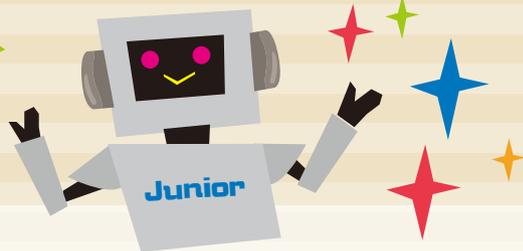


# 集まれ! ジュニア会員!!

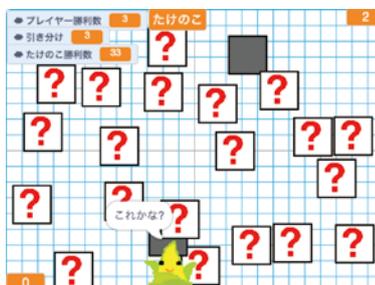


これまでこの連載では、ジュニア会員向けに開催したプログラミングワークショップでの成果物を紹介してきました。今回はそういったイベントで制作した作品ではなく、日頃からプログラミングを楽しんでいるジュニア会員の方から本連載に応募いただいたプログラミング環境 Scratch での作品を紹介します。

## 作品介绍 takenoko さん「タケノコと神経衰弱」

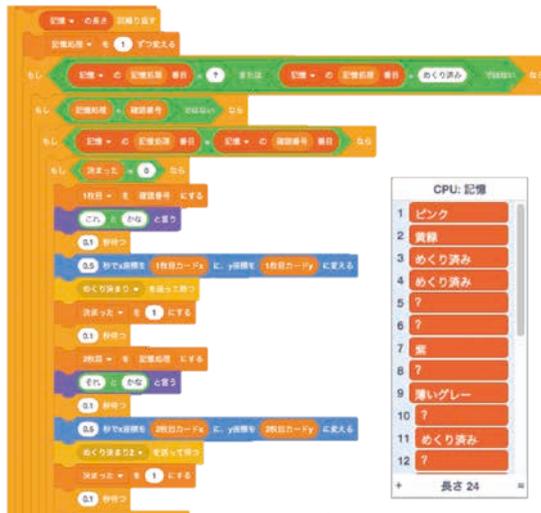
<https://scratch.mit.edu/projects/199223833/>

タケノコというキャラと神経衰弱をするゲームです。プレイヤーとコンピュータプレイヤーであるタケノコが、交互にカードを2枚ずつ開き、同じ色が出た場合に点数がはいるというゲームです。こだわったポイントは、タケノコのプログラム。



●画面キャプチャ

開いたカードをリストに記憶していき、同じ色が2つあればそれを開き、なければランダムに開くというプログラムにしています。また、勝利数の記録などにクラウド変数 (Scratch サイト上に値が保存される変数) を使っているので、今までのタケノコの戦績を確認することができます。今までのプレイヤー勝利数が2回で、タケノコの勝利数が33回です。作者の takenoko さんも勝てないとのこと。ぜひ挑戦してみてください。



●タケノコのプログラムの一部と記憶リスト

CPU: 記憶	
1	ピンク
2	黄緑
3	めくり済み
4	めくり済み
5	?
6	?
7	紫
8	?
9	薄いグレー
10	?
11	めくり済み
12	?
長さ 24	



こうすると  
もったいいね!

戦績を見るとタケノコはとても強いので、タケノコの強さを調整できるといいですね。点数差が開いてきたら、一度カードをシャッフルして、タケノコの記憶もリセットされるなどの改良も面白そうですね。ポーカーや7並べなど別のカードゲームでも、強いタケノコと戦ってみたいです。



ここがいいね!

神経衰弱ゲームとしても完成度の高い作品ですね。さらに、タケノコは強敵です。開いたカードの色をすべて正確に記録しておくというのは、コンピュータの得意なことの1つで、そこを有効に利用していますね。開いていないカードは人間と同様にランダムで開いているので、強さの中にも少し人間らしさを感じることができて好感が持てます。勝利できたときはとても興奮しました。

今回の作品には「変数」や「リスト」といったデータにかかわるブロックが積極的に利用されています。また、各札は「クローン」というコードも含めてスプライトを複製する機能を利用しています。これらの機能をまだ使ったことがない方は、この作品で遊ぶだけでなく、プログラムの中身もぜひ見ましましょう。なかなかタケノコに勝てない場合は、プログラムを勝てるように改良してしまうということが出来るのも Scratch の良いところです。ぜひチャレンジしてみてください。

参考 Web サイト: 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 E-mail: [editj@ipsj.or.jp](mailto:editj@ipsj.or.jp)

担当: 吉田 葵 (青山学院大学)