



IslayTouch

(アイラ・タッチ)

まる やじるし
～ 「○」 と 「→」 でゲームをつくらう～



Ver. 2.3



CoderDojo Mito
<http://coderdojo-mito.com/>



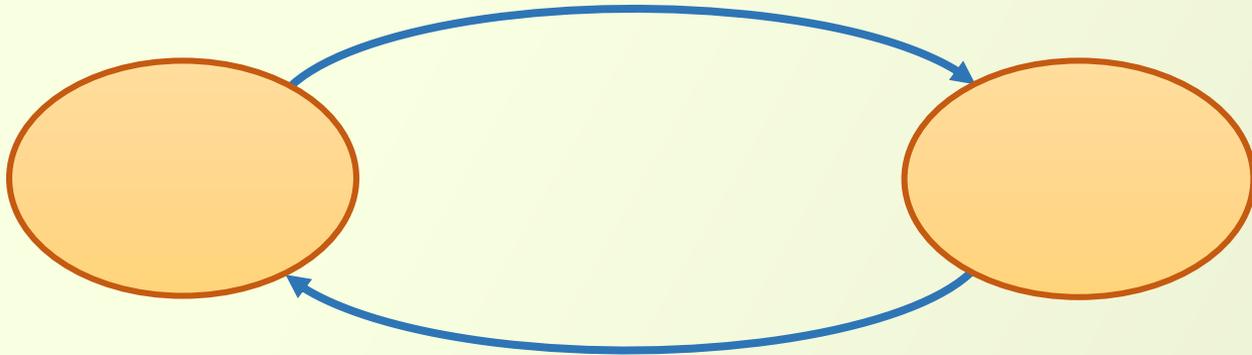
Team Kamada

茨城大学工学部 情報工学科 鎌田研究室
<http://puma.cis.ibaraki.ac.jp/>



Islay (アイラ) について

- じょうたいせんい ず
「状態遷移図」を書くことでプログラムを作る



- じょうたい 状態 (○) と せんい 遷移 (→) の組み合わせでゲームの動きを直観的に定義する



Islay (アイラ) について

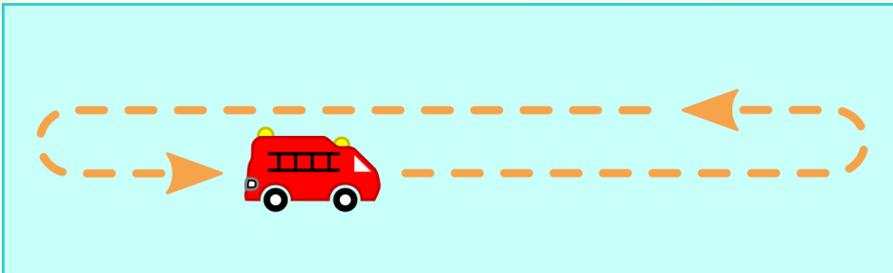
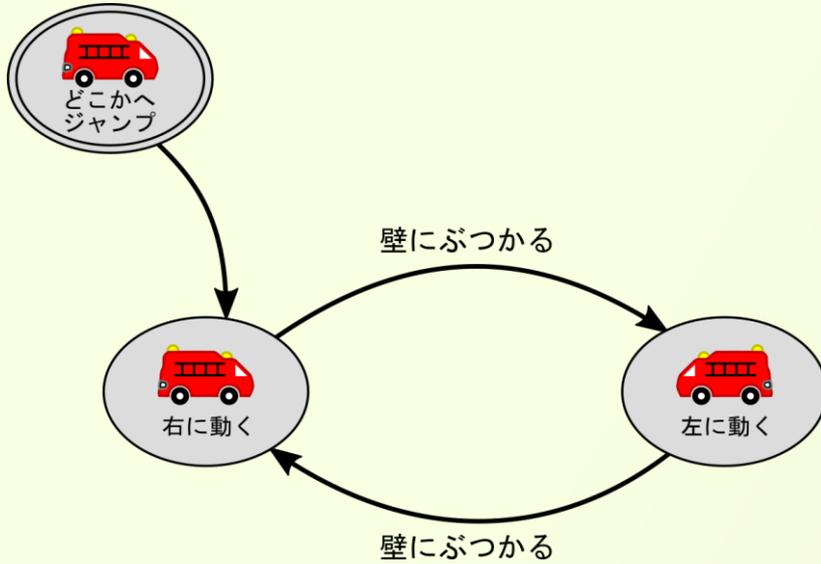
- じょうたいせんい 状態遷移ず 図を書くことでプログラムを作る



