

片足立ちゲーム

- Aボタンをおすと「ポッポッポッポーン」と音がなってゲームがスタートします。
- ゲーム中にマイクロビットがゆれるとゲームが終了します。
 - 「ワワワワー」のメロディがなります。
 - ゲーム終了までの時間（秒）をLEDで5秒表示します。
- マイクロビットがゆれないまま30秒たつとゲームクリアで終了します。
 - 「パワーアップ」のメロディがなります。
- ゲーム中かどうかは変数「ゲーム中」で判断します。
 - ゲーム中は、変数「ゲーム中」を「1」にします。
 - ゲームが終わったら、変数「ゲーム中」を「0」にします。

片足立ちゲームのプログラム

最初だけ

変数 **ゲーム中** を **0** にする

ボタン **A** が押されたとき

音を鳴らす 高さ(Hz) **真ん中のラ** 長さ **1/2** 拍

一時停止(ミリ秒) **500**

音を鳴らす 高さ(Hz) **真ん中のラ** 長さ **1/2** 拍

一時停止(ミリ秒) **500**

音を鳴らす 高さ(Hz) **真ん中のラ** 長さ **1/2** 拍

一時停止(ミリ秒) **500**

音を鳴らす 高さ(Hz) **上のラ** 長さ **1** 拍

変数 **ゲーム中** を **1** にする

変数 **ゲーム開始時間** を **稼働時間(ミリ秒)** にする

ずっと

もし **ゲーム中** = **1** なら

変数 **ゲーム時間** を **稼働時間(ミリ秒)** - **ゲーム開始時間** にする

もし **加速度 Z** < **-100** または **加速度 Z** > **100** なら

変数 **ゲーム中** を **0** にする

メロディを開始する **ワワワー** くり返し **一度だけ**

数を表示 **小数点以下四捨五入** **ゲーム時間** / **1000**

一時停止(ミリ秒) **5000**

表示を消す

+

もし **ゲーム時間** ≥ **30000** なら

変数 **ゲーム中** を **0** にする

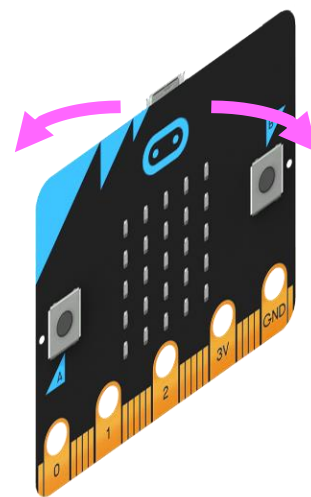
メロディを開始する **パワーアップ** くり返し **一度だけ**

+

+

あそびかた

- 顔の前で両手をあわせ、マイクロビットをはさみます。
- 片足立ちになり、Aボタンをおします。
- 音がなってゲームスタートしたら、マイクロビットをゆらさないようにがんばります。



端子を下にして垂直にもちます。
矢印の方向にゆれるとゲームが
終了します。

あそびかた（つづき）

- 矢印の方向にゆれてしまったら「ワワワワー」と音になってゲーム終了です。何秒がんばれたか画面に表示されるので確認してください。
- ゆれないまま30秒がんばれたら「パワーアップ」のメロディがなってゲームクリアです。
- 何秒がんばれるか、みんなで競争しましょう。
- もしもたくさんの方がゲームクリアできるようなら、両手をあわせる場所を頭の上にかえて競争しましょう。見えないので、ゲームがむずかしくなります。