



# シューティングゲーム

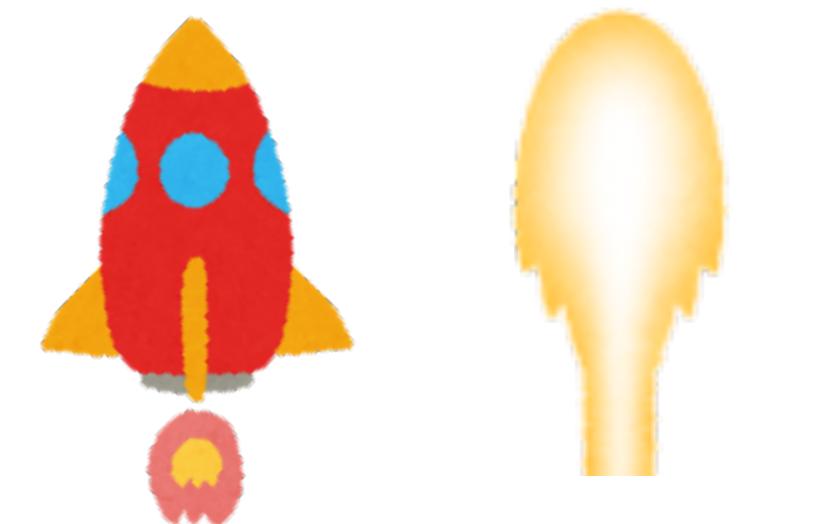
情報及び情報手段  
の科学的理



ゲーム作りに  
挑戦だ！

## シューティングゲームに必要なもの

絵



ロケット ビーム



敵 爆発

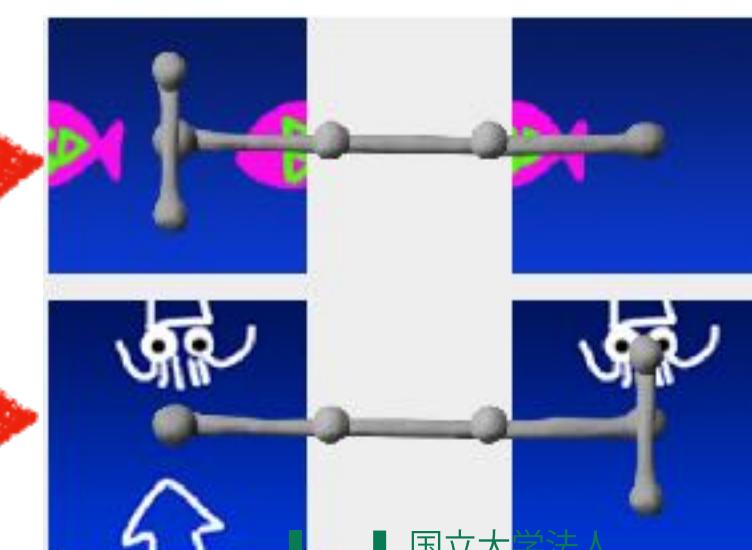
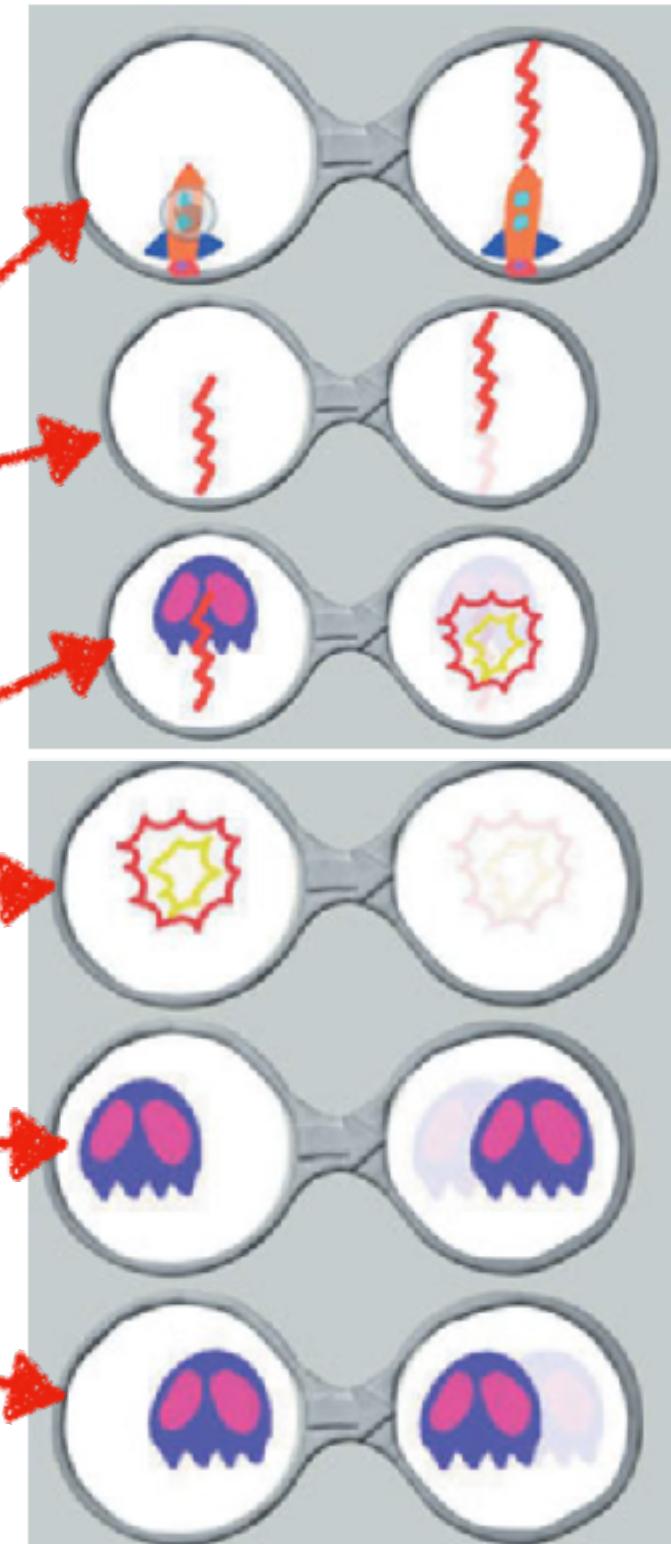
させたい動き

