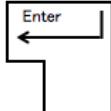


# ひかりをあやつるLED（エルイーディー）

IchigoJamのスイッチを入れて、LED1（エル、イー、ディー、いち）と  
キーボードからうちこんで、Enter（エンター）キーをおしてみよう。  
(Enterキーは、みぎのようなおおきなキー)



## LED1+

「OK（オーケー）」とでて、IchigoJamのLEDがひかったら、だいせいこう！

LED0（エル、イー、ディー、ゼロ）、エンターでけせる。

## LED0+

キーボードのまんなかしたにあるなにもかいてない大きなキー  
はスペースキー。LED1（エル、イー、ディー、スペース、い  
ち）、エンターと、スペースはあってもなくてもOK。

## LED 1+

RED0（アール、イー、ディー、ゼロ）、エンターで、LEDはきえるかな？

## RED0+

「Syntax error（シンタックス・エラー）」とでて、きえません。  
なんだまちがえても、おこらないのがコンピューター。

ABD（エー、ビー、ディー）とうってみましょう。エンターキーはおさない。

## ABD

ここで Backspace（バックスペース）キーをひとおし。



Backspaceキーは、キーボードの右上のほうにあります。

## ABD

ひともじけせました。これで、うちまちがいもこわくない。

## やってみよう！

1. ABCDEFGとかいてみよう
2. LEDをけしてみよう
3. すばやくLEDをつけてけそう
4. BEEPとかいてエンターおしてみよう
5. CLSとかいてエンターおしてみよう

# じかんをあやつるWAIT (ウェイト)

IchigoJam に「まで」をしてみよう。

がめんで、てんめつする、しかくい「カーソル」はキーボードがつかえるしるし。

## WAIT60+

このカーソルがちょっとのあいだ、きえたの、わかりましたか？もういっかいいためしてみよう。

WAIT (ウェイト) のうしろにつくかずで、「まで」のながさをかえられます。

※1びよう=60

## WAIT120+

カーソルがかえってくるまでのじかん、さっきよりながくなりました。

LEDをひからせて、じどうてきにけしましょう。

## LED1:WAIT120:LED0+

コロン「:」（セミコロン「;」とまちがえやすい）をつかって、コマンドをれんげつ。LED1で光らせて、WAIT120でまって、LED0でけします。

チカっとひかるLED。

## LED1:WAIT3:LED0+

WAITのかずをかえるとひかりかたがかわります。

LEDは2どひかる。

## LED1:WAIT3:LED0:WAIT3:LED1:WAIT3:LED0+

コロン「:」でどんどんつなげられます。

### やってみよう！

1. 10びよう「まで」をさせてみよう
2. LEDを5びようつけて、けそう
3. WAIT10000とやって、とちゅうで[ESC]キーをおしてみよう
4. ながくひかったあと、チカっとひからせよう
5. かっこいいパターンでひからせよう

# プログラムのきおく RUN/LIST

LEDのてんめつパターンをきおくしよう

**10 LED1 : WAIT10+**

かずではじめると「きおくしろ」というコマンド、まだLEDはひかりません  
うごかすコマンドは「RUN（ラン）」エンター、LEDがひかります

**RUN+**

つぎは20ではじめて、エンターで、きおくをついか

**20 LED0 : WAIT10+**

きおくさせたプログラムをうごかすときは、RUN  
もういちど、RUNでひからせよう！

きおくをよびだす、LIST（リスト）コマンド

**LIST+**

**10 LED1 : WAIT10+**

**20 LED0 : WAIT10+**

10ぎょうと20ぎょうのあいだに、WAITをついか

**15 WAIT50+**

LISTでかくにん、RUNでじっこう！

ばんごうがおなじプログラムはうわがき（RUNとLISTでチェック！）

**15 WAIT110+**

かずだけいれてエンターで、そのぎょうをけす

**15+**

**LIST+**

**やってみよう！**

1. RUNのかわりファンクションキーF5キーをつかってみよう
2. LISTのかわりF4キーをつかってみよう
3. 2かいひかるプログラムをつくってみよう
4. かっこいいパターンでひかるプログラムをつくろう！

# プログラムのほぞん SAVE/LOAD/NEW

つくったLEDがひかるプログラム、ほぞんするときはSAVE (セーブ) コマンド

```
SAVE 0+
Saved 30 bytes+
OK+
```

ようりょうとOKがでれば、ほぞんかんりょう！

IchigoJamほんたいに、0から3まで、4つほぞんできます

いちどでんげんをきって、LOAD (ロード) コマンドでよみこんでみましょう

```
LOAD 0+
Loaded 30 bytes+
OK+
```

LISTでかくにん！RUNでじっこう！

ほぞんしたプログラムをかくにんするFILES (ファイルズ) コマンド

```
FILES+
```

まちがっておきにいりのプログラムをけさないようにチェック

あたらしくプログラムをつくるときには、NEW (ニュー) コマンド

```
NEW+
OK+
LIST+
OK+
```

LISTでなにもひょうじされなくなります

0ばんにほぞんしたプログラムは、ほんたいボタンをおしながらでんげんスイッチをいれると、じどうきどう (キーボードやテレビをはずしてもOK、こうさくなどにどうぞ！)

**やってみよう！**

1. 3かいひかるプログラムをほぞんしよう
2. じどうきどうをつかってみよう
3. NEWしてSAVEするとどうなるかチェックしよう

# よるのしんごうをつくる GOTO (ゴートゥー)

よるのてんめつしんごう、0.5びょうごとについたりきえたり。

```
10 LED1:WAIT30:LED0:WAIT30+
20 LED1:WAIT30:LED0:WAIT30+
RUN+
```

10ぎょうをうちこんだら、もどって、せんとうの10を20にかえてエンターLISTで、20ぎょうにコピーされた10ぎょうをかくにん！

あさになるまで、やく3まんかい。ずっとてんめつさせる、GOTO (ゴートゥー) コマンド。

```
10 LED1:WAIT30:LED0:WAIT30+
20 GOTO 10+
```

GOTOのうしろのかずは、ジャンプさき

> 10ぎょう、1かいてんめつ

> 20ぎょう、10ぎょうヘジャンプ！

とめるときは、[esc] (エスケープ) キー

こうそくてんめつ

```
LIST+
10 LED1:WAIT3:LED0:WAIT3+
```

LIST(=F4)でひょうじ

10ぎょうの、2つある30を3にかえて、エンター、RUN(=F5)

```
15 LED1:WAIT30:LED0:WAIT30+
```

10ぎょうと20ぎょうのあいだに15ぎょうをつくろう

こうごにくりかえす、みじかいてんめつと、ながいてんめつ

**やってみよう！**

1. よるのしんごうプログラムにもどしてみよう
2. ひかっているじかんだけ、ながくしてみよう
3. こうそくにてんめつさせて、ひかっているときにとめるゲームにしよう
4. ぎょうのばんごうを100から100きざみでつくってみよう
5. すきなてんめつパターンをつくってだれかにじまんしよう

# おもいをつたえる BTN (ボタン)

IchigoJamのひだりにあるボタンでコンピューターにおもいをつたえよう。

```
?BTN()
```

ボタンをおさないでじっこうすると、0 と でる。

てんめつするしかく（カーソル）を、キーボードのみぎした、「うえ」キーを3  
かいおして、ボタンをおしながらエンター。1 と でたらせいこう！

「GOTO」コマンドをつかってくりかえし。

```
10 ?BTN()
20 GOTO 10
RUN
```

ずらっと0がでたら、ボタンをおしたりはなしたりしてみよう。

とめるときは、[esc]（エスケープ）キー

ボタンをおしたらLEDがひかるプログラム

```
10 LED BTN()
20 GOTO 10
RUN
```

RUNコマンドのかわりにF5キーでもOK！

LEDコマンドは1のときひかって、0のとききえるので、ボタンにあわせてひかる  
よ。[esc]キーでとまる。

ボタンをおしたら、こうそくてんめつ！

```
10 LED 1:WAIT 10-BTN()*5
20 LED 0:WAIT 10-BTN()*5
30 GOTO 10
RUN
```

WAIT（ウェイト）はまでのコマンド。ボタンがおされていないと、WAIT 10。お  
されていたらBTN()が1になって、それを「\*5」で5ばいしたかずをひくので、  
WAIT 5。GOTO（ゴートゥー）で10ぎょうにもどってくりかえし。

**やってみよう！**

1. ボタンがおされたら、もっとはやくてんめつさせよう
2. ボタンがおされたら、ゆっくりてんめつさせよう
3. ボタンがおされたら、ずっとひかるようにかいぞうしよう
4. ボタンをおしていないときは、まったくひからないようにかいぞうしよう

# はんだんさせる IF (イフ)

ボールがとんできたらよける。あながあつたらジャンプ。

コンピューターにはんだんさせるIF (イフ) コマンド。

IFはえいごで「もし」といういみ。

```
10 IF BTN()=0 GOTO 10+
RUN+
```

もし、ボタンがおされていなかつたら10ぎょうをくりかえし  
ボタンをおしたらプログラムはつぎにすすもうとして、しゅうりょう。

ボタンをおすごとにLEDをつけたりけしたりしてみよう

```
10 IF BTN()=0 GOTO 10+
20 LED1+
30 IF BTN()=0 GOTO 30+
40 LED0+
50 GOTO 10+
```

おや?ボタンをおしているあいだ、つきっぱなし?

コンピューターははやいので、ボタンをおしたらLEDをひからせて、すぐつぎのはんだんにいってしまします。

すぐにつぎにいかないよう、WAIT (ウェイト) コマンドをつかう

```
10 IF BTN()=0 GOTO 10+
20 LED1:WAIT30+
30 IF BTN()=0 GOTO 30+
40 LED0:WAIT30+
50 GOTO 10+
```

やってみよう!

1. ボタンをおしっぱなしにしてみよう
2. WAIT30をWAIT60にかえて、ためしてみよう
3. WAIT30をWAIT5にかえて、ためしてみよう
4. IF BTN()=1 にかえて、ためしてみよう
5. ボタンがおされたら、てんめつしはじめるプログラムをつくろう
6. LEDをたのしくあやつるプログラムをつくろう

# おとをあやつるBEEP (ビープ) - IchigoJam

サウンダーのあしをIchigoJamのSOUNDとGNDにさして

**BEEP+**

ピッとなったら、せいこう！

たかいおと

**BEEP 5+**

ひくいおと

**BEEP 20+**

ながいおと

**BEEP 10,30+**

リズムをつくろう

```
10 BEEP 5:WAIT 30+
20 BEEP 20:WAIT 30+
30 GOTO 10+
RUN+
```

WAIT (ウェイト) はまでのコマンド、かずをおおきくするとゆっくりリズム。

GOTO (ゴートゥー) で10ぎょうにもどってくりかえし。[ESC]キーでていし。

IchigoJamほんたいのボタンをおしているあいだ、リズムをストップ！

「」はシフトおしながら「8」、「」はシフト「9」でうちこむよ

**15 IF BTN(>) GOTO 15+**

やってみよう！

1. いろんなおとをながしてみよう
2. とってもはやいリズムをつくってみよう
3. 「12 BEEP 20:WAIT 30」をくわえて、3びょうしにしてみよう
4. 4びょうしをつくってみよう
5. 15行のGOTO 15 を GOTO 10 にかえるとどうなるかな？
6. オリジナルのリズムをつくってみよう

# おとがくをつくるPLAY (プレイ) - IchigoJam

サウンダーのあしをIchigoJamのSOUNDとGNDにさして

**PLAY "CDE" +**

ドレミとなりましたか？ダブルクオート「"」は、[SHIFT]おしながら[2]

ドレミファソラシのおんかいは、CDEFGABであらわします。

**PLAY "CDEFGAB" +**

おとのたかさオクターブはO（アルファベットのオー）とかずでかえます。

**PLAY "04 CDEFGAB 05 C" +**

おんかいにかずをつけるとながさがかわります。

**PLAY "CDE2" +**

ドレミーのミは2ぶおんぷの「2」。なにもつけないと4ぶおんぷ、8ではんぶんのながさの8ぶおんぷ。1でぜんおんぷ。

はんおんあげるシャープはおんかいのうしろに「#」（シャープ）、はんおんさげるフラットは「-」（マイナス）。

**PLAY "C C# F- " +**

おやすみはR（アール）、R2とおんかいとおなじようにながさのしていもOK。

**PLAY "CRC" +**

テンポをかえるのはT（ティー）、なにもしていしなければ4ぶおんぷが1ぶんに120かいのテンポ120

**PLAY "T240 CDE2 CDE2 GEDCDED2" +**

## やってみよう！

1. チューリップのうたをつくってみよう
2. おんがくがなっているときに、PLAYとだけうちこんでみよう
3. かえるのうたをつくってみよう
4. ともだちとりんしょうしてみよう！（おんがくをずらすがっそう）
5. おんがくのきょうかしょからおんがくをつくってみよう！

