

プログラミング&デザインを学ぼう

コスゲリアン迷路

～コスゲリアンから逃げ切れ！～

今回もコスゲリアン迷路の続きを作っていきます！今回はゲームエリアにボタンを作り、キャラクターを動かそう！



プログラミングは好きなタイミングで動かせる！

プログラミングを使うと、私たち人間がやりたいことを、私たちが好きなタイミングで実現することができます！

例えば、スマホに「明日の朝6時に目覚まし音鳴らして」と設定すると、時間になったらスマホから音が鳴りますよね！（スマホの中のプログラムが動いて朝6時に音が鳴る）

- ・何時になったら●●して！
- ・画面上のボタンを押したら●●して！

みたいに、「時間」や私たちの「動作・操作」をきっかけにプログラムを動かすことができます。

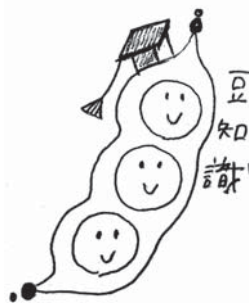


ゲームエリアにボタンを置いて、キャラクターを動かしましょう！

今回はゲームエリアにボタンを置いて、ボタンを押したときに動くプログラムを追加し、ボタンを押したらキャラクターが動くようにします。上下左右4方向にキャラクターを動かせるように、ボタンは4つ用意します！

【知っておきたいプログラムの豆知識】

・プログラミングでは色々なことを「数字や文字」で表現します。
例えば、「コスゲリアンと町長さんがどれくらい似ているのか」もプログラムの世界では「数字」で表します！
今回の迷路では「キャラクターが今ゲームエリアの中のどこにいるか」「どれくらい動かすか」を数字で表すようにしていきます！



～小菅夫婦の自己紹介～

神奈川県藤沢市に住む、ものづくりが好きな小菅夫婦です。
この度、移住イベントに参加したことがきっかけで大崎町広報紙に小菅夫婦新聞を掲載させていただくことになりました。合計10回の連載の中で、私たちが得意なプログラミング&デザインを学ぶ講座をご紹介します。



小菅奈穂子



小菅達矢

プログラミング&デザインを学ぼう
小菅夫婦新聞

Vol.6

記事:小菅夫婦

イラスト:小菅奈穂子

- プログラミングは好きなタイミングで動かせる
- ゲームエリアにボタンを置いてキャラクターを動かす
- 漫画