- じょうたい 状態 (○) と せんい 遷移 (→) の組み合わせでゲームの動きを直観的に定義する

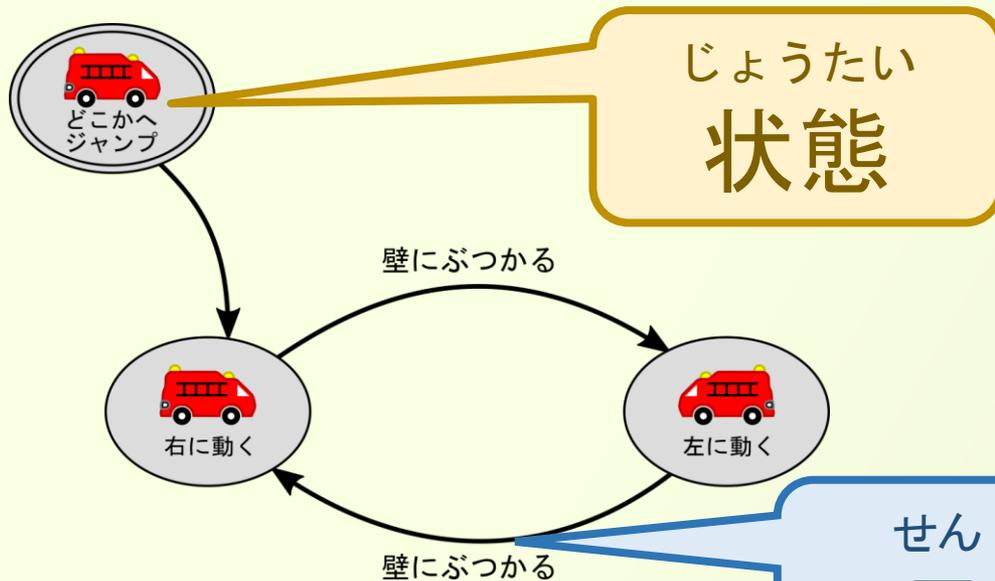


Islay (アイラ) について





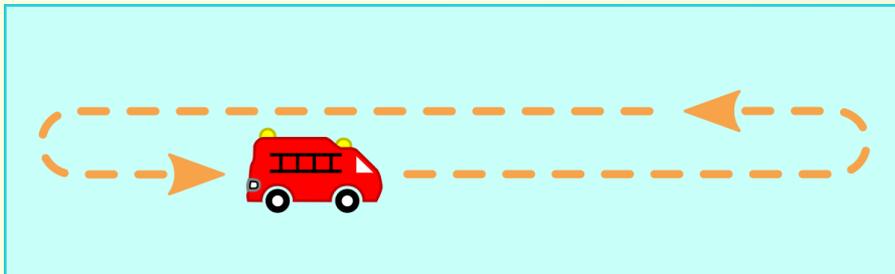
Islay (アイラ) について



キャラクターの
見た目
うごき

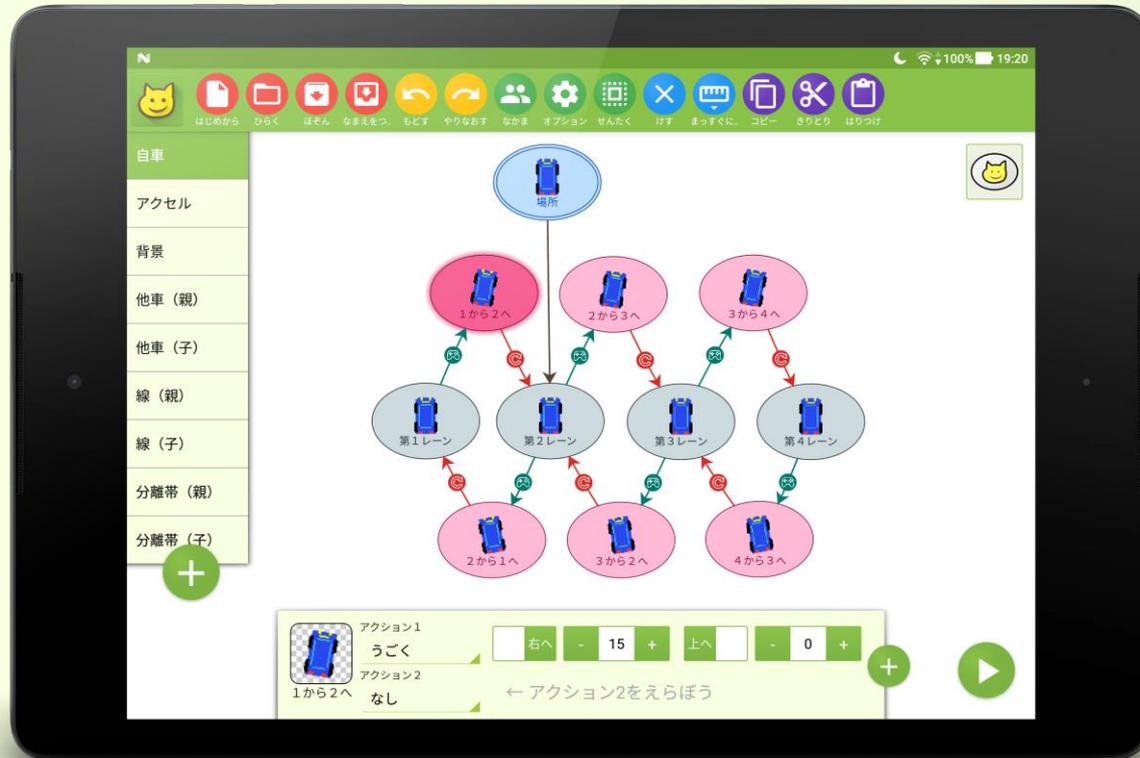
せんい
遷移

状態を変えるための
条件



IslayTouch (アイラ・タッチ)

