

年 組 番 名前

『ぶよぶよ』は、どういうルールของเกมか、考えてみよう

- ①ぶよが から落ちてくる
- ② に動かすことができる
- ③ぶよは ことができる
- ④同じ色が 個以上くっつくと消える

他にも気づいたことを書いてみよう

プログラミング画面の見かた

The image shows the Monaca IDE interface. On the left is a file explorer with folders like 'components', 'css', 'img', and 'src'. The center pane shows HTML code with various script and link tags. The right pane shows a mobile emulator. Red boxes highlight the 'src' folder, the HTML code, and the emulator. Arrows point from empty text boxes to these elements.

入力ファイルの開き方

The diagram shows two file explorer views. The first view shows the 'src' folder selected. An arrow points to the second view, which shows the 'player.js' file selected within the 'src' folder. Text labels indicate the actions: 'srcをクリック' and '「player.js」をクリック'.

SESSION 1 「ぷよ」が落ちてくる

参照ファイル player.js

189 `this.puyoStatus.top += Config.playerFallingSpeed;`

文字頭を合わせる
半角スペース

【* 入力後保存⇒ぷよが落ちてくる？】

*ヒント：大文字を出すときは、「Shift」を押しながら押します。(S⇒「Shift」+「S」)

SESSION 2 「ぷよ」を左右に動かす

参照ファイル player.js

280 `this.moveDestination = (x + cx) * Config.puyoImgWidth;`

文字頭を合わせる
半角スペース

【* 入力後保存⇒ぷよが左右に動く？】

*ヒント：ゲーム画面をクリックしてから、キーボードの「←」「→」を押します。

SESSION 3 「ぷよ」を回してみよう

参照ファイル player.js

370 `this.puyoStatus.dy = dCombi[1];`
372 `return 'rotating';`

文字頭を合わせる
半角スペース

【* 入力後保存⇒ぷよが回る？】

*ヒント：「'」（シングルクォーテーション）は、「Shift」+「7」を押します。

⇒使用するキーボードによりますので、先生に確認しよう。

完成したら、「←」「↑」「→」を使って、ぷよを4つ以上くっつける練習をしよう。

⇒消えるプログラミングをしていないので、まだ消えません。

⇒ゲームが止まる、ゲームオーバー(ばたんきゅー)になったら、「再読み込み」しよう。

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。