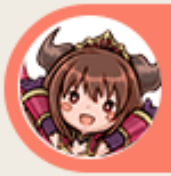


# もくじ

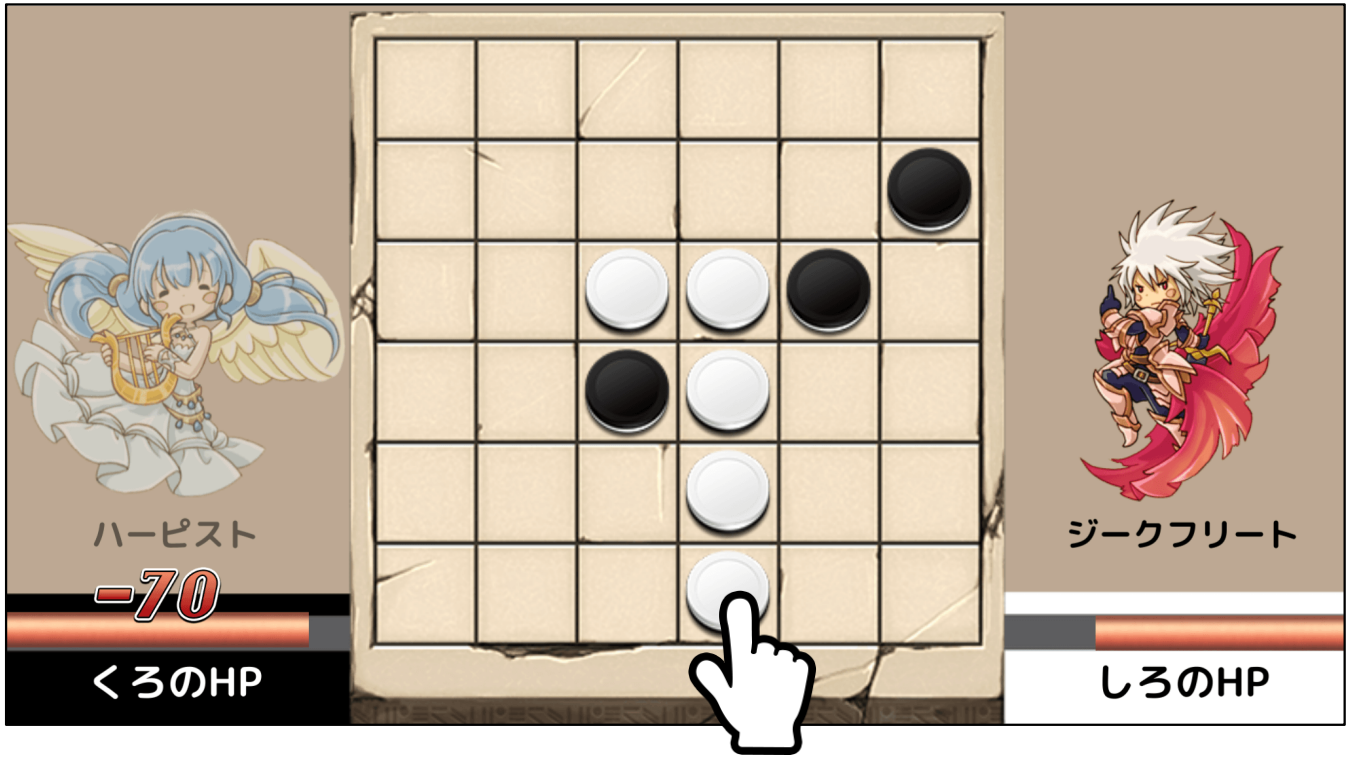

- なにをするの? …… 2
- 考え方 …… 3 → 6
- ほうせきをゲットしたい …… 7
- もとのプログラム …… 8 → 17

# なにをするの?

- バトルできるようにする
  - Lv7: 石のおける場所を見やすくし、チビキャラを左右におく
  - Lv8: 石を打ったときに、相手へダメージをあたえる
  - Lv9: ターンと勝ち負けを見やすくする

