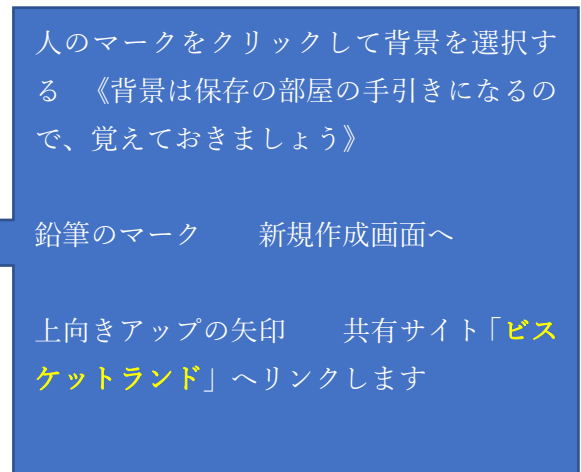
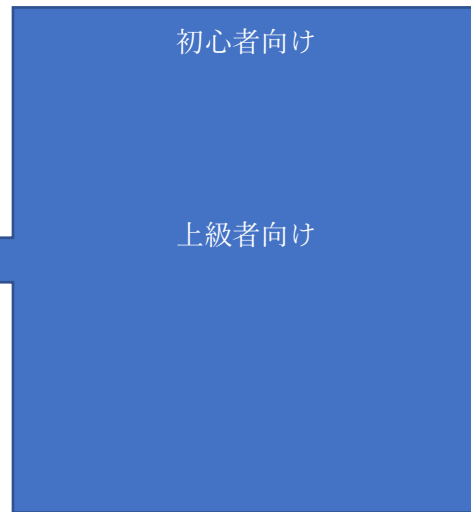
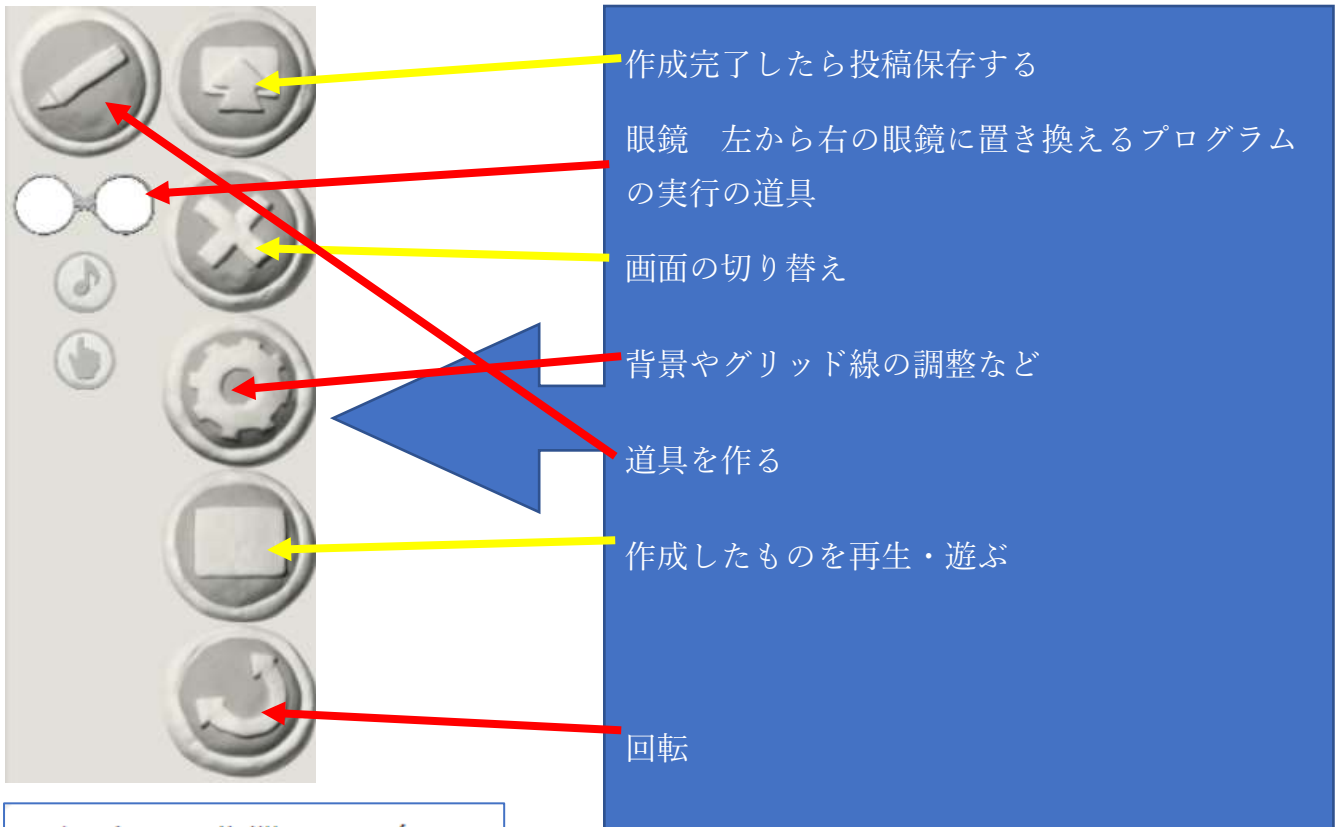


