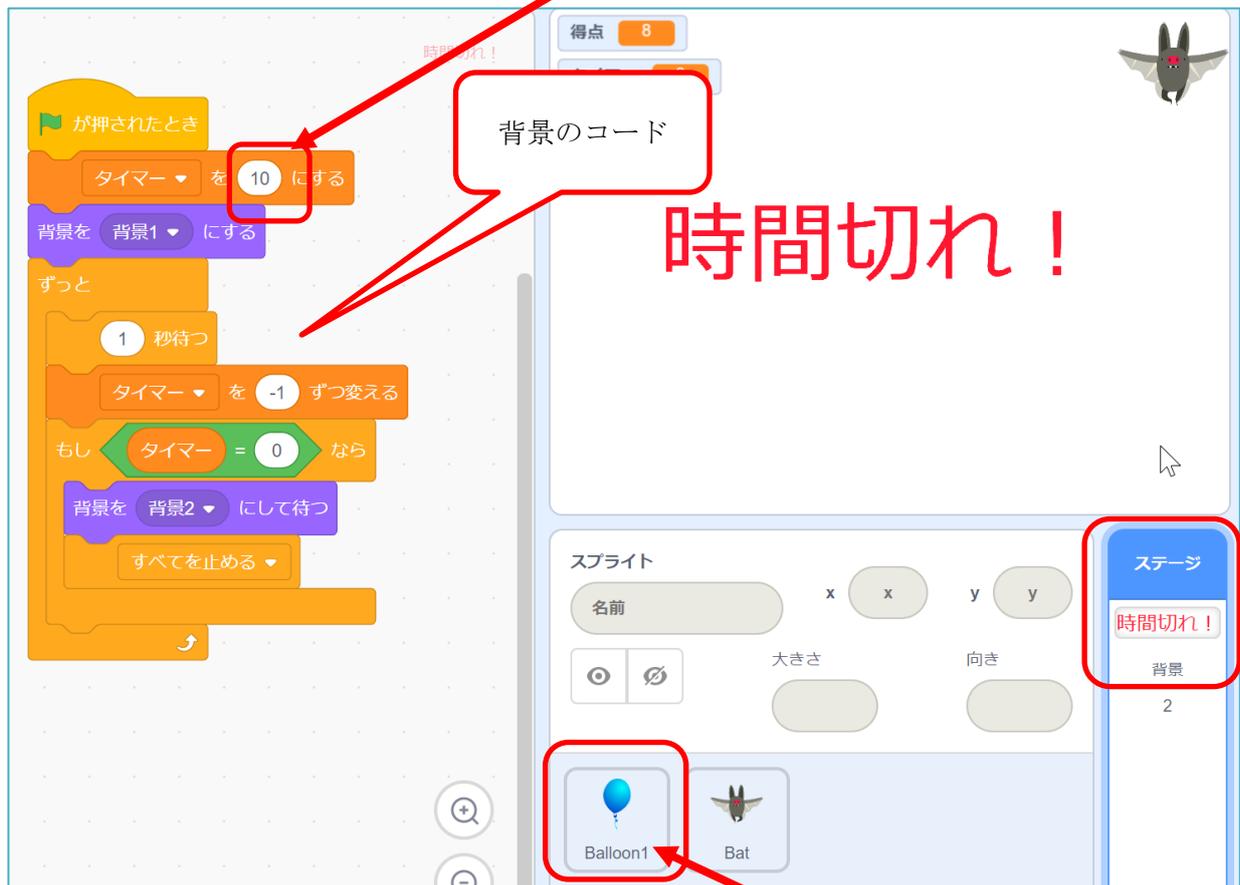
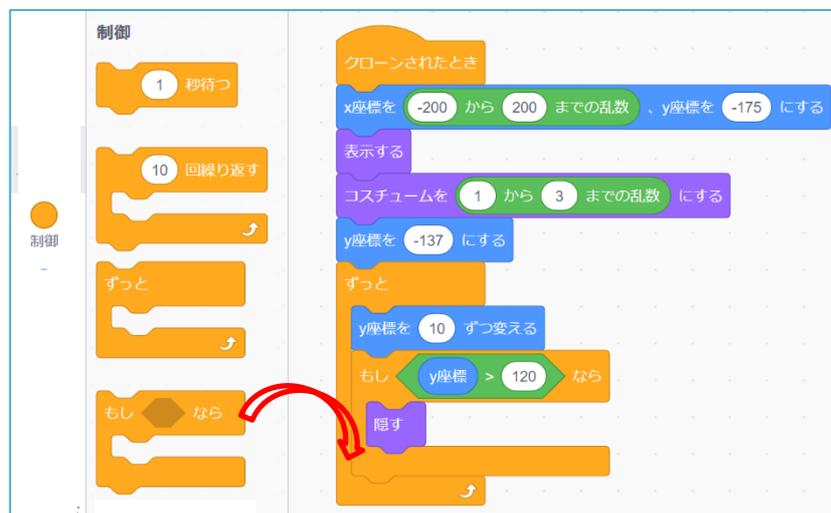