# バトルのルール

- 石を打つと、相手にダメージをあたえる
- 相手のHPを0にするか、石がおけなくなったら決着



# 左右にチビキャラをおくには

- はいけいから よびだされると、まん中に出てくる
- よびだされたときの ひき数によって、
  黒(-1)なら左に、白(1)なら右に、横のいちをずらす

# チビキャラをターンごとに交代するには

- チビキャラに、12体のポーズをもたせる
  - ふんい気を感じられるように、ランダムにポーズきりかえ

アルン

ブランジェッタ

エンデガ

ファウスト

ガルム

グエリアス

グウェイン

ハーピストエンジェル

ニケ

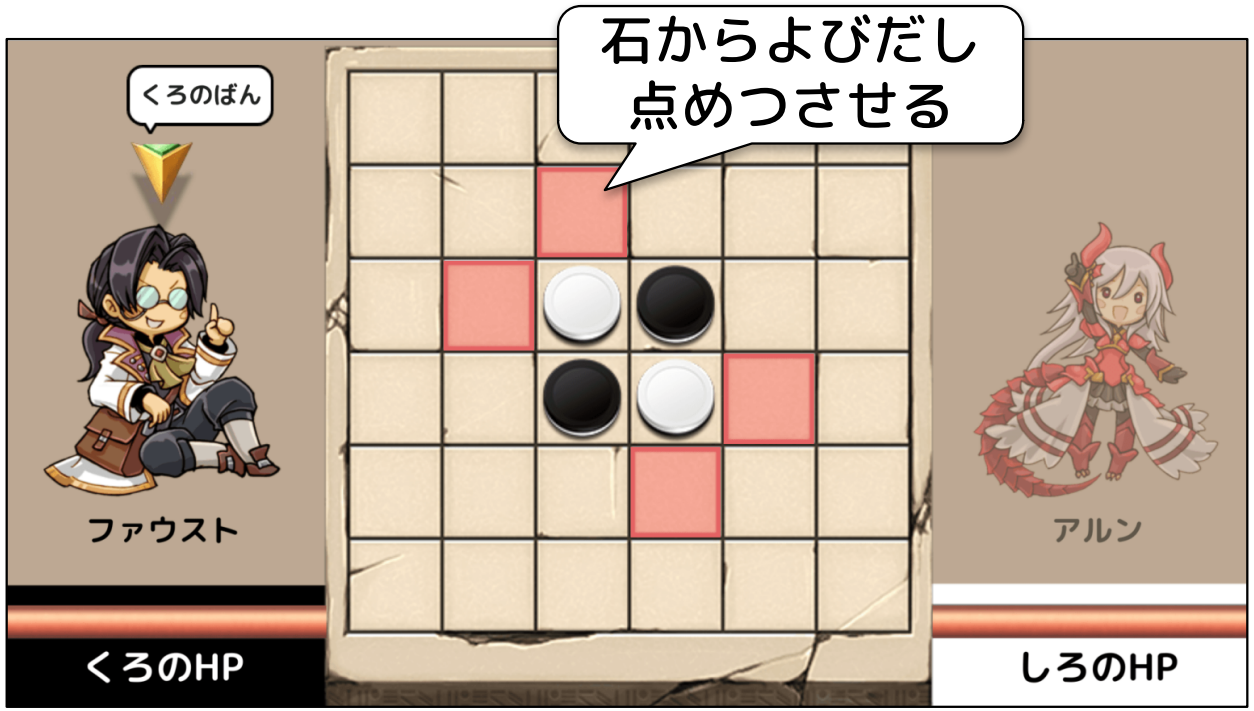
ルキア

ジークフリート

ヴァイセ

# 石のおける場所を目立たさせる

- Lv6では、おける場所に●を書いたが、やや地味
- そこで ■ のキャラを点めつさせて、目立たさせる



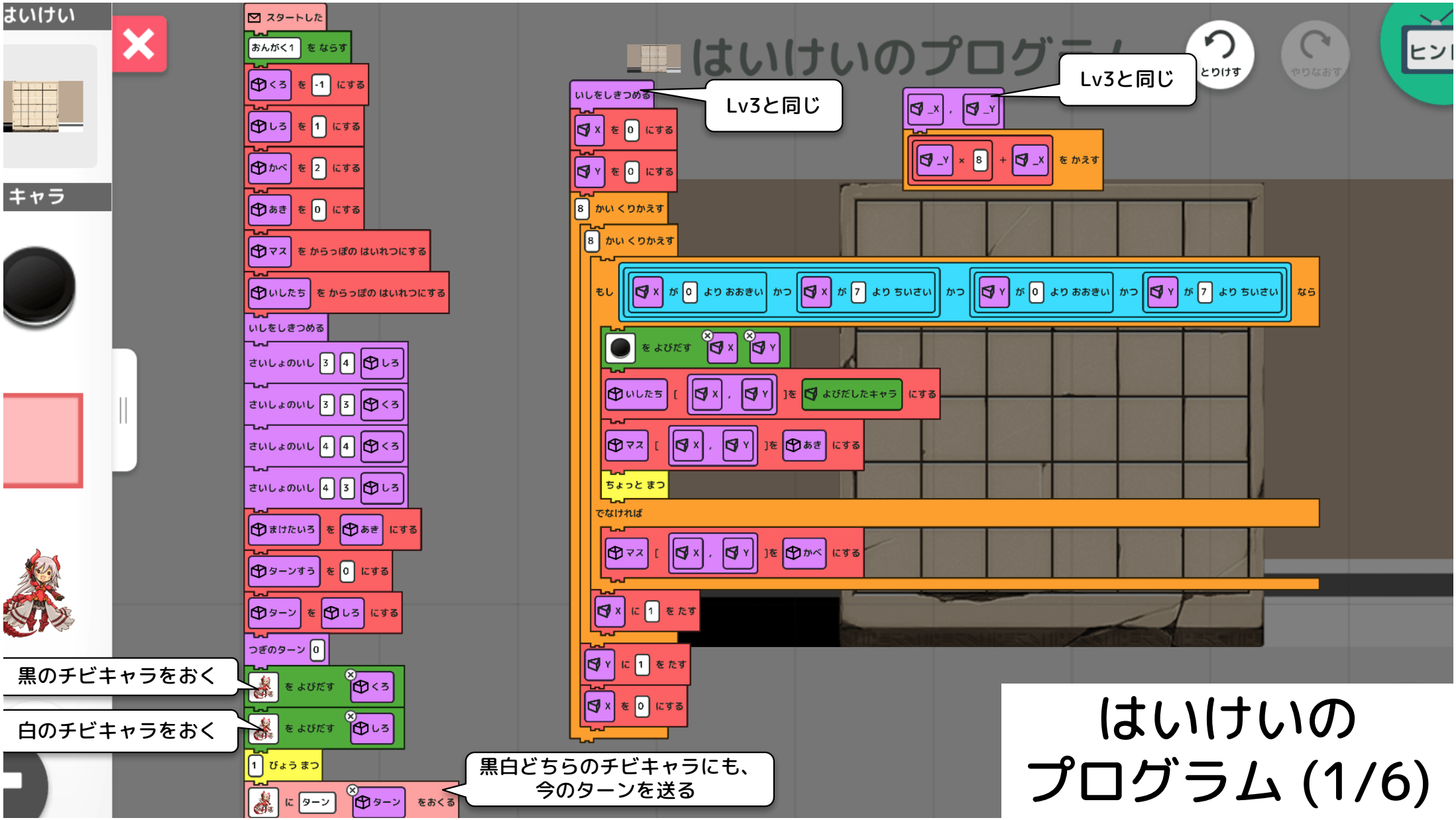
# ほうせきをゲットするには…

●ほうせきを ゲットしたい

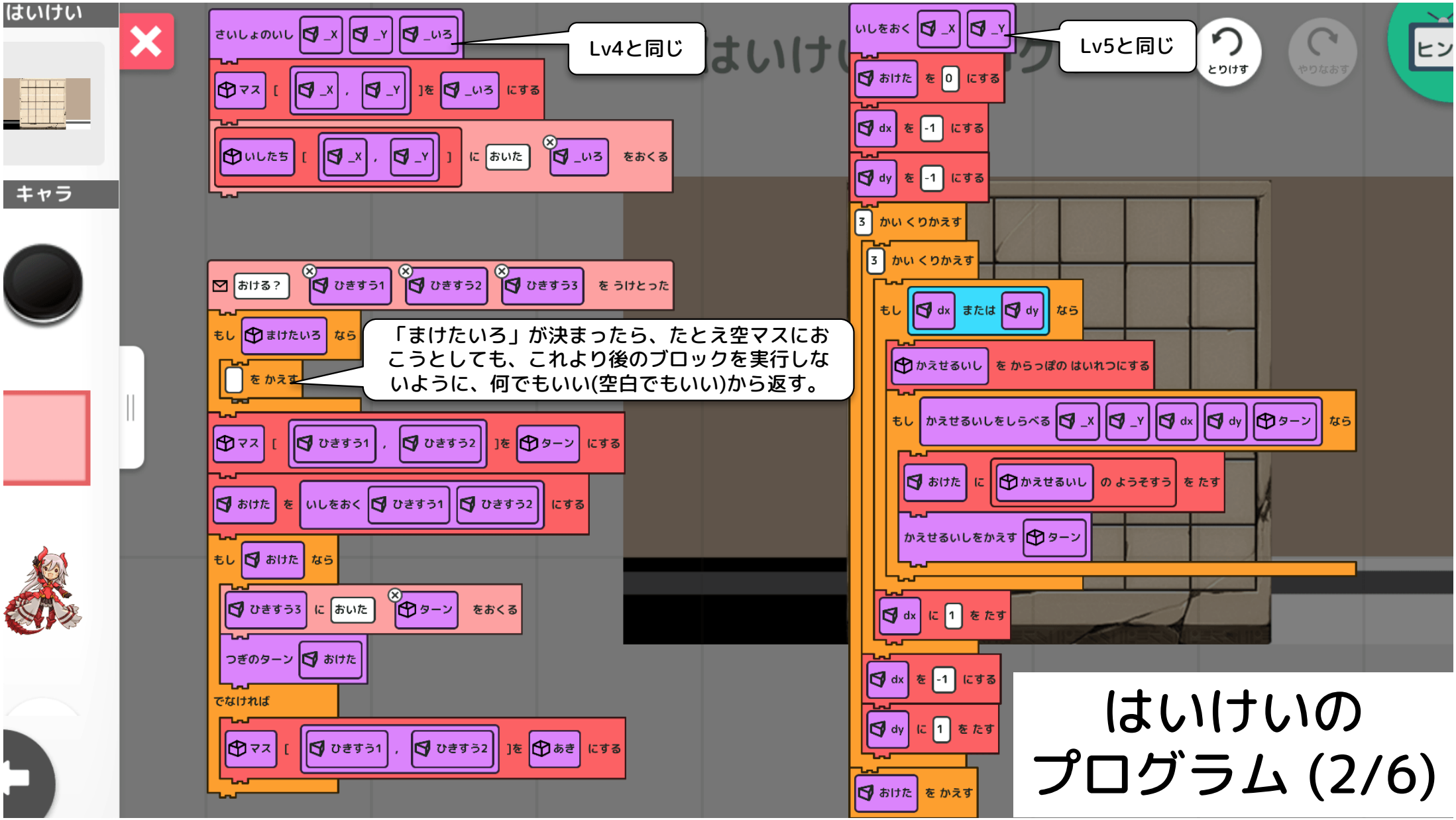
1. をおして、プログラムをバラバラにする
2. 後のページを見ながら、プログラムを組み直す
3. をおして、元通り動くか、かくにんする