ビスケットサイトへの検索ワードを「ビスケットプログラム」で入力してみます、お魚のマークの頁が公式ビスケットのHPです





ビスケット作業画面の名称

[PDF] ビスケット 画面・アイコン・ボタン機能説明

https://www.viscuit.com/uploads/2018/04/ViscuitIconManual_180316 ▼

背景色パレット. 左が画面上部、右が画面下部の. 色に対応している. 左を最初に変更すると、右も一緒に動き、. 一色の背景になる。右を変更すると、左の色はそのまま下だ. けが変化し、グラデーションになる。背景色が. 表示される ... [×ボタン] . 遊ぶ画面を ...

含まれない: 作業 名称

初心者用ですが、説明のテキストが閲覧できます

https://www.viscuit.com/wp-content/uploads/2018/04/ViscuitIconManual_180316.pdf

参考

- ✖ 道具を作って、眼鏡を用意し、左に道具 (i f)・右 (Then) に出る影に同じ道具をのせ、方角や向きを置き替えるというイメージで作ります。
- ✖ これにはループ (繰り返し) も含まれています。
- ✖ 背景色と作成日は共有サイトで作品の編集や再生をする時の目印になるので、覚えておきましょう。
- ✖ ひとつの部屋の単位で中に何個かプログラムが同居しています、部屋は新着順に、部屋の中のプログラムは古い順に並んでいます。
- ✖ 「みんなで作る」の方は背景の変更はできません。
- ✖ 「一人で作る」の方は設定で背景の濃さや道具の色々を変更することが出来ます。
- ✖ 又、音やタッチの道具が備わっています。