【課題 20】 <課題 19>のプログラムで、制限時間は 30 秒とし、風船が Bat(コウモリ)に当たったら、音を鳴らし、「ゲームオーバー！」と表示して終わるようにしよう。

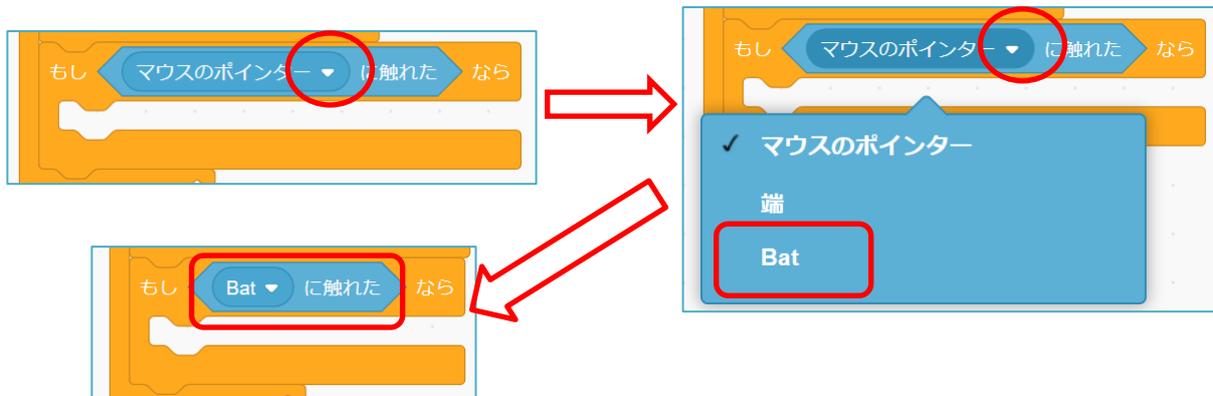
- 1 課題 19 のプログラムを表示しておく
- 2 **ステージ** をクリックし、背景のコードが表示されるようにする。
- 3 旗が押されたときの タイマーの⑩ を ⑩ に修正する