●ほうせきは いらないから、元にもどしたい

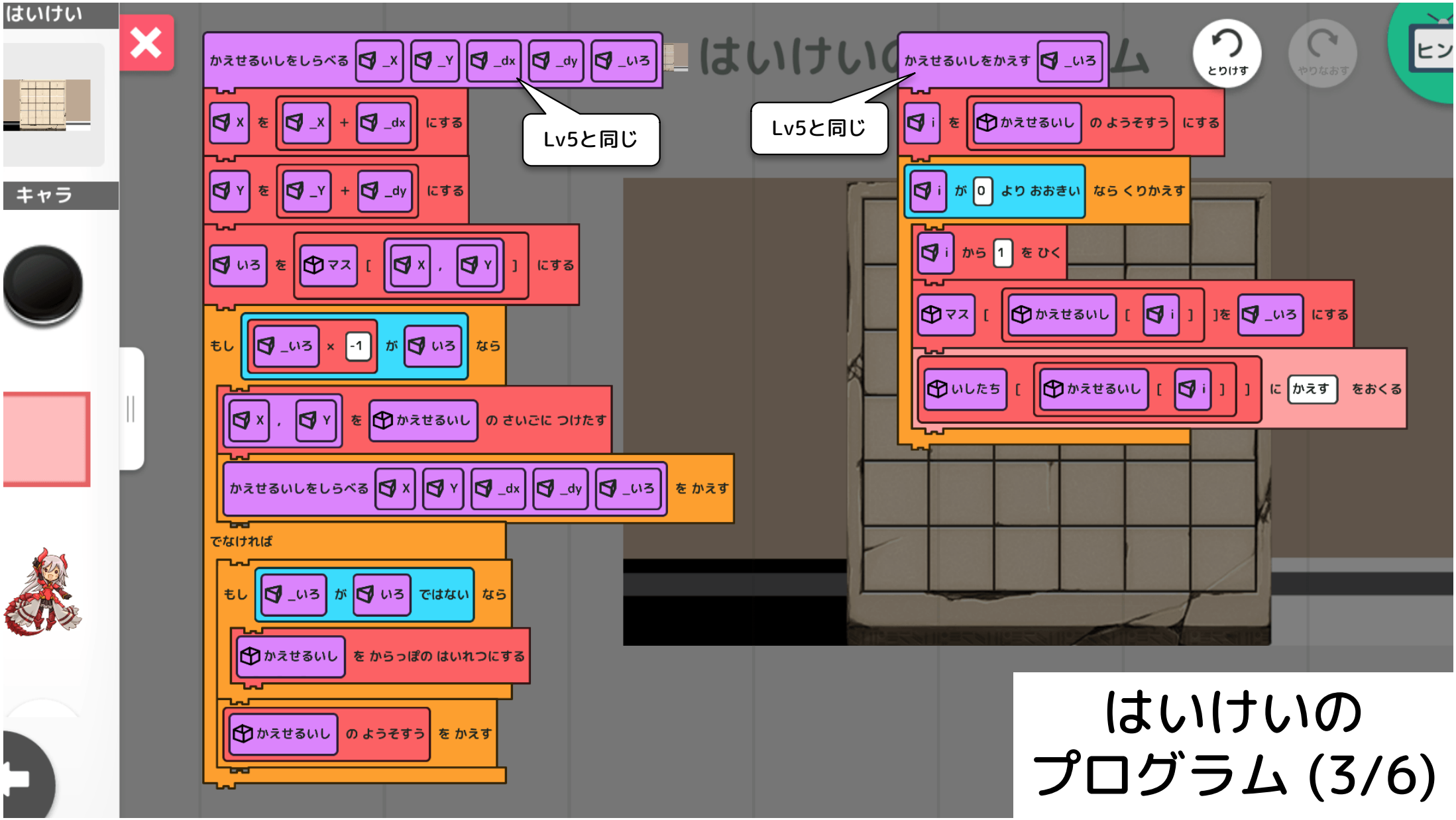
1. をおす



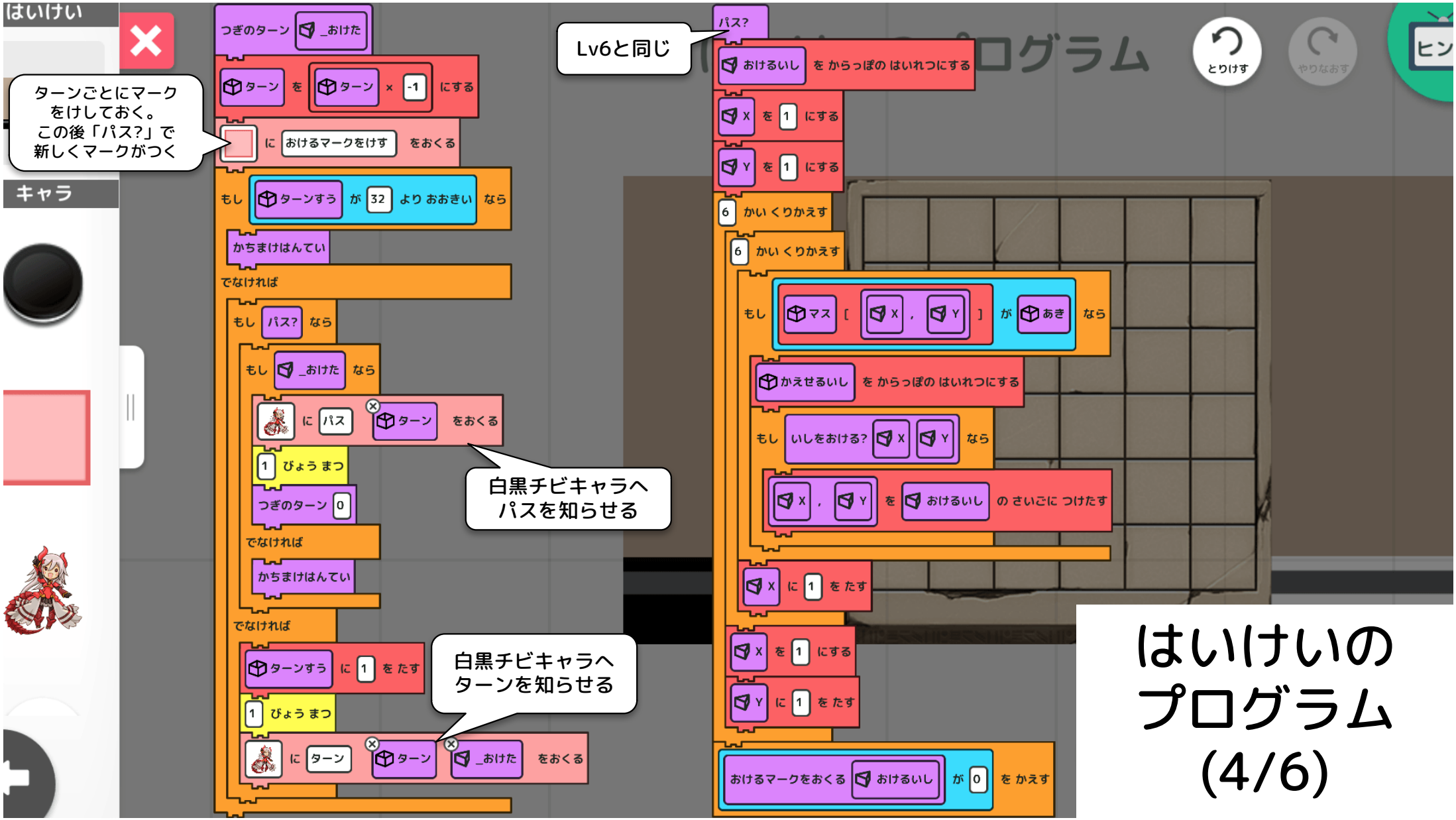

# はいけいのプログラム (1/6)



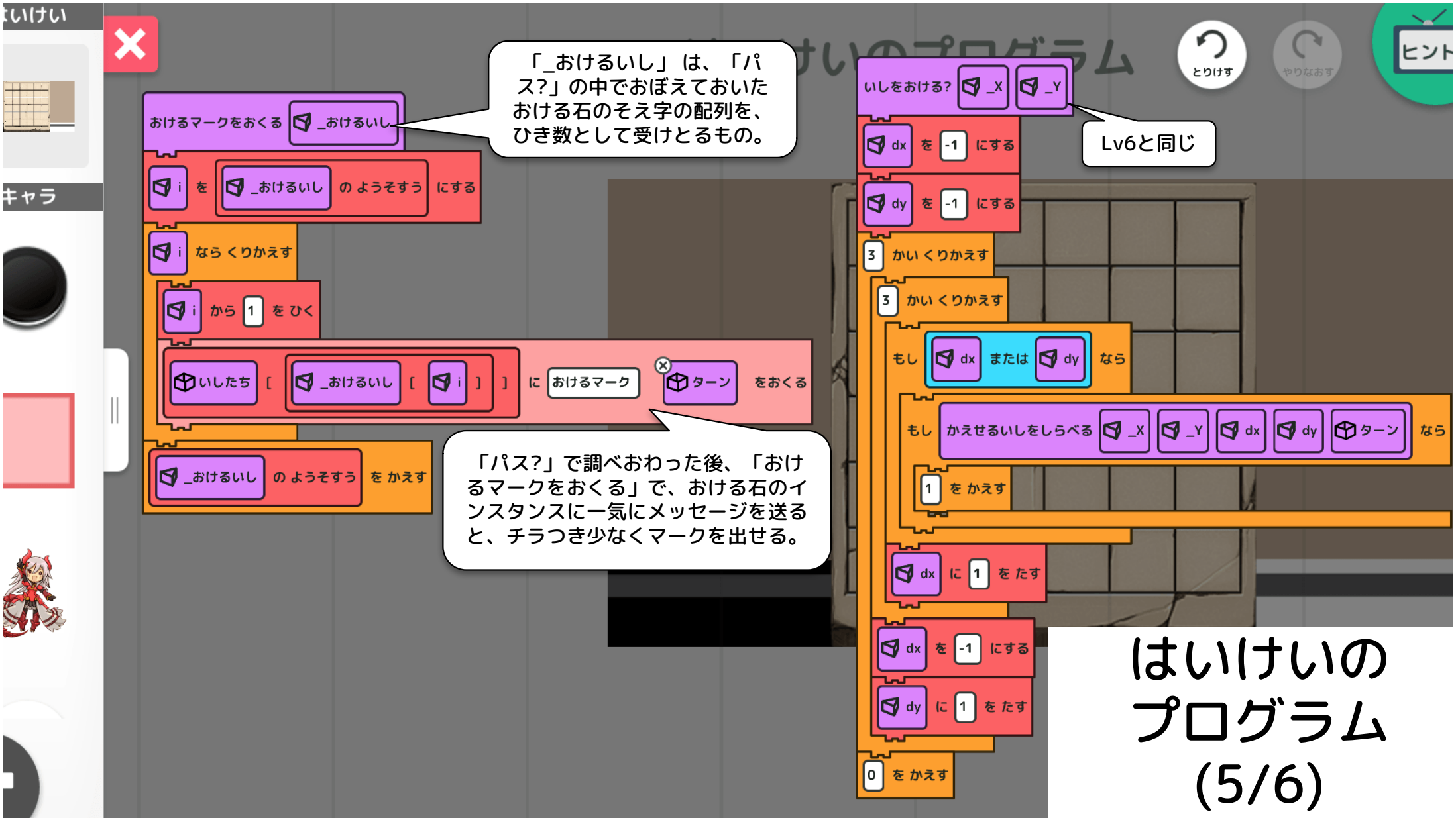

# はいけいのプログラム (2/6)



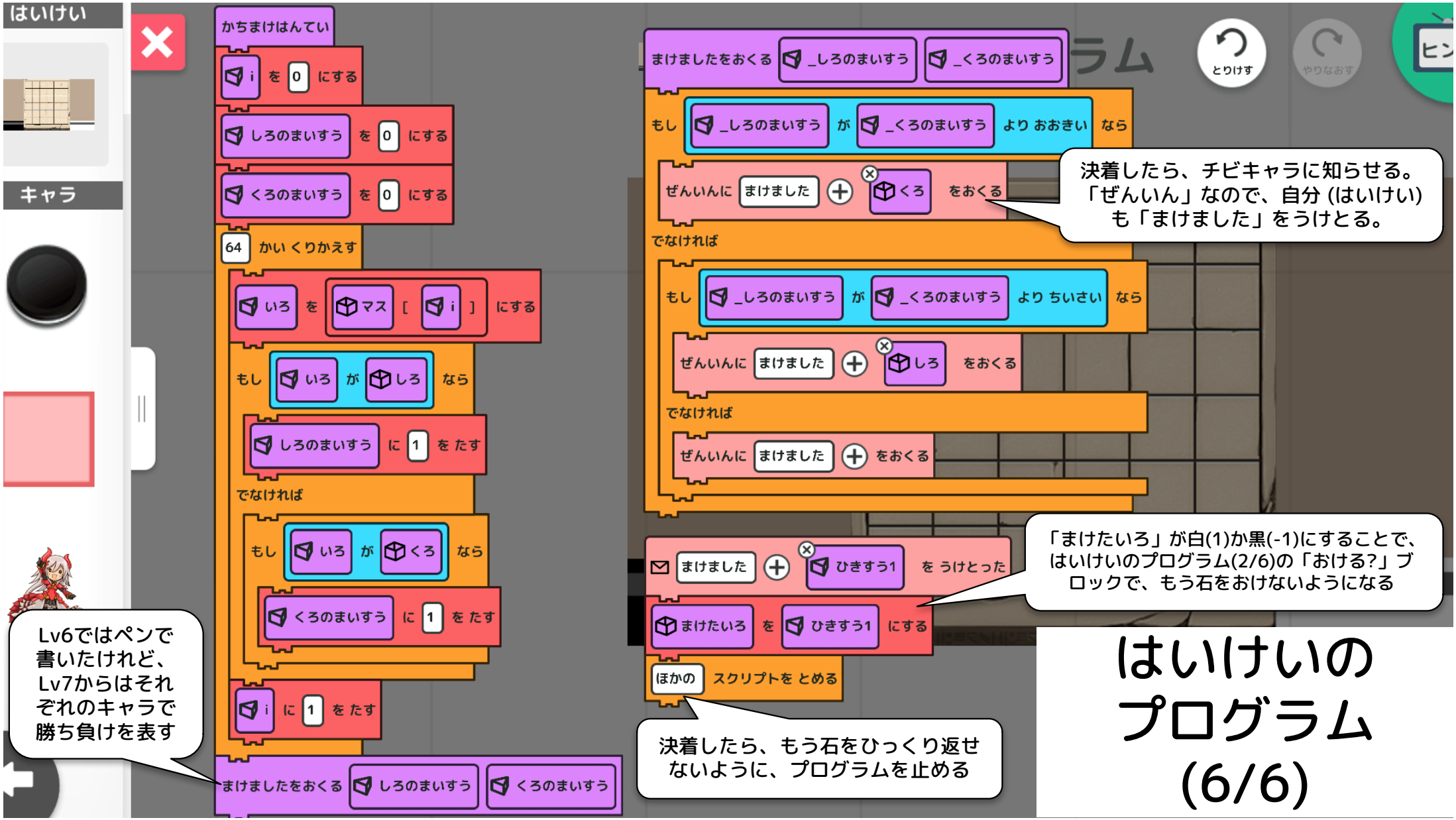

# はいけいの
# プログラム (3/6)

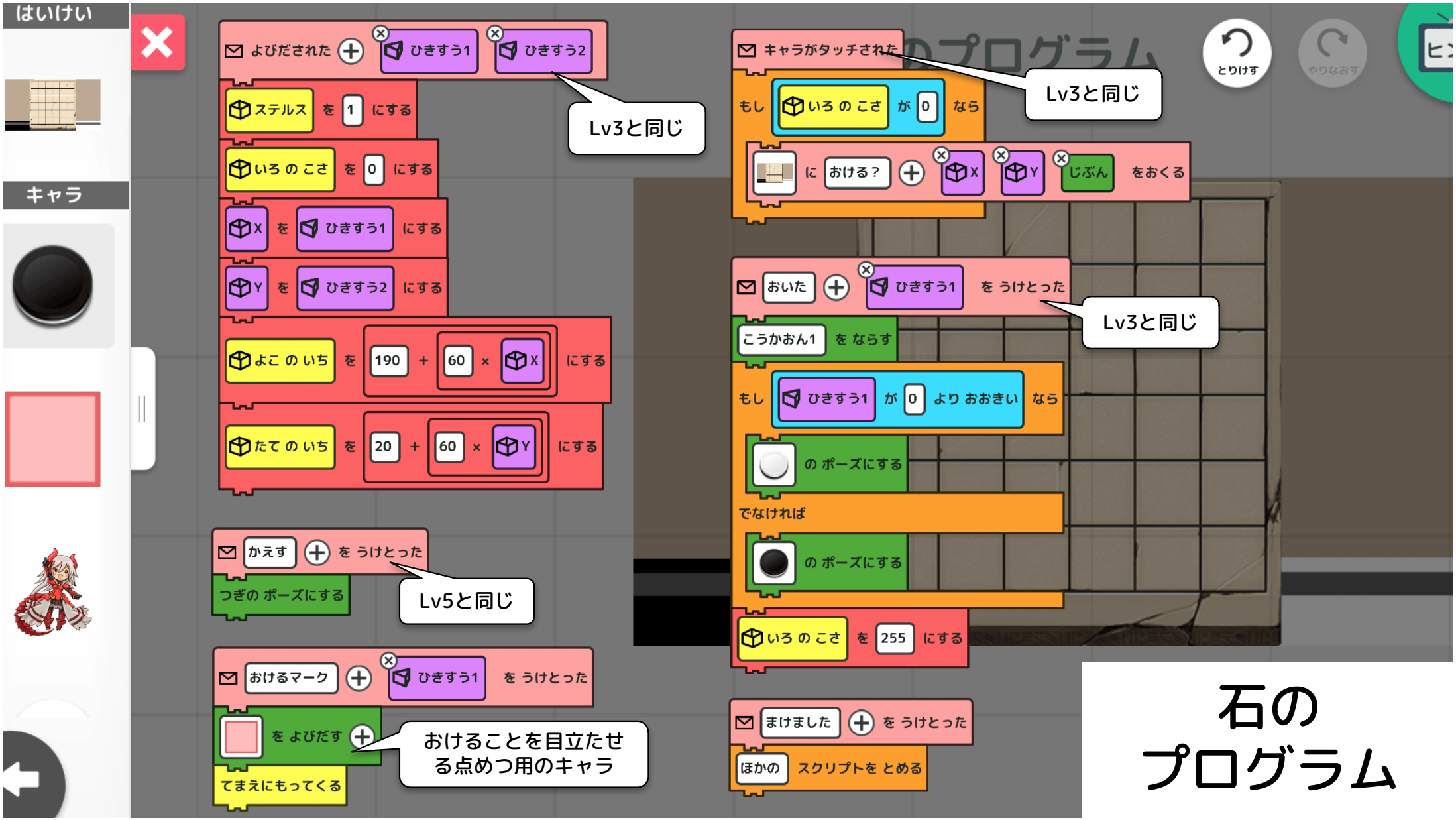



