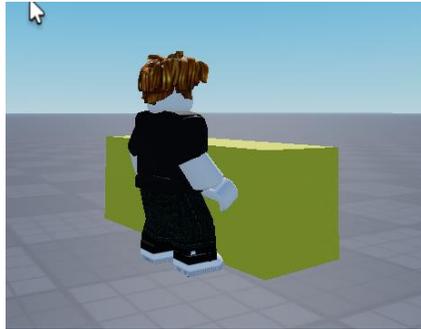


ーRoblox ミッションスキルー

「イベントタッチスキル」で触れると動くしかけをつくれるようになる!!



[仕様]

ブロックパーツに触れるとランダムに色が変わる

準備手順) パーツを追加する

□問題

(1) パーツを透明にするプロパティは? []

- ① Anchored
- ② CanCollide
- ③ Transparency

(2) CanCollide を通り抜けできるようにしたら、パーツ自身がワールドから消えてしまった。原因は? []

- ① Transparency で透明にしてしまったから
- ② Anchored を設定していなかったから

□プログラムサンプル

```

1  ▼ local function onTouch(hit)
2      script.Parent.BrickColor = BrickColor.Random()
3  end
4
5  script.Parent.Touched:Connect(onTouch)
6

```

◇プログラムの理解

1) パーツが〇〇に触れたことを知る

Script.Parent.Touched

2) 検知したら、させたいことを記した関数を起動させる

Connect (onTouch)

3) 関数にかかれた処理を実行する

```
local function onTouch(hit)
```

```
    script.Parent.BrickColor = BrickColor.Random()
```

```
end
```

□タッチイベント

[書式] パーツ.イベント名:関数(引数)

[例] script.Parent.Touched:Connect(onTouch)

 パーツ イベント 関数 引数

※Touched イベントは、

- ① 触れたことを発見する
- ② 発見すると、動かしたいプログラム(関数)を起動させる

□チャレンジ① 触れたら位置が変わるブロックパーツを作れ!!

□チャレンジ①

ヒント)

- 1) パーツの位置を変えるプロパティは「Position」です
- 2) Position のデータの設定はx座標、y座標、z座標の3つを設定する必要があるので、Vector3.new(x,y,z) で設定します
- 3) 位置を変えるには乱数を使います。
- 4) 乱数は、math.Random(値の最初,値の終わり)でコンピュータに伝えます

回答例)

```
1  local function onTouch(hit)
2      script.Parent.Position = Vector3.new(math.random(0,50),0,0)
3  end
4
5  script.Parent.Touched:Connect(onTouch)
6
```