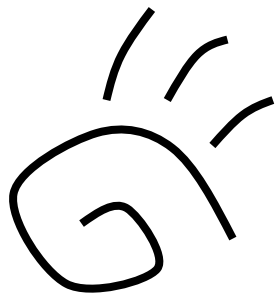


スプリングン ころころゲームを作ろう

楓プログラミングスタジオ

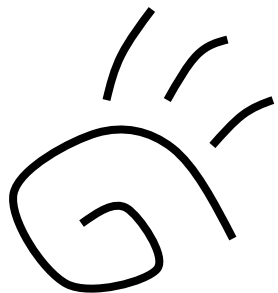




作り方

- ① ゲームを少し考える
- ② アイテムを作る（お絵かき）
- ③ アイテムを置く
- ④ シーン属性をセット
- ⑤ アイテム属性をセット（全部）
- ⑥ シーンを追加する
- ⑦ シーンとアイテムをつなぐ
- ⑧ テストしてみる



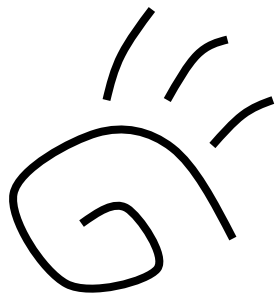


ゲームを少し考える

》 ころころゲームで遊んでみる

ためしにお手本のころころゲームで遊んでみよう。
遊び終わったら、自分で作るゲームを考えよう。

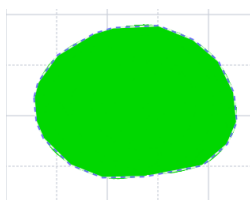
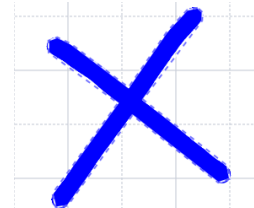
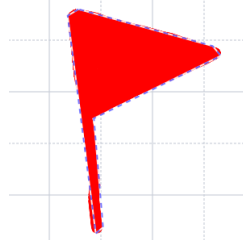
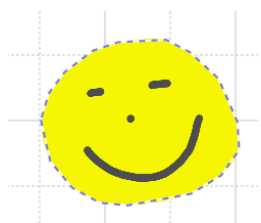




アイテムを作る

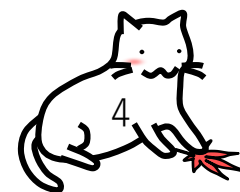
》 お絵かき

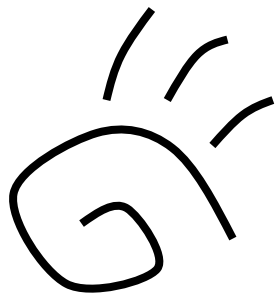
ゲームに使うアイテムをお絵かきします。今回のゲームには、次のアイテムを使うよ。



ゴール

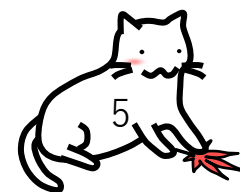
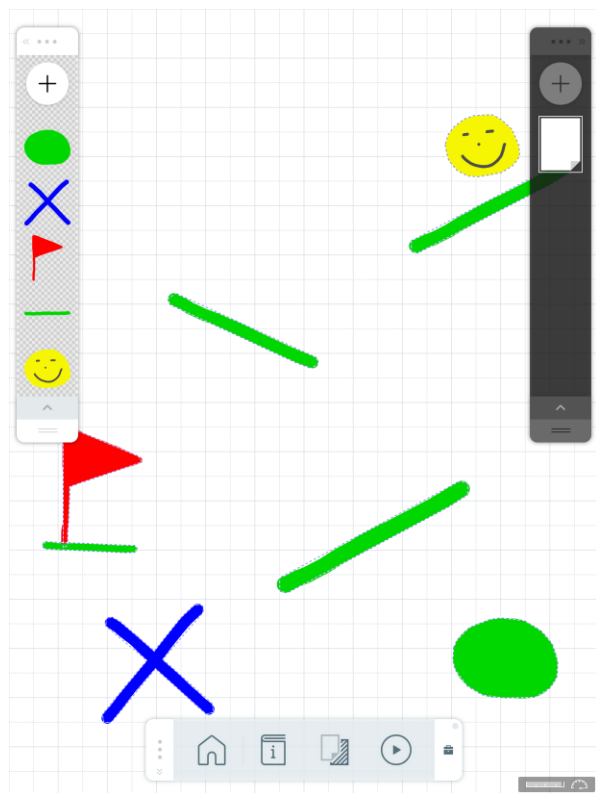
ゲーム
オーバー

