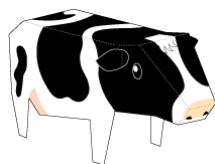


# Scratch でつくるう！

テキスト No. **12**

ゲームを<sup>つく</sup>作ろう (1)  
スタートボタンで<sup>うご</sup>動かす



**StudioWaka**

## ■このテキストのもくひょう

- ・ スプライトを<sup>ひょうじ</sup>表示したり、かくしたりする
- ・ スクリプト<sup>ぜんたい</sup>全体の<sup>なが</sup>流れを、りかいする

## ■このテキストでおぼえるブロック

ひょうじする

かくす

まえにだす

# 1 がめん うご 画面や動きをかくにんしよう

## ! もんだい点 てん

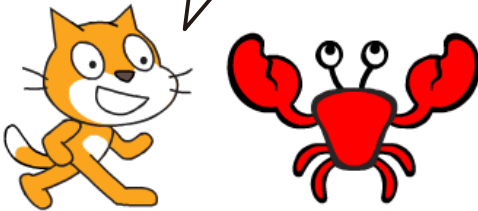
もんだい (1) スタートボタンをおすまえ前にカニが動きだして、ゲームがはじまってしまう。



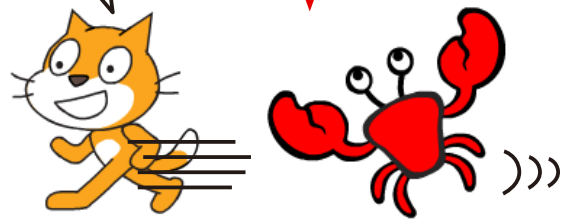
ネコとカニのスク립トをへんこうして、スタートメッセージを受けとったら、ゲームがはじまるようにしよう。

スタートメッセージ

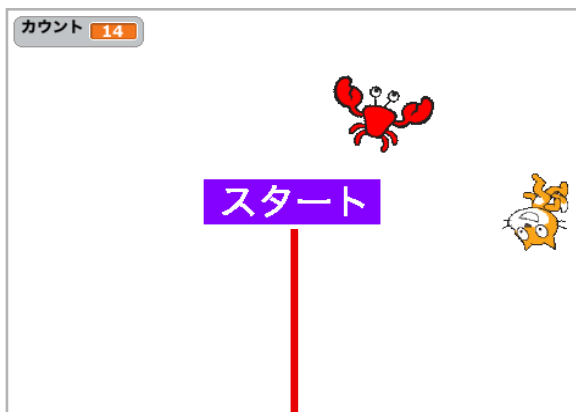
スタートボタンがおされるまでは、じっとしています。



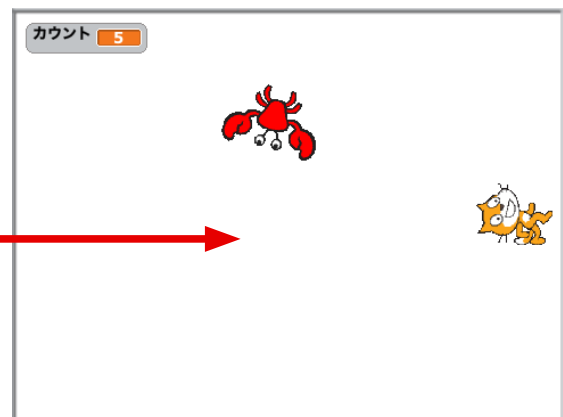
それ! にげろっ!



