

プログラミング&デザインを学ぼう

コスゲリアン迷路

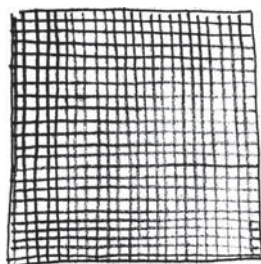
～コスゲリアンから逃げ切れ！～

今回もコスゲリアン迷路の続きを作っていきます！今回は迷路部分を作って、キャラクターが道に沿って動く準備をしていきます！！



ゲームエリアを細かい四角で分けてみよう

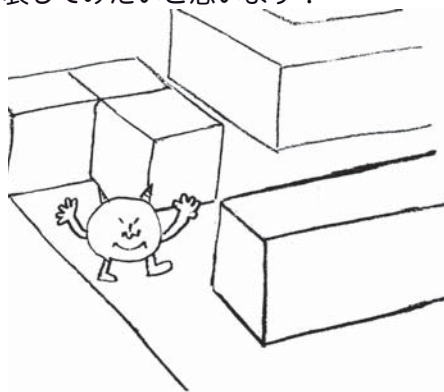
前回、ゲームエリアの大きさを横320×縦320にしました。このゲームエリアをさらに細かい四角に区切って、迷路の道と壁を作る準備をしましょう！



それぞれの四角に「壁」or「道」が表示される仕組みを作ってみよう！

前回、プログラムの豆知識のところで「プログラミングでは色々なことを数字や文字で表現します」ということをお話ししました。

さっき細かく分けた1つ1つの小さな四角に「壁」or「道」のどちらかが表示されるように、数字を使って表してみたいと思います！



今回は「0」だったら道、「1」だったら壁が表示されるようにします！

1回迷路を作ってしまうと、あとで迷路を変えたいときも数字を変えればOK！

プログラミングが上手になるコツの1つは、「いろいろなことを数字や文字で表現する」というクセをつけることかもしれないですね！

～小菅夫婦の自己紹介～

神奈川県藤沢市に住む、ものづくりが好きな小菅夫婦です。この度、移住イベントに参加したことがキッカケで大崎町広報紙に小菅夫婦新聞を掲載させていただくことになりました。合計10回の連載の中で、私たちが得意なプログラミング&デザインを学ぶ講座をご紹介します。



小菅奈穂子



小菅達矢

プログラミング&デザインを学ぼう
小菅夫婦新聞

Vol.7

記事:小菅夫婦

イラスト:小菅奈穂子

- ゲームエリアを細かい四角で分けてみよう
- ゲームエリアにボタンを置いてキャラクターを動かす
- 漫画