

集まれ! ジュニア会員!!

本企画では、ジュニア会員の日頃の成果を紹介します。使用するプログラミング言語や内容は問いません。

今回は2018年9月15日に開催された、小学3年～6年生のジュニア会員を対象とした本会主催のイベントである「Exciting Coding! Junior 2018」にて制作された作品を紹介します。本イベントではプログラミング環境 Scratch（スクラッチ）を利用して、保護者の方と一緒にアニメーションやゲームを制作しました。初めてプログラミングを体験する会員から、家でもプログラミングを楽しんでいる会員まで、15名が参加しました。3時間という短い時間でしたが、各会員のこだわり溢れる作品が制作されました。今回は制作された作品の中から、参加者からの支持を最も集めた作品の1つを紹介します。

作品介绍

寺岡拓海さん「SPACE BAT」 (<https://scratch.mit.edu/projects/246430789>)



●作品の画面キャプチャ



●プログラム

ロケットから発射するボールをコウモリに当てるゲーム。左右の矢印キーでロケットを操作し、スペースキーでボールを発射します。スコアをカウントすることができて、ボールがコウモリに当たったら、+1点。コウモリが地面に当たったら、-1点です。

こだわったポイントは、ロケットの先端からボールが出ているように見せるところ。ボールのx座標を少しずつ変えながら、自然に発射しているように見える位置を探しました。



Scratch サイトの公式チュートリアル「キャッチゲーム」を改良したゲームですね。スコアがあることで、グッとゲーム性が高まっています。

ここがいいね!



よりゲーム性を高めるような改良をしてみましょう。時間制限をつけたり、ロケットから発射するボールを複数個にしてみたり、効果音をつけてみるのもいいですね。

こうすると
もっといいね!

今回紹介した作品は、プログラミング環境 Scratch を利用しています。Scratch は MIT メディアラボのライフロング・キンダーガーデン・グループによってデザインされ、開発されました。命令の書かれたブロックを積み木のように組み合わせることにより、プログラムを作成します。作品を通して交流するためのオンラインコミュニティサイトが提供されています。現在、子供向けのプログラミング環境として、世界中で利用されています。

Scratch は Web ブラウザ上で利用することができます。ぜひ試してみてください。

参考：Scratch Web サイト、<https://scratch.mit.edu/>

次回は「Exciting Coding! Junior 2018」で制作された Scratch と micro:bit を連携した作品を紹介します。

本企画では、ジュニア会員の方の作品・プログラムを募集しています。氏名、ニックネーム、ご連絡先メールアドレス、会員番号、作品に利用しているプログラミング言語、作品タイトル、作品の説明、こだわったポイントを、以下の宛先までお送りください。

✉ 会誌編集部門 E-mail : editj@ipsj.or.jp

担当：吉田 葵（青山学院大学）