

ドリトル②「タイマーオブジェクト・ボタンオブジェクト・変身」

【例題2の続き】タイマーオブジェクトの利用

手順

5. 三角形を回転させる
時計=タイマー！作る。
時計！「三角！30 左回り」実行。
6. 三角形を回転しながら移動させる
時計！「三角！30 左回り 5 5 移動する」実行。
7. カメも一緒に回してみる
時計！「三角！30 左回り 5 5 移動する。 かめた！10 右回り」実行。
8. 実行間隔と時間を変更する
時計！0.02 間隔 3 時間。

【例題3】宝物拾いゲームをつくってみよう

手順

1. 主役（かめた）を作る
かめた=タートル！作る。
2. かめたを操作するボタン（左ボタン）を作る
左ボタン=ボタン！ ”左” 作る。
左ボタン：動作=「かめた！30 左回り」。
3. かめたを操作するボタン（右ボタン）を作る
右ボタン=ボタン！ ”右” 作る。
右ボタン：動作=「かめた！30 右回り」。
4. かめたにエンジン（モーター）を付ける
※0.1秒ごとに10歩ずつ歩くようにしてみる（10秒間）
時計=タイマー！作る。
時計！「かめた！10 歩く」実行。
5. 宝物を作る
タートル！作る ”tulip.png” 変身する ペンなし 100 100 位置。
6. 宝物を増やす（コピー&ペーストを利用し、位置の座標を変更するとよい）
タートル！作る ”tulip.png” 変身する ペンなし -200 150 位置。
タートル！作る ”tulip.png” 変身する ペンなし 300 -250 位置。
7. 宝物を拾えるようにする
※かめたと何か重なったときに相手を消せば、拾ったように見える
かめた：衝突=「|相手|相手！消える」。

※画像ファイル一覧

画像	ファイル名
車	car.png
緑のカメ	ayumi.png
赤いカメ	ayumiRed.png
青のカメ	ayumiBlue.png
黄色のカメ	ayumiYellow.png
ロケット	rocket.png
カブト虫	beetle.png
りんご	apple.png
星	star.png
人の形	kuno.png
魚	fish.png
赤ずきん	akazukin.gif