- タブレット端末で使えるIslay
- タッチジェスチャーで操作可能

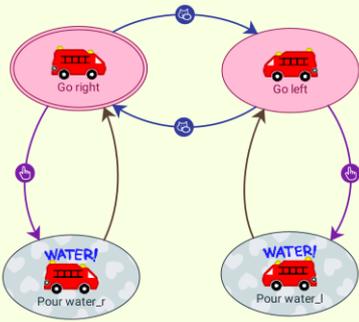




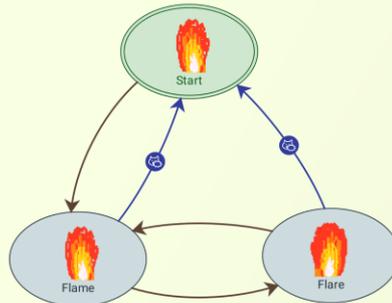
今回のゲーム

・消防車ゲーム

消防車



ほのお



みず





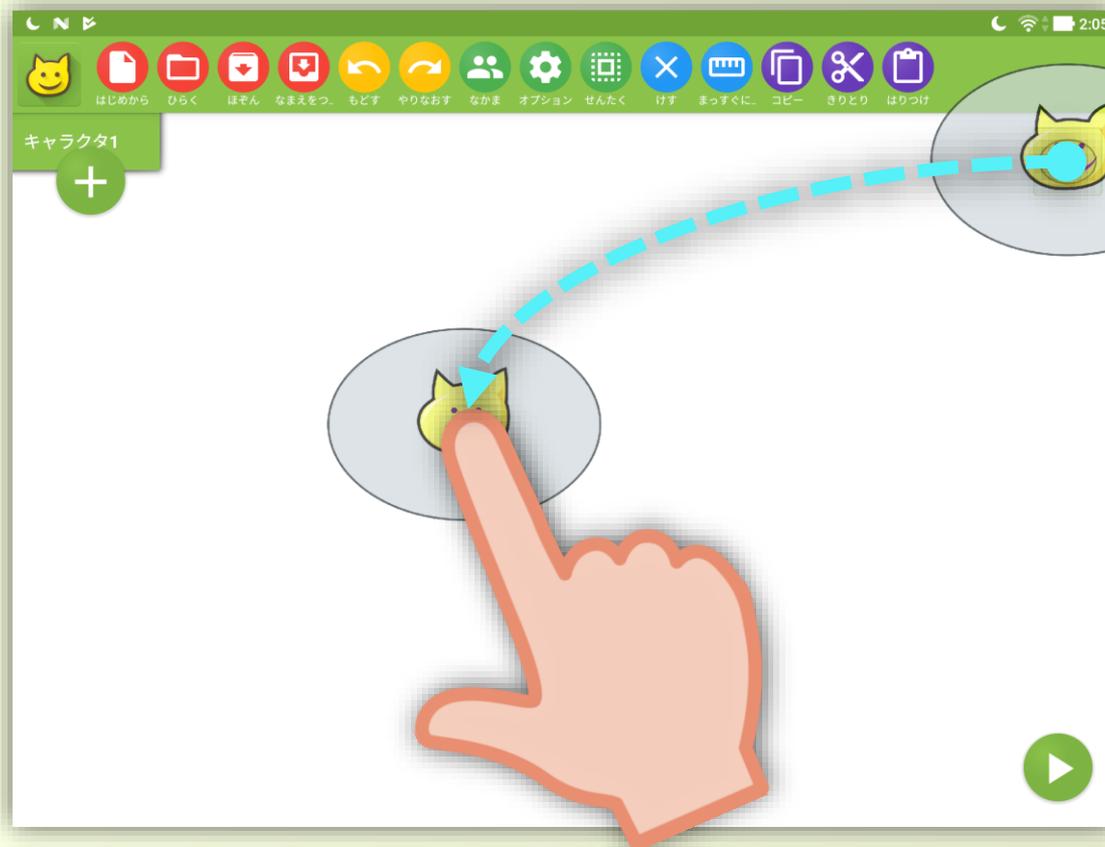
