

たまおくんとおぼえよう 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

```
当のおおされたとき  
おんりょうを 0 %にする
```

```
当のおおされたとき  
おこのこうかをなくす
```

```
当のおおされたとき  
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립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。