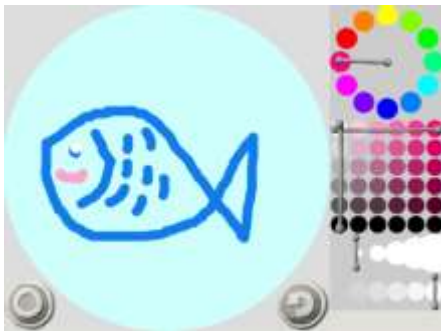
初心者用で作成してみましょう

初心者用に作成してさわりを楽しんでみましょう

音やタッチして変化するのは「ひとりでつくる」で作成します、設定で縦横の繰り返しや、半透明、グリッドの選択などが有ります



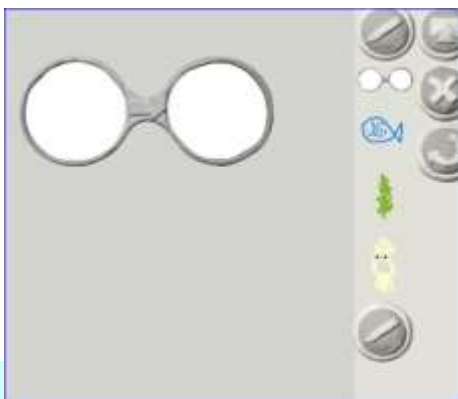
⌘ みんなでつくる
ペンのマークで新規作成の画面になります



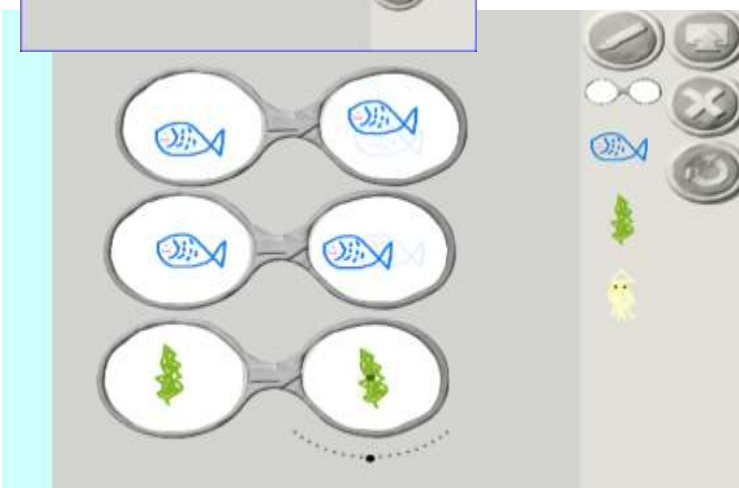
⌘ 鉛筆のマークをクリックして
キャラクター(道具)を作成します



⌘ キャラクターを追加していきます
鉛筆のボタンをクリックして作成
完了したら○のボタンをクリック
部品置き場に置かれていきます



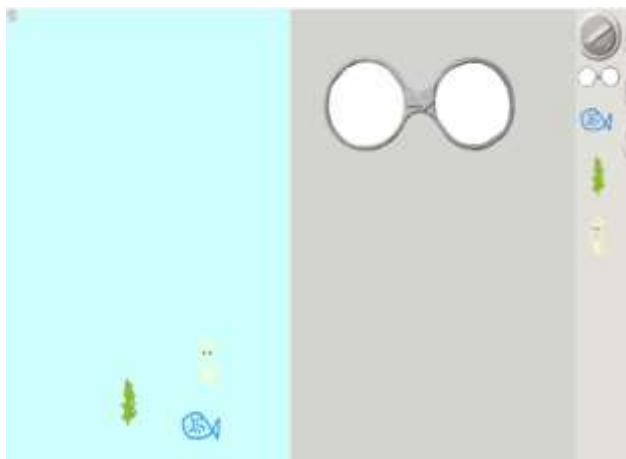
⌘ 置き替えツール(眼鏡)を用意して部品
をドラッグして置きます
同様に作業場(スクリーン)へも配置
します



⌘ 右の眼鏡の中は動いていく方向
やじるしは縦横上下ずらす距離が速さに連動
します
丸い矢印は回転ボタンを押して Shift ボタ
ンと眼鏡の右の道具を選択すると回転方向回
ります
ゆっくり動きたいのと左右に触れたいため無
ひとつワカメを用意して 反対の動きをさせ
ます