# けいさんさせるPRINT（プリント） - IchigoJam

けいさんがとくいなコンピューターに、もんだいをだしてみよう！

していされたものをひょうじするPRINT（プリント）コマンドをつかいます。

**PRINT 1+1+**

エンターキーで「2」とすぐにこたえてくれます

**PRINT 15-7+**

ひきざんだってできます！

コンピューターでは、かけざんきごうをアスタリスク「\*」であらわします。

**PRINT 3\*5+**

わりざんはスラッシュ「/」（ひだりがぶんし、みぎがぶんぽ）

**PRINT 10/2+**

じつは、PRINTとうつかわりに「?」もつかえます。（じょうりやくけい）

**?10/3+**

おや、でもけっかがおかしい？

じょうすうをつかわないIchigoJamではこれがせいかい。あまりは「%」でもとめます。

**?10%3+**

10わる3は3あまり1なので、「1」とひょうじされます。

さいごにおおきなかずをけいさんさせてみましょう。

**?1000\*100+**

おや、ようすがへんですね。

じつは、IchigoJamがけいさんできるはんいが「32767いか、-32768いじょう」ときまっています。

**やってみよう！**

1. 100たす200をけいさんさせよう
2. 8かける7をけいさんさせよう
3. 100わる25をけいさんさせよう
4. 30を8でわったあまりをけいさんさせよう
5. 1おく（1まんの1まんぱい）をけいさんさせてみよう

# ばしょをあやつるLOCATE (ロケイト)

していしたばしょにひょうじさせてみよう！

ばしょをしていするLOCATE (ロケイト) コマンドをつかいます。

**LOCATE 16,12:PRINT "\*+"**

エンターキーでまんなかあたりに「\*」とひょうじされます。

これはいちばんひだりから16すすんだところ、うえから12すすんだところにひょうじされるといういみです。

ちがうばしょにひょうじさせてみよう。

**LOCATE 25,5:PRINT "\*+"**

LOCATEのかずをかえることでひょうじされるばしょがかわります。

じつは、LOCATEのしょうりやくで「LC」とうつこともできます。

**LC 16,14:PRINT "\*+"**

ふたつのばじょにもじをひょうじすることもできます。

**LC 16,12:PRINT "あ":LC 10,10:PRINT "\*+"**

けいさんしたこたえをひょうじすることもできます。

**LC 16,14:PRINT 2+3+**

がめんをきれいにするときはF1キーをおすか、「CLS」コマンド。

**CLS+**

**やってみよう！**

1. ひだりから20、うえから10すすんだところに「IchigoJam」をひょうじさせてみよう
2. ひだりから10、うえから17すすんだところと、ひだりから25、うえから18すすんだところに「@」とひょうじさせてみよう
3. ひだりから15、うえから24すすんだところに10-5のけいさんけっかをひょうじさせてみよう
4. すきなところにすきなもじをひょうじさせてみよう
5. すきなところにすきなけいさんけっかをひょうじさせてみよう

# ヘリコプターをうごかそう！MOVE

ヘリコプターをさゆうにうごかしてみよう！

まずはじまりのばしょをしていしてあげよう！

10 X=16

ヘリコプターがはじめにいるばしょを16にしていしよう。

ヘリコプターをそうさするためのじゅんびをしよう！

20 CLS

30 K=INKEY()

INKEY()でおされたキーをしきくことができるよ。

ヘリコプターをさゆうにうごかすキーをせっていしよう！

40 IF K=28 THEN X=X-1

50 IF K=29 THEN X=X+1

28がやじるしキーのひだり、29がやじるしキーのみぎのみだよ。

キーにゅうりょくとヘリコプターそうさをつなげよう！(キャラクターコード243、ALT+J)

60 LOCATE X,10 : ?CHR\$(0,243,0)

70 GOTO 30

RUNでじっこうしてみると、どうなるかな？

**やってみよう！**

1. ヘリコプターいがいのモノをうごかしてみよう！
2. じょうげにうごかしてみよう！
3. くふうしてじゅうじざいにうごかしてみよう！

参考:IchigoJamで簡単なゲームを作ってみよう～お父さんが教えるプログラミング実践編⑥

<https://edtechzine.jp/article/detail/675>

CC BY IchigoJamプリント <http://ichigojam.net/print/> IchigoJam@jig.jp

# サイコロをつくるRND（ランダム）

いろんなサイコロをつくってみよう！

## ?RND(3)+

どんなすうじがでたかな？

RND（ランダム）は（）（かっこ）のなかのかずだけめんがあるサイコロです。

もういちどうって、エンターキーをおしてみよう！

## ?RND(3)+

ひょうじされたすうじがさいしょとかわったかな？

あれ？でも3がでない？

これは0をあわせた3つのすうじがでるといいみです。（）（かっこ）のなかが3のばいは0、1、2の3つになります。

## ?RND(5)+

（）（かっこ）のなかのすうじをかえることもできます。

0をだしたくない！でてくるかずでいちばんちいさいかずを1にしたい！

そんなときは...

## ?RND(3)+1+

これでだいじょうぶ！

いちばんちいさいかずだった0に1をたして、でてくるかずでいちばんちいさいかずが1になります。

## ?RND(3)+3+

でてくるかずのなかでいちばんちいさいかずをかえることもできます。

**やってみよう！**

1. 0から6のすうじのどれかをランダムにひょうじさせてみよう
2. 1から6のすうじのどれかをランダムにひょうじさせてみよう
3. 10から20のすうじのどれかをランダムにひょうじさせてみよう
4. すきなかずがでるサイコロをつくってみよう

# ストップウォッチをつくる TICK (ティック)

1、2、3、4、5、6……。

1びょうに60かい、じかんをかぞえつづけるIchigoJam。

?TICK()

TICK (ティック) は、そのかず。なんかひょうじさせてみよう。

?TICK()

2かいめにひょうじされるかずは、1かいめよりおおきくなる。

?TICK() / 60

60でわることで、でんげんをいれてからのじかんを、びょうにかえる。

かぞえているかずをリセットするコマンドCLT (クリアタイマー)

CLT

OK

?TICK() / 60

リセットしてからのじかんがわかる。

RUNしてから、ボタンをおすまでのじかんをびょうではかるストップウォッチ

10 CLT  
20 IF BTN()=0 GOTO 20  
30 ?TICK() / 60

20ぎょうでボタンがおされるまで、くりかえしてまっている

ボタンをおすたびにじかんをひょうじするストップウォッチに。

40 IF BTN()=1 GOTO 40  
50 GOTO 10

## やってみよう！

1. いきをおおきくすって、なんびょういきをはきつづけられるかはかろう
2. めをつむって、5びょうかんかくになるようにボタンをおしてみよう
3. 30ぎょうの/60をけして、じぶんのボタンれんだそくどをはかろう
4. SAVE0でほぞん、でんげんをきって、ボタンをおしながらでんげんをいれて、じどうきどうさせたら、れんだしてみよう！
5. ボタンをおしてかいし、2どめのボタンでひょうじするようかいぞうしよう

# かずをきおくするLET（レット） - IchigoJam

きおりよくばつぐんのコンピューター、へんすうA～Zにかずをきおくできる！

```
LET A,1190:LET B,2014:LET C,794#
```

OKとでたら、きおくかんりょう！

がめんをけして、Aは？Bは？Cは？

```
CLS#  
?A#  
?B#  
?C#
```

もういちどLETで、きおくをうわがき

```
LET B,2017#  
?B#
```

かずには、へんすうもつかえます

```
LET C,A+B#  
?C#  
LET C,C+1#  
?C#
```

「=（イコール」きごうをつかって、みじかくかくこともできます。

```
C=C+1#
```

だんだんひくくなるおと！

```
10 LET A,1#  
20 ?A:BEEP A:WAIT 10:LET A,A+1#  
30 IF A=10 END#  
40 GOTO 20#
```

やってみよう！

1. もっとひくくなるおとをつくろう
2. だんだんたかくなるおとをつくろう
3. うまれたとし、つき、ひをおぼえさせ、ぜんぶたしたかずをきおくさせよう
4. うまれたつきとひをかけざんしたかずを、きおくさせて、ひょうじさせよう
5. なんけたまできおくできるかためしてみよう

# かずでこたえる INPUT

RND (ランダム) をつかって、いろんなたしざんもんだいをだすプログラム  
A～ZにかずをきおくするLET (レット) をつかうよ

```
10 LET A, RND(10)*  
20 LET B, RND(10)*  
30 ?A; "+" ; B*  
RUN*
```

なんか、RUN (ラン) してみましょう！

キーボードをつかってかずをきおくさせるにはINPUT (インプット)

```
40 INPUT C*  
50 ?C*  
RUN*
```

ひょうじされた「?」のあとに、キーボードでかずをいれて、エンターキーCに、いれたかずが、きおくされているね！

こたえあわせには、はんだんさせるIF (イフ)

```
60 IF C=A+B ?"ATARI"*
```

はづれをひょうじしたいときは、ELSE (エルス) をつかおう

```
60 IF C=A+B ?"ATARI" ELSE ?"HAZU  
RE"*
```

しつもんぶんつきで、きくこともできるよ

```
40 INPUT "KOTAEHA?", C*
```

やってみよう！

1. ふたけたのたしざんに、かいぞうしてみよう
2. ちようかんたんなもんだいに、かいぞうしてみよう
3. かけざんもんだいに、かいぞうしてみよう
4. TICKをつかって、こたえるまでのじかんをはかってみよう
5. かずあてゲームをつくってみよう

# くりかえしでかけざん FOR/NEXT (フォー・ネクスト) - IchigoJam

```
10 A=5+
20 FOR I=1 TO A:?"*";:NEXT:?
```

FOR/NEXT (フォー・ネクスト) コマンドで、へんすうIを1から1ずつふやしながら、Aになるまでくりかえし。\*マークが5つでました。

INPUT (インプット) コマンドをつかって、かずをにゅうりょくできるようにしよう！

```
10 INPUT A+
```

いろいろかずをいれてみよう

もうひとつかずをにゅうりょくできるようにして、そのかずのぶんだけ、さらにくりかえして！

```
15 INPUT B+
17 FOR J=1 TO B+
30 NEXT+
```

かけざんができました！

へんすうCをよういして、\*マークのかずをかぞえてもらいましょう

```
16 C=0+
25 C=C+A+
40 ?C+
```

くりかえすごとに、\*マークがAコズつふえるので、C=C+A。LET C,C+1 としてもOKです。C=0 または LET C,0 としておかないと、じっこうするたびにCのかずがどんどんふえてしまいます！

## やってみよう！

1. 7かける8をけいさんさせてみよう
2. 8かける7をけいさんさせてみよう
3. マークをすきなマークに変えてみよう
4. マークを2もじにするとどうなるでしょう？
5. 0をにゅうりょくするとどうなるかじっけんしよう

# 2しんすうをつくるBIN\$ (バイナリー)

すうじ、ひらがな、アルファベット、いろんなもじがありますが、コンピューターがつかうもじは「0」と「1」の2つだけ。

ふつう、9に1たすと、10と2もじになりますが、0と1しかないので、1に1をたしただけで、10（いちゼロ）と2もじになります。これが2しんすう。

かずを2しんすうにかえるBIN\$ (バイナリー) コマンド

```
?BIN$(2)+  
10  
?BIN$(10)+  
1010
```

2しんすうをかずにする、きごう「」(shift+@か1のひだり)

```
?`1111+  
15  
?`100000000+  
256
```

0,1,2,3,4...2しんすうでかぞえさせてみます。

```
FOR I=0 TO 256: ?BIN$(I), I: WAIT 3  
0: NEXT+  
0 0  
1 1  
10 2  
11 3
```

2しんすうは、bit (ビット) でかぞえます。3は11で2bit。8は1000で4bit。

## やってみよう！

1. 16を2しんすうにしてみよう
2. 2しんすうの101、1010、10100をかずにしてみよう
3. 40を2しんすうにしてみよう
4. 5bitであらわせるさいだいのかずは？
5. -1を2しんすうにしてみよう

# 16しんすうをつくるHEX\$ (ヘックス)

コンピューターがつかうもじは「0」と「1」の2つだけ(2しんすう)。でもにんげんにはよみにくい。そこで16しんすうのでばん

16しんすうでつかうすうじは0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F

ふつう、9に1たすと、10と2もじになりますが、16しんすうでは9のつぎはAになります。これが16しんすう。

かずを16しんすうにかえるHEX\$ (ヘックス) コマンド

```
?HEX$(2)+
```

```
2
```

```
?HEX$(10)+
```

```
A
```

16しんすうをかずにする、きごう「#」(shift+3)

```
?#16+
```

```
10
```

```
?#100+
```

```
256
```

0,1,2,3,4...16しんすうでかぞえさせてみます。

```
FOR I=0 TO 256 : ?HEX$(I), I : WAIT 3
0 : NEXT+
0 0
1 1
.
.
.
9 9
A 10
.
.
```

16しんすうではFのつぎは10(いちゼロ)になります

## やってみよう！

1. 12を16しんすうにしてみよう
2. 16しんすうの1A、6F、ABCをかずにしてみよう
3. 40を16しんすうにしてみよう
4. 12けたであらわせるさいだいのかずは？
5. -1を16しんすうにしてみよう