# はいけいのプログラム (4/6)

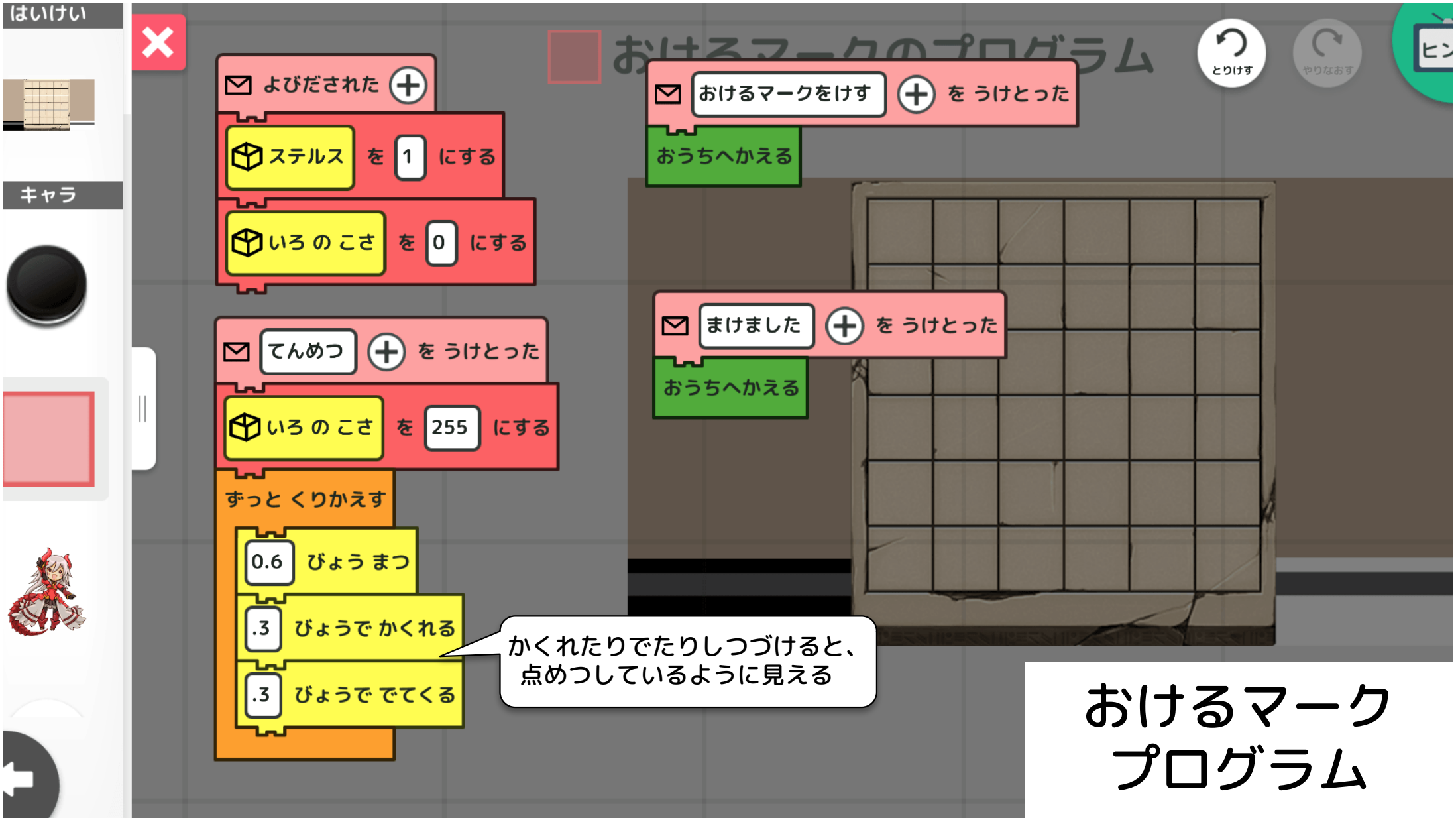



# はいけいのプログラム (5/6)

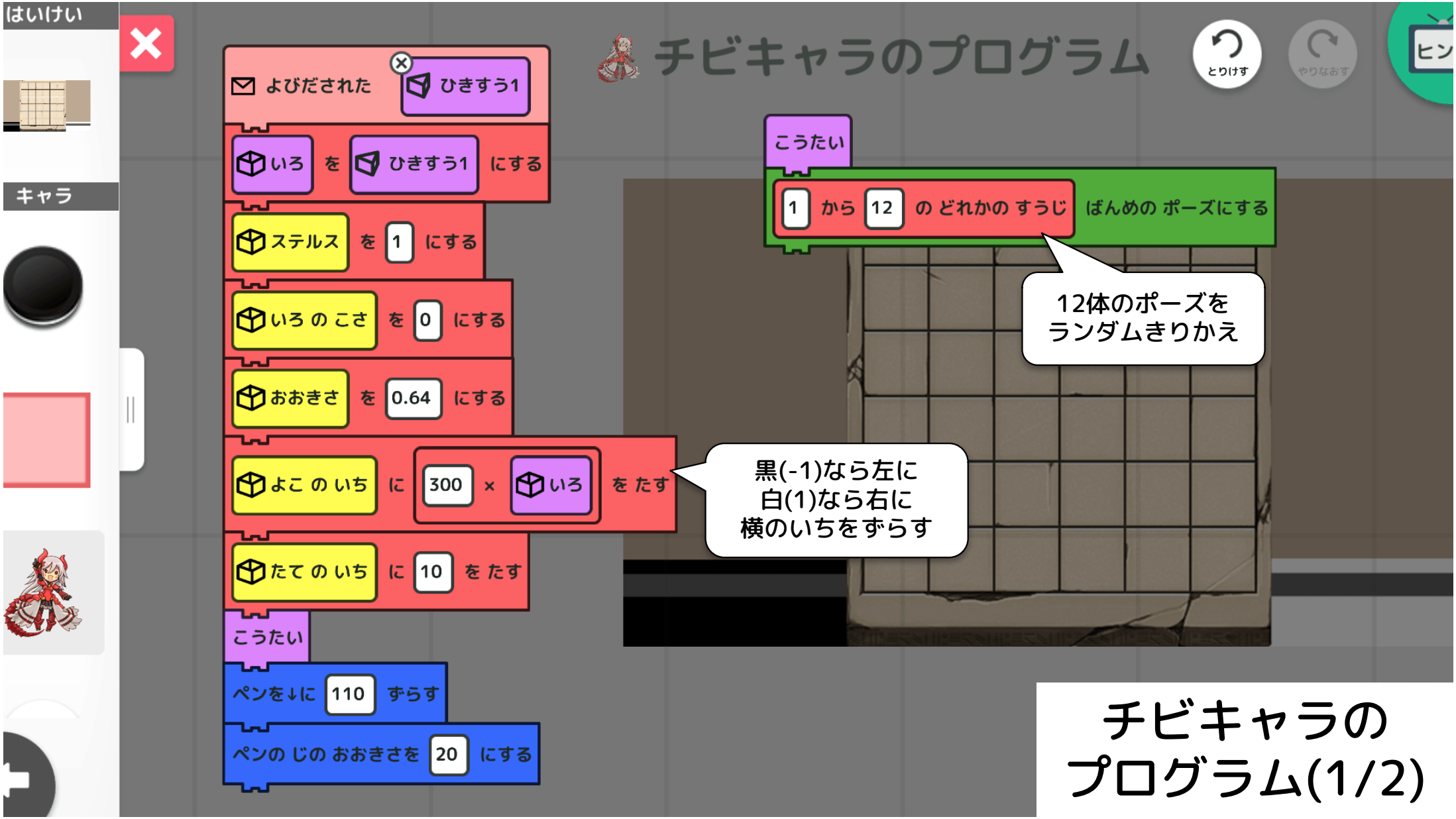

はいけい
キャラ
かちまけはんてい
i を 0 にする
しろのまいすう を 0 にする
くろのまいすう を 0 にする
64 かい くりかえす
いろ を マス [ i ] にする
もし いろ が しろ なら
しろのまいすう に 1 を たす
でなければ
もし いろ が くろ なら
くろのまいすう に 1 を たす
i に 1 を たす
まけましたをおくる しろのまいすう くろのまいすう