もんだい (2) ゲームがはじまっても、スタートボタンがひょうじ表示されたままになっている。



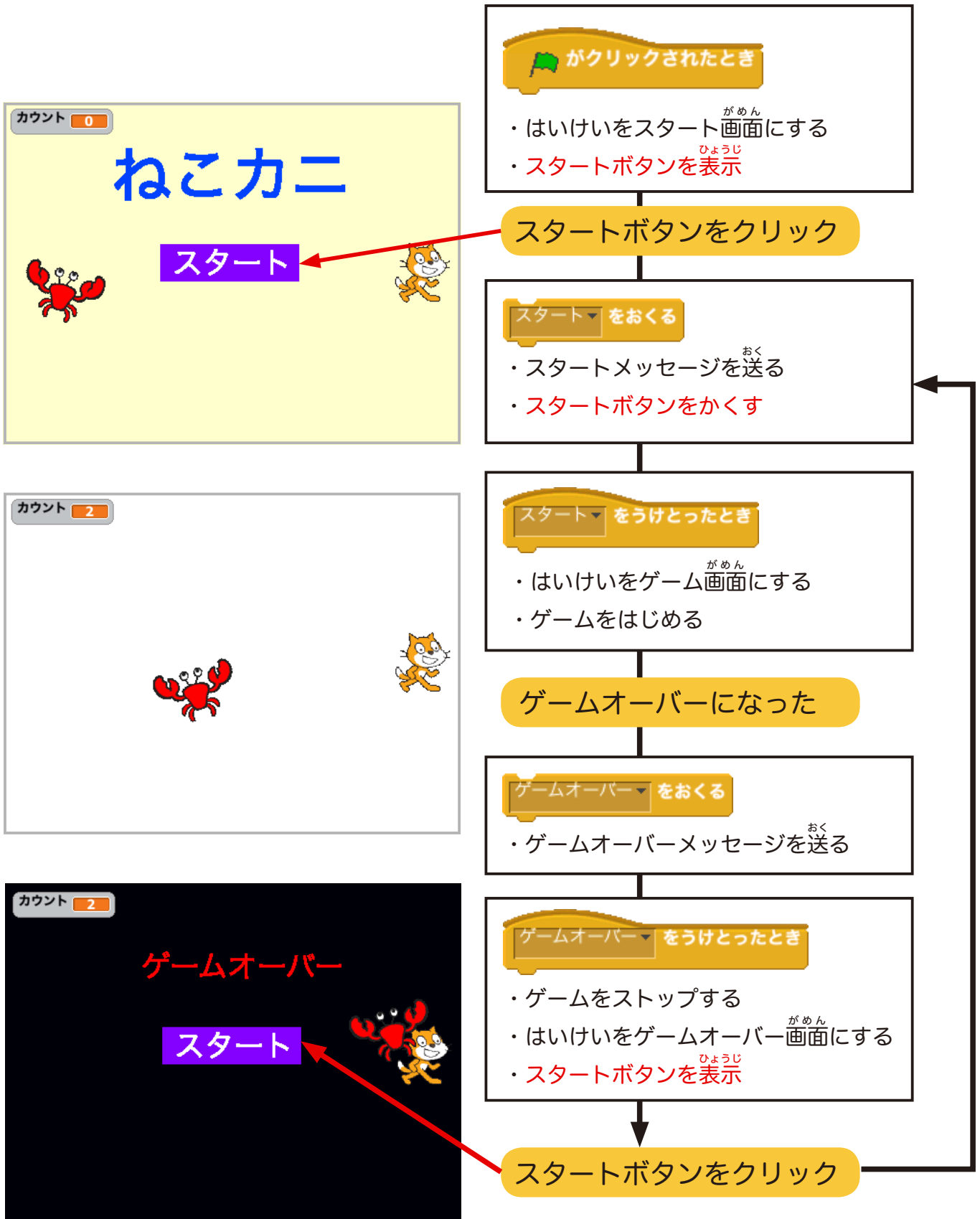
スタートボタンのスク립トをへんこうして、ゲームがはじまったら、ボタンをかくすようにしよう。



## ぜんたいなが 全体の流れをかくにんしてみよう

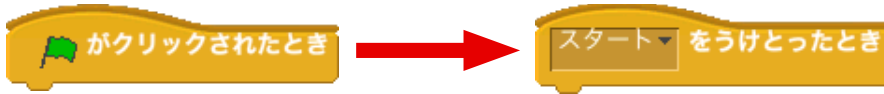
スタートボタンをかくしたり表示する<sup>ひょうじ</sup>タイミングをかくにんして、  
スクリプトをへんこうしていきます。

ゲームを作るときは、こうやってゲームの<sup>なが</sup>流れをかくにんするのが<sup>だいじ</sup>大事です。



## 2 メッセージで動かそう

スタートメッセージでゲームをスタートさせるために、ネコとカニ、それぞれのスクリプトの、みどり色のはたのブロックを、スタートを受けとったときのブロックに入れかえます。



### ■ネコのスクリプトのへんこう。

The screenshot shows the Scratch script editor for 'Sprite 1'. The 'Clicked' block is highlighted with a red box. A red arrow points from this box to a new 'Start Message Received' block. A callout box with a red border contains the text: 「スタート」メッセージを受けとるブロック. Below this, the modified script is shown, where the 'Clicked' block has been replaced by the 'Start Message Received' block.