IslyTouchの使い方





IslyTouchの使い方

- じょうたい
- 状態 (○) を作る

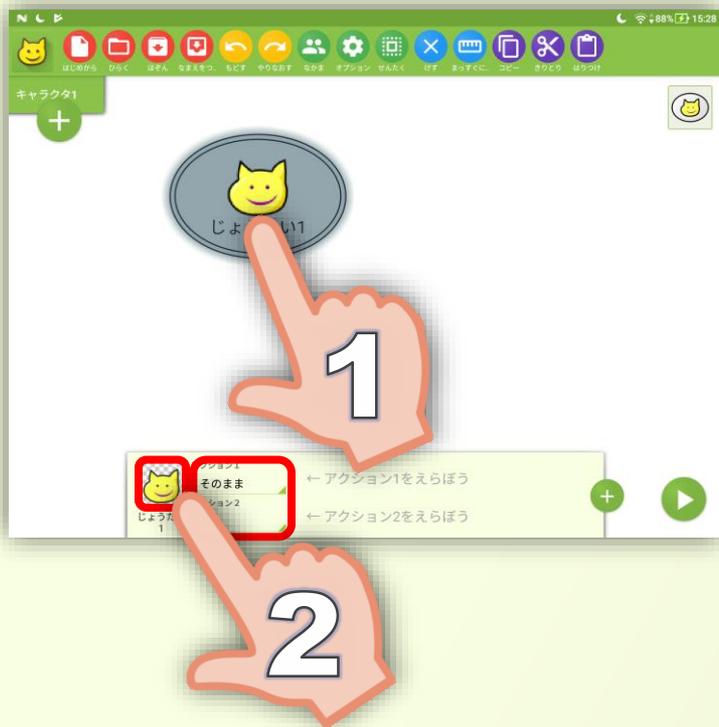




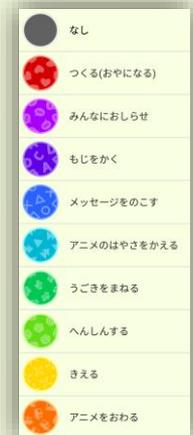
IslyTouchの使い方

じょうたい ・状態のとくちょうを変える