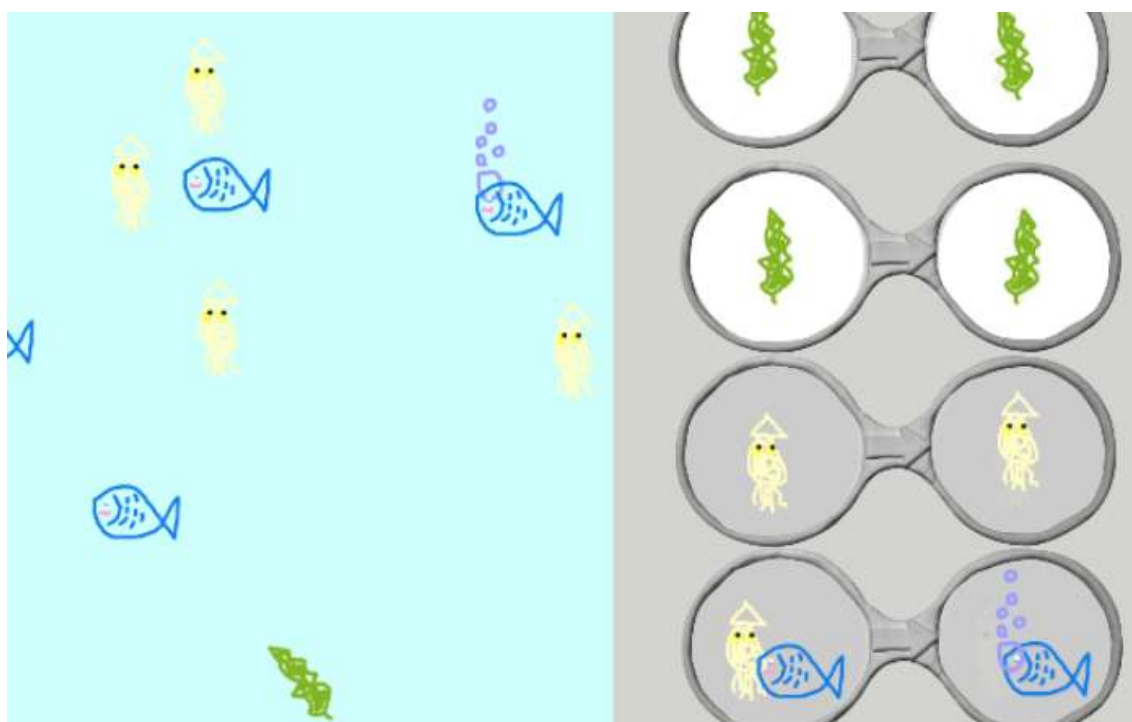


- ✂ 作業場に道具をランダムに置いてみましょう
それぞれが眼鏡の法則に従って動きます

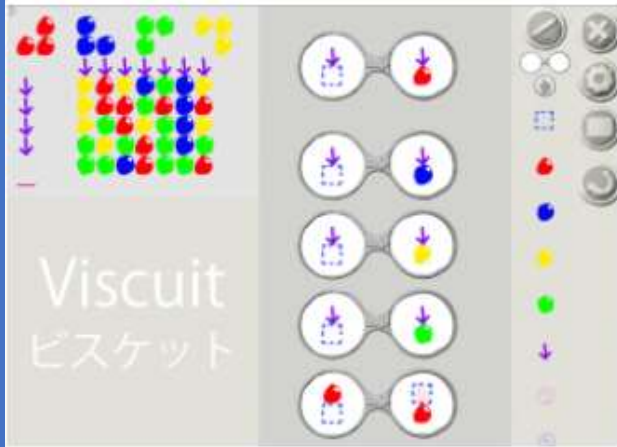


- ✂ 眼鏡を追加してイカとお魚が交差したら泡ぶくが立つようになっています
右のお魚に泡ぶくが追加されました
- ✂ アワブクを始めはハートに次に色や形を変えてみます
キャラクターを長押しすると**作成ボタンが近くに表示され色や形を変更できます**

- ✂ 海の底を例えて作りましたが、キャラクターを変えることで見え方も変わってくると思います。
- ✂ 作成完成したら手紙に上向き矢印のボタンで「ビスケットランド」へ送ります。
編集や再現は遊んで見ようの作成画面にある上向き矢印のボタンから入ります、日付と背景色で探します。
- ✂ 登録時は本日ですから最初のナンバーに属します、その番号が部屋の番号なので、手引きとして**記録して置きます**。