# オリジナルキャラをつくるPCG - IchigoJam

キーボードのひだりAltをおしながら、Cをおすとでる「ねこ」

?CHR\$(236)≠

「ねこ」のキャラクターコードは、236

この「ねこ」を「ぼう」にかえてみせます

POKE 236\*8,8,8,8,8,8,8,8,8≠

かわった！？

こんどはちいさいボールにかえてみせます

POKE 236\*8,0,0,0,24,24,0,0,0≠

ななめのせんに！

POKE 236\*8,1,2,4,8,16,32,64,128≠

2しんすう、0と1をつかって、すきなえをかくプログラム

```
10 POKE236*8+0,`01111110≠  
11 POKE236*8+1,`11011011≠  
12 POKE236*8+2,`11111111≠  
13 POKE236*8+3,`11000011≠  
14 POKE236*8+4,`11111111≠  
15 POKE236*8+5,`11111111≠  
16 POKE236*8+6,`00011000≠  
17 POKE236*8+7,`00011000≠  
RUN≠
```

「アイスくん」がどうじょう！

ねこにもどしたいときは CLP (クリアパターン)

CLP≠

やってみよう！

1. ハートマークをつくってみよう
2. すきなキャラをつくってみよう
3. 236を237にして、ALT+Dのうちゅうじんをかきかえよう(224-255までOK!)
4. ?`10000000 の2しんすうをひょうじしてみよう
5. オリジナルキャラをプログラム1ぎょうでつくってみよう

# 1たす1は1、ろんりのなぞ - IchigoJam

0と1しかない「ろんり」のせかいでけいさんしよう。まずはたしざん「|」

```
?1|0+
1+
?0|0+
0+
?1|1+
1+
```

くりあがりはないので、1に1をたしても1のまま。これが「ろんりわ」

つぎは「&」かけざん（コンマでくぎって、まとめてけいさん）

```
?1&1,0&1,1&0,0&0+
1      0      0+
```

1をかけたらもとのかずのまま。0をかけると0になる。これが「ろんりせき」

りょうほう1のときだけ0になる、かわったたしざん「^」

```
?1^1,0^1,1^0,0^0+
0      1      0+
?1|1,0|1,1|0,0|0+
1      1      0+
```

1^1のほかは「ろんりわ」といっしょ。これが「はいたてきろんりわ / XOR」

「ろんり」のけいさんは、さいだい16コまとめてけいさんできちゃいます！

```
?BIN$(^1010|^0011,4)+
1011+
```

4けたの2しんすうどうしのたしざん。1|0、0|0、1|1、0|1がいちどにけいさんできました！

## やってみよう！

1. 3|1はいくつでしょう？
2. ?BIN\$(1),BIN\$(2),BIN\$(3) をヒントに、3|1のなぞをとこう
3. ?8323^35 と ?8323^35^35 をけいさんしてみよう
4. いろんなかずにかえて、ろんりをつかったあんごうであそぼう
5. いろんなけいさんをさせて、ろんりのなぞにせまろう

# プログラムをつなげる LRUN - IchigoJam

4つまでほぞんできるIchigoJam。プログラムどうしをつなげて、たいさくに！  
まずはゲームほんぺん、クイズゲームをつくります

```
10 CLS+
20 LC10,10: INPUT "1+1=? ", N+
30 LC12,10: IF N=2 ? "CLEAR!!" ELS
E ? "GAME OVER!" +
```

せいかいでクリア！そうでなければゲームオーバーになります  
これをファイル1にほぞんしておきます

**SAVE1+**

タイトルプログラムをつくるために、まずはさいしょから

**NEW+**

なにかキーがおされたらおわるタイトルプログラム

```
10 CLS+
20 LC6,7:?"=MAGICAL MATH QUIZ="+
30 WAIT 60+
40 LC6,18:?"HIT ANY KEY TO START
" +
50 IF INKEY()=0 CONT+
```

れんけつコマンドLRUNをついかします

**60 LRUN1+
SAVE0+
RUN+**

タイトルプログラムからゲームへつながりました！

**やってみよう！**

1. LRUN0 でリトライ、ゲームオーバーにしてみよう
2. タイトルをかいぞうしてみよう
3. クイズをかいぞうしてみよう
4. ゲームがおわったらタイトルがめんにもどるようにしてみよう
5. かわくだりゲームにタイトルをつけてみよう

# もじのしようたい CHR\$/ASC

ASCをつかって、もじのしようたいをあばいてみよう！

```
?ASC("A")
65
?ASC("B")
66
?ASC("C")
67
```

Aは65、Bは66、Cは67、1ずつちがう

CHR\$をつかうと、かずからもじにぎやくへんかん

```
?CHR$(65)
A
?CHR$(66)
B
?CHR$(67)
C
```

もじにたいおうするかずを「もじコード」をいうよ

FORコマンドでアルファベットのおもじをならべよう

```
FOR I=65 TO 90: ?CHR$(I); :NEXT: ?
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
```

32をたすとこもじがならぶよ

```
FOR I=65 TO 90: ?CHR$(I+32); :NEXT: ?
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
```

えもじのもじコードをしらべたい？

プログラムですぐかいけつ！

```
FOR I=224 TO 255: ?CHR$(I); I; :NEXT
```

やってみよう！

1. きごう「！」のもじコードをしらべよう
2. ?CHR\$(34) でひょうじされるきごうをチェックしよう
3. いろんなカタカナのもじコードをしらべよう
4. アからんまでひょうじするプログラムをかいてみよう
5. ?CHR\$(511) でひょうじされるきごうをチェックしよう

# がめんにいたずらしてみよう！DRAW

がめんにせんをかいてみよう！DRAWコマンドでせんをかくことができるよ

```
DRAW 1,1,70,70
```

2つばしょをしていしてあげよう

さいしょの1,1でさいしょのばしょ。

つぎの70,70,でつぎのばしょをしていしよう。

ばしょのつぎに0とくわえると、せんをけせるよ。

```
DRAW 1,1,70,70,0
```

うえのほうのもじがきえたかな？

FORコマンドでくりかえしせんをかこう！

```
10 FOR I=1TO11 STEP 3:DRAW I,1,I*10,70:NEXT
```

RUNでじっこうしてみると、どうなるかな？

FORコマンドをふたつかいて#をかいてみよう！

```
10 FOR I=1TO10 STEP 3:DRAW I*I,1,10*I,70:NEXT
20 FOR I=2TO8 STEP 3:DRAW 1,I*5,70,I*5:NEXT
```

やってみよう！

1. STEPのかずをもっとちいさくしてみるとどうなるかな？
2. DRAWのI\*のよこのかずをかえてみよう
3. くふうしてもじやえをかいてみよう！

[CC BY IchigoJamプリント](http://ichigojam.net/print/) <http://ichigojam.net/print/> [IchigoJam@jig.jp](mailto:IchigoJam@jig.jp)

# はすのはなをえがこう！

DRAWコマンドでせんをひいて、はなをかいてみよう！

```
5 CLS : X=1 : A=0 : B=48
```

まずはじゅんびから。

じっこうするたびにがめんをきれいにして、ついでにへんすうもせっていしよう。

```
10 A=A+5  
15 B=B-X
```

Aのなかのすうじがすこしづつふえるようにしよう。

Bはすこしづつへるようによしよ。

Bのおおきさをちょうどつしよう

```
20 IF B>48 X=1  
25 IF B<10 X=-1
```

Bがおおきくなりすぎたり、ちいさくなりすぎないように、Xをつかってふやすかへらすかをちょうどつしよう。

いよいよDRAWのでばん！

```
30 DRAW 32+COS(A)/B, 24+SIN(A)/B  
35 GOTO 10
```

コサインやサインをつかうとまるをつくることができるんだ。

じゅんびしたAやBをつかって、カーブをちょうどせいしてはなびらをつくるよ！

じっこうしてみよう！

**やってみよう！**

1. 10ぎょうで、たすすうじをいじって、いろんなかたちのはなをつくってみよう
2. 20,25ぎょうのすうじをかえてみるとなにがおこるかな？
3. 30ぎょうの32や24をかえてみるとなにがおこるかな？

# 1から100までたす - IchigoJam

ハテナきごうをつかって、コンピューターに「1+1」を、きいてみよう？

**?1+1#**

エンターキーで「2」とこたえてくれました。では「1+2」は？

**?1+2#**

ボーリングのピンは、ぜんぶでなんほんあるでしょう？

**?1+2+3+4#**

10ほんでした。1れつふやすとどうなるか？カーソルキーのうえとさゆうをつかって、プログラムをリサイクル！「+5」とついかでうちこんだら、エンターキー。

**?1+2+3+4+5#**

このちようしで1から10までたしてみるとこたえはいくつ？

**?1+2+3+4+5+6+7+8+9+10#**

1から100までだと、たいへんそうですね。そこで、くりかえしのFORコマンド！

**FOR I=1 TO 100 : ?I : NEXT#**

へんすうAをよういして、どんどんたしてもらいましょう！

**A=0#**

**OK#**

**FOR I=1 TO 100 : A=A+I : NEXT#**

**OK#**

**?A#**

**5050#**

やってみよう！

- 1から12までたすといくつ？
- 1から20までたすといくつ？
- 1から200までたすといくつ？
- 1から300までたすといくつ？
- ちゃんとけいさんできるのはいくつまで？

# かけざん名人 - IchigoJam

IchigoJamに九九を見てもらおう！

6x7 は、記号「\*」を使って計算してくれます。

```
?6*7  
42
```

1~9、9種類のでたらめな数はRND(ランダム)を使います。

```
?RND(9)+1
```

それを2つ使って、九九の問題を出してもらおう (xはシフト押しながらX)

```
10 A=RND(9)+1 : B=RND(9)+1  
20 ?A;"X";B;"=";  
RUN
```

RUNするたびに、いろんな問題が出てきます。

INPUTを使って、答えを入力できるようにします。

```
30 INPUT C  
RUN
```

IFを使って間違っていたら "BAD!" と出して終了です。

```
40 IF A*B!=C ?"BAD!":END
```

10回分のタイムを測ってみましょう。

```
5 CLT:FOR I=1 TO 10  
50 NEXT: ?TICK() / 60
```

何秒まで縮められるかな！？

**やってみよう！**

1. 問題を5間に減らしてみよう
2. 問題を20間に増やしてみよう
3. 1の段は出さないようにしよう
4. 19の段まで出すインド式にチャレンジしよう

# じかんわりづくりとあまりのけいさん（さんすう）

わりざんさせよう！コンマをつかって、3つまとめてけいさん！

？2／1， 10／5， 13／3+  
1 2 4+

おや？13わる3は4かな？たしかめてみよう

？1\*2， 2\*5， 4\*3+  
2 10 12+

4かける3は12、13にはならないね

IchigoJamのわりざん (/) は、しょうすうをきりするよ

「あまり」をけいさんしよう

13わる3は、4あまり1。このあまりをけいさんするには？

？13-(13/3)\*3， 13%3+  
1 1+

IchigoJamのあまりをもとめるきごう (%) をつかうとかんたん！

1じかんは60ふん、0:00から90ふんたつとなんじ、なんぶん？

？90/60，90%60+  
1 30+

1:30、とけいさんできるよ！

じぶんだけのじかんわりをつくってみよう！8:50スタート

10 H=8 : M=50+  
20 INPUT T+  
30 M=M+T+  
40 ?H+M/60;" :" ;M%60+  
50 GOTO 20+

さいしょのじゅぎょうが45ふん、45といれてエンター。

おやすみが10ふん、10といれてエンター。どんどんじこくがひょうじされる！

やってみよう！

1. やすみじかんなしだと、なんじにがっこうおわる？
2. 1つのじゅぎょうが30ふんだとすると？
3. あさはやいじかんからはじめてみよう
4. どようびのじかんわりをつくってみよう

# くりかえしでわりざん - IchigoJam

12コのイチゴを、3にんでわけてみましょう。

ひとり1つずつイチゴをとることを1かいとして、とれたかいすうをかぞえます。

F5でRUN、だんだんイチゴがへっていって、ひとり4コと、こたえがでました。

イチゴのかずを20コにしてみましょう。

ひとり6コ、イチゴは2コあまるようです。

こうしてあまたかずをひょうじしておくとわかりやすいです。

ひとり6コずつ、3にん、あまりが2つ。ぜんぶでイチゴはいくつ？

もとのイチゴのかずです。イチゴのかずを200コや2000コにかえてみましょう。

30から50までのくりかえしを、しゅんじにやってくれるのがわりざんです。

「/」はわりきれないぶんはきりすて。「%」はあまりをけいさんします。

## やってみよう！

1. イチゴのかずを、にんずうよりすくなくするとどうなるでしょう？
2. わけるにんずうを5にんにかえてみよう（0にんでは？）
3. イチゴ2000コを7にん、くりかえしをつかったプログラムをつくってみよう
4. 50000コのイチゴを5にんでわけたらひとりいくつ？

