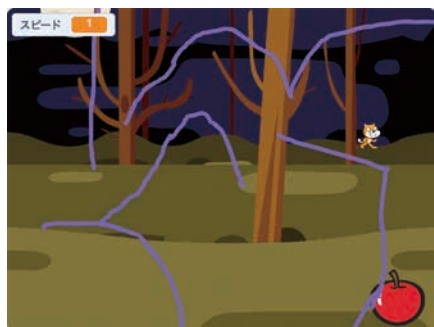


集まれ! ジュニア会員!!

今回は2019年2月16日に開催された、小学2年生～高校1年生のジュニア会員を対象とした本会北海道支部主催のイベントである「Exciting Coding! Junior 2019 @Sapporo」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、22名が参加しました。3時間という短い時間でしたが、バラエティに富んだ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を紹介します。

作品介绍 岡田 諭樹さん「電撃イライラ猫」 (<https://scratch.mit.edu/projects/287321849>)



●画面キャプチャ



●プログラムの一部

ネコを矢印キーで操作して、紫色の壁をよけてリンゴをとるゲーム。リンゴまでたどり着いたらゲームクリア。クリアまでのタイムを競います。また、ネコの歩くスピードを変えることができます。スピードの値がマイナスになるとネコは後ろ向きに歩くので、もっと難しいゲームになります。こだわりポイントは、とにかく難しいところ。もっと時間があれば、いろんなコースを作って遊びたいです。



ここがいいね!

今回のワークショップでのチュートリアル「ネコから逃げろ!ゲーム」のエッセンスをそのままに、違ったゲームへと改良していますね。ゲームの途中でネコの歩くスピードを変化させることができ、その機能がクリアまでのタイムの短縮に大きくかかわっているところが面白いです。何度も遊んでしまいました。



こうすると
もっといいね!

壁にあたってしまったら2秒動けない、アイテムをとると1秒時間を巻き戻すことができるなど、タイムにかかわるルールを追加するのもいいですね。ネコの歩くスピードだけでなく、ネコの大きさも変化させることができるとタイム短縮のためのやりこみ要素が増えますね。

Scratchにはほかの人が作った作品をもとにして改良した作品を作る「リミックス」という機能があります。作った人に敬意をはらってリミックスすることは、Scratchでは推奨されていて、Scratchでの楽しみ方の1つです。今回の紹介した作品に、より難しい新たなコースを作成するなど、リミックスしてみたいはかがでしょうか。

参考 Web サイト:

ネコから逃げろ!ゲーム, <https://scratch.mit.edu/projects/169870792>
Scratch, <https://scratch.mit.edu/>

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)