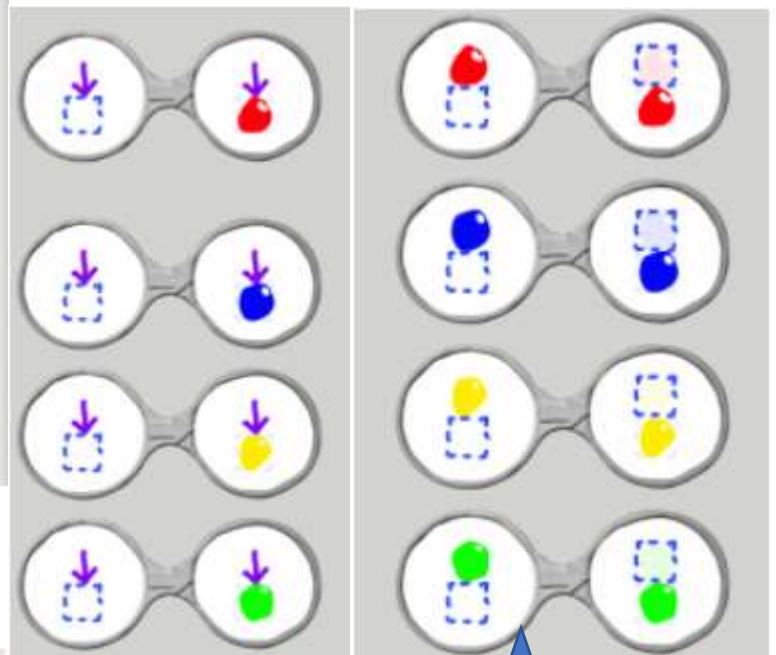
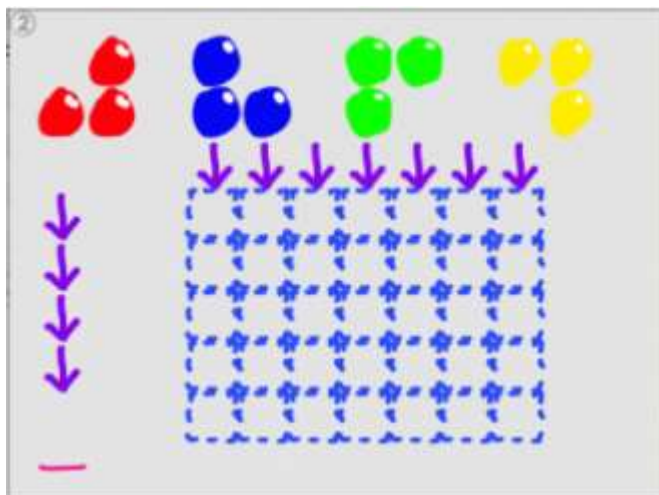


動きはビスケットらしくありませんが、逆にコンピュータらしい動きをします。また、ほとんどの皆さんがこの書き換え型の言語に慣れていらっしゃらないので、書き換え型言語全般のデモとしてご紹介します。

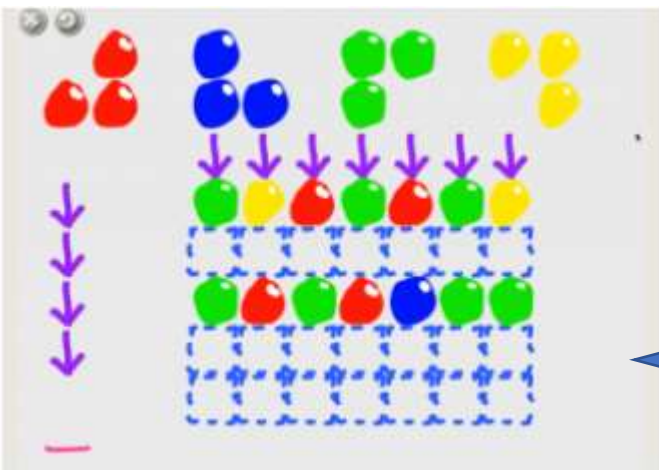


ステージには最初このようなものが並んでいます。これらの絵はグリッドのおかげで、ぴったりとした座標に並べられています。

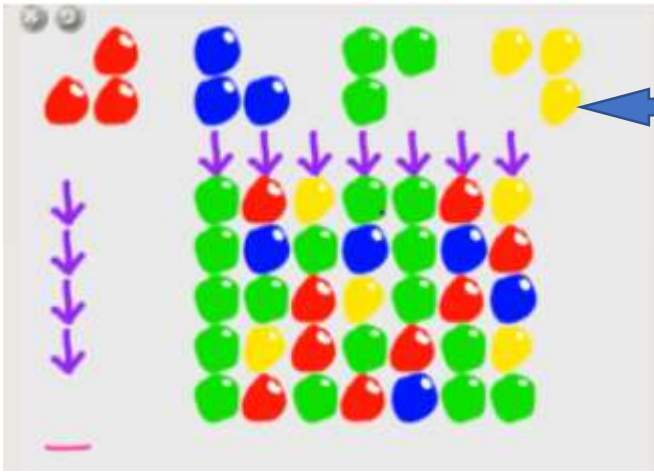
ここでは矢印の下に空白があると、空白を赤、青、黄、緑のいずれかのボールに変更するとなっています。



