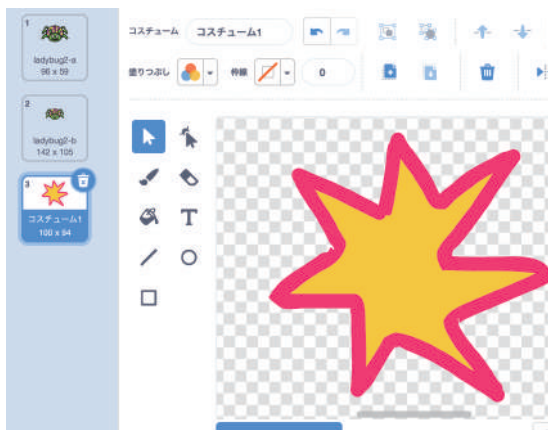




01 弾がmonsterに当たったら、宇宙monsterのコスチュームが変わってから0.2秒後に消えるようにしよう

(爆発の絵にするなど、自分で描いてみよう)

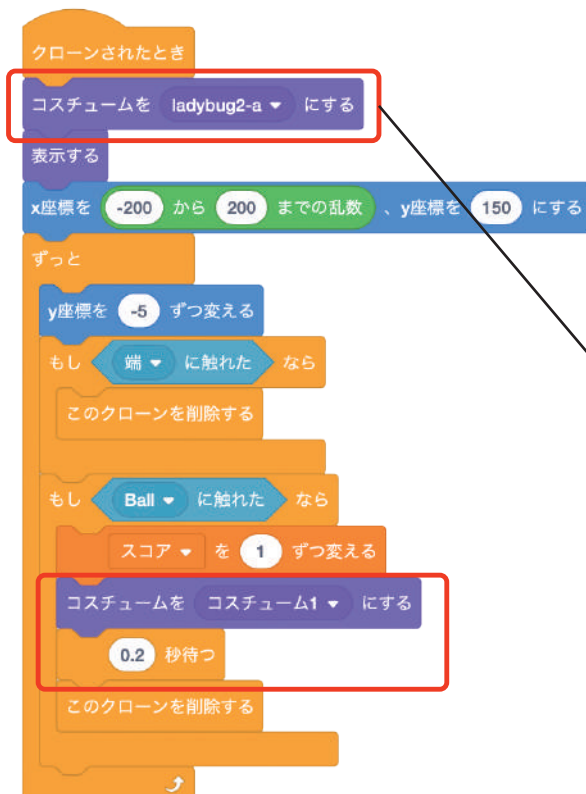


まず、弾に当たったときのコスチュームを作っておきます。左の例はコスチュームを1つ追加して自分で爆発のような絵を書いています。

弾に当たったときにプログラムでこのコスチュームに変えます。



のプログラム



弾に当たったときのプログラムは、monsterのプログラムです。

ここの「Ball に触れた」ときに実行するプログラムに、コスチュームを変更する（さっき追加したコスチューム）プログラムと、そのあとに0.2秒待つブロックを追加します。

0.2秒待つブロックを追加するのは、クローンをすぐに削除してしまうと、コスチュームが変わったことがわからないからです。

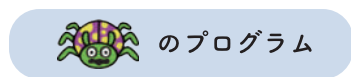
クローンされたときに元のコスチュームにしておくブロックも追加しておきましょう。

02 ロケットが前と後ろにも動くようにしてみよう



ロケットを上矢印キーを押したときに上に、下矢印キーを押したときに下に移動するようにします。縦方向はy座標を変えればいいので、y座標を変えるブロックを使います。

03 変数「タイマー」を追加して、30秒たったらゲームオーバーになるようにしよう



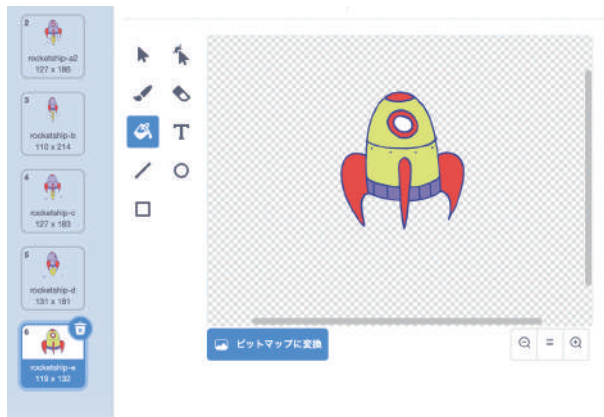
変数「タイマー」を作っておきます。タイマーのプログラムはどのスプライトに作ってもいいですが、宇宙モンスターのプログラムに、1秒ごとに実行しているプログラムがあるので、ここにプログラムを追加していきます。