見た目



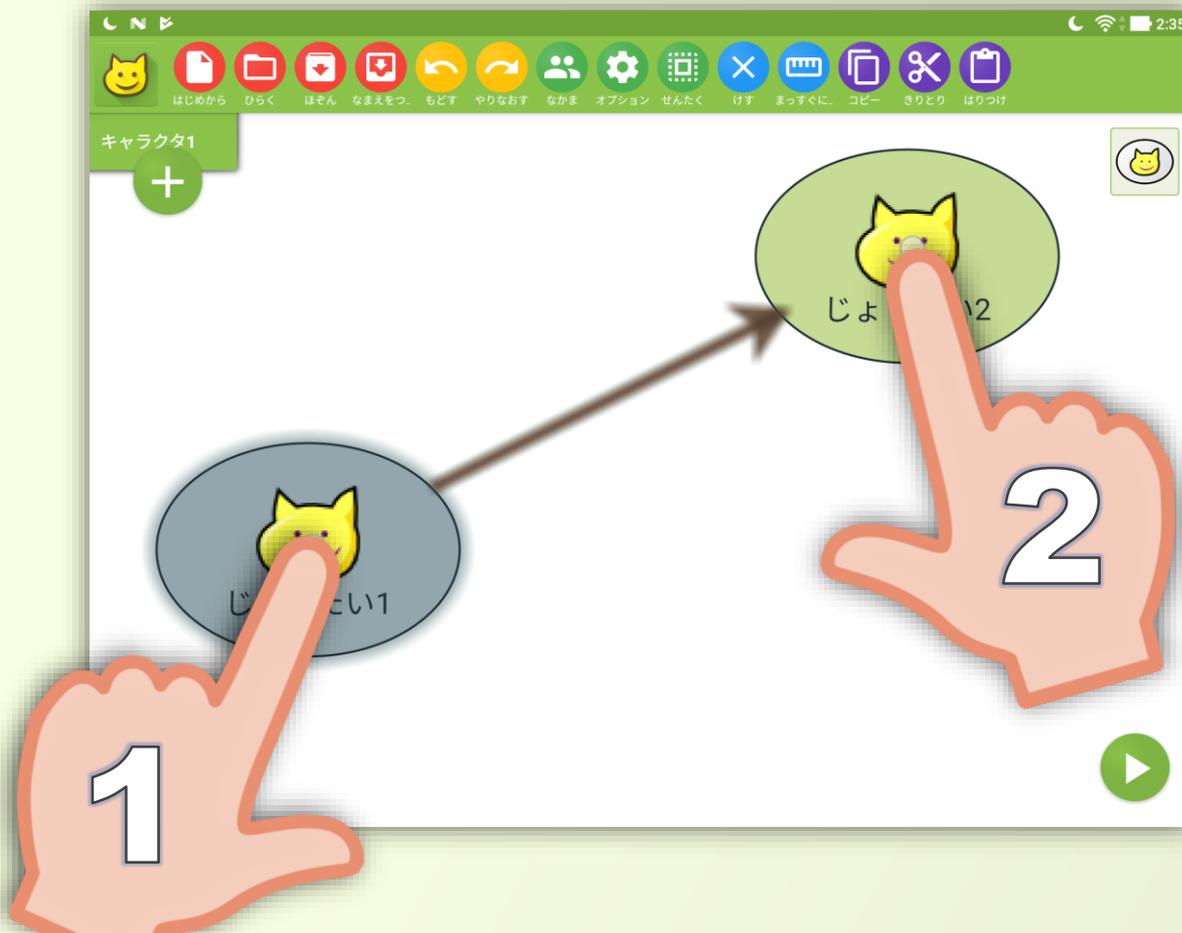
アクション1、 アクション2





IslyTouchの使い方

- せんい
• 遷移 (→) を作る

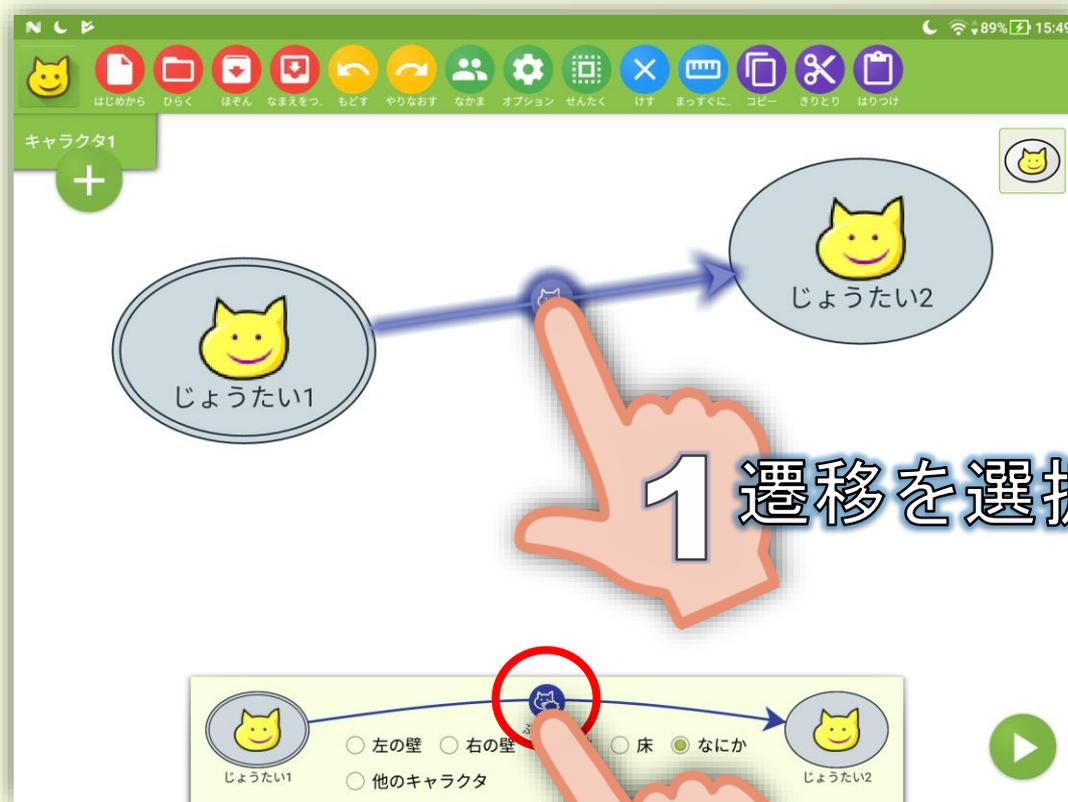




IslayTouchの使い方

せんい

• 遷移のとくちょうを変える