次の4つの眼鏡はボールの下に空白があれば落ちると言うものです

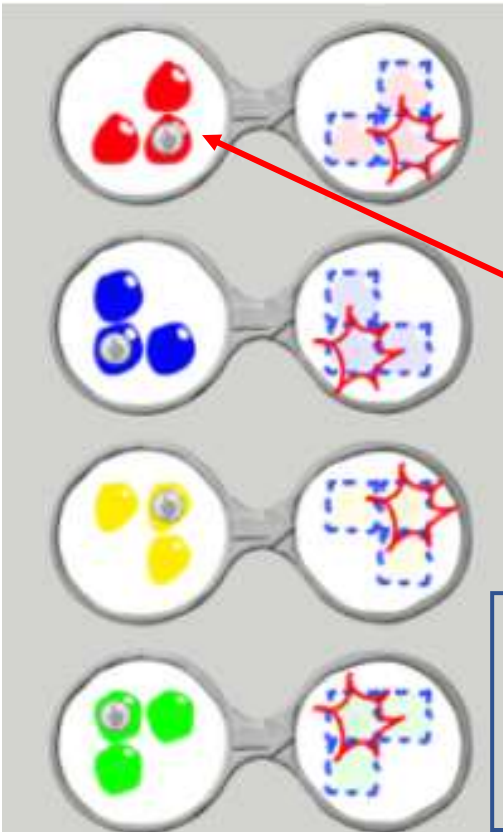


矢印の下の空白にランダムにカラーボールが書き換えられ、空白にボールが落ちます

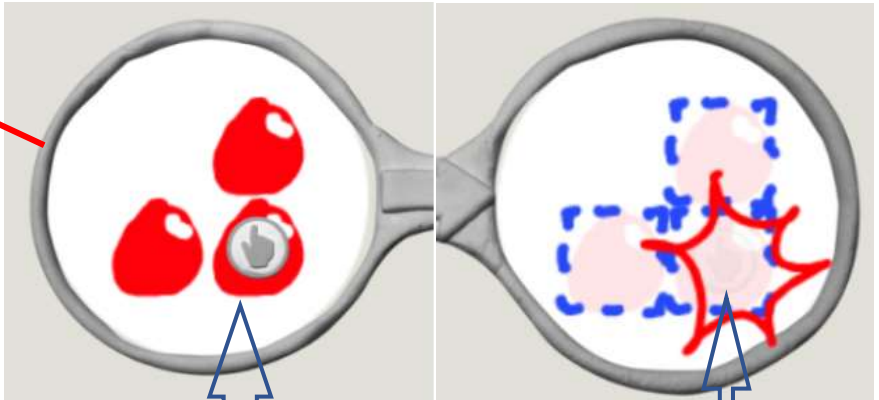


全ての空白にボールが落ちると左のようになります

ゲームでは、特定の並び方のボールを消して得点するのが目的です。

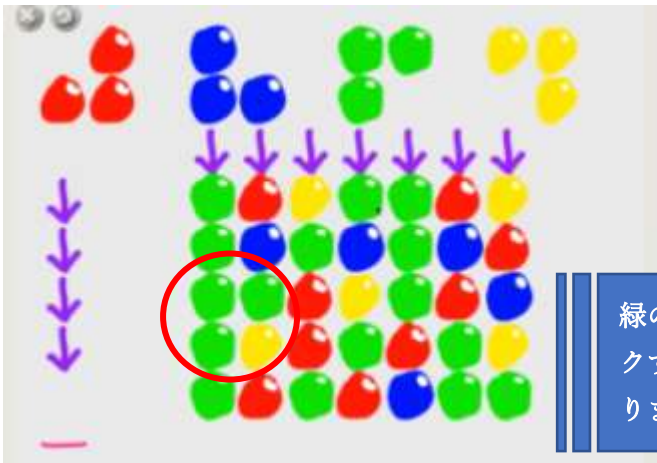