まけましたをおくる _しろのまいすう _くろのまいすう
もし _しろのまいすう が _くろのまいすう より おおきい なら
ぜんいんに まけました くろ をおくる
でなければ
もし _しろのまいすう が _くろのまいすう より ちいさい なら
ぜんいんに まけました しろ をおくる
でなければ
ぜんいんに まけました をおくる
まけました ひきすう1 を うけとった
まけたいろ を ひきすう1 にする
ほかの スクリプトを とめる
とりけす
やりなおす
Lv6ではペンで書いたけれど、Lv7からはそれぞれのキャラで勝ち負けを表す
決着したら、チビキャラに知らせる。「ぜんいん」なので、自分 (はいけい) も「まけました」をうけとる。
「まけたいろ」が白(1)か黒(-1)にすることで、はいけいのプログラム(2/6)の「おける?」ブロックで、もう石をおけないようになる
決着したら、もう石をひっくり返せないように、プログラムを止める
はいけいのプログラム(6/6)


はいけい
キャラ
よびだされた ひきすう1 ひきすう2
ステルス を 1 にする
いろ の こさ を 0 にする
X を ひきすう1 にする
Y を ひきすう2 にする
よこ の いち を 190 + 60 × X にする
たて の いち を 20 + 60 × Y にする
Lv3と同じ
かえす を うけとった
つぎの ポーズにする
Lv5と同じ
おけるマーク ひきすう1 を うけとった
を よびだす
てまえにもってくる
おけることを目立たせる点めつ用のキャラ