# 公倍数さがし（算数） - IchigoJam

1から100までの数を表示しよう

```
10 FOR X=1 TO 100+
20 ?X+
30 WAIT 3+
40 NEXT+
```

FOR/NEXT（フォー・ネクスト）コマンドで、変数Xを1ずつ増やしながら、100になるまで、くりかえし。

余りを求める記号「%」を使って、3の倍数だけ、表示しよう

```
20 IF X%3=0 ?X+
```

5の倍数も表示するとき使う「どちらか」を意味する「OR（オア）」

```
20 IF X%3=0 OR X%5=0 ?X+
```

3の倍数で、5の倍数でもあるものを表示するとき使う「両方」を意味する「AND（アンド）」

```
20 IF X%3=0 AND X%5=0 ?X+
```

これが3と5の「公倍数」、はじめの数 15 が「最小公倍数」

2と3と5の「公倍数」を表示しよう

```
20 IF X%2=0 AND X%3=0 AND X%5=0
?X+
```

100までに「公倍数」が3つ、「最小公倍数」は30

**やってみよう！**

1. 7の倍数を表示しよう
2. 13の倍数を表示しよう
3. 7の倍数と13の倍数、両方表示しよう
4. 7と13の公倍数を表示しよう
5. 1から1000までに3と7の公倍数がいくつあるか、すばやく数えよう

# 公約数さがし（算数） - IchigoJam

182は何で割り切れるかな？

```
10 N=182+
20 FOR X=2 TO N-1+
30 IF N%X=0 ?X+
40 NEXT+
```

FOR/NEXT（フォー・ネクスト）コマンドで、変数Xを2から1ずつ増やしながら、くりかえし。N=182はLET N,182としてもOK！

でてきた数「約数」をチェックしてみよう

```
?182%91+
0+
?182%26+
0+
```

ちゃんと割り切れますね！

455は何で割り切れるかな？

```
10 N=455+
```

182と455、どちらも共通して、割り切れる数を表示

```
10 N=182 : M=455+
20 FOR X=2 TO N-1+
30 IF N%X=0 AND M%X=0 ?X+
40 NEXT+
```

表示された数7,13,91が、182と455の「公約数」

一番大きな数91が、182と455の「最大公約数」

やってみよう！

1. 3432と2002の「公約数」を表示しよう
2. 3432を「最大公約数」で割ってみよう
3. 2で計算した数と、「最大公約数」をかけてみよう
4. 2002の「約数」がいくつあるか数えよう
5. 4桁の数で「約数」がない数「素数」をさがそう
6. 「素数」同士には「公約数」がないことを確認しよう

# 四捨五入（算数） - IchigoJam

切り捨てよう！

41は40。44は40。45も40。49だって40。1の位を切り捨てるといいます。

```
?44/10+
4+
```

整数の計算になるので、10で割ったら4.4ではなく4になります。

```
?44/10*10+
40+
```

10で割って、10をかけると、なんと切り捨てのできあがり！

切り上げよう！

49は50。45は50。44、41も50。40は40。1の位を切り上げるといいます。

```
?44/10*10+10+
50+
```

切り捨てた後、10を足せば切り上げのできあがり！？

```
?40/10*10+10+
50+
```

あら、40も50になってしましました。1の位で判断させてみましょう。

```
10 INPUT N+
20 LET M,N%10+
30 ?M+
```

「%」は、IchigoJam BASICの世界では、余りを計算する記号。

もし1の位が0なら切り捨てて、1以上だったら切り上げる。

```
40 IF M=0 ?N/10*10+
50 IF M>=1 ?N/10*10+10+
```

やってみよう！

1. 72、1の位をプログラムで切り上げよう。
2. 1の位が4以下で切り捨て、5以上で切り上げる四捨五入プログラムを作ろう
3.  $?(N+9)/10*10$  でも1の位の切り上げができるかを確認しよう
4. 1の位を四捨五入するプログラムを作ってみよう

# 分数の足し算（算数） - IchigoJam

分数は、割り算。二分の一は、 $1/2$ と表します。

A/B+C/Dを計算するプログラム、まずは分数をINPUTを使ってセットします

```
10 ? "A / B + C / D = " +
20 INPUT "A? ", A+
30 INPUT "B? ", B+
40 INPUT "C? ", C+
50 INPUT "D? ", D+
```

4つの数を入力して、エンター。?A、などで確認しましょう。

答E/Fを計算してみましょう。分母をそろえて、分子同士を足します。

```
60 F = B*D : E = A*D + B*C+
70 ?E ; "/" ; F+
```

計算できました！ $1/2+1/3$ を計算してみましょう。

$1/3+1/3=6/9$ 、計算は合っていますが約分したいですね

```
65 FOR I=F TO 2 STEP -1+
66 IF F%I=0 AND E%I=0 F=F/I : E=E
/I+
67 NEXT+
```

まず分母の数で分子と分母を割って、割り切れるかチェックして、両方割り切れたたら割って通分します。これを数を小さくしながら2まで繰り返します。

$1/2+3/2=2/1$ 、分母が1の時は「一分の」を消しましょう。

```
70 IF F=1 ?E ELSE ?E ; "/" ; F+
```

**やってみよう！**

- いろいろ計算させてみよう
- 答がおかしくなる数を調べてみよう（IchigoJamの数は-32768から32767）
- 分数の引き算プログラムを作ってみよう
- 分数のかけ算、割り算のプログラムを作ってみよう

# 分数のかけ算（算数） - IchigoJam

分数は、割り算。二分の一は、 $1/2$ と表します。

(A/B)\*(C/D)を計算するプログラム、まずは分数をINPUTを使ってセットします

```
10 ?" (A / B) * (C / D) = " +
20 INPUT " A? ", A+
30 INPUT " B? ", B+
40 INPUT " C? ", C+
50 INPUT " D? ", D+
```

4つの数を入力して、エンター。?A、などで確認しましょう。

答E/Fを計算してみましょう。 $(A/B)*(C/D)=A/B*C/D=(A*C)/(B*D)$ です。

```
60 E=A*C : F=B*D+
70 ?E ; "/" ; F+
```

計算できました！ $(2/3)*(1/4)$ を計算してみましょう。

2/12、計算は合っていますが約分したいですね

```
65 FOR I=F TO 2 STEP -1+
66 IF F%I=0 AND E%I=0 F=F/I : E=E
/I+
67 NEXT+
```

まず分母の数で分子と分母を割って、割り切れるかチェックして、両方割り切れたら割って通分します。これを数を小さくしながら2まで繰り返します。

$(4/3)*(3/2)=2/1$ 、分母が1の時は「一分の」を消しましょう。

```
70 IF F=1 ?E ELSE ?E ; "/" ; F+
```

**やってみよう！**

- いろいろ計算させてみよう
- 答がおかしくなる数を調べてみよう（IchigoJamの数は-32768から32767）
- 分数の割り算プログラムを作ってみよう
- 分数の足し算、引き算のプログラムを作ってみよう

# フィボナッチすうれつ - IchigoJam

「かず」が「れつ」のように、つらなったものが「すうれつ」。

```
10 N=0+
20 N=N+1+
30 ?N;" ";+
40 GOTO 20+
```

20ぎょうにいくたびに、まえのかずに1たします。 (LET N,N+1 とおなじ)

いちずつふえる、すうれつのできあがり！

さいしょは0、つぎは1。

そのつぎからのかずは、ひとつまえのかずと、ふたつまえのかずをたしたもの。

という、「フィボナッチすうれつ」をつくってみます。

```
10 A=0:B=1:?"0 1 ";" +
20 C=A+B:A=B:B=C+
30 ?C;" ";" +
40 GOTO 20+
```

Aがふたつまえ、Bにひとつまえをいれたので、つぎのかずCはA+B。

つぎのすうれつをけいさんするために、AにBを、BにCをいれてくりかえし。

どんどんおおきくなつて、おかしくなつてしまつところとめましょう。

```
25 IF C<0 END+
```

フォボナッチすうれつは、ひまわりのたねや、まきがいなど、しぜんにあわられるふしぎなすうれつ。いろんなえにつかってみるとおもしろいかも！？

0と1でかずをあらわす、2しんすうにしてみましょう

```
30 ?BIN$(C)+
```

やってみよう！

1. さいしょが0で、3ずつたすすうれつをつくろう
2. さいしょが1で、どんどん2ばいにするすうれつをつくろう
3. 2のすうれつを2しんすうでみてみよう
4. みつまえまでたしてつくる、トリボナッチすうれつをつくろう
5. オリジナルなすうれつをつくつて、なまえをつけよう

# はじき (はやさ、じかん、きより) けいさんき -

## IchigoJam

はやさのたんいは、メートル/びょう。じかんは、びょう。きよりは、メートル  
まずは、はやさ・じかん・きよりのどれをけいさんしたいかえらばう。

```
10 INPUT "HAYASA[m/s]:1 JIKAN[s]"  
:2 KYORI[m]:3. . . .", A#  
20 IF A<1 OR A>3 GOTO 10#
```

はやさ(メートル/びょう)は、きより(メートル) わる(÷) じかん(びょう)。  
きよりとじかんをいれて、はやさをけいさん。

```
30 IF A=1 INPUT "KYORI[m]?", K:IN  
PUT "JIKAN[s]?", J:?"HAYASA[m/s] ="  
", K/J#
```

じかん(びょう)は、きより(メートル) わる(÷) はやさ(メートル/びょう)。  
きよりとはやさをいれて、じかんをけいさん。

```
40 IF A=2 INPUT "KYORI[m]?", K:IN  
PUT "HAYASA[m/s]?", H:?"JIKAN[s] ="  
", K/H#
```

きより(メートル)は、はやさ(メートル/びょう) かける(×) じかん(びょう)。  
はやさとじかんをいれて、きよりをけいさん。

```
50 IF A=3 INPUT "HAYASA[m/s]?", H  
: INPUT "JIKAN[s]?", J:?"KYORI[m] ="  
", H*J#
```

### やってみよう！

1. 200メートルのきよりを、60びょうですすんだときのはやさは？
2. 3メートル/びょうのはやさで、60メートルのきよりをすすんだときのじかんは？
3. 10メートル/びょうのはやさで、30びょうすすんだときのきよりは？
4. ランダムできよりとじかんをきめて、はやさをあてるゲームにしよう

# 角度と多角形

座標(0,0)から(63,47)へ、線を引いてみよう

```
DRAW 0,0,63,47
```

画面の真ん中から、上に向かって10だけ歩こう

```
10 CLS : X=32 : Y=24 : L=10
20 A=X
30 B=Y-L
40 DRAW X,Y,A,B
```

角度T、まっすぐ右を0度、時計回りに大きくすると上は-90度

```
15 T=-90
```

角度から横方向の距離を教えてくれるCOS

角度から縦方向の距離を教えてくれるSIN

```
20 A=X+COS(T)*L/256
30 B=Y+SIN(T)*L/256
```

一步ごとに右に90度曲がってみよう

```
16 D=90
50 X=A : Y=B : T=T+D
60 WAIT 30 : GOTO 20
```

4回曲がると元の場所

**やってみよう！**

1. 16行のD、-90にするとどうなるかためそう
2. Dをいろんな数に変えてみよう
3. 星を描いてみよう
4. 15行のTを変えると何が変わるかためそう
5. 好きな図形を好きな場所に描いてみよう

# AからZまで、はやうちゲーム

もじをおおきくしてみよう

## VIDEO3

AからZまで、なんびょうでうてるか、タイムアタック！

```
10 N=65:CLT
20 ?CHR$(N);
30 IF INKEY() != N GOTO 30
40 N=N+1:IF N!=91 GOTO 20
50 ?:?TICK() / 60
```

うちこみおわったら、F5でRUN

AからZまで、26コ。うったらタイムをびょうでひょうじするよ  
とちゅうでやめるときは、ESC、もういちどちょうせんは、F5  
きわどいあらそい、じかんをこまかくひょうじしたいなら

```
50 T=TICK()
60 ?:?T/60;".";T/6%10
```

こもじをひょうじするかいぞうほう

```
20 ?CHR$(N+32);
```

もじはコンピューターのなかでは、かずでかんりされてるよ

アルファベットのAは、65

```
?CHR$(65)
A
?ASC("A")
65
```

**やってみよう！**

1. A、B、Cと、こえをだしながらやってみよう
2. じぶんのきろくをメモしよう
3. なんかいめで、30びょうをきれるかな？
4. ともだちとヨーイドンでたいせんしてみよう
5. りょうてをつかったブラインドタッチができるとかっこいい

# えいごのかずをマスターしよう

えいごで1、2、3は、ワン、ツー、スリー！

```
10 LET [1], "ONE", "TWO", "THREE"#
20 N=RND(3)+1#
30 ?STR$(N)#+
```

F5をおすたびに、1か2か3ができるよ

ひょうじされたら、すばやくすうじキーでこたえるゲームにしよう！

```
15 CLS:WAIT60:LC 0,10:CLT#
40 IF INKEY()=48<>N GOTO40#
50 ?TICK#+
```