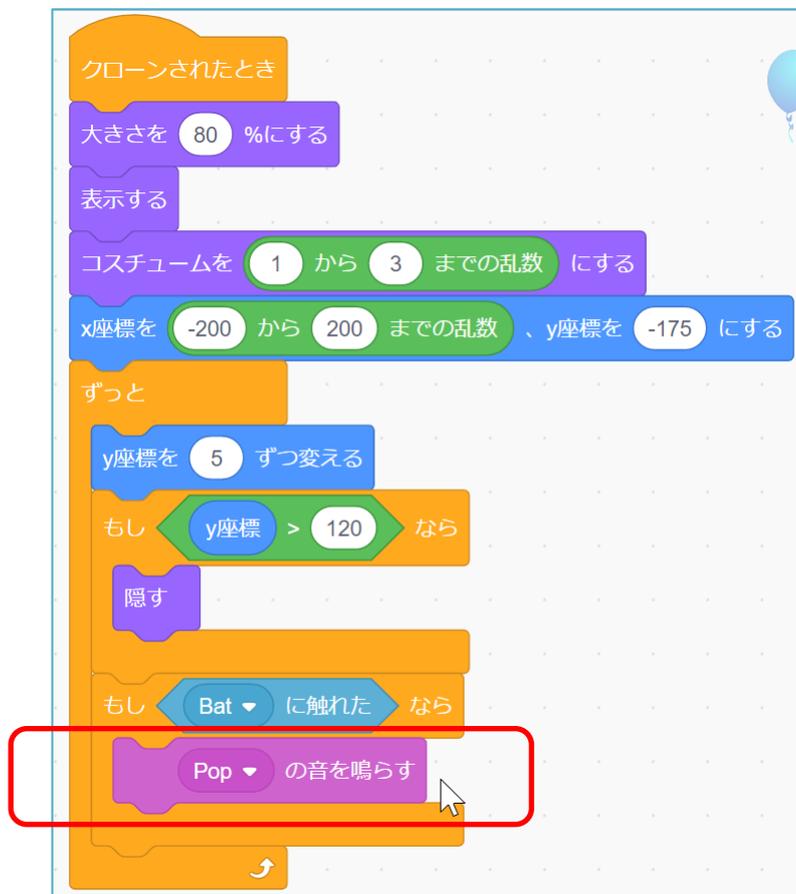
- 4 **Balloon1** の sprites をクリックし、そのコードが表示されるようにする。
- 5 **クローンされたとき** のブロックの **ずっと** のブロックの下に、**制御** カテゴリの **もし・・・なら** のブロックを、つなげる



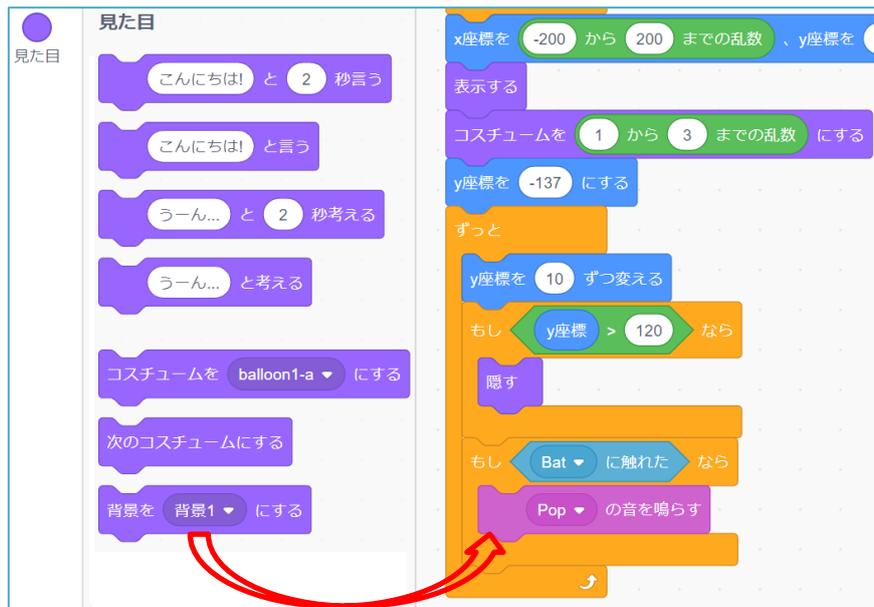
- 5 **調べる** カテゴリーの **マウスポインター▼ に触れた** のブロックを、**もし・・・なら** の部分に入れ、**マウスのポインター▼** の▼部分をクリックし、**Bat** に修正する