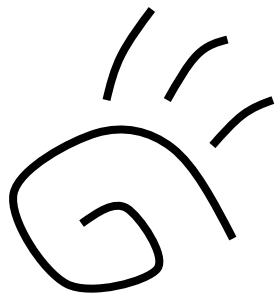




アイテムを置く

アイテムを次のように並べます。





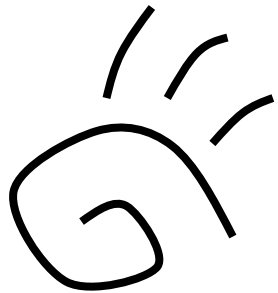
ゴールのページを作る

ゴール用のページを作る。



ゴール





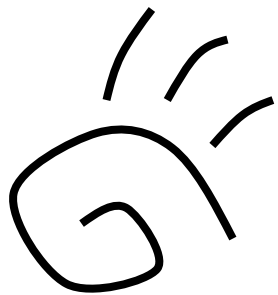
ゲームオーバーページを作る

ゴール用のページを作る。



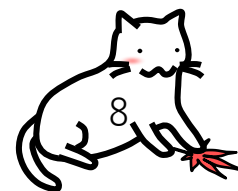
ゲーム
オーバー

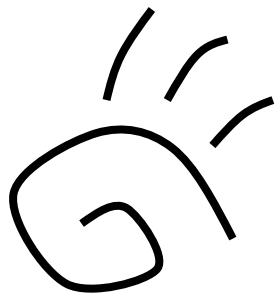




シーン属性をセット

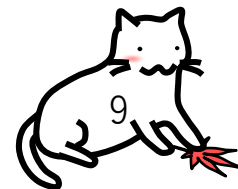
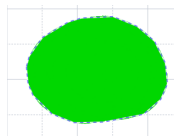
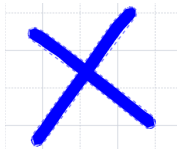
シーンに重力の属性をセットします。

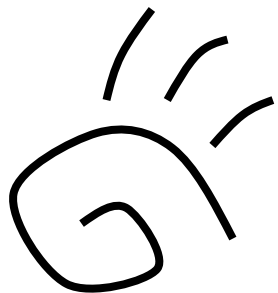




アイテム属性をセット①

全部のアイテムにアイテム属性をセットします。次のアイテムにピンをセットします。



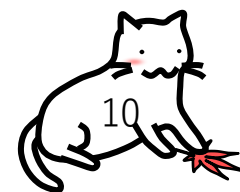
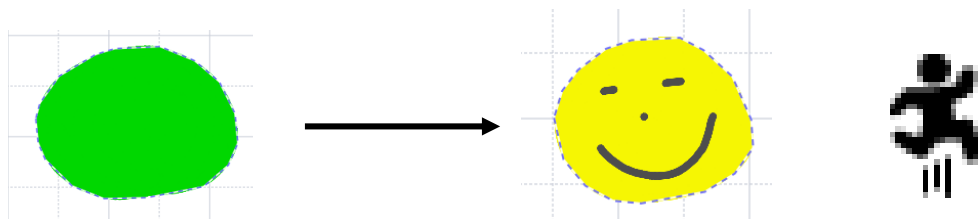


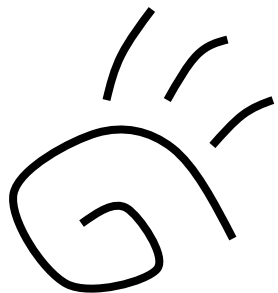
アイテム属性をセット②

次のアイテムに回転をセットします。



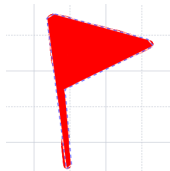
次のアイテムにジャンプをセットします。



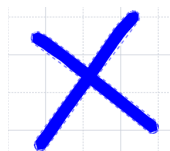


アイテム属性をセット③

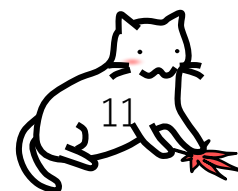
次のアイテムにシーンチェンジをセットします。

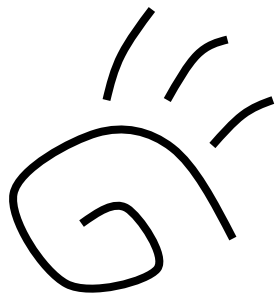


ゴール



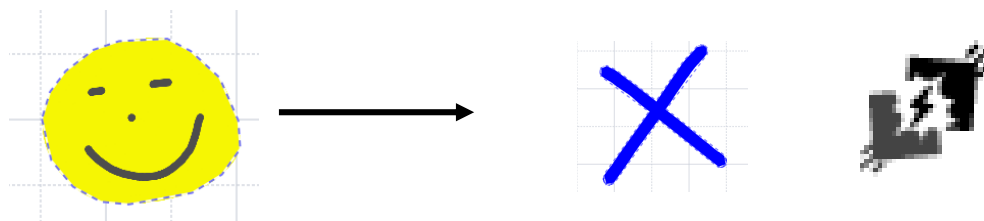
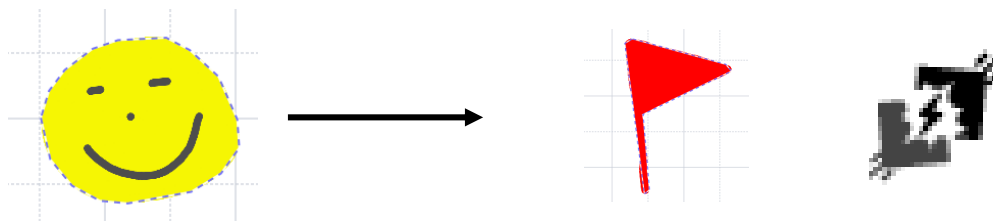
ゲーム
オーバー





アイテム属性をセット④

次のアイテムに接触をセットします。



上手く動くかテストしましょう。