こたえるまでのじかんができるよ。60、きれるかな？

なれたら、4から9もくわえよう

```
11 LET [4], "FOUR", "FIVE", "SIX", "SEVEN", "EIGHT", "NINE"#
20 N=RND(9)+1#+
```

もんだいを10かいだして、ごうけいタイムをだしてみよう。

```
14 S=0:FOR I=1 TO 10#
50 T=TICK():?T:WAIT30:S=S+T#
60 NEXT#
70 ?"TIME: ", S#+
```

500をきれるかな？

やってみよう！

1. タイム、400きれるかな？
2. もんだいすうを5もんにしてみよう
3. がめんのまんなかにもんだいをひょうじしてみよう
4. スコアひょうじのいちをかえてみよう
5. もんだいにONEしかでないようにしてみよう

# えいごのあいさつをマスターしよう IF

INPUT (インプット) コマンドをつかって、じかん (TIME) をにゅうりょく！

```
10 INPUT A  
20 PRINT "TIME:";A
```

ごぜん・ごごをえいごでおしらせしてくれるようにしよう。

```
30 IF A<12 PRINT "AM"  
40 IF A>=13 ?"PM"
```

ごぜんはAM、ごごはPM。にほんごは、0~24じ（ごぜん0~12じ、ごご13~24じ）  
だけど、えいごでは、AM0~12じ、PM0~12じとひょうきするんだ。

もし、21じ=PM9じになったらこうひょうじしよう。

```
50 IF A=21 ?"MOU9JI!"
```

おきていると、おとなにおこられるよ！もうねよう。

かずを、にほんごのあいさつにあてはめよう！4つにわかれよ。

```
60 INPUT "0:OHAYOU 1:KONNNICHIWA 2:KONBANWA 3:OYASUMI ",S
```

もし、AM0~5じにゲームをしていたとしたら、どうなるかな？

```
70 IF A>=0 AND A<=5 ?"HAYAKUNENASAI!"
```

おこられた！ねます！ でもあとちょっと！えいごであいさつできるかな？

```
80 IF A>=6 AND A<=11 AND S=0 ?"GOOD MORNING!"  
90 IF A>=12 AND A<=17 AND S=1 ?"GOOD AFTERNOON"  
100 IF A>=18 AND A<=20 AND S=2 ?"GOOD EVENING:)"  
110 IF A>=21 AND A<=23 AND S=3 ?"GOOD NIGHT!"
```

やってみよう！

1. じかんごとにちがうメッセージをせっていしてみよう
2. TODOメモとして、やることをひょうじさせてみよう
3. にほんごのあいさつをカタカナひょうきにしてみよう

# たんごで

えいごのたんごもんだいをつくってみよう！

「かな」キー（またはCTRL+SHIFT）をおして、AIUEOとうつとカタカナができる  
のは知っているかな？

アイウエオ

ねこはえいごで"cat"だね！

がめんにひょうじしてみよう

```
? "ネコ ハ エイコ" テ" cat テ"ス"
```

ねこのえいごで、くいすをつくってみよう！

```
10 ? "ネコ ハ エイコ" テ" ナニ テ"スカ?"  
20 ? "1:DOG 2:CAT 3:KAT
```

3たくもんだいにしてみよう！

くいすのこたえを入力してもらおう！

せいかいだったらSEIKAI!

はずれだったらHAZURE!

と表示しよう！

```
30 INPUT A  
40 IF A=2 ?"SEIKAI!" ELSE ?"HAZURE!"
```

ほかのたんごだとどうなるかな？

```
10 ? "リンゴ" ハ エイコ" テ" ナニ テ"スカ?"  
20 ? "1:APPLE 2:APPRE 3:ORANGE  
30 INPUT A  
40 IF A=1 ?"SEIKAI!" ELSE ?"HAZURE!"
```

やってみよう！

1. じぶんでたんごをかんがえてやってみよう！
2. ほかのせんたくしをどうするかかんがえてみよう
3. せんたくしをふやしてみよう
4. むずかしいたんごにもちょうせんしてみよう

# ローマじでうつ、カタカナ

「かな」キーをおして、AIUEOとうつとカタカナができる（またはCTRL+SHIFT）

## アイウエオ

「CAPS」キーか「英数」キーをおすと、もとにもどる（またはCTRL+SHIFT）

「かな」キーをおして、KA KI KU KE KO とうってカキクケコ（カぎょうはK）

## カ キ ク チ コ

サぎょうはS、AIUEOとくみあわせよう、SA TI NU HE MO YA RI WA

## サ チ ヌ キ モ ヤ リ ワ

だくてん、はんだくてんは、GZDBPをつかうよ、GA ZI DU BE PO

## カ ツ ツ ツ ヘ ホ

「を」はWO、「ん」はNだけど、すぐにだしたいときはNN

## ヲ ヌ

ちいさい「っ」は、まえのもじをふたつかく YATTA (LTUでもだせる)

## ヤッタ

Yをつかって、ちいさい「やゅよ」KYA KYU KYO (LYAでもだせる)

## ヰ ュ キ ョ

のばすもじは「- (ひく)」、まるは「. (ドット)」、てんは「, (コンマ)」

## ー 。 、

ちいさい「アイウエオ」は、LA LI LU LE LO でだせる

## アイウエオ

### やってみよう！

1. Sをつかって「サシスセソ」とかいてみよう
2. 「タチツテト」とかいてみよう
3. KYOUHA,TANOSIKATTADESU. とかいてみよう
4. じぶんのなまえをかいてみよう
5. すきなたべものをかいてみよう

# ローマじ、アからンまではやうちゲーム

もじをおおきくしてみよう

## VIDEO3

アからンまで、なんびょうでうてるか、タイムアタック！

```
10 N=177:CLT
20 ?CHR$(N);
30 IF INKEY() != N GOTO 30
40 N=N+1:IF N!=222 GOTO 20
50 ?:?TICK() / 60
```

うちこみおわったら、F5でRUN

アからンまで、46コ。うったらタイムをびょうでひょうじするよ  
とちゅうでやめるときは、ESC、もういちどちょうせんは、F5

きわどいあらそい、じかんをこまかくひょうじしたいなら

```
50 T=TICK()
60 ?:?T/60;".";T/6%10
```

すきなすうじをもじにかえてみよう！

```
?CHR$(100)
d
```

もじはコンピューターのなかでは、かずでかんりされてるよ 100はもじになおす  
と”d”だね！ ほかのすうじでもたくさんためしてみよう！

はんたいにすきなもじをすうじにしてみよう！

```
?ASC("G")
71
```

Gはすうじになおすと71だね！ ほかにもたくさんためしてみよう！ なにかすう  
じともじのあいだにかんけいせいがあるかも！？

やってみよう！

1. ローマ字をべんきょうしながらやってみよう
2. じぶんのきろくをメモしよう
3. ともだちとヨーイドンでたいせんしてみよう

4. コンピューターのなかのすうじともじのかんけいをしらべよう
5. りょうてをつかったブラインドタッチができるとかっこいい

CC BY IchigoJamプリント <http://ichigojam.net/print/> IchigoJam@jig.jp

# はじめてのかいろ OUT (アウト)

でんきのとおりみちのことを「かいいろ」といいます。LEDを2つよういして、かいいろをつくってひからせてみましょう。

IchigoJamのほんたいのあるピンソケットCN4、14コのあなたのそれぞのやくめがシールにかいてあります。LEDのながいほうのあしをOUT1へ、みじかいほうのあしをGNDへ、それぞれさしこみましょう。

## OUT1, 1+

「OK (オーケー)」とでて、さしこんだLEDがひかったら、だいせいこう！ OUT1のピンの「でんあつ」がたかくなって、LEDのなかを「でんりゅう」がとおり、GND (グランド、でんあつ0) へながれることでひかります。

OUT1,0 (アウト、ゼロ)、エンターでけせます。

## OUT1, 0+

もうひとつLEDをさしこんでみましょう。LEDのながいほうのあしをOUT2へ、みじかいほうのあしをOUT3へさしこみます。

## OUT2, 1+

OUTコマンド、さいしょのかずがピンのばしょ、つぎのかずでつけるか、けすかをきめます。

こうごに、てんめつさせてみましょう。

```
10 OUT1,1:OUT2,0:WAIT30+
20 OUT1,0:OUT2,1:WAIT30+
30 GOT010+
RUN+
```

とめるときは [esc] (エスケープ キー)

## やってみよう！

1. OUT2,1 でLEDをつけたあと、OUT3,1 とやってみよう
2. そのあと OUT3,0 でLEDがつくわけをかんがえてみよう
3. IchigoJamほんたいについているLEDとあわせててんめつさせよう
4. 3つのLEDがじゅんばんにぜんぶつくプログラムをつくろう
5. LEDをぜんぶつけてから、OUT0 または F7 をおしてみよう
6. OUT3,1でLEDがひかるようにかいいろをつくりかえてみよう

# ほこうしゃしんごうをつくる - IchigoJam

みどりかあおのLEDを1つ、IchigoJamのピンソケットCN4に、LEDのながいほうのあしをOUT4へ、みじかいほうのあしをOUT3へさしこみます。

```
OUT4,1+
```

```
OK+
```

```
OUT4,0+
```

```
OK+
```

ひかりましたか？

ひからなかつたらさしこむばしょをよくかくにんしましょう

しばらくひからせてけしてみましょう

```
OUT4,1:WAIT480:OUT4,0+
```

さいしょはあおしんごう、しばらくたつたら、あかしんごう、くりかえし！

```
10 LED0:OUT4,1+
```

```
20 WAIT480+
```

```
30 LED1:OUT4,0+
```

```
40 WAIT480+
```

```
50 GOT010+
```

```
RUN+
```

おんがくをならしてみましょう

```
15 PLAY"04L8 E2E4D4E4ED>B2<F4FFA  
4FEFEDDE2"+
```

\* 04でオクターブ、L8でひょうじゅんのおとのながさせってい

## やってみよう！

1. あかしんごうのじかんをながくしてみよう
2. あおしんごうのてんめつをつくろう
3. おんがく「とおりやんせ」のつづきをつくろう
4. おんがくのながさにあわせて、あおしんごうのじかんをちょうせいしよう
6. BTN()をつかっておしほたんしんごうにしてみよう
7. あおしんごうのながさをせっていできるようにしよう

# サーボをあやつる PWM (ピーダブリューエム)

ロボットのうでなどでつかう、サーボをあやつろう。サーボと、ジャンパーせん3ほん、ピンソケットCN5がついたIchigoJamをじゅんびしよう。

- ・サーボをつかったかいろ

サーボのあか：IchigoJamのCN5の5V（いちばんうえ）へ

サーボのちゃ：IchigoJamのCN5のGND（いちばんした）へ

サーボのオレンジ：IchigoJamのOUT2へ

## PWM2,100+

「OK（オーケー）」とでて、サーボがギッとうごいたら、だいせいこう！

さいしょのかずでOUT2（2～5、OK）、つぎのかずでかくどをしてい。

かくどは50から200のかずでしていできる。

## PWM2,50:WAIT60:PWM2,200+

WAITコマンドとあわせてつかって、いろいろじどうでうごかそう！

ボタンをおしたら、3かいてをふるロボットをつくります。

```
10 IF BTN(<)=0 GOTO 10+
20 FOR I=1 TO 3+
30 PWM2,50:WAIT30+
40 PWM2,200:WAIT30+
50 NEXT+
60 GOTO 10+
```

IF（イフ、もし）BTNがおされていなければ、GOTO（ゴートゥー）10でくりかえし、ボタンがおされたらつぎへ。FOR（フォー）はかいすうつきくりかえし、NEXT（ネクスト）までを3かいくりかえします。

## やってみよう！

1. てをゆっくりふるようにかいぞうしよう
2. てをちいさくふるようにかいぞうしよう
3. てはどれだけはやくふれるかじっけんしよう
4. サーボのちゃをOUT3にさしてうごかしてみよう
5. ボタンをおして3びょうごに、1どてをふるプログラムをつくろう

# 0か1かのにゅうりょく IN (イン)

ジャンパーせんを2ほんよういしよう。

IchigoJamのピンソケットCN3とCN4の14コのあな、1ほんをIN1へ、もう1ほんをGNDへさしこみます。

```
10 ?IN(1):WAIT10:GOTO10+
RUN+
```

ずっとひょうじされる、1。ジャンパーせんの2ほんのきんぞくぶぶんをくっつけると0にかわります。

0か1かのにゅうりょくをそのままLEDコマンドにわたしてみましょう。

```
10 LED IN(1):GOTO10+

```

0を1へ、1を0にはんてんする!きごうをつけると、ぎやくになる。

```
10 LED !IN(1):GOTO10+

```

0になるまでまってもらおう

```
10 IF IN(1)=1 GOTO 10+

```

はなしているとき、IN(1)が1なので、ずっと10ぎょうをぐるぐるくりかえして、0になったらおわって、OKができる。

0になるまでまって、1になるまでまってをくりかえす

```
10 IF IN(1)=1 GOTO 10+
20 ?"0!"+
30 IF IN(1)=0 GOTO 30+
40 ?"1!"+
50 GOTO 10+

