

たまおくとおぼえよう えい画かんのおやくそく

クリエイターネーム：すみれ

学年：2年生

教室：オンライン校

つうじゅくれき：1年2か月



どうが



プログラミング

がおされたとき

おんりょうを 0 %にする

がおされたとき

おこのうかをなくす

がおされたとき

ずっと

もし はいけいの ばんごう = 4 なら

ひょうじする

xざひょうを 59、yざひょうを -110 にする

2 びょうまつ

おんりょうを 34 %にする

かいわ のおとをならす

でなければ

かくす

このスプライトがおされたとき

かくす

おんりょうを 0 %にする

つかまえたかず を 1 ずつかえる

スプライトのほかのスクリプトをとめる

1. えい画かんの中でしゃべっているマナーのわるい人をタッチすると、きえるコード

2. タッチされたら、つかまえた数がふえるコード

作ひんについて

☆ゲームのないよう☆

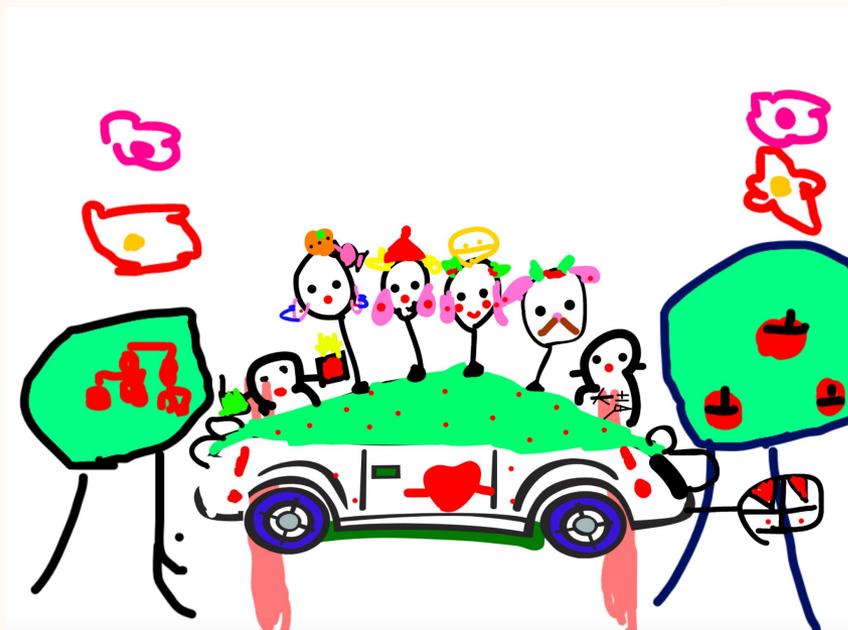
たまおくんたちが、えい画かんにいる
マナーのわるい人たちをつかまえる
ゲームです。

☆作ひんの思い☆

はじめてえい画かんに行く子にルールを
教えたくてつくりました💖



こだわりポイント①



自分で絵をかいたこと。

えい画かんにいくときの車は
なによりのわたしの
お気に入りです。
とくに、くりたまくんの
うさぎのふうせんがすきです



こだわりポイント②



わるい鳥がうごいて
ゲームをじゃまするように
したこと。

作品をつくってみて

- なっとくどは50パーセントです。
- つぎはケイドロストーリーをつくります。
- もっとすごいゲームをつくっていきたいです。