

なぜなぜゲームを作ろう

---

# グループの概要

---

このグループではSmalrubyを使いなぞなぞゲームを作ります。

テキストを入力して実際に解答出来るなぞなぞゲームを作れるようになります。

# 新しく工夫した所

---

- ・起動するたびにランダムで問題を出題するようにしました。
- ・回答にひらがな、カタカナ、漢字を入力しても正解になるようにしました。

# 操作方法

---

旗マークを押下する。

なぜなぜ問題が出現するので  
テキストを入力して  
なぜなぜに回答していく。



# 操作方法

---

正解すると「正解」と言ってくれる。



次のモンスターがなぞなぞ問題を出してくれるのでそれに解答していく



# 操作方法

---

1問でも間違えるとゲームオーバー  
最初からやり直し!

次も同じ問題を出してくれる  
とは限りません。



# 操作方法

---

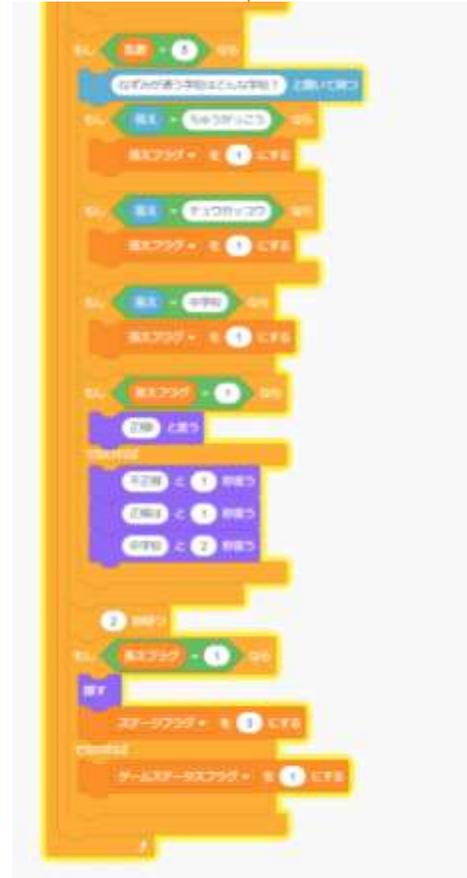
全問正解するとゲームクリア

The text "GAME CLEAR" is displayed in a stylized, bubbly font. The letters are white with a thick teal outline. The text is arranged in two lines: "GAME" on the top line and "CLEAR" on the bottom line. The entire graphic is enclosed in a thin black rectangular border.

GAME  
CLEAR



# ソースコード(問題 2問目以降)

A vertical stack of Scratch code blocks. It starts with a 'when green flag clicked' block, followed by several 'say' blocks, 'wait' blocks, and 'say' blocks. It ends with a 'say' block and a 'wait' block.A vertical stack of Scratch code blocks. It starts with a 'when green flag clicked' block, followed by several 'say' blocks, 'wait' blocks, and 'say' blocks. It ends with a 'say' block and a 'wait' block.A vertical stack of Scratch code blocks. It starts with a 'when green flag clicked' block, followed by several 'say' blocks, 'wait' blocks, and 'say' blocks. It ends with a 'say' block and a 'wait' block.