眼鏡に爆発のプログラムを足します

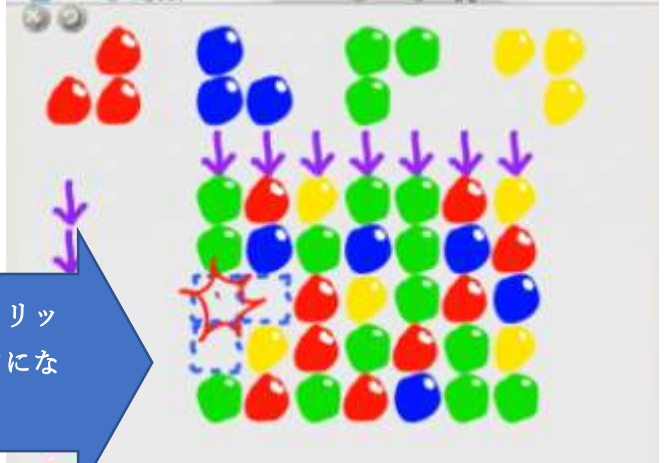


赤いボールが3つ並んで、さらに指のマークがあります。指はこのボールをタッチしたら、という条件を表しています。そのときメガネの右側は

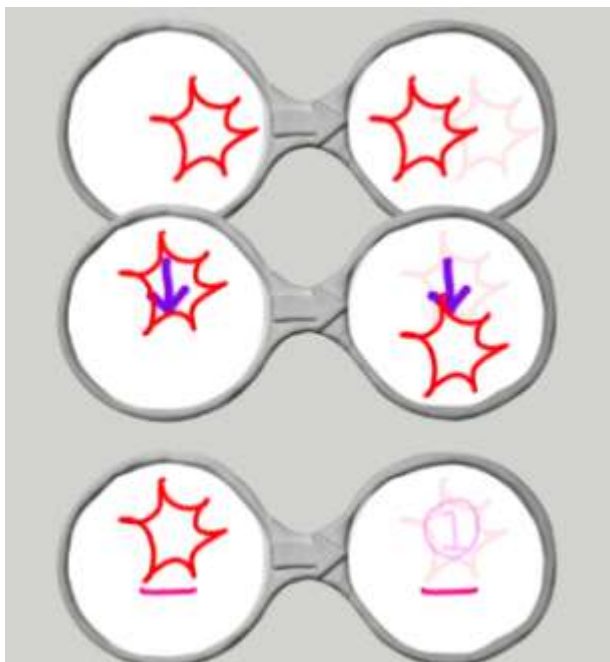
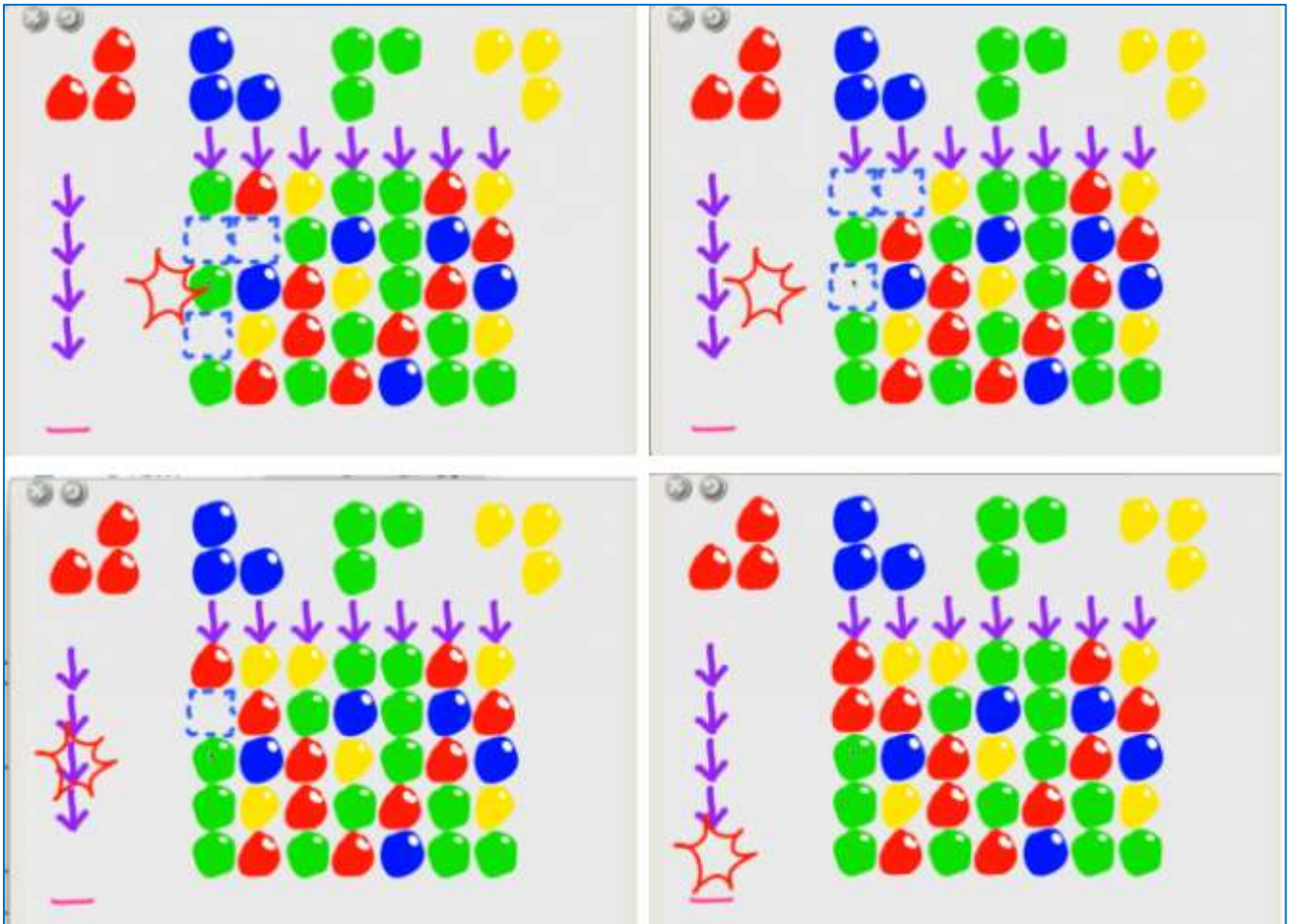
3つのボールは空白に変わって、新たに爆発のマークが出ています