キャラがタッチされた
もし いろ の こさ が 0 なら
に おける？ X Y じぶん をおくる
Lv3と同じ
おいた ひきすう1 を うけとった
こうかおん1 を ならす
もし ひきすう1 が 0 より おおきい なら
の ポーズにする
でなければ
の ポーズにする
いろ の こさ を 255 にする
Lv3と同じ
まけました を うけとった
ほかの スクリプトを とめる
とりけす
やりなおす

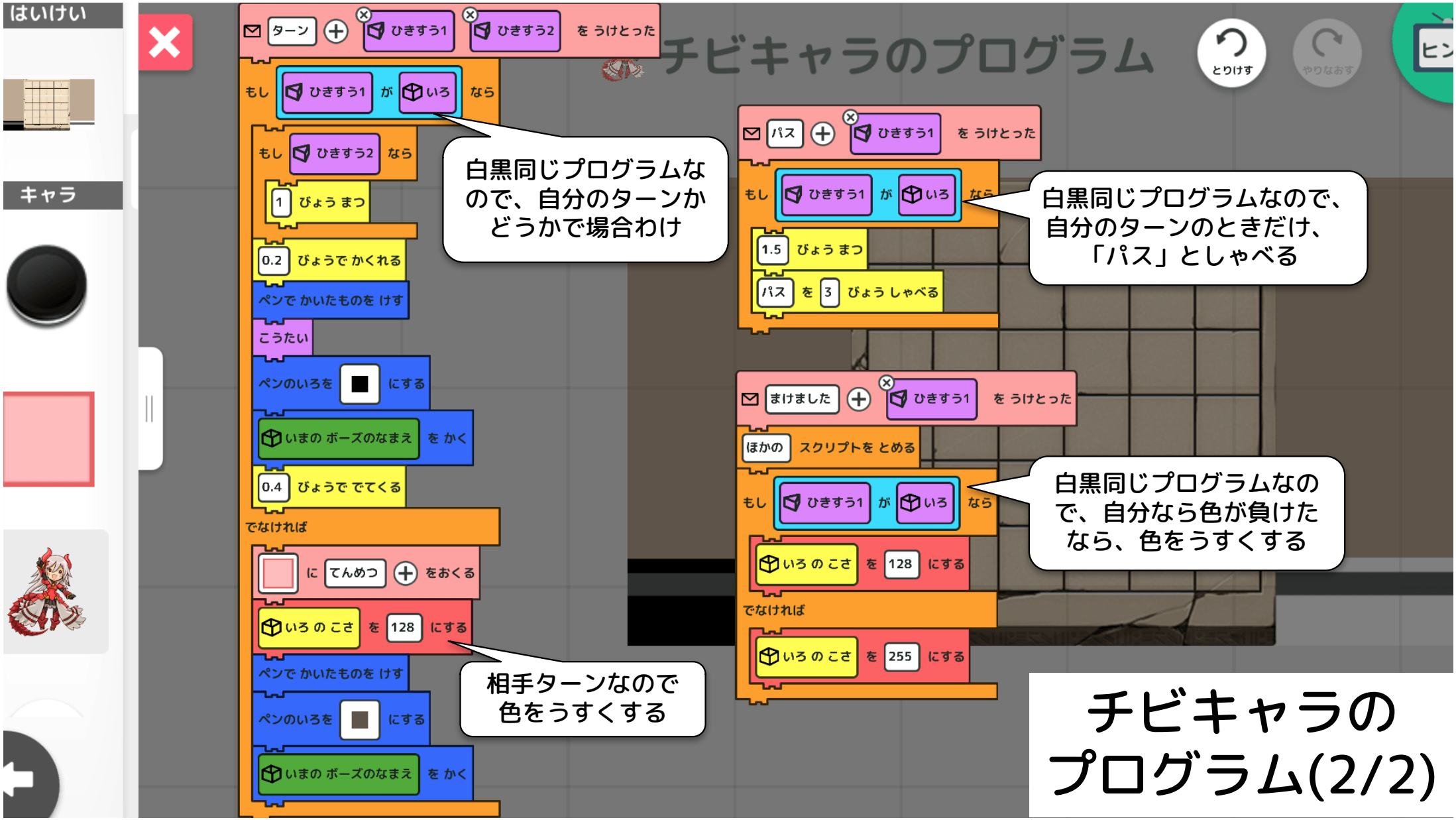
# 石のプログラム




おけるマーク
プログラム




チビキャラの
プログラム(1/2)




# チビキャラのプログラム(2/2)