1 遷移を選択する

2 条件を変える



IslayTouchの使い方

・グループをつくる

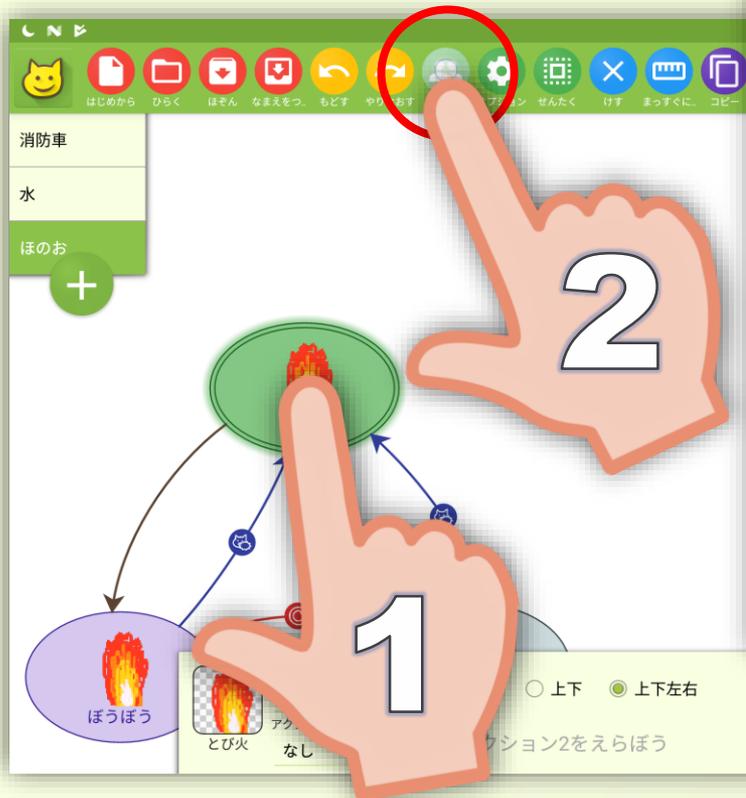
The image illustrates the process of creating a group in IslayTouch through two sequential steps:

