



## 画像などの準備データ



育成ゲーム 準備データ.sb3  
zip ( 圧縮 ) ファイル [291.6 KB]

ダウンロード



育成ゲーム 完成版.sb3  
zip ( 圧縮 ) ファイル [298.2 KB]

ダウンロード

## キャラ

```
が押されたとき
  おかね を 100 にする
  げんき を 100 にする
  なかよし を 0 にする
  おなか を 100 にする
  かしこさ を 50 にする
  たくましさ を 50 にする
  かわいさ を 50 にする
  かせげる能力 を 1 にする
  コスチュームを 1 にする
  大きさを 300 %にする
  x座標を -20 、y座標を -55 にする

このSpriteが押されたとき
  もし げんき > 10 なら
    たからもの、さがしてくる と 2 秒考える
    1 秒でx座標を 240 に、y座標を -55 に変える
    隠す
    1 秒待つ
    表示する
    1 秒でx座標を -20 に、y座標を -55 に変える
    アイテム のクローンを作る
    げんき を -20 ずつ変える
  でなければ
    つかれた... と 2 秒考える
```

The image displays three Scratch code snippets on a grid background. Each snippet starts with a yellow 'when green flag clicked' block. The first snippet includes a 'show' block, followed by a 'forever' loop containing two blocks: 'change y coordinate by 2' and 'wait 1 second'. The second snippet includes a 'forever' loop with a 'wait 3 seconds' block and a 'change onaka by -5' block. The third snippet includes a 'forever' loop with a 'parameter check' block, an 'if onaka = 0' condition, a 'say onaka suitana... for 2 seconds' block, a 'change genki by -10' block, another 'parameter check' block, an 'if genki = 0' condition, a 'hide' block, and a 'send game over' block.

定義 パラメータチェック

もし  $\text{おなか} > 100$  なら  
おなか を 100 にする

もし  $\text{おなか} < 0$  なら  
おなか を 0 にする

もし  $\text{げんき} > 100$  なら  
げんき を 100 にする

もし  $\text{げんき} < 0$  なら  
げんき を 0 にする

ゲームオーバー を受け取ったとき  
スプライトの他のスクリプトを止める

しんか を受け取ったとき

すがたが変わりそう...! と考える

4 回繰り返す

x座標を 2 ずつ変える

0.1 秒待つ

x座標を -2 ずつ変える

0.1 秒待つ

もし  $\text{たくましさ} > \text{かしこさ}$  かつ  $\text{たくましさ} > \text{かわいさ}$  なら

The image shows a Scratch script with the following blocks:

- 状態 を 2 にする
- かせげる能力 を 2 にする
- もし  $\text{かしこさ} > \text{たくましさ}$  かつ  $\text{かしこさ} > \text{かわいさ}$  なら
  - 状態 を 3 にする
  - かせげる能力 を 2 にする
- もし  $\text{かわいさ} > \text{たくましさ}$  かつ  $\text{かわいさ} > \text{かしこさ}$  なら
  - 状態 を 4 にする
  - かせげる能力 を 2 にする
- もし  $\text{かしこさ} = \text{たくましさ}$  かつ  $\text{かしこさ} = \text{かわいさ}$  なら
  - 状態 を 5 にする
  - かせげる能力 を 3 にする
- コスチュームを 状態 にする
- すがたがかわった! と 2 秒考える

## きもち

The image shows a Scratch script with three event-driven blocks:

