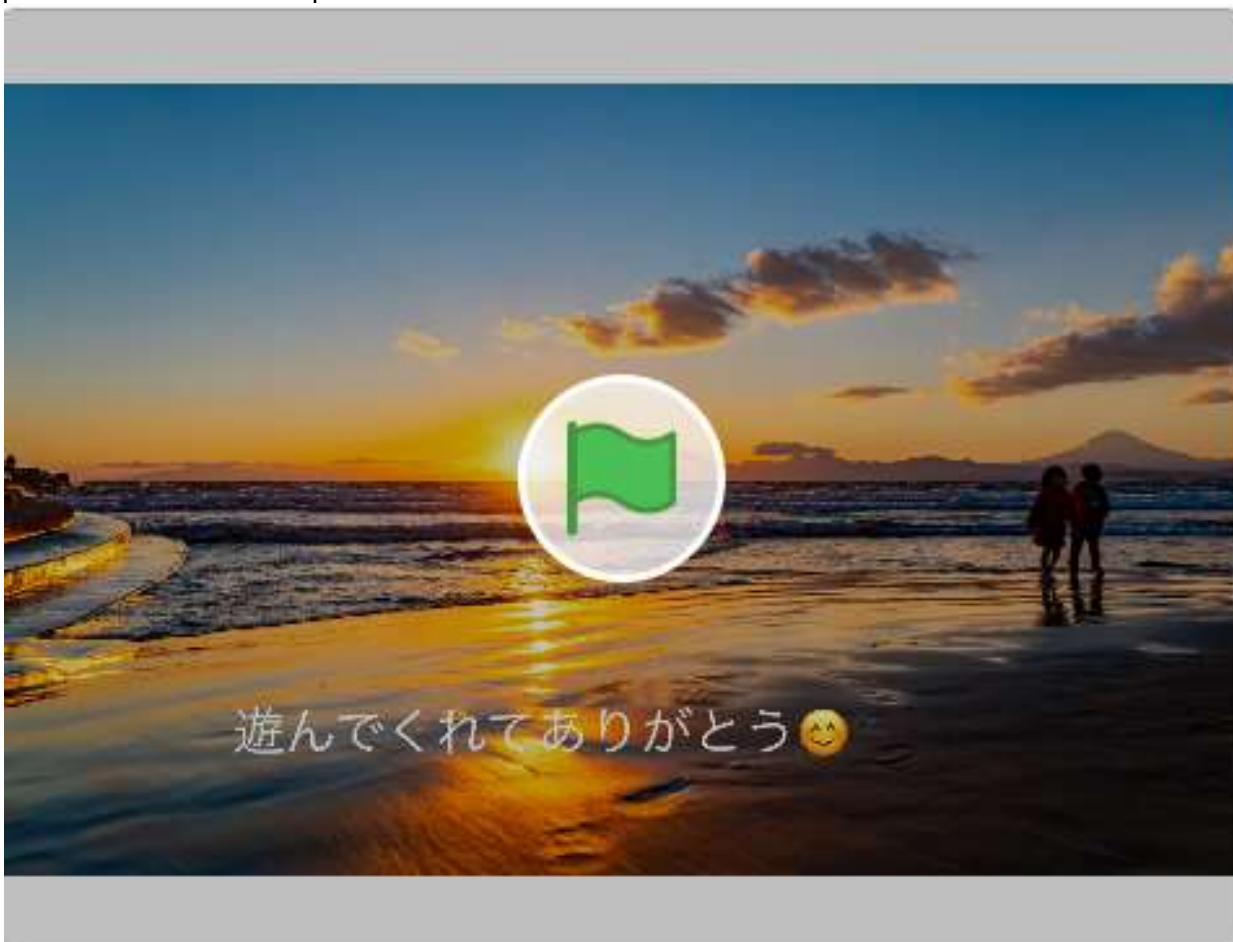


「あさおジュニアプログラミング大会2022」 発表会応募シート

学校名	片平小学校		
学年	3年	名前	袖山翔馬
		作品名	忍者からの挑戦状
課題	<input type="checkbox"/> 課題1 <input type="checkbox"/> 課題2 (どちらかに○をつけてください)		

作品のイメージ図



作品のメモリアルポイント

忍者の物語を作りたかったので、作りました。インターネットで画像を探して、スクリーンショットをし、スプライト・背景にしました。スプライト・プログラムの量が多かったので大変でした。数当てゲームは毎回違う数字を忍者が思い浮かべるので、何度も楽しめると思います。