```

やってみよう！

1. ジャンパーせんがふれたら、おとがなるようにしてみよう
2. ジャンパーせんをふれたじょうたいにしておき、はなれたらけいこくおんをならそう
3. IN(1)が0のときだけLEDをてんめつさせてみよう
4. ジャンパーせんをIN4にさしかえ、IN(4)をつかってじっけんしてみよう
5. IN2とIN3はそのままではうまくうごかないことをたしかめよう（プルアップでいこうがひとつよう）

# りょうのにゅうりょく ANA (アナ)

ひかりセンサー、おんどセンサー、ボリュームなどをIchigoJamのIN2にせつぞく。

0から1023までのかずでひょうじされます。

```
10 ?ANA(2):WAIT10:GOTO10+
RUN#
```

センサーをいろいろいじって、かずがどうかわるかかんさつしてみよう。

かずが500よりおおきいときにLEDをひからせるには

```
10 ?ANA(2):LED ANA(2)>500:GOTO10+
#
```

かずが400よりちいさいときにLEDをひからせるには

```
10 ?ANA(2):LED ANA(2)<400:GOTO10+
#
```

かずが800よりおおきくなるまでまつには

```
10 ?ANA(2):IF ANA(2)<800 GOTO10+
#
```

ANA(2)が800よりちいさいときは、ずっと10ぎょうをぐるぐるくりかえして、こえたらおわって、OKができる。

500よりおおきくなるまでまつってBEEP、400よりちいさくなるまつってBEEPをくりかえす

```
10 ?ANA(2):IF ANA(2)<500 GOTO10+
20 BEEP 5+
30 ?ANA(2):IF ANA(2)>400 GOTO30+
40 BEEP 15+
50 GOTO 10+
```

## やってみよう！

1. ひかりセンサーをつかって、くらくなったらLEDをつけよう
2. おんどセンサーをつかって、あたたかくなったらLEDをつけよう
3. IchigoJamのBTNにセンサーをつないで、ANA(0)であたいがかわるのをみてみよう
4. 2つのセンサーがりょうほうたかいときにおとをならそう
5. センサーのあたいでグラフをかいてみよう

# じどううんてんをつくるOUTとANA

ロボットをうごかそう（カムロボ、らでいっしゅ、paprikaなど）

1 OUT33

1. 「F3、0、エンター」で、0にSAVE
2. IchigoDakeをぬく
3. ロボットのスイッチオン
4. ロボットにIchigoDakeをボタンをおしながらさして、てをはなす
5. とめるときは、ロボットのスイッチをオフ、IchigoDakeをぬく

3びょうすすんでとまる

2 WAIT180:OUT0

6. 「F2、0、エンター」で、0をLOAD
7. 「F4」でプログラムをかくにん
8. プログラムをついか
9. GOTO 1（うえでやった、てじゅん1へ）

「3びょうすすんで1びょうとまる」をGOTOつかって、くりかえし

3 WAIT60:GOTO1

じどうブレーキをつくろう

センサー(ANA(2))がはんのうするまでまって、OUT0でとめる

2 IF ANA(2)<600 GOTO2  
3 OUT0

**やってみよう！**

1. ぜんごにうごかそう（まえ:OUT33、バック:OUT18）
2. しかくをえがくようにうごかそう（みぎ:OUT17、ひだり:OUT34）
3. じぐざぐにはしらせよう
4. センサーにはんのうしたらバックしよう
5. センサーにはんのうしたらまがってよけよう
6. かべをみぎやひだりによけながらすすみつづけるロボットをつくろう

# サーボとセンサーで電子工作

ボタンを押したらサーボの動く速さが変わる（サーボ SG90など）

```
10 PWM 2,80:WAIT 10+BTN()*30
20 PWM 2,140:WAIT 10+BTN()*30
30 GOTO10
```

(PWMへの値は70～220にする、範囲を超えると壊れちゃうかも)

ボタンを押したら動き出す

```
1 IF BTN()=0 CONT
```

(CONT は GOTO LINE() と同じ、その行を繰り返し)

センサー(IN2にさした距離センサーなど)の値によって、速さが変わる

```
10 PWM 2,80:WAIT 10+ANA(2)/10
20 PWM 2,140:WAIT 10+ANA(2)/10
25 ?ANA(2)/10
30 GOTO10
```

変数(A)を使ってすっきり

```
1 IF BTN()=0 CONT
20 A=ANA(2)/10
30 PWM 2,80:WAIT A
40 PWM 2,140:WAIT A
50 GOTO 20
```

センサーの値が400より小さくなったら、ボタン待ちへ

```
25 IF A<400 GOTO1
```

## やってみよう！

1. ボタンを押したら、3秒止まるロボをつくろう
2. くりかえしのコマンドFORを使って、5回動くロボをつくろう
3. LCとPRINTを使って画面の動きと連動させよう
4. VIDEO2/VIDEO3/VIDEO5などを使って画面を派手にしよう（F8で戻る）
5. BEEPやPLAYを使って音と連動させよう

# 2だいだけのネットをつくろう

IchigoJamを2だい、ジャンパーせんを3ほん、よういて、つなぎます。

IchigoJam1	—	IchigoJam2
GND(グランド/0V)	—	GND(グランド/0V)
TXD(トランスファー/そうしん)	—	RXD(レシーバー/じゅしん)
RXD(レシーバー/じゅしん)	—	TXD(トランスファー/そうしん)

\*GNDとVCCをまちがうとショートしてこわれたりするので、きをつけて！

IchigoJam1でつぎのようにコマンドをうちこんでみましょう。

**? " LED1+**

IchigoJam2になにがおこりましたか？

なにもおきないときはせんがちゃんとつながっているか、かくにんしよう。

**? " LED0+**

メッセージをおくってみます

**? " HELLO+**

HELLOというコマンドはないので、Syntax error (コマンドまちがい) となり、そのエラーがおくられてまた Syntax error とくりかえします。TXDまたはRXDにさしたジャンパーせんを、いちどぬいてとめましょう。

コマンドをむこうかするコマンド「' (アポストロフィ、Shift+7) /REM」

**? " ' HELLO+**

ローマじでカタカナをつかうには「かな」キーできりかえます。

**? " ' ハロー+**

もういちど「かな」キーをおすと、アルファベットモードにもどります。

## やってみよう！

1. ふたりでおしゃべりしてみよう
2. いちどせんをぬいて、もういちどつないでみよう
3. TXD-RXDのせんを1ほんぬくとどうなるかじっけんしよう
4. ともだちのパソコンをえんかくそうさしよう
5. つうしんたいせんゲームをかんがえよう

# Ichigoチョコでめいろだっしゅつ - IchigoJam

くみたてたIchigoチョコを、キーボードとビデオケーブルをつなぐ。

IchigoJamのスイッチをON、IchigoチョコのスイッチをPROGにする。

OUT (アウト) コマンドでまえにすすむよ！

**OUT6+**

とめたいときは、F7キー(OUT0)

WAITコマンドをつかって、1びょうすすんで、じどうてきにとめよう

**OUT6 : WAIT60 : OUT0+**

WAITのかずをかえると、すすむながさを、ばいにしてみよう

まっすぐなみちをはしって、ゴールぴったりでとめるプログラムをつくろう

**10 OUT6 : WAIT180+**

**20 OUT0+**

F5キー(RUN)でうごきをかくにんしたら、F3キー(SAVE)、0でほぞん！

IchigoチョコのスイッチをOFFにして、キーボードとビデオケーブルをぬく。

スタートにIchigoチョコをおいたら、IchigoチョコのスイッチをRUN！

(IchigoチョコのRESETボタンでリトライ)

IchigoチョコのスイッチをOFF、ケーブルをつないで、スイッチをPROGへ

F2キー(LOAD)、0、でよみこんで、プログラムをついかしよう

**15 OUT4 : OUT60+**

F4キー(LIST)でプログラムがかいぞうできたか、かくにん、F5キー(RUN)！

**15+**

プログラムのばんごうだけかいてエンターで、そのぎょうをけせるよ！

**やってみよう！**

1. みぎかいてん OUT2 で、5びょうかんまわるロボットをつくろう
2. ゴールにいったらUターンするロボットをつくろう
3. ランダムコマンドをつかって、OUT RND(7) とするとどうなる？
4. OUT2,1 や OUT2,0 や OUT3,1 や OUT3,0 でおきることをかいめいしよう
5. じぶんでめいろをつくって、かれいにだっしゅつしよう！

# おはなLEDでルーレットゲーム

おはなLEDシールド「Flower LED Shiled for IchigoJam」をはんだづけして、くみたてたら、IchigoJamにドッキング！（おはなLEDがうえ、ボタンがしたになるように）

おはなのちゅうおうがひかったらせいこう！

**LED1+**

IN1、2、4をアウトプットにきりかえて、OUT8、9、11としてつかおう

**OUT8,1:OUT9,1:OUT11,1+**

（もし、もとのインプットにもどしたいときは OUT8,-1 とかでOK）

ぐるぐるまわって、ボタンでとめるルーレット

```
10 LET N,1:OUT0+
20 LET F,0:LET T,2+
30 OUT N,1:WAIT T+
40 IF BTN(>) F=1+
50 IF F LET T,T+T/2+
60 IF T>60 GOTO 120+
70 OUT N,0+
80 LET N,N+1+
90 IF N=12 LET N,1+
100 IF N=7 OR N=10 LET N,N+1+
110 GOTO 30+
120 LED 1+
130 IF BTN(>)=0 GOTO 130+
140 IF BTN(>) GOTO 140+
150 GOTO 20+
```

RUNするとぐるぐるまわるよ！

**やってみよう！**

1. とまるまでのながさをながくしてみよう
2. ゆっくりまわるようにしてみよう
3. いちばんしたにとまったときに「アタリ」とひょうじしよう
4. まわっているときにも、いちばんしたのときLEDをつけてみよう
5. ぎやくかいてんさせてみよう

# PL9823でいろいろ遊び

PL9823はコンピューターつきのフルカラーLED。いちばんないピンがみぎから2ばんめにくるようにみて、ひだりからじゅんに、IchigoJamのOUT1、VCC、GNDにつないだら、つぎのマシンごをうちこもう。

```
10 POKE #700,240,181,114,182,64,  
24,80,33,9,2,1,49,9,4,4,136,1,48  
,128,37,1,48,3,120,255,34,74,96,  
3,39,10,38,43,66,1,208,10,39,3,3  
8#  
20 POKE #728,1,63,253,209,0,34,7  
4,96,1,62,253,209,109,8,239,209,  
1,60,234,209,98,182,240,189#
```

まちがえていると、とまってしまうので、SAVEしてからRUNがオススメ！

1つ、あかくひからせてみよう！

```
POKE#800,3,0,50,0,0:USR(ʼ,#8  
00)#+
```

みどり、あお

```
POKE#802,0,50,0:USR(ʼ,#800)#+  
POKE#802,0,0,50:USR(ʼ,#800)#+
```

もうひとつPL9823をよういして、1つめのいちばんみぎのピンから、2つめのいちばんひだりのピンへつなぐ。ひだりから2ばんめ3ばんめはVCC、GNDをつないで、2つまとめてみどりいろにひからせよう

```
R=0:G=50:B=0:POKE#800,3*2,0,R,G,  
B,R,G,B:USR(ʼ,#800)#+
```

おなじようにじゅずつなぎして、3つひからせるときは3\*2を3\*3にして、R,G,Bを3セットかこう！

やってみよう！

1. 2つともあかくひからせよう
2. 2つをほこうしゃしんごういろにひからせよう
3. むらさき、しろいろにひからせてみよう
4. きいろてんめつしんごうをつくってみよう
5. グラデーションさせてみよう

# WS2812Bでいろいろあそび

WS2812BはコンピューターつきのフルカラーLED。

5VをIchigoJamのVCC、DIをIchigoJamのOUT1、GNDをIchigoJamのGNDにつなぎだら、つぎのマシンごをうちこもう

```
10 POKE#700,102,32,240,181,114,1
82,8,36,36,2,9,25,11,76,128,37,1
1,120,255,34,34,96,3,39,10,38,43
,66,1,208,10,39,3,38,1,63,253,20
9,0,34+
20 POKE#728,34,96,1,62,253,209,1
09,8,239,209,2,49,1,56,234,209,9
8,182,240,189,4,0,1,80+
50 U=USR(ʼ,0)+
```

まちがえていると、とまってしまうので、SAVEしておこう

1つ、あかくひからせてみよう！つぎのぎょうをうちこんだあと、F5でRUN！

```
[1]=10+
```

みどり

```
[0]=10:[1]=0:[2]=0+
```

あお（LETコマンドで3つまとめてセットできるよ！）

```
LET[0],0,0,10+
```

3つまとめてひからせよう

```
R=4:G=10:B=2:LET[0],G,R,B,G,R,B,
G,R,B+
```

さいだい34コまでひからせることができるよ！

**やってみよう！**

1. 3つともあかくひからせよう
2. 3つをしじょういろにひからせよう
3. むらさき、オレンジ、しろいろにひからせてみよう
4. きいろてんめつしんごうをつくってみよう
5. グラデーションさせてみよう

