

みなさん、プログラミングを楽しんでいますか？  
プログラミングは、下の3つの考え方があります。





じゅんじじこう 順次実行 …… じゅんばんとお 順番通りに実行すること

く 繰り返し …… 同じ動きを続けること

じょうけんぶんき 条件分岐 …… 条件で動きを分けること

今日は、「ムチューニャおいかけっこ」ゲームを作って、この考え方を体験してみよう。

せいぎょ 制御ブロックの  や  を使うと、動きを繰り返したり、条件によって動きを分けたりすることができるので、かんたん 簡単なゲームを作ることができます。

## ゲーム作りに挑戦！

それでは、「ムチューニャおいかけっこ」ゲームを作りましょう。


### 【ゲームのルール】

ネコはネズミをずっと追いかけます。ネズミはマウスのポインターに向かって逃げることはできますが、ネズミがネコに捕まったら負けになります。


### 【準備】

- スプライトはネズミ  とネコ  をつかう
- ステージは好きな背景を選ぶ

### 【ネズミのプログラム】

-  を押してスタート
- ネズミは、ずっとマウスのポインターへ向けて動く
- もしネコがネズミに触れたら、ゲームは終了（すべてを止める）

### 【ネコのプログラム】

-  を押してスタート
- ネコは、ずっとネズミへ向けて動く



さんこう 参考テキスト



かいせつどうが 解説動画