- が押されたとき (When clicked):**
  - 大きさを 200 %にする (Set size to 200%)
  - 隠す (Hide)
- ゲームオーバーを受け取ったとき (When game over is received):**
  - コスチュームを おこ にする (Set costume to 'oko')
  - 表示する (Show)
  - 10 回繰り返す (Repeat 10 times):
    - 幽霊 の効果を 25 ずつ変える (Change ghost effect by 25)
  - いなくなってしまうと 2 秒考える (Say 'いなくなりました' for 2 seconds)
  - すべてを止める (Stop all)
- クローンされたとき (When cloned):**
  - キャラ へ行く (Go to 'キャラ')
  - y座標を 40 ずつ変える (Change y-coordinate by 40)
  - コスチュームを きもち にする (Set costume to 'kimochi')
  - 最前面 へ移動する (Move to front)
  - 表示する (Show)
  - 5 回繰り返す (Repeat 5 times):
    - y座標を 2 ずつ変える (Change y-coordinate by 2)



ごはん



```

[が押されたとき]
  ドラッグ [できる] ようにする
  大きさを [200] %にする
  x座標を [-140]、y座標を [-135] にする
  表示する

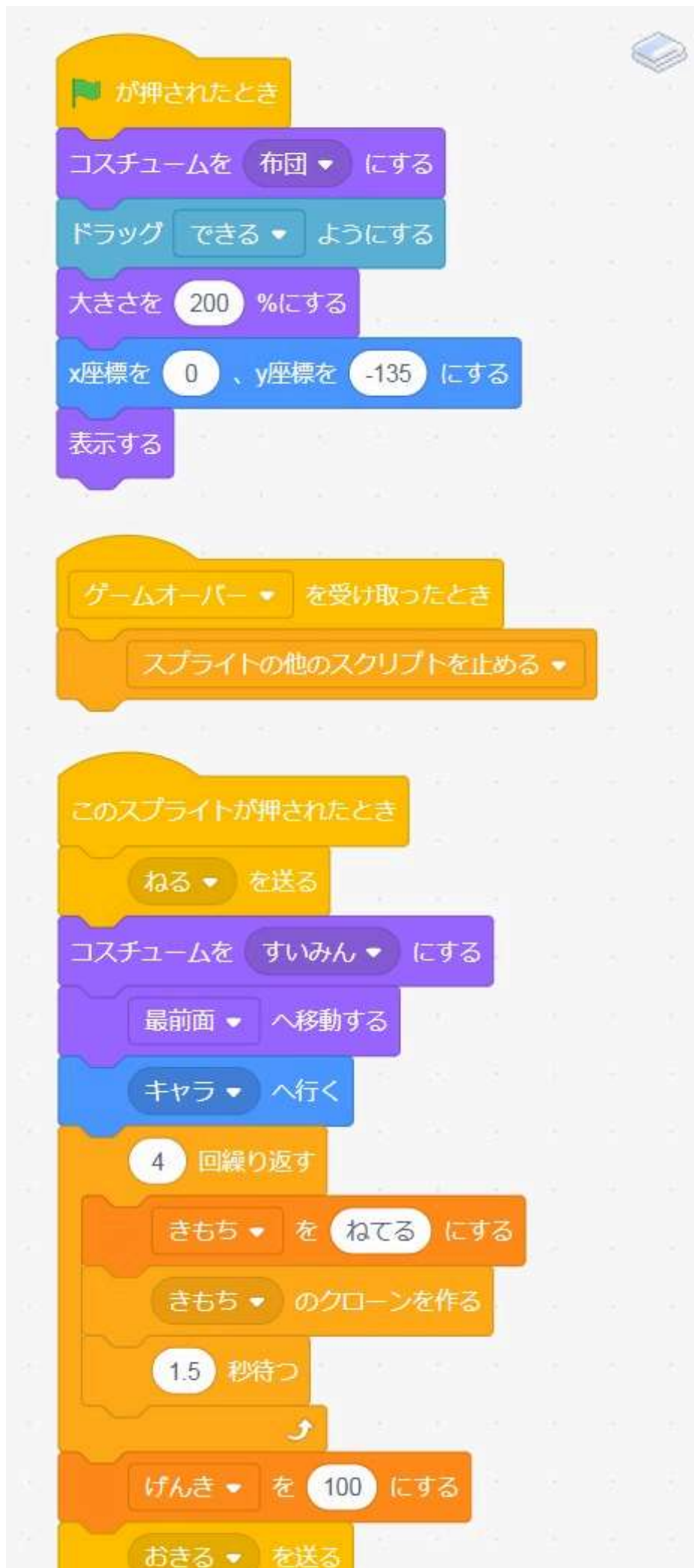
  ずっと
    もし [キャラ] に触れた なら
      もし [おかね] > [40] なら
        食べる
          きもち [ ] を [にこ] にする
          [きもち] のクローンを作る
          おなか [ ] を [50] ずつ変える
          おかね [ ] を [-50] ずつ変える
        でなければ
          x座標を [-193]、y座標を [82] にする
          [おかねがたりないよ] と [2] 秒考える
      endif
    endif
  endwhile
  表示する