# きらきらしよう (WS2812Bのつづき1)

32コつないだWS2812B、ぜんぶ、ひからせる！

```
30  V=10+
40  LET[0], V, V, V+
50  FOR I=1 TO 31:LET[I*3], [0], [1]
], [2]:NEXT+
```

Vはひかりのつよさ。ちいさくしたり、ちょっとおおきくしたりしてみよう。

いろいろいろいろで、ひからせる

```
40  LET[0], RND(V), RND(V), RND(V)-
70  WAIT10:GOT040+
```

あかくひからせる (40ぎょうは「みどり、あか、あお」のじゅん)

```
40  LET[0], 0, RND(V), 0+
```

ぜんぶちがういろいろで、ひからせる

```
50  FOR I=0 TO 31:LET[I*3], RND(V)
, RND(V), RND(V):NEXT+
```

あおグラデーション

```
50  FOR I=0 TO 31:LET[I*3], 0, 0, (I
+TICK())/30)%V:NEXT+
```

しろいろいろがふってくる

```
50  FOR I=0 TO 90 STEP 3:LET[I], [
I+3], [I+4], [I+5]:NEXT:N=RND(V):L
ET[93], N, N, N+
```

やってみよう！

1. みどりグラデーションをつくってみよう
2. こうそく、きいろグラデーションをつくってみよう
3. いろんないろをふらせよう
4. キラキラさせてみよう
5. オリジナルなでんしょくをつくってみよう

# にじをつくろう (WS2812Bのつづき2)

ひかりのさんげんしょく、あか・みどり・あお。ぜんぶまぜると？

```
V=20 : R=V : G=V : B=V : LET[0],G,R,B:U=USR(#700,0)★
```

Vはひかりのつよさ。ちいさくしたり、ちょっとおおきくしたりしてみよう。

いろのグラデーションきれいな「にじ」は「しきそう」でつくれる！

```
500 D=H/60%6 : E=H%60*V/60★
510 IF D=0 R=V : G=E : B=0★
520 IF D=1 R=V-E : G=V : B=0★
530 IF D=2 R=0 : G=V : B=E★
540 IF D=3 R=0 : G=V-E : B=V★
550 IF D=4 R=E : G=0 : B=V★
560 IF D=5 R=V : G=0 : B=V-E★
570 RTN★
★
H=40 : V=6 : GSB500 : LET[0],G,R,B:U=USR(#700,0)★
```

Hはいろをかくどであらわす「しきそう」0から360、いろいろかえてみよう。

にじいろにどんどんかわるプログラム

```
V=20 : FOR H=0 TO 990 STEP 10 : GSB500 : LET[0],G,R,B:U=USR(#700,0) : WAIT10 : NEXT★
```

7つのフルカラーLEDで、にじをつくろう

```
V=20 : FOR I=0 TO 6 : H=I*50 : GSB500 : LET[I*3],G,R,B:NEXT : U=USR(#700,0)★
```

やってみよう！

1. にじのはじまりのいろをかえてみよう
2. アニメーションするにじをつくってみよう
3. にじがだんだんでてくるプログラムをつくってみよう
4. にじのいろのじゅんばんをぎやくにしてみよう
5. オリジナルなでんしょくをつくってみよう

# カラフルドットえをかこう WS2812B 16x16

16x16、256コのフルカラーLED(WS2812B)でえをかこう！

WS2812BとIchigoJam、5VとVCC、DINとOUT1、GNDとGNDをつなぎます。

```
10 POKE#700,8,34,18,2,10,68,244,  
181,114,182,0,32,9,36,36,2,9,25,  
1,36,164,70,30,76,11,120,48,59,6  
3,34,19,64,91,0,2,180,1,153,201,  
24,11,120,27,9,0,240,29,248,11,1  
36,27,10,0,240,25,248,11,120,15,  
34+  
20 POKE#73C,19,64,0,240,20,248,2  
,188,97,68,1,48,15,34,16,66,228,  
209,2,9,16,42,8,208,31,49,1,35,9  
3,66,172,70,26,66,219,209,2,49,1  
56,70,216,231,98,182,242,189,128  
,37,255,34,34,96,3,39,9,38,43,66  
,1,208+  
30 POKE#778,9,39,3,38,1,63,253,2  
09,0,34,34,96,1,62,253,209,109,8  
,239,209,112,71,0,0,4,0,1,80+  
40 U=USR(#700,0)+
```

まちがっていると、とまってしまうので、SAVEをしておきましょう。

がめんのひだりうえ、16x16のりょういきのすうじがえになります。Insertキーで、てんめつするカーソルがかわり、うわがきモードが、かきやすい！

```
[0]=#F00:RUN+
```

はいれつの0~63、0~9とA~Fの16しゅるいのもじをつかう、16しんすうで、あか(R)、みどり(G)、あお(B)のじゅんに、つよさをしてい。

```
[1]=#00F:RUN+
```

やってみよう！

1. なまえをかいてみよう
2. しんごうきのえをかこう
3. グラデーションをつくってみよう
4. アニメーションさせてみよう

# LPC810をあやつろう

コンピューターLPC810にプログラムをほぞんするプログラム(SAVE1)

```
1  'LPC810 Writer+
110  UART3,2:OUT2,0:OUT1,0:WAIT9:
OUT1,1+
120  CLS:?"?":GSB@R+
130  ?"Synchronized":GSB@R+
140  ?12000:?:GSB@R:GSB@R+
150  ?"A 0":GSB@R:GSB@R+
160  ?"U 23130":GSB@R+
170  ?"W 268436096",L:GSB@R:UART
1,2:LC0,-1:FORI=0TOL-1:?CHR$(PEE
K(A+I));:NEXT:UART3,2:LC0,6:?
180  ?"P 0 0":GSB@R+
190  ?"E 0 0":GSB@R+
200  ?"P 0 0":GSB@R+
210  ?"C 0 268436096 256":GSB@R+
220  OUT2,1:OUT1,0:OUT1,1:END+
300 @R:K=INKEY():IF K=13 K=INKEY
():WAIT9:RTN ELSE CONT+
```

LPC810にLEDとIchigoJamをつ  
ないで、LEDをひからせよう！  
VCCとGNDに3Vのでんちをつ  
なぐとひかるよ！

OUT1 -	RESET	LPC810	RXD	- TXD
IchigoJamのRXD -	TXD		GND	- GND
LEDみじかいほう -	PIO0_3		3.3V	- VCC
LEDながいほう -	PIO0_2		ISP	- OUT2

NEW+

```
10  POKE#700,0,4,0,16,33,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,223,251,255,239,6,72,223,3
3,1,96,6,72+
20  POKE#728,6,73,1,96,6,72,12,33
,1,96,6,72,1,33,129,112,254,231,
0,0,128,128,4,64,192,193,0,64,19
1,255,255,255,0,32,0,160,0,0,0,1
50+
90  A=#700:L=80:LRUN1+
```

# sakura.ioでネットにつなごう

sakura.ioのブレイクアウトボードをじゅんびして(<http://fukuno.jig.jp/1794>)、IchigoJamとつなぎます。

sakura.ioのLEDがてんめつしはじめ、1ふんほどまつと、1かいてんめつになってせつぞくかんりょう！

ネットへデータをそうしんしよう

sakura.io	IchigoJam
きいろ 5V	5V
あお SDA	SDA (or IN3)
みどり SCL	SCL (or EX1)
あか 3.3V	VCC (+ / 3.3V)
くろ GND	GND (- / 0V)

```
800 LET[0],2593,19457,N,0,0,0,N>
>8^N^102: ?I2CR(79,#800,13,#820,3
):RTN+
N=15:GSB800+
```

0とひょうじされればせつぞくOK。PCやスマホで15がとどいていることをかくにんしよう。Nにおくりたいかずをいれて、GSB800！

ネットからデータをじゅしんしよう

ネットからせつぞくしたsakura.ioへかずをおくっておきます。

```
810 LET[0],48,48: ?I2CR(79,#800,3
,#820,22):F=[16]! =5:N=[18]:RTN+
GSB810: ?N+
```

おくったかず、うけとれましたか？

あたらしいデータをうけとれたときに、へんすうFが1になることをつかって、データをうけとったらBEEPでおとをならす、ネットにつながるがっきのできあがり！

```
10 GSB810: IF F=0 CONT+
20 BEEP N+
30 GOTO 10+
```

やってみよう！

1. ボタン(BTN)がおされたら、ネットでつたえよう
2. ネットからさいせいするおんがく(PLAY)をえらんでみよう
3. ゲームのスコアをネットにそうしんしよう
4. ドアがあいたらネットにそうしんするモノをつくってみよう
5. スマホからコントロールするロボットをつくってみよう

# かわくだりゲーム - IchigoJam

しょうがいぶつをよけて、かわをくだるゲーム。まずは、じぶんキャラ。

```
10 CLS: X=15+
20 LC X, 5: ?"0"+
RUN+
```

\* " は[shift]をおしながら「2 ふ」、? は[shift]をおしながら「/ め」  
てきキャラ、とうじょう。

```
30 LC RND(32), 23: ?"*"+
```

\*() は[shift]をおしながら「8 ゆ」と「9 よ」  
F5キー (=RUNとおなじいみ) をレンダしてみよう！

プログラムでくりかえし

```
40 GOTO 20+
```

はやすぎた？ [esc]キーでとめて、WAITコマンドをいれる

```
35 WAIT 3+
```

さゆうキーでうごくように

```
36 X=X-BTN(28)+BTN(29)+
```

あたりはんていをつけて、ゲームのできあがり！

```
40 IF SCR(X, 5)=0 GOTO 20+
```

あたっていないときだけ、くりかえし！

**やってみよう！**

1. はやさをちょうせいしよう
2. じぶんのキャラをかえてみよう (ALTおしながらA～Vをおす)
3. しょうがいぶつを"\*\*\*\*"とふやしてみよう
4. ゲームのストーリーをかんがえてみよう
5. うらわざ (=バグ) をさがそう
6. バグをつぶすほうほうをかんがえよう

# ジャンプゲーム

ジャンプでてきをよけるジャンプゲーム！

まずはしゅじんこう、とうじょう！

```
10 CLS:Y=15:V=0+
20 LC 0,Y:?"M"+
```

なにかキーをおしたら、ジャンプ！

```
30 IF Y=15 V=3*(INKEY()! = 0)+
40 Y=Y-V:V=V-1+
50 SCROLL LEFT+
60 GOTO 20+
```

てきキャラをだす

```
25 IF RND(10)=0 LC 31,15:?"K"+
```

スピードをちょうどせい

```
35 WAIT 4+
```

ゲームオーバーはんていをくわえて、できあがり！

```
37 IF SCR(1,Y) END+
```

やってみよう！

1. しゅじんこうをRにかえてみよう
2. しゅじんこうをALTおしながらRにかえてみよう
3. RND(10)をRND(4)にかえてみよう
4. てきキャラをすくなくしてみよう
5. スピードをちょうどはやくしてみよう
6. V=3\* を V=4\* にかえてみよう
7. ジャンプ力をちいさくしよう
8. CLTとTICK()をつかって、スコアをつかってみよう
9. ジャンプのかいすうを、スコアにしてみよう
10. かいぞうしてオリジナルゲームをつくろう

# ジャンケンゲーム&おみくじ

ゲー、チョキ、パー、3つて、でたらめにきめるにはランダム3

?RND(3)←

0をゲー、1をチョキ、2をパーときめてみます

```
10 LET A,RND(3)←  
20 IF A=0 ?"GU"←  
30 IF A=1 ?"CHOKI"←  
40 IF A=2 ?"PA"←  
RUN←
```

RUNまたはF5キーをなんどもおしてみよう！

「じゃんけん」のかけごえのあと、じぶんのてをいいながら、F5キー(RUN)でしようぶ！

```
20 IF A=0 ?"DAIKICHI"←  
30 IF A=1 ?"KICHI"←  
40 IF A=2 ?"KYO"←
```

LIST(F4キー)でひょうじする、20～40ぎょう、もじをかえれば「おみくじアブリ」に、はやがわり！

```
10 LET A,RND(4)←  
50 IF A=3 ?"DAIKYO"←
```

ランダムのかずをふやして、A=3のぎょうをたせば、ひょうじパターンがかわります。

「かな」キーか「みぎAlt」キーをいちどおして、カタカナをローマじにゅうりょく。もういちどおすとアルファベットモードにもどるよ。

**やってみよう！**

1. ジャンケンをカタカナにしてみよう
2. ともだちのコンピューターどうしでジャンケンさせてみよう
3. あしたのてんきをうらなうツールをつくってみよう
4. コインのおもてかうらかアプリをつくってみよう
5. ガチャガチャをつくってみよう
6. レア（なかなか、あたらないもの）をつくってみよう

