

今日のテーマ

雨の表現

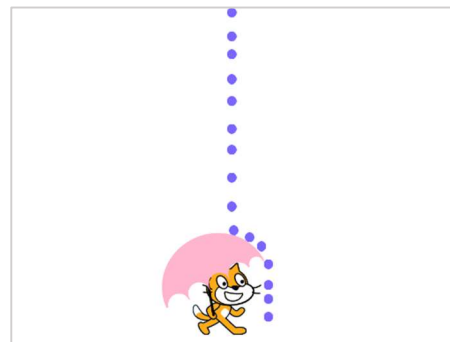
今回は、雨の参考プログラムだよ！

Scratch の参考プログラム

《参考1 水のプログラム》

① 準備

- ・スプライトを用意します



② スプライト2のプログラム

傘の色だよ



```

    ② スプライト2のプログラム

    ① 準備
    ・スプライトを用意します

    ② スプライト2のプログラム
    - 旗が押されたとき
      - 隠す
      - x座標を -6、y座標を 170 にする
      - ずっとループ
        - 自分自身 のクローンを作る
        - 0.5 から 1 までの乱数 秒待つ
        - クローンされたとき
          - 表示する
          - ずっとループ
            - もし 色に触れた なら
              - x座標を 1 ずつ変える
            - でなければ
              - y座標を -1 ずつ変える
            - もし 端 に触れた なら
              - Water Drop の音を鳴らす
              - このクローンを削除する
    
```

③ 実行してみよう

《参考2 雨のプログラム》



④ 雨つぶを増やしてみよう

が押されたとき

隠す

ずっと

自分自身 のクローンを作る

○秒待つブロックを削除

雨の落ちるスピードを調整するよ

傘の色を左右で分けて当たった時の動きを変えてみたよ

クローンされたとき

x座標を -210 から 220 までの乱数、y座標を 170 にする

大きさを 5 %にする

幽霊 の効果を 20 から 50 までの乱数 ずつ変える

表示する

雨粒の大きさ・見え方を調整したよ

ずっと

y座標を -3 ずつ変える

もし 色に触れた なら

コスチュームを コスチューム2 にする

x座標を 5 ずつ変える

もし 色に触れた なら

コスチュームを コスチューム3 にする

x座標を -4 ずつ変える

もし 端 に触れた なら

このクローンを削除する

出来たら実行してみよう！

他にもアレンジしてみてね！