- 6 **音** カテゴリーの **Pop ▼ の音を鳴らす** を下につなげる。(音の種類を適当に変更しよう)

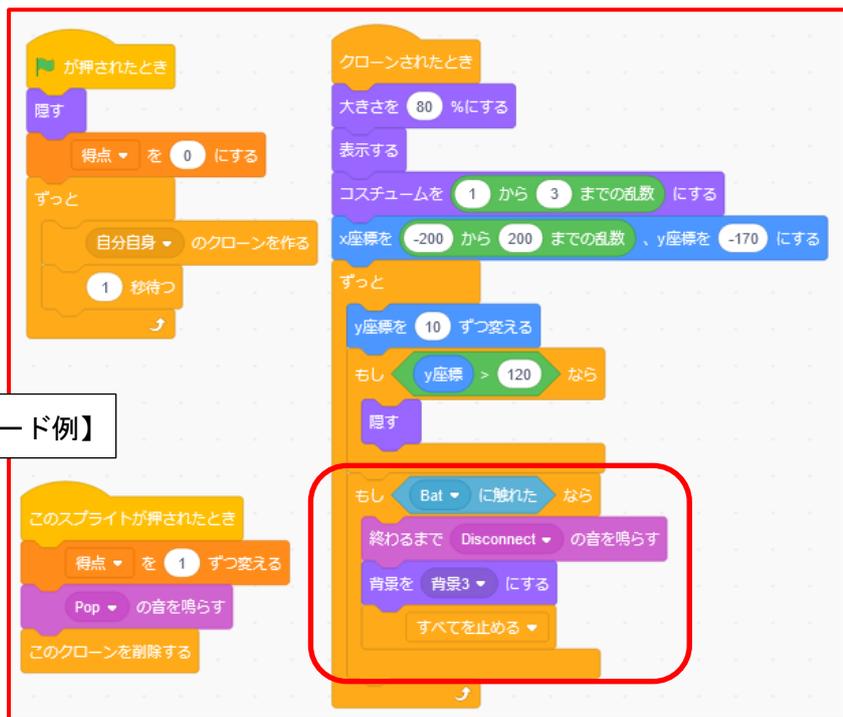


- 7 課題 18 の背景の作り方を参考に「ゲームオーバー」の背景を作る
 8 新しい背景ができたならコードの画面にもどる
 9 **Ballon1** のスプライトをクリックし、そのコードが表示されるようにする。
 10 **見た目** カテゴリーの **背景を 背景1 ▼ にする** を、**音を鳴らす** の下につなげる



- 11 **背景 1**を**背景 3**に変更する
- 12 **制御** カテゴリーの **すべてを止める** を一番下につなげる。
- 13 動作確認をする

【課題 20 の風船のコード例】



※このプログラムは、今後何度か利用しますので課題 20 で保存しておきましょう。

＜練習問題 20＞終わった時の得点が、風船に表示されるようにしましょう。

＜ヒント＞得点を表示するには、**見た目** カテゴリーの **こんにちは!と2秒言う** のブロックが使える。「こんにちは!」の部分に変数の「得点」を入れると、得点が表示される。

