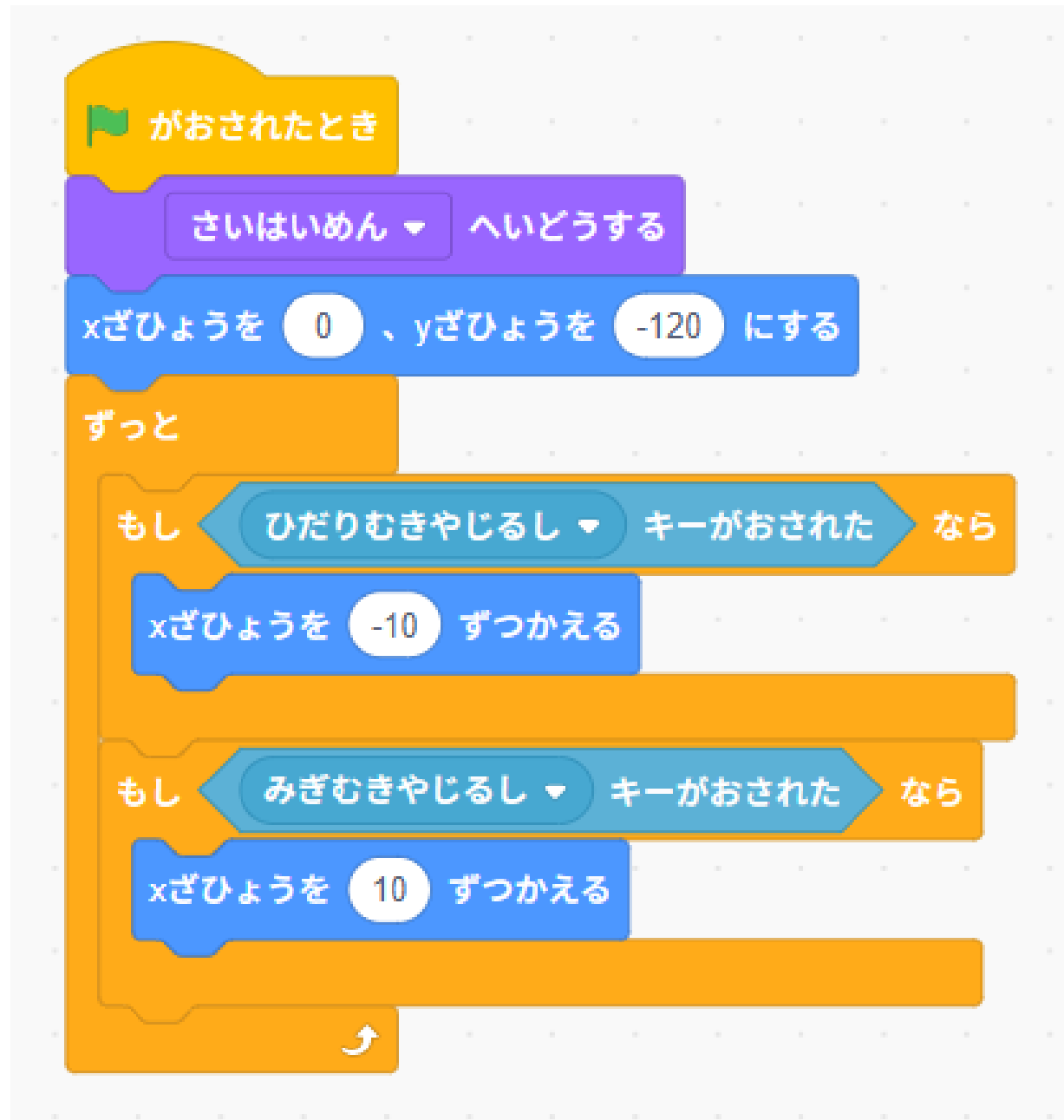
がおされたとき

さいはいめん ▾ へいどうする

x座標を 0 、y座標を -120 にする

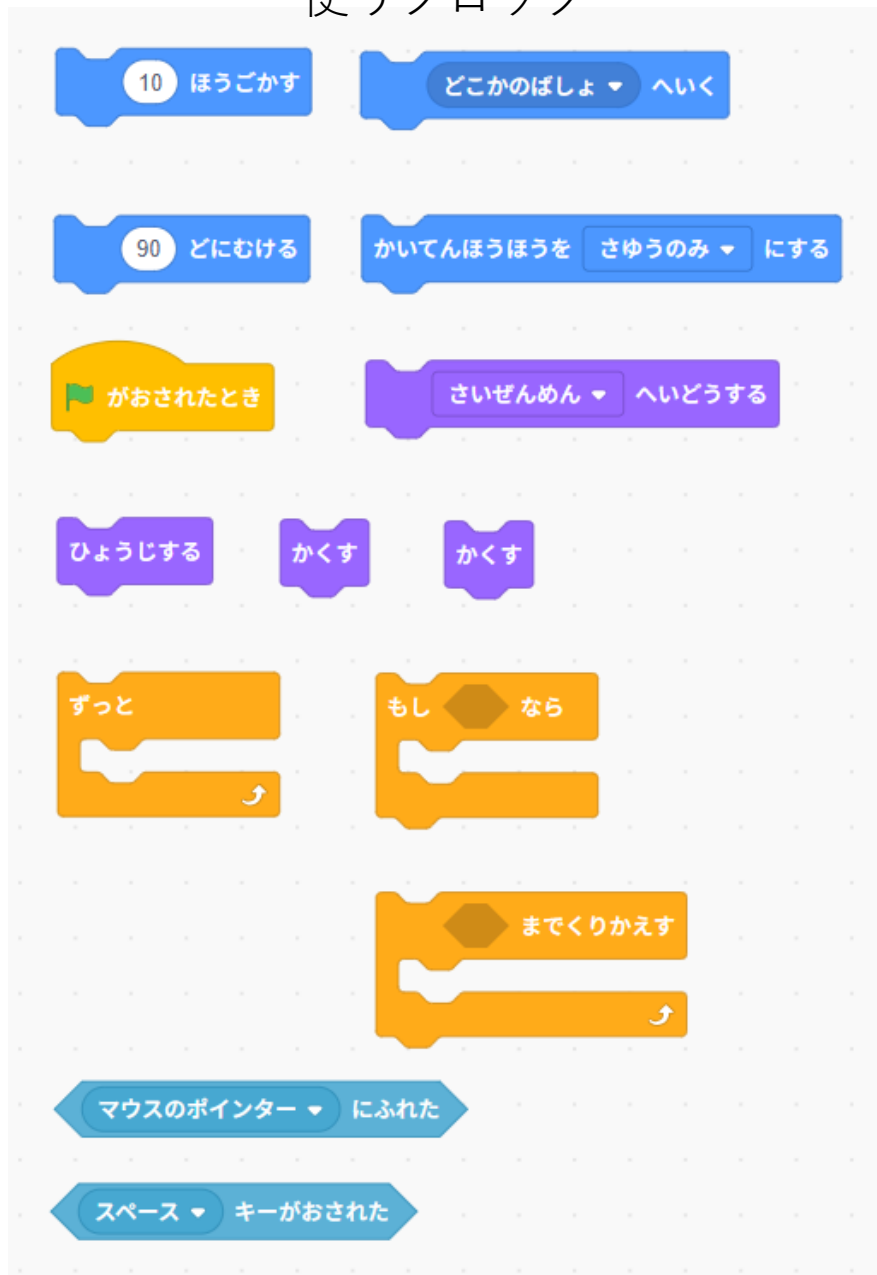