```





## ねどこ



The image shows a Scratch script for a game character. The script is organized into three main sections, each starting with a 'when clicked' event block.

**Section 1: Initial Setup**

- When clicked: Set costume to '布団' (Futon).
- When clicked: Make draggable.
- When clicked: Set size to 200%.
- When clicked: Set x-coordinate to 0 and y-coordinate to -135.
- When clicked: Show.

**Section 2: Game Over**

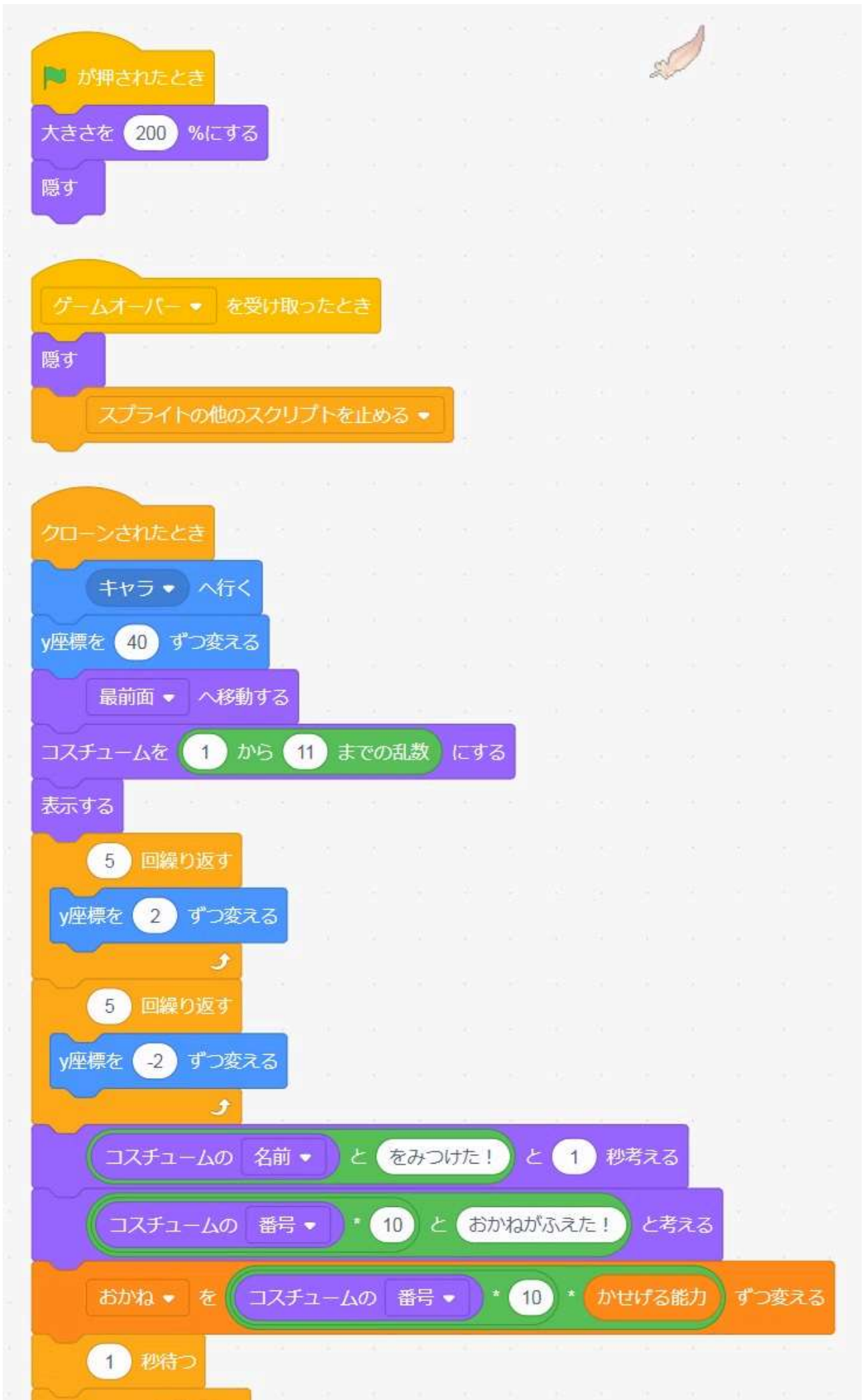
- When 'ゲームオーバー' (Game Over) is received: Stop all scripts for this sprite.