しかし、この場合、数値しか表示されない。

そこで、**得点は 点でした!** と表示させるにはどうしたらよいかを考えよう。

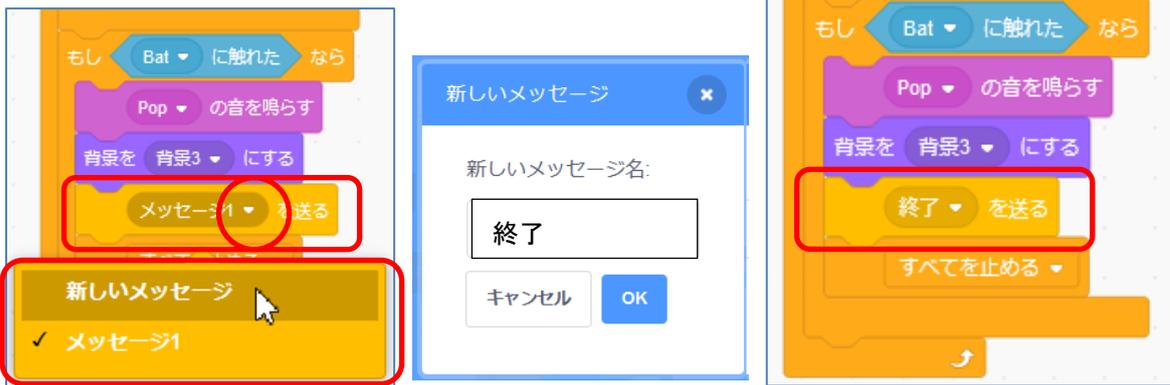
【課題 21】<課題 20>のプログラムで、終わった時に、コウモリ (Bat) が得点を表示するようにしよう。

<ヒント>コウモリには、終了するときのコードが書かれていないため、終了のタイミングがわからない。そこで、風船のコードで、風船が Bat に触れて終わった時、「終わった」というメッセージを送る。

【課題 20 の風船のコード完成図例】

【課題 20 の Bat のコード完成図例】

- 1 風船の sprites をクリックし、コードを表示する。(画面上左)
- 2 イベント カテゴリの **メッセージ1を送る** のブロックを、**すべてを止める** の前に入れる。
- 3 メッセージ1 ▼ の部分をクリックし、**新しいメッセージ** を選び、メッセージ名を「終了」とする。



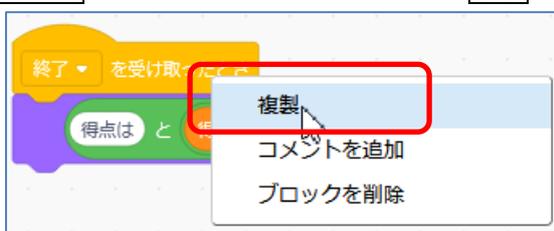
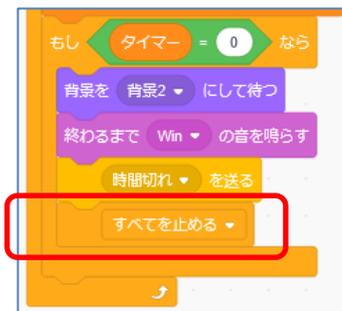
- 4 Bat のコードを表示する
- 5 イベント カテゴリの **終了▼を受け取った時** のブロックを出す。
- 6 練習 20 で作成した 演算 カテゴリのブロックを使い、**得点は変数「得点」でした!** となるように、ブロックをつなげ、**見た目** カテゴリの **こんにちは!と2秒言う** の中に入れる。

以上で、風船が Bat に触れて終了したときの処理は終わったが、まだ、時間切れで終わった時の処理が残っている。

【時間切れで終わった時の処理】

背景 のコードにメッセージ「終了」を受け取った時の処理を入れる

- 1 背景 のコードを表示する
- 2 すべてを止める の前に イベント カテゴリの 終了▼ を送る を入れる
- 3 終了▼ の ▼部分をクリックし、新しいメッセージ を選び、メッセージ名を「時間切れ」とする
- 4 Bat のコードを表示する
- 5 終了を受け取った時 のコード上で右クリックし、複製 を選ぶ。



- 6 終了▼ の ▼部分 をクリックし、時間切れ を選ぶ



【課題 21 の Bat のコード例】

<練習問題 21><課題 20>のプログラムで、終わった時に、ゲームオーバーの下に大きな文字で得点を表示するようにしよう。 <ポイント>数字のコスチュームを工夫して作る