- Step 1:** The main application screen is shown. A red circle highlights the group icon (two people) in the top navigation bar. A hand with the number '1' points to this icon.
- Step 2:** A dialog box titled '新しいグループをつくる' (Create New Group) is displayed. The group name 'グループ2' is entered in the 'なまえ' (Name) field. A red circle highlights the bottom right button (OK), with a hand and the number '2' pointing to it.



IslayTouchの使い方

- キャラクタをグループに入れる





IslayTouchの使い方

- グループの中身を確認する



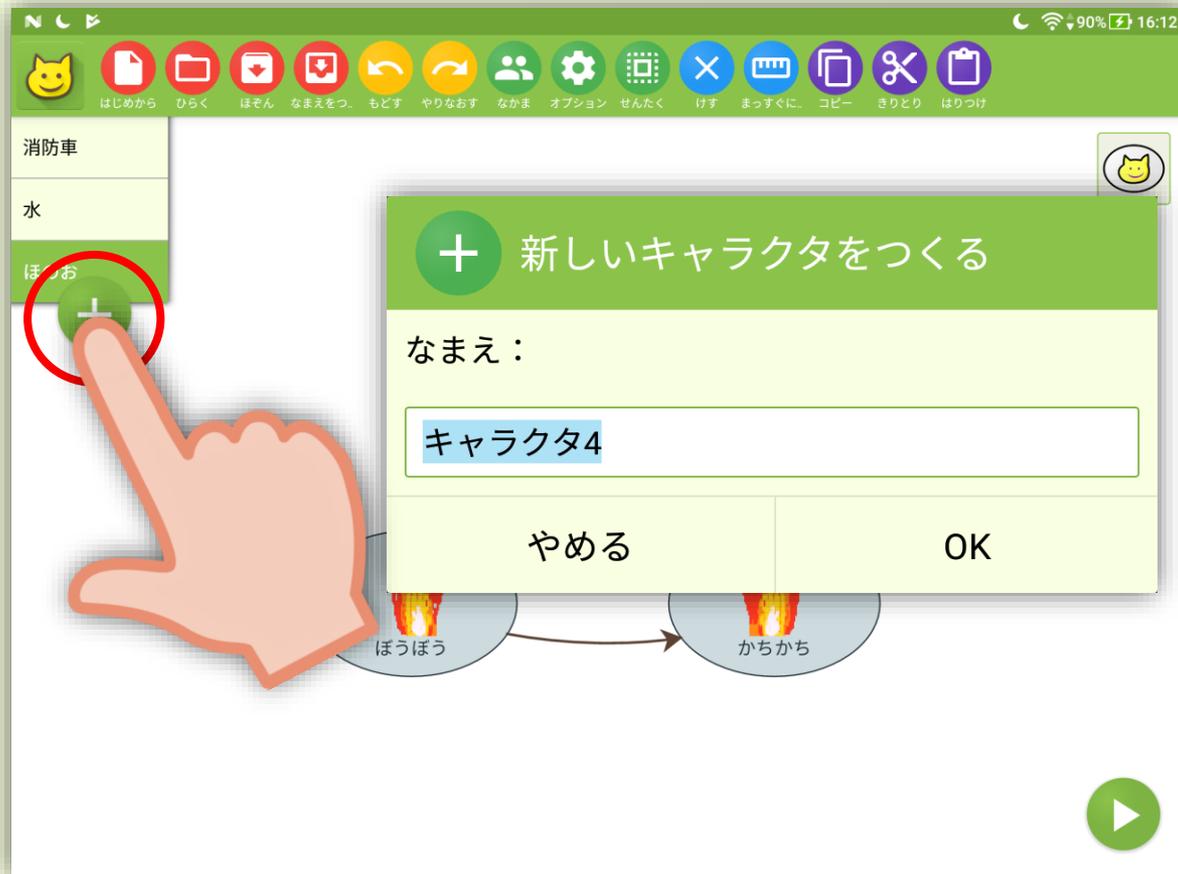
消す

順番を変える



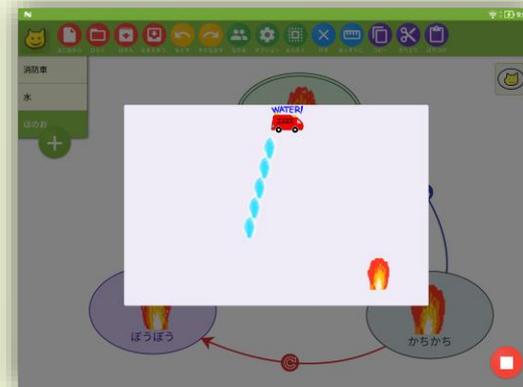
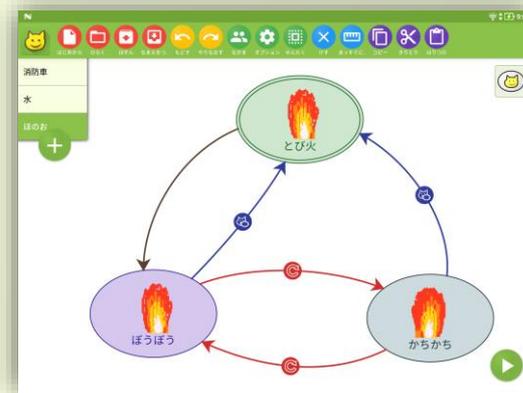
