

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、敵キャラを迷路上に配置して、ぶつかったらゲームオーバーになるようにしてみましょう！

いよいよ迷路作りも完成です！

(ちなみに次回最終号(?)では、総まとめをやりたいと思います)



## 敵キャラを迷路上に配置する

コスゲリアンと同じように、敵キャラを迷路上に配置していきます！

プログラミングをするときに大事なのは、「必要な情報をちゃんとプログラムに教えてあげるということでした！」

- ・「何の画像」を
- ・「迷路上のどの位置」に
- ・「どんな大きさ」で



以前の回でも学んだことでしたね！プログラムは伝えたことだけをしてくれるので、やりたいことがあった時、何が必要な情報なのかをしっかりと確認しましょう！



## 敵キャラとぶつかったらゲームオーバーにする

次に、敵キャラとぶつかったらゲームオーバーにしてみましょう！敵キャラもコスゲリアンも、迷路上にいる位置を数字で表していました！

前回学んだ「条件分岐」を使って、ぶつかったかどうかを確認します！



GAME  
OVER



コスゲリアンと敵キャラの位置を表す数字を比べて、同じになったら「ぶつかった」ということになります！あとは、ぶつかった場合にやりたいことをプログラムに教えてあげるだけです！

～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キッカケ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.9

記事:小菅夫婦

イラスト:小菅奈穂子

●敵キャラを迷路上に配置する

●敵キャラとぶつかったらゲームオーバーにする

●漫画