

作成教本資料
なぞなぞゲーム

グループ概要

- 問題を表示し、言葉が入力されるまで待つ
 - 入力された言葉が正解かどうかを判定
 - あっていれば「正解！」、間違いであれば正解を表示
 - 設定されている問題分を表示
-
- 今回作成したなぞなぞゲームは「サッカー」について作成
 - 多くの人を知っていることを考えたことから選択

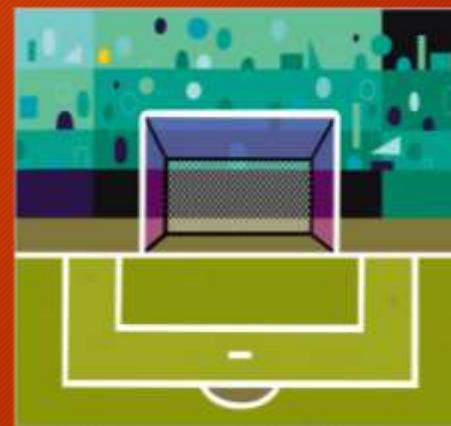
工夫した箇所

- 問題ごとに背景を変更
→背景を変えることで飽きさせないように

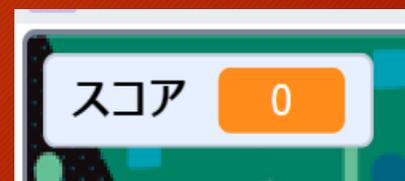
問題1



問題2



- スコアを表示し、正解するごとに1増える
→何問正解したかを把握するため



コード

- スタート
- 1問目表示
- 1問目判定
- 背景変更処理

```
Scratch code blocks:  
1. Green flag clicked (when green flag is clicked)  
2. Set size to 100% (set size to 100%)  
3. Set background to Soccer 2 (set background to Soccer 2)  
4. Show score (show score)  
5. Hide question number (hide question number)  
6. Set score to 0 (set score to 0)  
7. Wait for question: Which country was soccer born in? (wait for question: Which country was soccer born in?)  
8. If answer is England (if answer is England)  
9. Say Correct! for 3 seconds (say Correct! for 3 seconds)  
10. Set score to 1 (set score to 1)  
11. Otherwise (otherwise)  
12. Say Soccer was born in England for 3 seconds (say Soccer was born in England for 3 seconds)  
13. Set question number to 1 (set question number to 1)  
14. If question number is 1 (if question number is 1)  
15. Set background to Playing Field (set background to Playing Field)
```

コード(2)

- 2問目表示
- 2問目判定
- 背景変更処理

```
Scratch code for a soccer quiz question. The code starts with a 'wait for click' block with the text 'サッカーで試合の際に1チームの出場する選手は何人ですか? 数字だけ半角で入力してください'. It then has three 'if' blocks: 'if answer = 11', 'if score = 1', and 'if score = 0'. The 'if answer = 11' block contains a 'say 正解! for 3 seconds' block. The 'if score = 1' block contains a 'set score to 2' block. The 'if score = 0' block contains a 'set score to 1' block. After these, there is a 'if not' block containing a 'say 1チーム11人が出場します。 for 3 seconds' block. This is followed by a 'set question number to 2' block. Finally, there is an 'if question number = 2' block containing a 'set background to Soccer 2' block.
```

コード(3)

- 3問目表示
- 3問目判定
- 最終スコア表示処理

```
Scratch code for a soccer quiz question. The code starts with a 'wait for user' block asking 'サッカーの試合は何分ですか?数字だけ半角で入力してください'. It then has three 'if' blocks: 'if answer = 90', 'if score = 2', 'if score = 1', and 'if score = 0'. Each 'if' block has a corresponding 'set score to' block. After the 'if' blocks, there is a 'say' block with the text '基本は90分です。延長戦になれば120分までになります。'. Finally, there are three 'say' blocks: 'ended', 'score is...', and 'score'.
```

サッカーの試合は何分ですか?数字だけ半角で入力してください と聞いて待つ

もし 答え = 90 なら

正解! と 3 秒言う

もし スコア = 2 なら

スコア を 3 にする

もし スコア = 1 なら

スコア を 2 にする

もし スコア = 0 なら

スコア を 1 にする

でなければ

基本は90分です。延長戦になれば120分までになります。 と 3 秒言う

終了 と 2 秒言う

スコアは... と 2 秒言う

スコア と言う

操作方法

- 旗を押すと1問目が発生する
- 答えを入力してエンターキーを押す



操作方法(2)

- 正解なら正解、間違いなら正しい答えが出てくる
- 新たな問題があれば画面が切り替わる



操作方法(3)

- 1つ前の問題を正解していた場合、スコアの値が1つ増える
- 新たな問題が表示される



操作方法(4)

- 終了した場合、スコアを最終スコアを表示



まとめ

- 数字の場合は半角入力するように指定することで正解の際に間違い判定されないようにしたのは良い点だと感じる。
- 3問だけではすぐに終わってしまうため、もっと問題数を増やせばより発展できた。
- イラストや背景をより選別できればよかった。
- 正解、不正解の際により動きをつけることができればよかった。