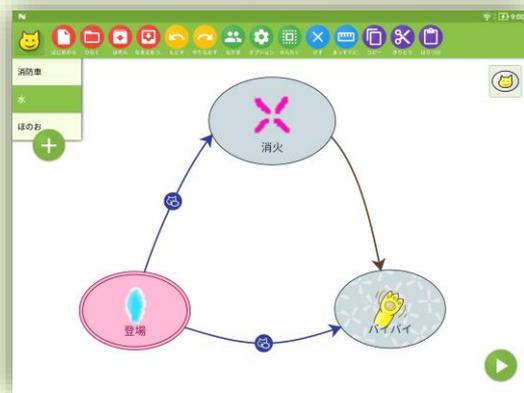
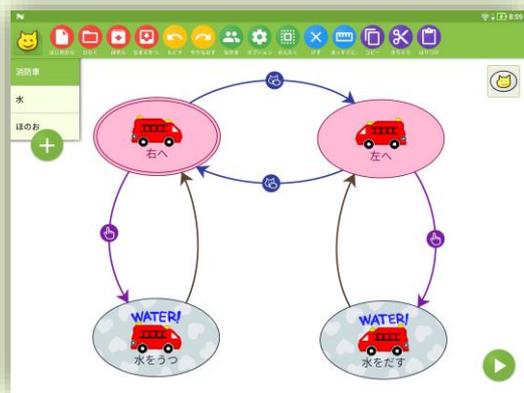
IslayTouchの使い方

• キャラクタをつくる





「消防車ゲーム」の作り方(デモ)





ゲームを改造してみよう

- キャラクタの見た目を変えてみよう
- ほのおをもっと増やしてみよう
- 消防車のキャラクタを指で動かせるようにしてみよう
- シューティングゲームに改造してみよう
- カウンターを作ってゲームの得点を表示してみよう

などなど



ヒント

- 指で動かせるようにしてみよう

消火車

水

ほのお

アクション1
うごく
右へ - 10 + 上へ - 0 +

アクション2
なし

← アクション2をえらぼう

うごきのとくちょうをかえよう

かいてん

方向

角度 度

回数

うごかし方

指でキャラクタをうごかせるように 動かす

方向 左右 上下 上下左右

やめる OK



ヒント

• ゲームの背景を変えてみよう

1 背景のキャラクタを作る

2 mainグループに入れる

3 一番上に移動する

ドラッグ&ドロップでなかまのじゅんばんをきめよう

キャラクタ	名前	状態
	じょうたい1 背景	×
		×
		×
		×
	とび火 ほのお	×
	とび火 ほのお	×
	とび火 ほのお	×

やめる OK