ドリトル⑤「ピンポンゲーム①（ボタンオブジェクト・乱数）」

【ステップ１】壁を作る

　手順

　１．コメントをつける

//壁を作る（ステップ１）

　２．タートルオブジェクトを作り、線の色を「緑」、線の太さを「２０」に設定する

かめた＝タートル！作る。

かめた！（緑）線の色　２０　線の太さ。

　３．コの字型の壁を作る（名前「壁」、上下の長さ「５００」、右の長さ「４２０」）

壁＝かめた！５００　歩く　９０　右回り　４２０　歩く　９０　右回り　５００　歩く　図形にする。

　４．「壁」（コの字型）をｘ＝－２００，ｙ＝２００の位置へ移動する。

壁！－２００　２００　位置。

　５．左壁を作る（名前「左壁」、色「赤」、長さ「４４０」、位置「－２１０　－２３０」）

かめた！９０　右回り。

左壁＝かめた！（赤）線の色　４４０　歩く　図形にする　－２１０　－２３０　位置。

　６．パドルを作る（名前「パドル」、色「青」、長さ「１２０」、位置「－１９０　－２１０」）

パドル＝かめた！（青）線の色　１２０　歩く　図形にする　－１９０　－２１０　位置。

【ステップ２】パドルを動かす

　７．上ボタンを作る（名前「上ボタン」、表示「上」、位置「－３８０　５０」、動作「パドルを０　５０　移動させる」）

//パドルを動かす（ステップ２）

上ボタン＝ボタン！”上”作る　－３８０　５０　位置。

上ボタン：動作＝「パドル！０　５０　移動する」。

　８．下ボタンを作る（名前「下ボタン」、表示「下」、位置「－３８０　０」、動作「パドルを０　－５０　移動させる」）

下ボタン＝ボタン！”下”作る　－３８０　０　位置。

下ボタン：動作＝「パドル！０　－５０　移動する」。

【ステップ３】ボールを動かす（かめたにボールの役割をしてもらう）

　９．ボール（かめた）をセットする（その都度スタート位置を変える→「乱数」を使う）

//ボールを動かす（ステップ３）

かめた！ペンなし　４５　向き。

かめた！（乱数（２００））（乱数（３００）－１５０）位置。

１０．ボールが０．１秒ごとに２０ピクセルずつ動くように設定（ゲーム時間は２０秒）

時計＝タイマー！作る　２０　時間。

時計！「かめた！２０　歩く」実行。

１１．ボールが壁やパドルに衝突したときには跳ね返るように設定

かめた：衝突＝タートル：跳ね返る。