ロケットを触ったらビームが出る  
ビームが飛ぶ（直進する）  
ビームが敵に当たったら爆発する  
爆発が消える  
敵がゆらゆらする

右に動く  
左に動く

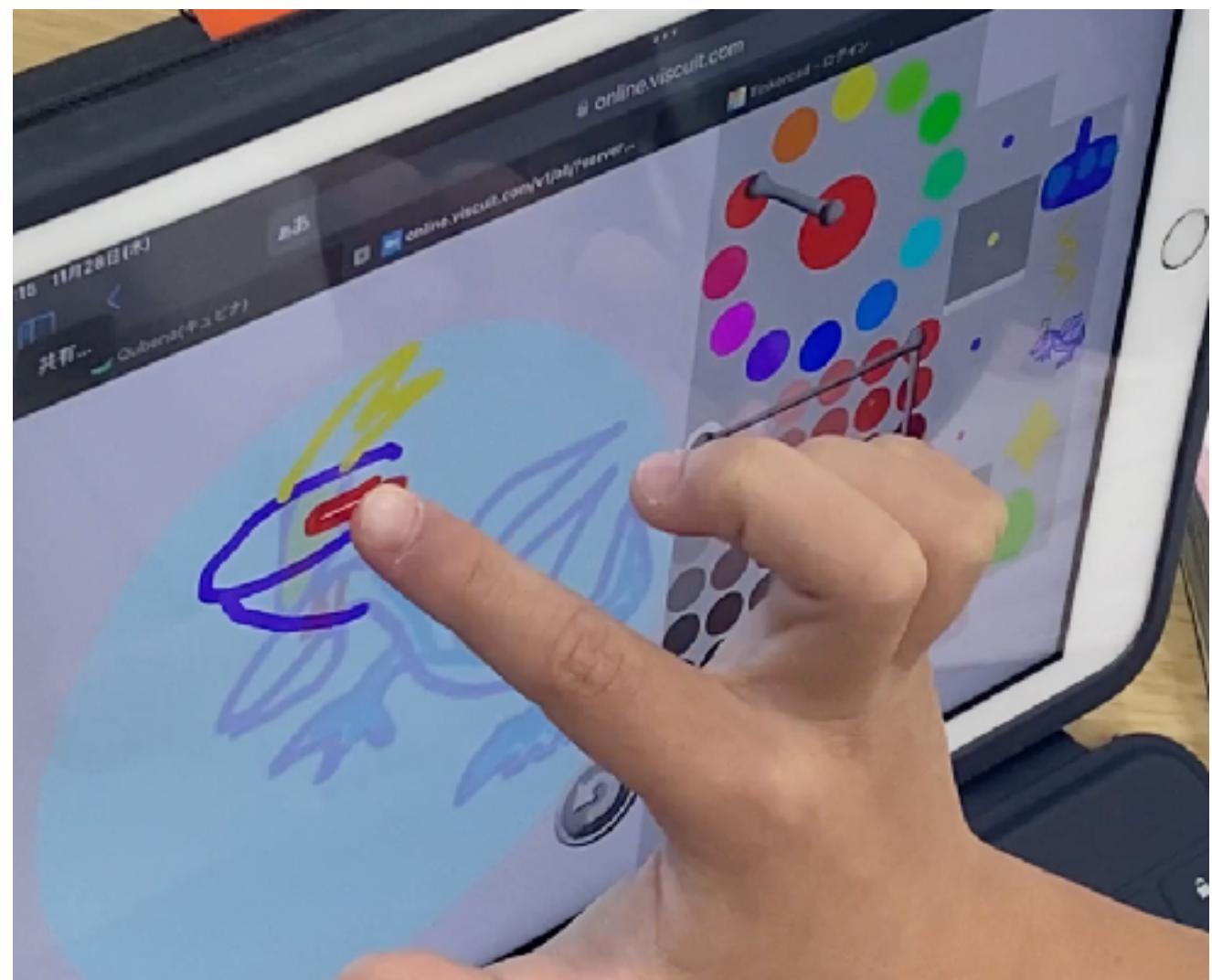
設定

