

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！～

いよいよ本格的にコスゲリアン迷路を作っていきます！そのためにはプログラミングの特徴をもっとよく知っていくのが大切です！



## ゲームエリアを作ってみる

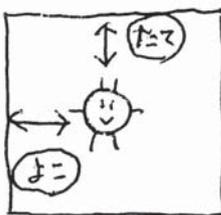
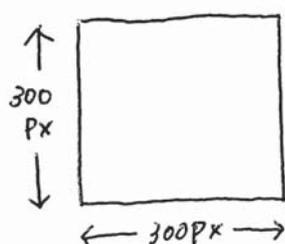
今回のコスゲリアン迷路では、まず画面上に迷路のエリアを描くところからスタートです！

①ゲームエリアの縦と横の大きさを決める

②「縦●●px、横●●pxの大きさのゲームエリアを作ってください！」とプログラミングで伝えてあげる

私たちは大きさを決めるときにcmやmなどの単位を使いますが、プログラム上では「px（ピクセル）」という単位を使うことが一般的です。

例)縦300px・横300pxのゲームエリアを作って！



## キャラクターをゲームエリアに配置する

次に、キャラクターをゲームエリアに配置します！ここで思い出してもらいたいのがVol3の内容！プログラミングは「お願いしたいことを正しく伝える」のが大事でした！

今回の場合は、ゲームエリアの

①どこ(場所)に

②何(キャラクターの画像)を

③どんな大きさ(キャラクターの縦と横の大きさ)で表示するの3つをプログラムに教えてあげましょう！

そうすれば、プログラムは私たちのやりたいことを理解してくれて、キャラクターを指定した場所に表示してくれます！

～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きっかけ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。



小菅達矢

プログラミング&デザインを学ぼう  
小菅夫婦新聞

Vol.5

記事:小菅夫婦

イラスト:小菅奈穂子

- ゲームエリアを作る
- キャラクターをゲームエリアに配置する
- 漫画



まさことけんぞう  
この前初デートしました♪