問題数はこのコードを使い回す事で、増やせます。

# ソースコード(最終問題)

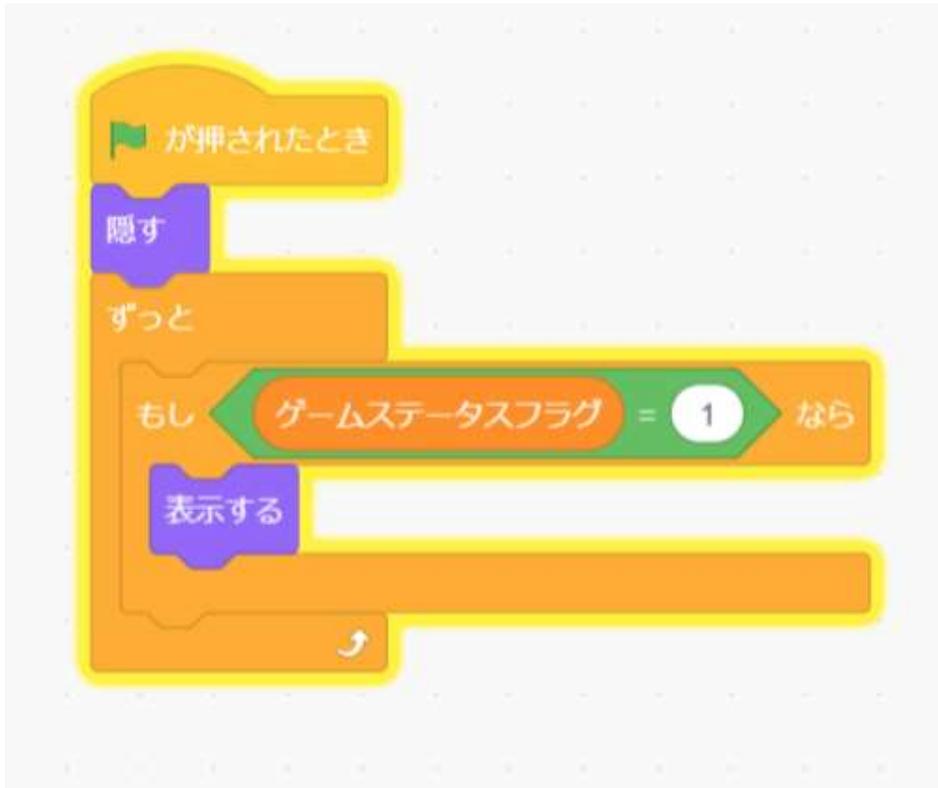
最終問題でも出題部分のコードは変わりません。

正解した場合のみ変数を変えて  
ゲームクリアの文字を出すようにします。



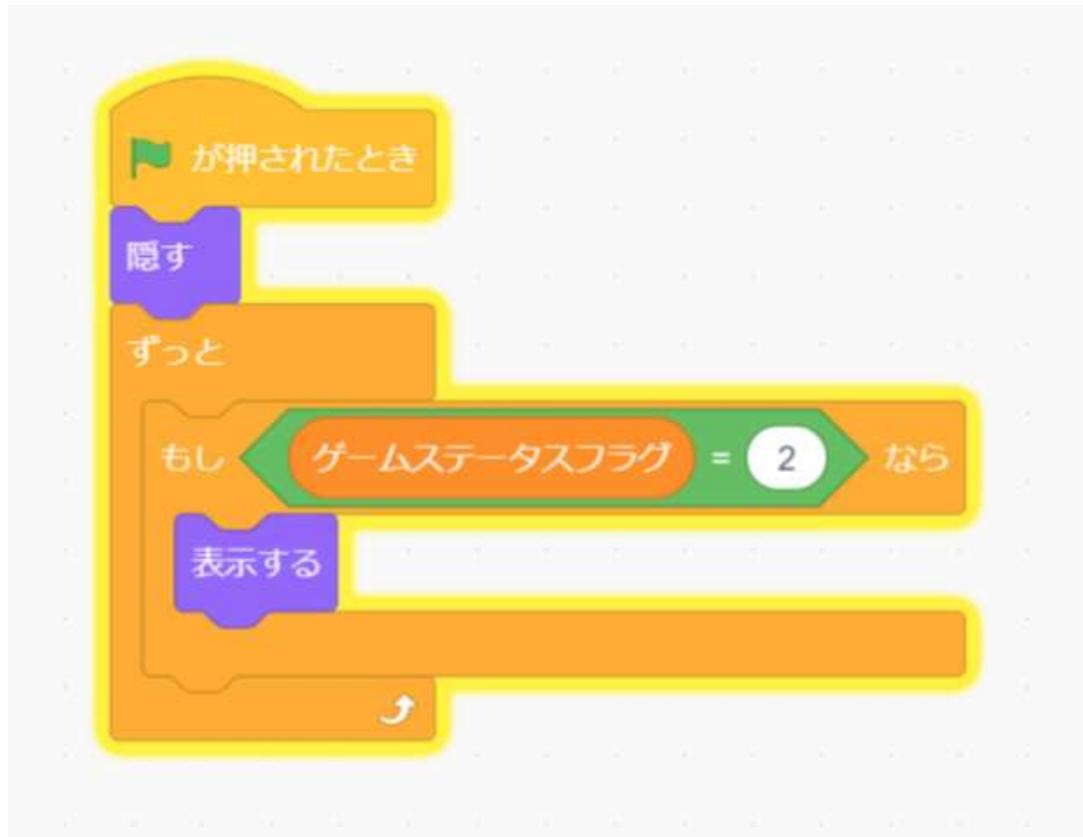
# ソースコード(ゲームオーバー)

---



GAMEOVERの各文字  
同じコードを入力します。

# ソースコード(ゲームクリア)



ゲームオーバーコードと大きな違いはありません。

変数で表示する文字を変えています。

GAMECLEAR全て文字をこのコードを入力します。

# 反省・改善すること

---

最終問題くらいはリスト変数などを使って  
もっと複数の問題をランダムで出題するようにしたかったが  
元気がなかった。