

おいかけっこゲームを作りましょう。

スプライト	Nano、Strawberry（いちご）
背景 ^{はいけい}	好きな背景

1. Strawberry（いちご）

① 緑^{みどり}の旗^{はた}が押^おされたときの動作^{どうさ}

- ・向きが「90」度^どになる
- ・X座標^{ざひょう}が「200」、Y座標^{ざひょう}が「140」になる
- ・大きさが「50%」になる
- ・ステージに^{ひょうじ}表示される

② ①のあとの動作^{どうさ}

- ・Nano に^ふ触れるまで、繰^くり返^{かえ}し、マウスポインターの位置^{い ち}へ^{うご}動き^{つづ}続ける

③ ②のあと（Nano に^ふ触れたあと）の動作^{どうさ}

- ・ステージから^き消える
- ・メッセージ「食べ^たられた」を送^{おく}る

④ メッセージ「つか^うれた」を受け取^とったときの動作^{どうさ}

- ・「にげ^いきった！」と^いう
- ・Strawberry（いちご）の動作^{どうさ}が止^とまる（セリフは消^きえない）

2. Nano

① 緑^{みどり}の旗^{はた}が押^おされたときの動作^{どうさ}（はじめの^{せってい}設定）

- ・回^{かいてん}転^{ほうほう}方法^{じゅう}が「自由^{かいてん}に回^{かいてん}転」になる
- ・X座標^{ざひょう}を「-200」、Y座標^{ざひょう}を「-150」になる
- ・大きさが「80%」になる

② 緑^{みどり}の旗^{はた}が押^おされたときの動作^{どうさ}（コスチュームの^{へんか}変化）

- ・ず^つっと、繰^くり返^{かえ}し、「0.1」秒^{びょう}ごとにコスチュームが「nano-a」と「nano-b」に^か変わ^{かわ}り^{つづ}続ける

③ ①のあとの動作^{どうさ}

- ・「100」回^く繰^{かえ}り返し、Strawberry（いちご）のいる^{ほうこう}方向に「5」歩^{うご}ずつ動き続ける

④ ③のあと（繰^おり返しが終わったあと）の動作^{どうさ}

- ・コスチュームが「nano-d」になる
- ・「つかれたー」と言^いう
- ・Nano の動作^{どうさ}が止^とまる（セリフは消^きえない）
- ・メッセージ「つかれた」が送^{おく}られる

⑤ メッセージ「たべられた」を受け取^うったときの動作^{どうさ}

- ・コスチュームが「nano-c」になる
- ・「おいしいなー」と言^いう
- ・Nano の動作^{どうさ}が止^とまる（セリフは消^きえない）

3. このプロジェクトへのアレンジを自由に考えよう

①自分で考えたアレンジコードを加^{くわ}えよう（新しいスプライトを追^{つい}加^かしてもよい）

②アレンジコードの動作^{どうさ}の説^せ明^{めい}を書^かこう（文^{ぶん}章^{しょう}でも絵^えでもよい）