緑の並びをクリックすると空白になります

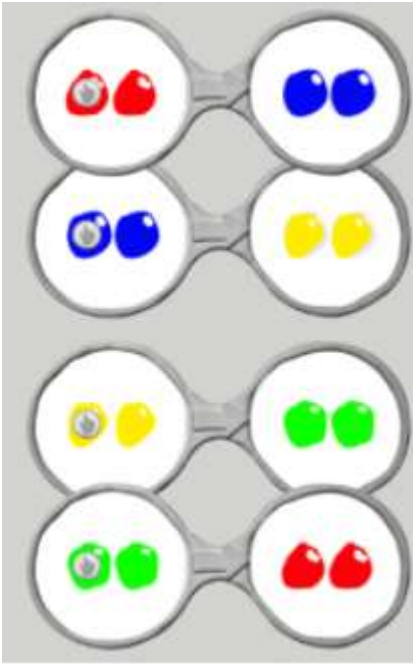


空白ができると、そこにボールが落ちてきます。上から新しいボールが落ちてくるので、上の並びと同じものが出てきたら又クリックして爆発します。



爆発は横に進みます。矢印にぶつかる、下に進みます。横棒にぶつかる、薄い色ですが爆発が1点に変わりました。横棒の上に得点が表示されていきます

1点が濃く表示されていますが、これは1点の絵が5枚重なっています。この1点の部品を作るときに、半透明の色を使っており、絵が重なると色が順に濃く見えるようにしています。ここでは1点が5個になると、5点に変わるというメガネになっています。



新たに操作を追加して難易度を調整します。同じ色のボールが横に2つ並んでいたら、その色を変える、というメガネを追加してみます、爆発の前に左の眼鏡を追加します。

点数の獲得率がふえました。

点数が溜まったらさらに得点を大きな数字に書き換える眼鏡を追加します。

※プログラムの書き換えはこの面ではできないので、アップしたプログラムを編集の状態呼び込んで、編集後をアップします。

引用先：

ビスケット開発室ブログ内「サンプルプログラム」を参考に作成して学習の参考にしました

記事の深い位置に有りますが辿って行くとこのプログラムの解説が見られます。



しる

おしえる



ビスケット開発室ブログ

あそび方やサンプルプログラム、開発思想などをブログ形式で更新しています。

1

2

3

4

5

🏠ホーム > 📁サンプルプログラム

落ちゲー 1

プログラムはこちらです。 [Flashで開きます。](#)