**Section 3: Character Action**

- When this sprite is clicked: Send 'ねる' (Sleep) message.
- When this sprite is clicked: Set costume to 'すいみん' (Suijin).
- When this sprite is clicked: Move to the front.
- When this sprite is clicked: Go to 'キャラ' (Character).
- Repeat 4 times:
  - Set 'きもち' (Mood) to 'ねてる' (Sleeping).
  - Create a clone of 'きもち'.
  - Wait 1.5 seconds.
- Set 'げんき' (Health) to 100.
- Send 'おきる' (Wake up) message.



## | アイテム



The image shows a Scratch script for a game character, likely a bird, as indicated by the small bird icon in the top right corner. The script is organized into several event-driven blocks:

- When the green flag is clicked:**
  - Set size to 200%.
  - Hide.
- When the game over message is received:**
  - Hide.
  - Stop all scripts for this sprite.
- When cloned:**
  - Go to the character.
  - Change y-coordinate by 40.
  - Move to the front.
  - Set costume to a random number between 1 and 11.
  - Show.
  - Repeat 5 times:
    - Change y-coordinate by 2.
  - Repeat 5 times:
    - Change y-coordinate by -2.
  - Speak the name of the costume and "Found it!" for 1 second.
  - Speak the number of the costume multiplied by 10 and "Money earned!".
  - Change the "Money" variable by the number of the costume multiplied by 10 multiplied by the "Ability to earn" variable.
  - Wait 1 second.

このクローンを削除する

| どうぐ



The image shows a Scratch script for a game character. The script is organized into several sections:

- When this sprite is clicked:** A block to change to the next costume.
- When the green flag is clicked:** A sequence of blocks to set the character's appearance and position:
  - Make dragging possible.
  - Set size to 200%.
  - Set x-coordinate to 160 and y-coordinate to -135.
  - Show the character.
- Forever loop:** A continuous loop of actions:
  - When the character touches the 'キアラ' (Kiyara) character, perform the following:
    - Repeat the following 5 times:
      - Decrease size by 25.
      - Wait 0.1 seconds.
    - Set 'きもち' (Ki-mochi) to 'おんぶ' (Onbu).
    - Create a clone of 'きもち'.
    - Increase 'なかよし' (Naka-yoshi) by 10.
    - Decrease 'けんき' (Ken-ki) by 10.
  - When the costume number is 1:
    - Increase 'たくましさ' (Taku-mashi-sa) by 10.
  - When the costume number is 2:



**オンライン授業用リンク**