まず、旗マークがクリックされたときは、タイマーを0にしておきます。

1秒ごとにタイマーを1増やしていきます。30秒たったらゲームオーバーなので、「条件わけ」ブロックを使って、タイマーが30になったら背景をGAMEOVERの背景にします。ついでにプログラムをすべて止めるブロックも追加しておきましょう。

04

スコアが5点になったらロケットのコスチュームを変えて、スペシャルミサイルが出せることができるようにしよう



ロケットのコスチュームを1つ追加しておきます。色を変えるとわかりやすいので、塗りつぶしツールで色を変えておきます。

のプログラム



ロケットのコスチュームが変わるので、ロケットにプログラムをしていきます。

もともとロケットのプログラムには、ずっとくり返すプログラムがあるのでそこに「スコアが5になったら」コスチュームを変えるようにプログラムします。

旗マークが押されたときに最初のコスチュームにもどすようにもしておきましょう。

04で新しく作ったコスチューム名

05

「a」キーを押したらスペシャルミサイルが発射（表示されなくてもOK）されて、表示されているモンスターがすべて一瞬で消えるようにしよう



のプログラム



モンスターが消えるプログラムなので、モンスターにプログラムをします。

「a」キーを押したときに消えるプログラムですが、スコアが5点になってロケットのコスチュームが変わっているときだけスペシャルミサイルが発射されるので、「a」キーを押したときに、ロケットのコスチュームがスペシャルミサイルを発射できるコスチュームになっているかどうかを判断する必要があります。

もしロケットのコスチュームが変わっていたら（新しく追加した6番目だったら）スペシャルミサイルが発射されて宇宙モンスターのコスチュームが変わり（爆発して）、スコアが追加されて、宇宙モンスターのクローンが削除されるようにします。

06

スペシャルミサイルが発射されたら、ロケットが元にもどる（スペシャルミサイルが発射できない）ようにしよう



のプログラム



ロケットが元にもどるので、スペシャルミサイルが発射されたら、ロケットが発射されたことが伝わらないといけません。こういうときは、メッセージを使います。モンスターにプログラムした「a」キーが押されたときのプログラムに、メッセージを送るブロックを追加します。

「スペシャルミサイル発射」というメッセージを作って、メッセージを送ります。

 のプログラム

```
スペシャルミサイル発射 を受け取ったとき
コスチュームを rocketship-e にする
```

メッセージを受け取ったロケットは、コチュームを元にもどします。

07 ランダムな位置に移動する敵をもう1つ追加しよう

「新しく追加したスプライト」のプログラム

```
旗が押されたとき
ずっと
  1秒で どこかの場所 へ行く
```

新しくスプライト（敵のイメージ）を追加して、左のようにいつもどこかに行くブロックを追加します。

08 追加した敵は回転しながら移動するようにして、その敵に当たったらスコアが10点減点されるようにしよう

回転と移動を同時にするので、07とは別に旗が押されたときにずっと回転するブロックを作ります。また、10点減点するブロックは、ロケットのプログラムに触れたかどうかの判定プログラムがあるので、ここに追加しましょう（右図）。（必ずロケットにプログラムする必要はありません）もし新しいスプライトに触れたらスコアを-10点するようにしておきましょう。

「新しく追加したスプライト」のプログラム

```
旗が押されたとき
ずっと
  15度回す
```

 のプログラム

```
旗が押されたとき
コスチュームを rocketship-e にする
スコア を 0 にする
背景を Stars にする
ずっと
  もし Ladybug2 に触れた なら
    背景を Stars2 にする
  もし スコア = 5 なら
    コスチュームを rocketship-e2 にする
  もし Ladybug1 に触れた なら
    スコア を -10 ずつ変える
```

09 20秒たったらボスキャラ（例：スプライト名「Dinosaur3」）を出すようにしよう
（ボスキャラはy座標120に置いて、左右にだけランダムに動くようにしよう）



新しくスプライトを追加します。好きなスプライトでも構いませんが、今回はボスキャラっぽい「Dinosaur3」を追加しておきます。y座標を120に指定しておきます。

20秒たったら左右にランダムに移動するので、新しく追加したボスキャラにプログラムを追加します。

「ボスキャラスプライト」のプログラム

```
当が押されたとき
隠す
ずっと
もし タイマー > 19 なら
  表示する
  0.5秒でx座標を -240 から 240 までの乱数 に、y座標を 120 に変える

```

まず、旗マークをクリックされたとき、このボスキャラはかくしておきます。その後タイマーが20秒をすぎたら、つまり「タイマーが19より大きいとき」、表示するようになります。

表示されたら、左右にランダムに移動するので、x座標を-240から240まで、y座標は最初指定した120のままにします。x座標がどれだけ動くのかは好きなように指定してみましょう。

10 ボスキャラに弾が当たったら、100点入るようにしよう

ボスキャラのプログラムに、もしボスキャラがミサイルに触れたら 100 点追加されるプログラムを追加します。

「ボスキャラスプライト」のプログラム