レスキューカーのプログラム（例）

答え

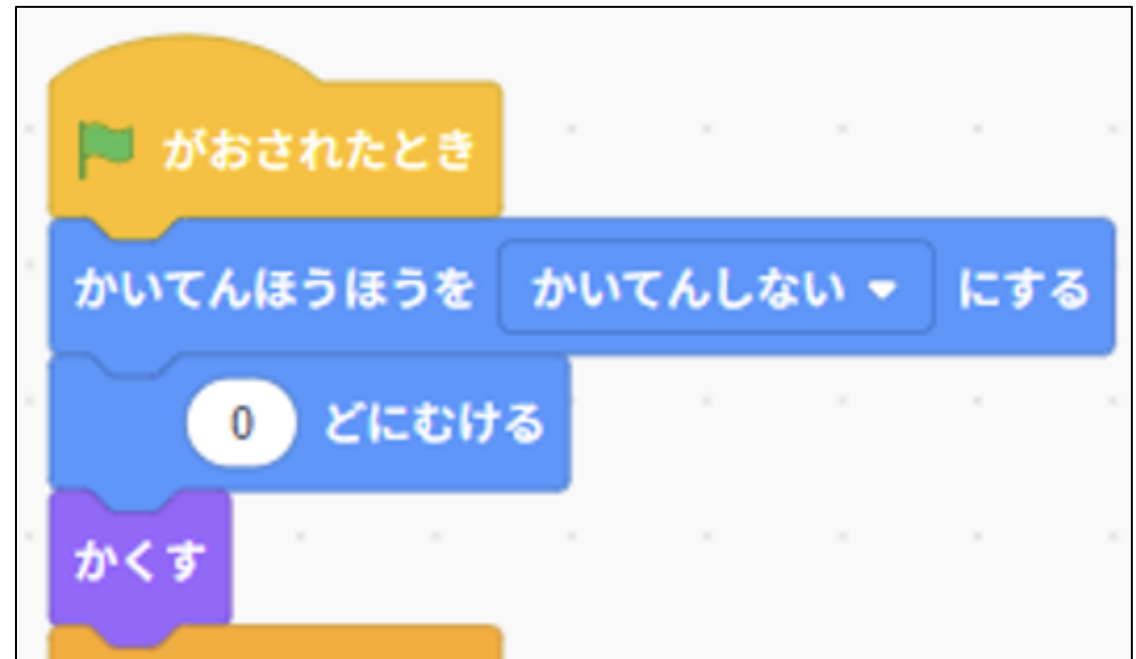


モンスターボールのプログラムを考えよう

使うブロック

