



インベーダゲーム

今日はとってもクラシカルなゲームを作ります。

1 自機を作る



```

[ ] が押されたとき
  コスチュームを costume1 にする
  x座標を 0 、 y座標を -160 にする
  ずっと
    もし 右向き矢印 キーが押された かつ x座標 < 230 なら
      x座標を 5 ずつ変える
    もし 左向き矢印 キーが押された かつ -230 < x座標 なら
      x座標を -5 ずつ変える
    もし 敵 に触れた または 敵の弾 に触れた なら
      cymbal の音を鳴らす
      コスチュームを costume2 にする
      1 秒待つ
      ゲームオーバー を送る
  
```

2 自機のミサイルを作る

```

[ ] が押されたとき
  隠す
  1 秒待つ
  整列完了 = 1 まで待つ
  ずっと
    x座標を 自機 の x座標 、 y座標を -160 にする
    もし スペース キーが押された なら
      laser2 の音を鳴らす
      自分自身 のクローンを作る
      0.5 秒待つ
  
```

2

```

クローンされたとき
  表示する
  140 < y座標 まで繰り返す
    y座標を 20 ずつ変える
    もし 敵 に触れた なら
      0.5 秒待つ
      このクローンを削除する
  このクローンを削除する

```

3 敵を作る



クローンされたとき

表示する

整列完了 = 1 まで待つ

ずっと

6 回繰り返す

1 秒待つ

x座標を 10 ずつ変える

1 秒待つ

y座標を -10 ずつ変える

12 回繰り返す

1 秒待つ

x座標を -10 ずつ変える

1 秒待つ

y座標を -10 ずつ変える

6 回繰り返す

1 秒待つ

x座標を 10 ずつ変える

が押されたとき

隠す

コスチュームを costume1 にする

x座標を -150 、y座標を 120 にする

Y を 0 にする

5 回繰り返す

X を 0 にする

7 回繰り返す

x座標を $-150 + X$ 、y座標を $120 - Y$ にする

X を 50 ずつ変える

自分自身 のクローンを作る

Y を 20 ずつ変える

色 の効果を 40 ずつ変える

整列完了 を 1 にする

クローンされたとき

ずっと

もし 自機の弾 に触れた なら

zoop の音を鳴らす

コスチュームを costume2 にする

0.3 秒待つ

隠す

Kill を 1 ずつ変える

Sprite4

```
当緑旗がクリックされたとき
  コスチュームを costume1 にする
  1 秒待つ
  整列完了 = 1 まで待つ
  ずっと
    x座標を 自機 の x座標 、y座標を -150 から 120 までの乱数 にする
    もし 敵 に触れた なら
      自分自身 のクローンを作る
      1 秒待つ
```

```
クローンされたとき
  コスチュームを costume2 にする
  y座標 < -170 まで繰り返す
  y座標を -10 ずつ変える
  このクローンを削除する
```