敵は動き続ける（左右のつながりあり）  
飛んだビームは戻らない（上下のつながりなし）

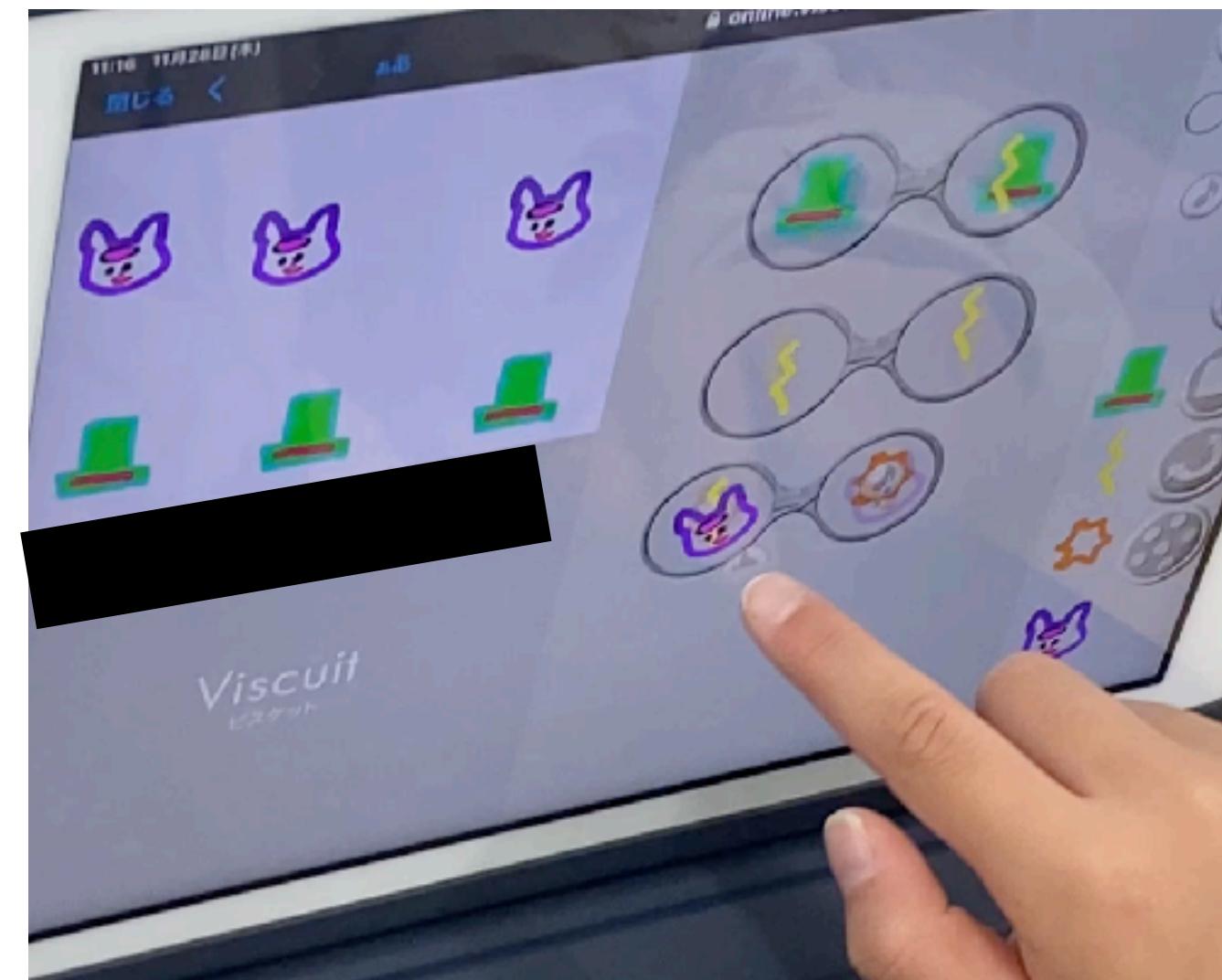


# シユーティングゲーム

絵（部品）



メガネ（プログラム）



完成