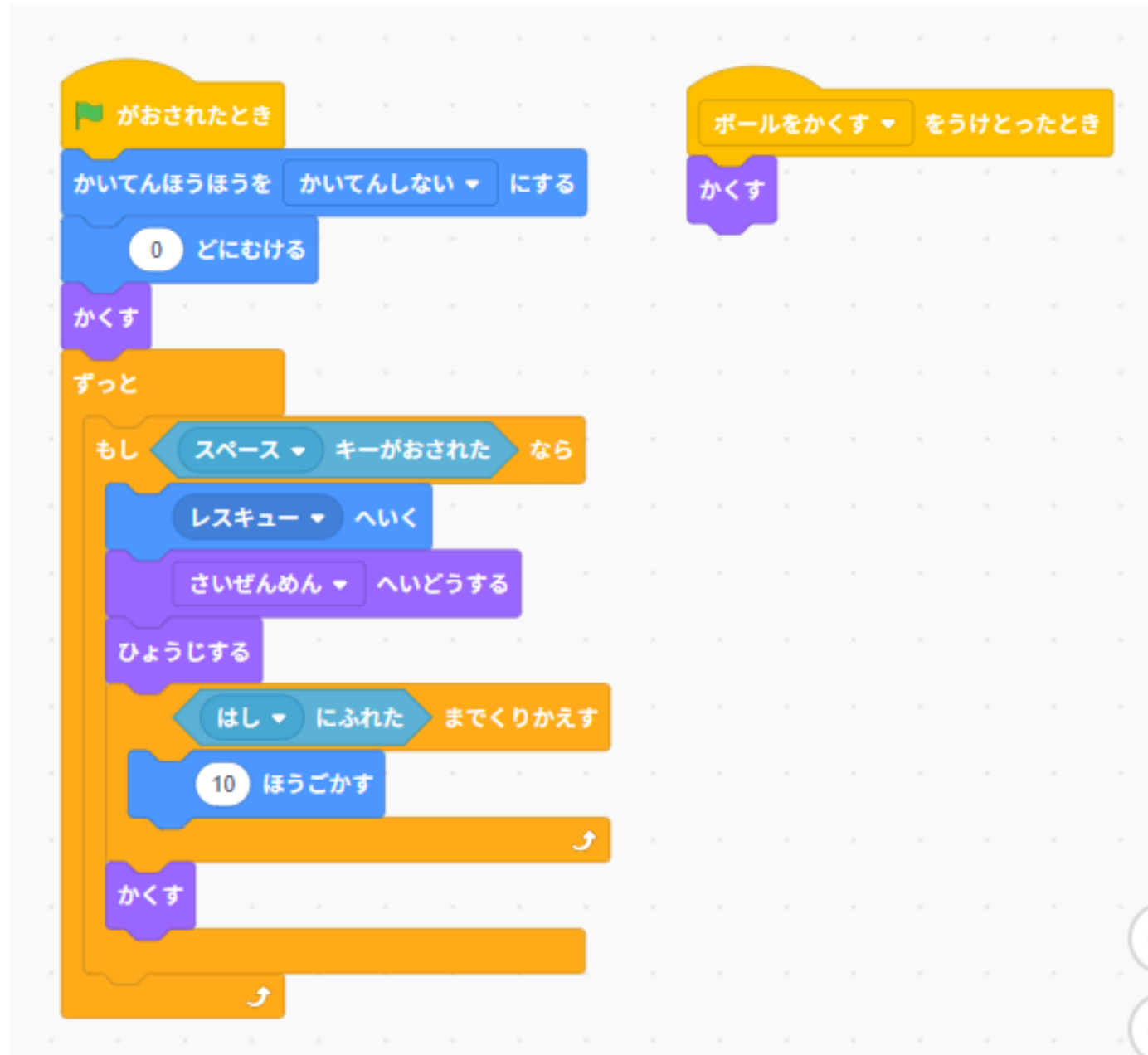


！ヒント



モンスターボールのプログラム（例）

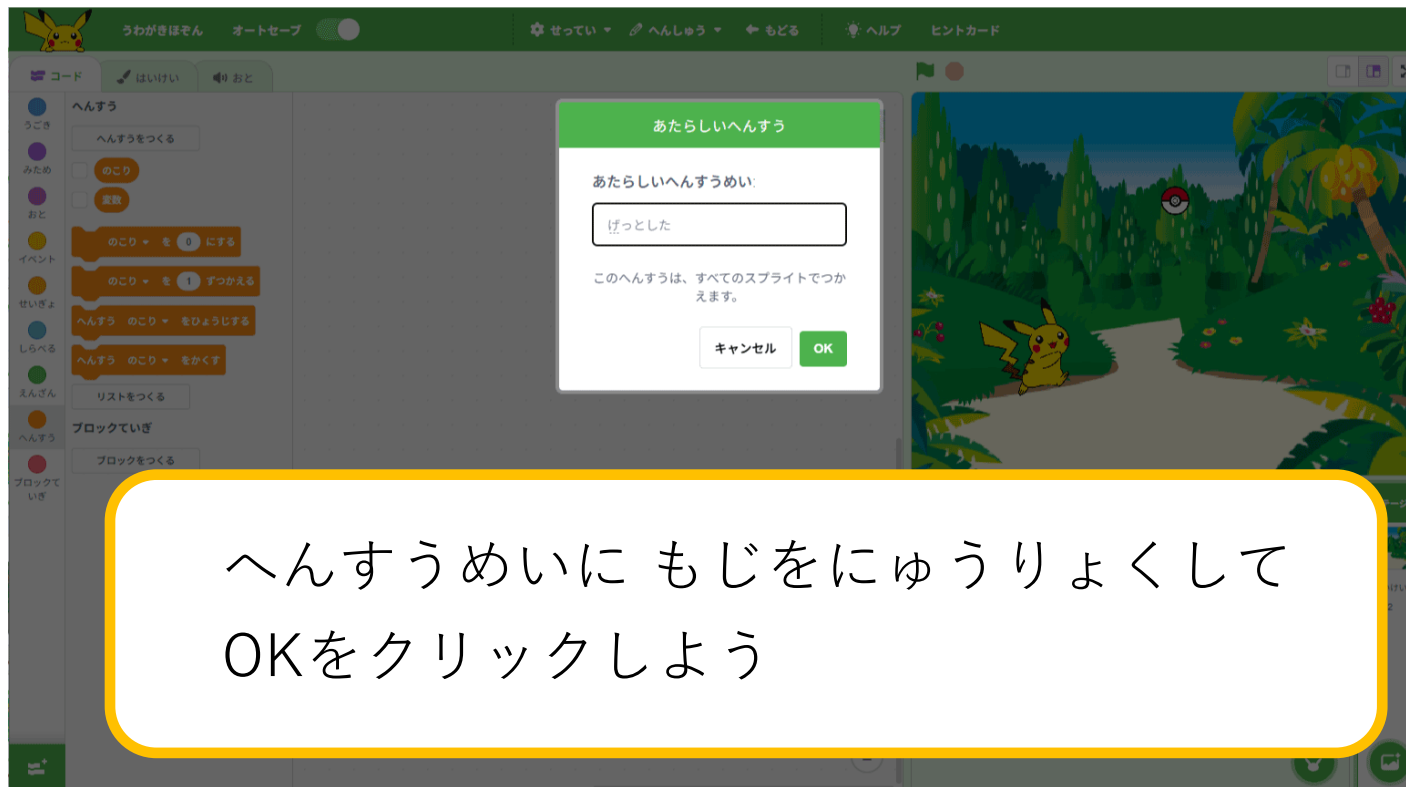
