



## SESSION 5 ①背景の「ぷよ」を入れ替えよう

参照ファイル index.html

```
22 <div id="stage" style="position:relative;margin:0 auto;overflow:hidden;background:url(img/puyo_1bg.png)"></div>
```

1 : 緑    2 : 青    3 : 紫  
4 : 赤    5 : 黄    に背景が変わります

## SESSION 5 ②ステージの大きさを変えよう

参照ファイル config.js

```
9 Config.stageCols = ●; // ステージの横の個数  
10 Config.stageRows = ●; // ステージの縦の個数
```

\* ヒント：数字を入れるときは、整数で入力をしましょう。

## SESSION 5 ③背景の色を変えよう

参照ファイル config.js

```
17 Config.stageBackgroundColor = '#11213b';
```

#000000  
赤の強さ 緑の強さ 青の強さ

## SESSION 5 ④「ぷよ」の落下速度を変えよう

参照ファイル config.js

```
25 Config.playerFallingSpeed = ?.?;
```

\* ヒント：数字を入れるときは、小数も使用し、入力をしましょう。

\* 応用：はじめは、「0.9」です。速さを2倍、3倍にするにはどうすればよいでしょうか？



## 授業の振り返り

今日の学習を振り返り、今後どのように取り組んでいきたいですか？ 理由も含めて書きましょう。

年 組 番 名前

## 色覚多様性におけるゲーム対応






『ぶよぶよ』は同じ色をくっつけて消すゲームですが、見えづらい方のために、

や  の表示を変えることで識別しやすくしています。


## 『もじぶよ』に変えてみよう

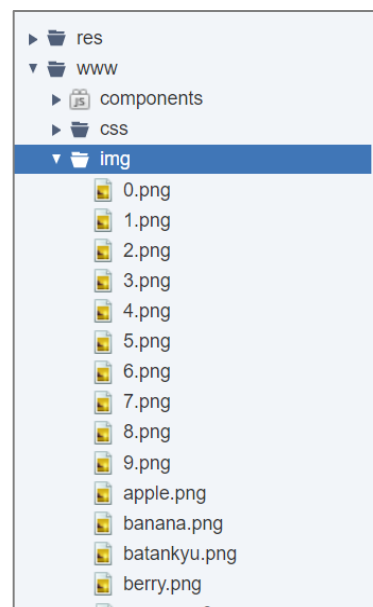


① 「2時間目」の『もじぶよ』ファイルをダウンロード/解凍し、5つのファイルを「img」にドラッグして、アップロードします。

名前	更新日時	種類	サイズ
 yellow	2021/03/18 13:07	PNG ファイル	14 KB
 blue	2021/03/18 13:07	PNG ファイル	17 KB
 green	2021/03/18 13:05	PNG ファイル	16 KB
 purple	2021/03/18 13:06	PNG ファイル	17 KB
 red	2021/03/18 13:05	PNG ファイル	19 KB



名前	更新日時	種類	サイズ
 yellow	2021/03/18 13:07	PNG ファイル	14 KB
 blue	2021/03/18 13:07	PNG ファイル	17 KB
 green	2021/03/18 13:05	PNG ファイル	16 KB
 purple	2021/03/18 13:06	PNG ファイル	17 KB
 red	2021/03/18 13:05	PNG ファイル	19 KB



② 「index.html」 の26～30行目に、入れた画像を反映させます。

参照ファイル index.html

```
26 
```

(1) 1つ目の『ぷよ』は、

(2) 「img」 中にある

(3) 「puyo\_1.png」という画像にする

```
26 
```



③ 「index.html」 の27～30行目に、残りの画像を反映させます。

参照ファイル index.html

```
26 
```

```
27 
```

```
28 
```

```
29 
```

```
30 
```



【\* 入力後保存⇒『もじぷよ』に変われば完成！】

\* 画像は、フリー素材（著作権に注意！）や自作デザインにも変えられます。

ぷよ画像：620×620pixel、150KB以内

背景画像：620×620pixel、不透明度70%（推奨）、150KB以内

「img」フォルダへ入れること、ファイル名を確認することに  
気を付けてチャレンジしてみよう！