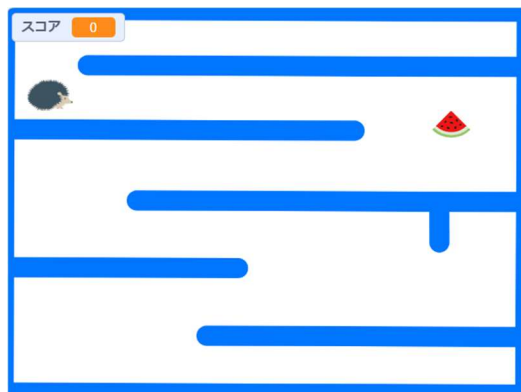


今日のテーマ **ハリネズミの迷路**

今回は、迷路のプログラムだよ！

準備

- ・スプライトを用意します



《参考1 はりねずみのプログラム》

① スプライト1のプログラム

スプライト2はコスチュームエディタで描いたよ



```

    旗が押されたとき
    大きさを 35 %にする
    ずっと
    もし 上向き矢印 キーが押された なら
        0 度に向ける
        5 歩動かす
    もし スプライト2 に触れた なら
        -5 歩動かす
    もし 下向き矢印 キーが押された なら
        180 度に向ける
        5 歩動かす
    もし スプライト2 に触れた なら
        -5 歩動かす
    
```

スプライト2に当たらないようになるよ

```

    もし 右向き矢印 キーが押された なら
        90 度に向ける
        5 歩動かす
    もし スプライト2 に触れた なら
        -5 歩動かす
    もし 左向き矢印 キーが押された なら
        -90 度に向ける
        5 歩動かす
    もし スプライト2 に触れた なら
        -5 歩動かす
    
```

つづき↑

## 《参考2 すいかのプログラム》



## 《参考2 スプライト2のプログラム》



コスチュームタブを開いてエディタで迷路を描こう。



スプライト2にはこのプログラムをつくるよ

出来たら実行してみよう！

スプライト2で描いたものに当たらなくなるプログラムだよ。  
プログラムを追加したり、工夫して楽しい迷路にしてみてね！