答え



へんすうをつくろう



へんすうをつくろう



へんすうめいにもじをにゅうりょくして
OKをクリックしよう

はいけいのプログラム（例）
…へんすうを0にする



ポケモンのプログラムを考えよう

使うブロック

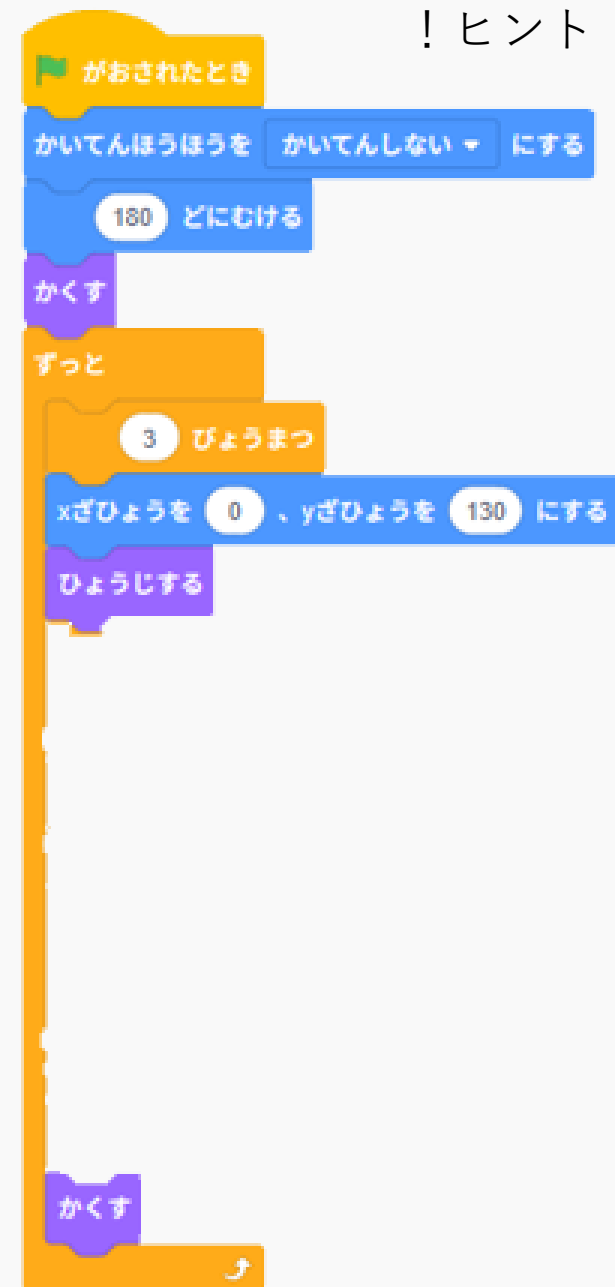


ポケモンのプログラム

使うブロック

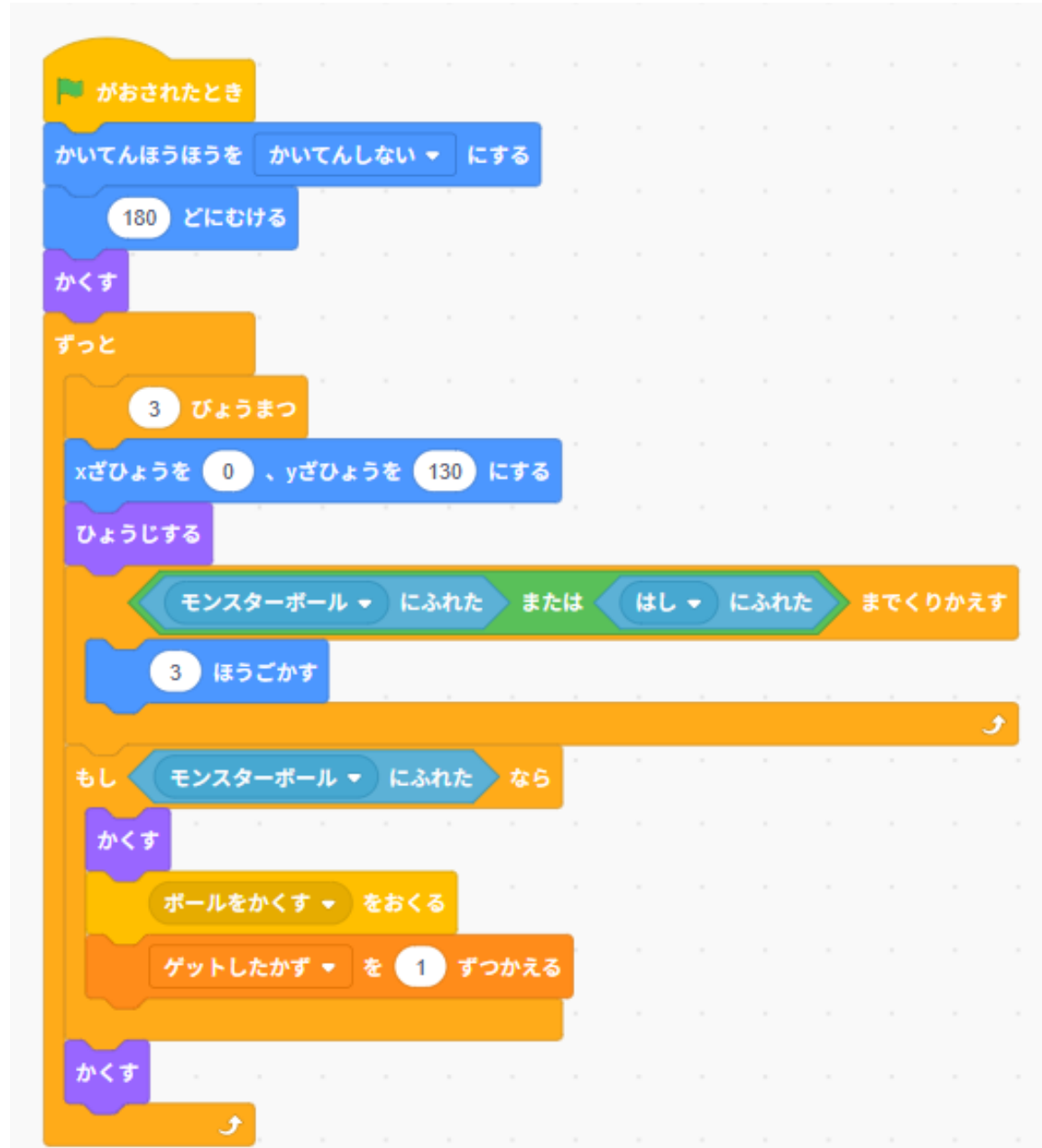


！ヒント



ポケモンのプログラム（例）

答え



改造

- ボールを早くするにはどうしたらよいか。
- 上下左右でレスキューカーが動くようにする。
- ボールとポケモンが触れたときに、音を出す。
- BGMをつける