



01 ボールに触れたらボールがランダムなところに瞬間移動するようにしよう



ボールに触れたらということなので、ビデオモーションの方向は関係なく、「ビデオモーション>()」のブロックだけを使えば大丈夫です。

02 変数「スコア」を作って、ボールに触れたら1点ずつ入るようにしよう



変数「スコア」を追加して、「スコアを1ずつ変える」ブロックを追加します。

03 変数「タイマー」を作って10秒で何回タッチできるかを競い合えるようにしよう



変数「タイマー」を追加して、タイマーを1秒ごとに追加します。

ゲームスタート時からタイマースタートなので、旗マークをクリックしたらタイマーをリセットしてタイマーが追加されるようにしましょう。

04 ボールに触るたびに大きさを5ずつ小さくするようにしよう



大きさを変えるブロックを使います。大きさを小さくするので、数字には、-（マイナス）記号をつけます。

05 ネコのスプライトを追加して、ランダムな位置に動くようにしよう



のプログラム



新しくネコを追加して 01 と同じブロックを使ってプログラムを作ります。

06 もしネコに触れたら1点減点するようにしよう



のプログラム



スコアを減点するので、-（マイナス）記号をつけた数字を入力します。

07

ここからは新しいゲームを作ります。新しくプロジェクトを作り、旗マークをクリックしたら風船スプライトをランダムな位置に5個配置して、触ったら消えるようにしよう（ヒント：クローンを使う）

のプログラム

```

  が押されたとき
  隠す
  ビデオを 入 にする
  5 回繰り返す
  自分自身 のクローンを作る

```

クローンを使って、5個風船を作ります。回数を指定する「繰り返し」ブロックを使ってクローンを作ります。クローンの元となる風船は、隠しておきます。ビデオを入にするブロックも入れておきましょう。

```

  クローンされたとき
  表示する
  どこかの場所 へ行く

```

クローンされた風船はランダムな位置に配置されるので、「どこかの場所へ行く」ブロックを使います。クローンの元になる風船をかくすようにしているので、クローンしたものは表示するようしておきます。

```

  ビデオモーション > 10 のとき
  隠す

```

風船に触ったら消えるようにするので、「隠す」ブロックを使いましょう（クローンを削除するブロックでも構いません）。

08

旗マークをクリックしたら風船を画面の一番下、横の位置はランダムに配置するようにしよう（ヒント：y座標が-180、x座標がランダム）

x座標とy座標を指定するブロックを使います。y座標は-180に指定します。x座標はステージの一番左から一番右までランダムに置かれるようにするので、-240から240までの乱数にします。

```

  クローンされたとき
  表示する
  どこかの場所 へ行く
  x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 にする

```

09 旗マークをクリックしたら、風船がランダムな位置にアニメーションで動き続けるようにしよう



アニメーションしながらなので、「1秒でどこかの場所へ行く」ブロックを使いましょう。動き続けるので「ずっと」ブロックを使います。

10 風船に触れたら「ぼん」と音が鳴って消えるようにして、スコアを1点追加するようにしよう



音を追加します。また、変数「スコア」を作り、スコアを追加するブロックを追加します。

07では風船を消すために「隠す」ブロックを使用しましたが、「隠す」ブロックは、実行されると風船は消えますが、見えていないだけで存在しています。なので風船が見えていなくても、見えていない風船に触るとスコアが増え続けます。

そこで、クローンされた風船を本当に消すには「このクローンを削除する」を使います。



ただし、上のブロックでクローンされた風船は削除されますが、クローンの元になっている風船は残されたままです（表示されていませんが、カメラに反応します）。

なので、複製した風船が消えても元の風船にカメラが反応して音が鳴り続けます。

このもともある風船は削除できないので、ゲームスタート時に画面端に移動させておき、クローンを作りおえたら大きさを0%にするようにプログラムします。

ゲームスタート時は元の大きさにしておく必要がありますので、大きさを100%にするブロックも追加しておきます。