ドリトル⑥「ピンポンゲーム②（変数・真偽値・条件分岐・ラベル・フィールド）」

【ステップ４】ゲームの勝敗を判定する

１２．勝敗を判定するために「ゲームクリア」という変数を用意する

　　　※この変数には「はい」または「いいえ」という真偽値を代入して使う（初期値は「はい」）

//ゲームの勝敗を判定する（ステップ４）

ゲームクリア＝はい。

１３．左壁にボールがぶつかった場合の設定（変数「ゲームクリア」に「いいえ」を入れ、タイマーを中断）

左壁：衝突＝「：ゲームクリア＝いいえ。時計！中断」。

１４．ゲームの勝敗を判定し、結果を画面に表示する

時計！待つ。

「ゲームクリア＝＝はい」！なら「

　　　　　　　ラベル！”ゲームクリア”作る。

」そうでなければ「

　　　　　　　ラベル！”ゲームオーバー”作る。

」実行。

【ステップ５】ゲームを改良する

①ボールのスピードを速くする

②パドルを小さくする

　③上下ボタンを矢印キー（↑↓）で操作できるようにする

　　上ボタン＝ボタン！”上”　**”UP”**作る　－３８０　５０　位置。

　　下ボタン＝ボタン！”下”　**”DOWN”**作る　－３８０　０　位置。

　④ラベルの文字色・位置を変更する

「ゲームクリア＝＝はい」！なら「

　　　　　　　ラベル！”ゲームクリア”作る　**（青）文字色　１００　１００　位置**。

」そうでなければ「

　　　　　　　ラベル！”ゲームオーバー”作る　**（赤）文字色　１００　１００　位置**。

」実行。

　⑤得点を表示させる（ボールをパドルで跳ね返す度に1点ずつ得点が入るようにする）

　　　得点＝フィールド！　０　作る　－３８０　－１００　位置。

　　　パドル：衝突＝「得点！　１　増やす」。

「ゲームクリア＝＝はい」！なら「

　　　　　　　ラベル！**（”ゲームクリア　得点”＋（得点）＋”点”）**　作る（青）文字色　１００　１００　位置。

」そうでなければ「

　　　　　　　ラベル！”ゲームオーバー”作る（赤）文字色　１００　１００　位置。

」実行。