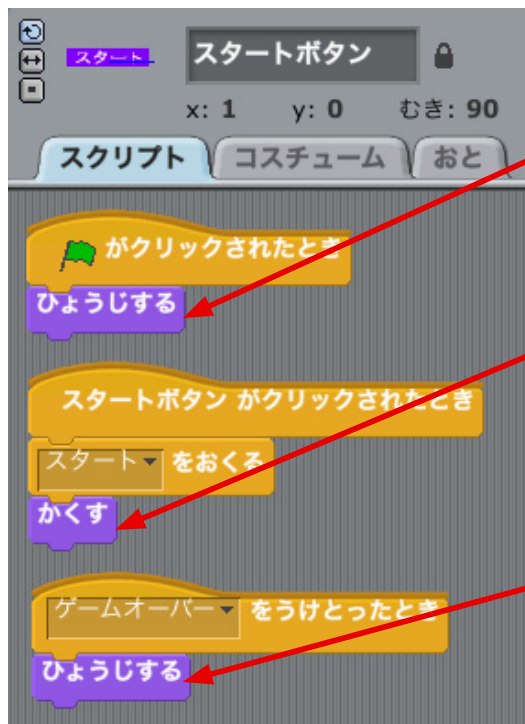
### ■カニのスクリプトのへんこう。

The screenshot shows the Scratch script editor for 'Sprite 2'. The 'Clicked' block is highlighted with a red box. A red arrow points from this box to a new 'Start Message Received' block. A callout box with a red border contains the text: 「スタート」メッセージを受けとるブロック. Below this, the modified script is shown, where the 'Clicked' block has been replaced by the 'Start Message Received' block.

### 3 ボタンをかくせるようにしよう

#### スタートボタンを<sup>ひょうじ</sup>表示したり、**かく**したりする

スタートボタンは、ゲームのはじめと、ゲームオーバーの時に<sup>とき</sup>表示するようになります。  
スタートボタンがクリックされたら、ボタンを「**かくす**」ようにします。



オープニング画面では、  
スプライトを<sup>み</sup>見えるようにする、  
「ひょうじする」ブロック。

ゲームがはじまったら、  
スプライトを<sup>み</sup>見えなくする、  
「かくす」ブロック。

ゲームオーバーになったら、  
スプライトを<sup>み</sup>見えるようにする、  
「ひょうじする」ブロック。

#### <sup>うご</sup>動かしてみよう！

スタートボタンをおす<sup>まえ</sup>前の、ネコとカニはどうなった？

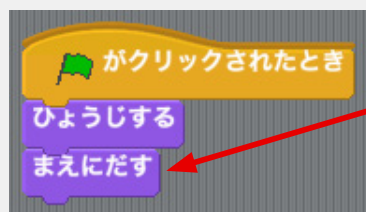
スタートボタンはどうなった？

#### スプライトの<sup>か</sup>かさなりを変える



こんなふうに、ボタンがキャラクターに  
かくれちゃう<sup>とき</sup>時もあります。

そんな時は「**まえにだす**」ブロックをつかいます。



スプライトを<sup>いちばんまえ</sup>一番前（上）の  
<sup>うえ</sup>かさなりにします。

# おぼえたブロック

スプライトを<sup>がめん</sup>画面に<sup>ひょうじ</sup>表示して  
<sup>み</sup>見えるようにします。

スプライトを<sup>いちばんまえ</sup>一番前(上)の  
<sup>うえ</sup>かさなりにします。

スプライトを<sup>がめん</sup>画面から  
<sup>み</sup>かくして見えなくします。

