

~サク・シャーの冒険~

Adventures of Sak Shah

クリエイターネーム : まじっくましゅまる
校舎名 : LITALICOワンダー立川
学年 : 小学5年生
通塾歴 : 2年0ヶ月



動画



プログラミング



<プログラミングの説明>

1. このプログラムは、左右に動かす・加速するプログラムです
2. Aボタンで加速します

The image shows two Scratch code snippets. The left snippet is a 'when green flag clicked' event that sets initial values: 'show' (表示する), 'direction' (向き) to 90, 'force' (力) to 0, 'speed' (速度) to 2, 'x coordinate' (x座標) to 0, 'y coordinate' (y座標) to 0, and 'rotation method' (回転方法を) to 'left only' (左右のみ). It then enters a 'forever' loop (ずっと) with two 'if' (もし) conditions. The first 'if' checks for the 'right arrow key' (右向き矢印) being pressed. If true, it turns 90 degrees, increases 'distance' (進んだ距離) by 1 and 'speed' (速度), and checks for a collision (色に触れた). If a collision occurs, it decreases 'distance' by 1 and 'speed', and waits for the right arrow key to be released. The second 'if' checks for the 'left arrow key' (左向き矢印) being pressed. If true, it turns -90 degrees, decreases 'distance' by 1 and 'speed', and checks for a collision. If a collision occurs, it increases 'distance' by 1 and 'speed', and waits for the left arrow key to be released. The loop ends with a 'when force is less than 0.1' (もし 0.1 < 力) condition, which sets the costume to 'New Pikel (3)10' (コスチュームを New Pikel (3)10 にする).

The right snippet is another 'when green flag clicked' event. It enters a 'forever' loop (ずっと) with an 'if' (もし) condition 'a = key pressed' (a = キーが押された). If true, it checks 'a = key pressed' (a = キーが押された) is not true (ではない) and loops back. If true, it sets 'speed' (速度) to 0.1 and checks if '5 < speed' (5 < 速度). If true, it sets 'speed' (速度) to 5 and loops back. If false, it checks 'speed < 2.1' (速度 < 2.1). If true, it loops back. If false, it sets 'speed' (速度) to -0.1 and loops back.

作品について

< 作品説明 >

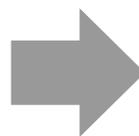
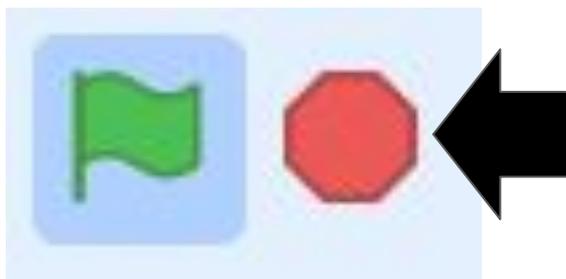
- ウニをよけながら交番を目指して、
交番に辿りつくくと交通ルールなどに関するクイズが出題されます。

< Why（作品制作に対する想い） >

- ・ 僕の弟にいろいろなルールや決まりを知ってほしくて作りました！
- ・ いい出来なのでよかったです！ (英語対応大変だった…)



こだわりポイント①



赤いボタンを押しても、

画面が動くように
しました

こだわりポイント②



<ストーリー>

サク・シャー君が迷子になった！
交番に行って市内放送をしてもらおう！

<小ネタ>

実は、サク・シャーは
前回作成したゲームで登場した、
ユウ・シャーのともだちなのです！

作品をつくってみて

<作品に対する納得度は何パーセントくらい？>

100%

<その理由は？>

多言語対応ということを成し遂げたからです

<次に挑戦したいことは？>

Unity

<将来の夢>

プログラマー

<最後に一言>

ご清聴ありがとうございました！