# あっちむいてほい

コンピュータ(CPU)と「あっちむいてほい」するゲーム！

まずは、かけごえ「あっちむいて」

```
10 CLS+
20 ?"ACCHI MUITE"+
```

あなた(YOU)は、じょうげさゆうのカーソルキーで、むきをきめる。

```
30 A=INKEY()
40 IF A<28 OR A>31 GOTO 30+
```

※ひだり (←) は28、みぎ (→) は29、うえ (↑) は30、した (↓) は31

コンピュータ(CPU)のむきはランダムにきめる。

```
50 C=RND(4)+28+
```

あなた(YOU)とコンピュータ(CPU)のむきと、けっかをひょうじ。

コンピュータ(CPU)とちがうむきなら、あなた(YOU)のかち。

おなじむきなら、あなた(YOU)のまけ。

```
60 ?"HOI!"+
70 ?"YOU:";CHR$(224+A-28)-
80 ?"CPU:";CHR$(224+C-28)-
90 IF A=C ?"LOST!" ELSE ?"WON!"+
```

※キャラクターコード224：ひだり、225：みぎ、226：うえ、227：した

## やってみよう！

1. まけるまでゲームがつづくようにしてみよう
2. たいせんするかずをきめてみよう
3. かったかずとまけたかずをかぞえてみよう
4. きめたじかんまでに、カーソルキーをおさなかつたらまけにしてみよう
5. コンピュータどうしでたたかわせてみよう
6. じょんけんとくみあわせてみよう

# ねこにこばんゲーム - IchigoJam

ねこ、よこ10、たて5にとうじょう (キャラクターコード236、ALT+C)

```
10 CLS: X=10: Y=5+
50 LC X, Y: ?CHR$(236)+
```

カーソルでうごかせるようにする

```
20 K=INKEY()+
30 X=X-(K=28)+(K=29)+
40 Y=Y-(K=30)+(K=31)+
50 WAIT10+
70 LCX, Y:?" "++
80 GOT020+
```

こばんをばらまき、てんすう(S)ついか

```
15 S=0: FOR I=1 TO 10: LOCATE RND(
30), RND(20): ?CHR$(245): NEXT+
45 IF SCR(X, Y)=245 S=S+1: LC0, 0: ?
S+
```

10びょうでゲームオーバー

```
7 CLT+
47 IF TICK()>600 END+
```

やってみよう！

1. LISTをひょうじしてみよう
2. こばんをたいりょうにだしてみよう
3. 5びょうでゲームオーバーにしてみよう
4. はやくうごけるようにしてみよう
5. スコアが10てんずつあがるようにしてみよう
6. すきなようにかいぞうしてほぞんしよう

# じんこうシミュレーション

にほんじんじんこうは、1おく2513まんにん。1ねんで27まんにんへりました。  
(2016.11 そうむしょう、とうけいきょく、じんこうすいけい)

10 P=12536+  
20 D=27+

Pにじんこう、Dにへるかずを「まんにん」をたんいとしてセット

2016ねんから、まいとしおなじようにへりつづけると、2100ねんのじんこうは？

30 FOR Y=2016 TO 2100+  
40 ?Y,P;+  
50 ?+  
60 P=P-D+  
70 NEXT+

グラフにしてみよう ('/'はわりざんのきごう)

42 FOR I=0 TO P/1000+  
45 ?"\*";:NEXT+

へりかたがまいとし2まんにんずつふえると？

55 D=D+2+

## やってみよう！

1. ESCキーでとめて、2060ねんのじんこうをかくにんしよう
2. へりかたをまいとし3まんにんにしてみよう
3. グラフのもじ"\*"をべつのもじにかえてみよう
4. 42ぎょう、わっている1000を100にかえてみよう
5. じんこうをふやしてみよう
6. せかいじんこうは73おくにん、まいとし1おくにんふえると？

# タッチタイピング

キーボードをみずくうつタッチタイピングは、はやい！たのしい！かっこいい！

```
10 S = "JKL" +
20 CLT : FOR I = 1 TO 10 +
30 N = RND(LEN(S)) : C = ASC(S+N) +
40 ?CHR$(C) +
50 K = INKEY() : IF K = 0 CONT +
60 IF C < > K ?"MISS!" : END +
70 NEXT : ?TICK() / 60 +
```

みぎてのひとさしゆびを「J」のいち、なかゆびを「K」、くすりゆびを「L」

ランダムにひょうじされる、JかKかLをすばやくタイプ！

10かいまちがえずにうてるかな？もくひょうタイムは、8びょう！

クリアしたら、とうじょうするもじをだんだんふやそう。

ひだりてのひとさしゆびを「F」、FJKLの4しゅるいで8びょうだせるかな？

```
10 S = "FJKL" +
```

ひだりてのなかゆび「D」、くすりゆび「S」、こゆび「A」

これがタッチタイピングのホームポジション！

```
10 S = "ASDFJKL" +
```

やってみよう！

1. ASDFJKLできろく8びょうをだそう
2. みぎてのひとさしゆびでおす「H」をくわえよう
3. ひだりてのひとさしゆびでおす「G」をくわえよう
4. したのだん「ZXCVBNM」をくわえよう
5. うえのだん「QWERTYUIOP」をくわえよう
6. アルファベットぜんぶできろく8びょうをだしてみよう

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;
Z	X	C	V	B	N	M	,	.	/

かくゆびのキーたんとうひょう

# ナインパズル - IchigoJam

1~8のパネルをスライドさせてきれいにならべるパズル

```
10 CLS:FOR I=0 TO 7:LC I%3,I/3:?
I+1:NEXT#
```

0から7までのくりかえしで、かんせいパターンをひょうじ  
(%はあまりをけいさんしてくれます)

パネルのスライドはカーソルで

```
20 X=2:Y=2#
30 LC X,Y:?"*#
40 K=INKEY():GOSUB 60#
50 GOTO 30#
60 LC X,Y#
70 X=X-(K=28)*(X>0)+(K=29)*(X<2)
:Y=Y-(K=30)*(Y>0)+(K=31)*(Y<2)#
80 ?CHR$(SCR(X,Y)):RETURN#
```

(GOSUBはRETURNで「もどる」きのうがついたGOTOです)

ぐちゃぐちゃに200かいかきませよう

```
25 FOR I=1 TO 200:K=RND(4)+28:GO
SUB 60:NEXT:CLT#
```

(RNDでキーのがちゃがちゃをさいげん！)

クリアしたかどうかのはんていと、クリアタイムをひょうでひょうじ！

```
35 F=0:FOR I=0 TO 7:F=F+(SCR(I%3
,I/3)=I+49):NEXT:IF F=8 LC0,4:?"#
CLEAR! TIME":;TICK():/60;"s":PLAY
"05E16E":END#
```

やってみよう！

1. かきませるかいすうをかえてみよう
2. パズルゲームスタートのあとをつかいしよう
3. うごかしたときにこうかおんをならそう
4. クリアしたときにLEDをピカピカひからせよう
5. さいこうきろくのきおくとをひょうじをつかいしよう

# ガチャシミュレーション - IchigoJam

アルファベットをガチャでコンプリートしよう！

```
10 A=RND(26)#
20 ?"DRAW: ";CHR$(ASC("A")+A)#

```

アルファベットはAからZまで26しゅるい。RNDをつかってガチャ！

コレクションをひょうじしよう

```
30 [A]=[A]+1#
40 FOR I=0 TO 25#
50 LC I%6*5,5+I/6*3#
60 ?CHR$(ASC("A")+I);":";[I]#
70 NEXT#

```

コンプリートするまで、じどうガチャ！

```
5 CLS:CLV#
35 N=N+1:C=0#
65 IF [I] C=C+1#
80 ?:?:?"COLLECT: ";C;" /26 ";#
90 ?N;"00YEN"#
100 IF C=26 ?"COMPLETE!":END#
110 GOTO 10#

```

いくらかかるかな？

Aをレアにしてみよう

```
15 IF A=0 IF RND(10)>0 A=1#

```

Aがでても10ぶんの9のかくりつでBにしちゃう

**やってみよう！**

1. 3かいためして、くらべてみよう
2. AからFまでをレアにしてみよう
3. Zがでないようにしてみよう
4. 2ぶんの1のかくりつでZをだしてみよう
5. かぶらないようにしてみよう

# 九九ゲーム - IchigoJam

九九のひみつにせまってみよう！

```
10  CLS : INPUT "DAN(1-9)：" , D+
20  FOR I=1 TO 10+
30  LC 2,18 : ?D ; "*" ; I ; "=" ; +
40  INPUT " " , N+
50  IF N < > I*D  LC 2,20 : ?D ; "*" ; I ; =
    ; I*D : END+
60  NEXT+
```

うちこんだら RUN(またはF5)、だんをいれてエンター、そのだんの九九クイズができるよ。すうじとエンターキーでこたえよう！

ヒントひょうじきのうをつかいか！

```
25  GOSUB 100+
70  END+
100  CLS+
110  FOR J=1 TO I+
120    FOR K=1 TO D+
130      LC J*2,12-K : ?CHR$(237)+
140    NEXT+
150    LC J*2,13 : ?D ; +
160    IF J < I ? "+" +
170  NEXT+
180  RETURN+
```

やってみよう！

1. 20行の10を9にかえると、かける9までになるよ
2. 20行の1を2にかえると、かける1をとばせるよ
3. 10行を 10 D=RND(9)+1 にかえるとどのだんができるかわからないゲームになるよ
4. 130行の237を255にかえるとネコがイチゴにかわるよ
5. 15 CLT と 65 ?TICK()/60 をくわえるとクリアするまでのタイムができるよ
6. 九九をつかったおもしろゲームをかんがえてみよう！

# すうじタイピングゲーム

なまえタイピングゲーム (20ぎょうをじぶんのなまえでうちこもう !)

```
10 CLS+
20 ?"TAISUKE FUKUNO"+
30 CLT:P=0+
40 C=SCR(P,0)-
50 IF C=0 ? : ?TICK(),/60:END+
60 IF INKEY()<>C CONT+
70 ?CHR$(C);:P=P+1+
80 GOTO 40+
```

なれてきた？

ABCアルファベットタイピングゲームにかいぞう！

```
10 FOR I=1 TO 10: ?CHR$(65+RND(3))
>;NEXT+
```

20びょうきれるかな？

すうじタイピングゲームにかいぞう！

```
20 FOR I=2 TO 5: ?RND(256);",",;NEXT: ?RND(256)+
```

10びょうきれるかな？

スコアをしようすうだい1いまでひょうじするには？

```
T=TICK():?T/60;".";T%60/6+
```

コンマ1びょうたんいで、しょうぶ！

## やってみよう！

1. すぎなことばタイピングゲームにしてみよう
2. むずかしいえいたんごをタイピングゲームでおぼえちゃおう
3. 2しんすうタイピングゲームにしてみよう
4. でたらめアルファベットタイピングゲームにしてみよう
5. えもじタイピングゲームにしてみよう

# なんようびうまれ？

なんなんがつなんにちは、なんようび？じつはプログラムでけいさんできます。まずは、ようびをひょうじするプログラム

```
10 LET[0],"SUN","MON","TUE","WED"
", "THU", "FRI", "SAT"#
RUN#
?STR$([0])#
```

STR\$をつかって、はいれついれたもじれつのせんとう[0]をひょうじします。

にちようびからどようびまでをくりかえす、7つのようび

```
FOR I=0 TO 22: ?STR$([I%7]):NEXT#
```

INPUTをつかって、ねんをY、つきをM、ひをDにいれよう

```
20 INPUT "Y?",Y#
30 INPUT "M?",M#
40 INPUT "D?",D#
RUN#
```

にゅうりょくされた、ねんがっぴをひょうじしてみよう

```
?Y,M,D#
```

ねんがっぴから、ようびをけいさんする「ツェラーのこうしき」

```
50 IF M<3 M=M+12: Y=Y-1#
60 H=(Y+Y/4-Y/100+Y/400+(13*M+8)
/5+D)%7#
70 ?STR$([H])#
```

これでようびがわかっちゃうのはスゴイですね！

やってみよう！

1. きようのひづけをいれて、ようびをかくにんしよう
2. じぶんのたんじようびは、なんようびだろう？
3. つぎのたんじようびは、なにようびだろう？
4. ようびをカタカナでひょうじしてみよう
5. たんじようづきのカレンダーをつくってみよう

# ひみつのあんごうをつくってみよう！

もじのしようたいがわかったら もじをべつのもじにかえてあそんでみよう

```
10 S="IchigoJam"
40 ?STR$(S)
```

RUNでじっこうしても、もとの IchigoJam がひょうじされるだけだね。

「もじコード」をいじって、べつのもじにかえちゃおう。

```
20 K=1
30 FOR I=0 TO LEN(S)-1: ?CHR$(ASC(S+I)+K);:NEXT:?
```

JdijhpKbn とひょうじされたかな？

IchigoJam が JdijhpKbn にあんごうかされたね。

20ぎょうめの K のすうじをかえるとちがうあんごうになるよ。

このすうじがあんごうの「かぎ」だね。ひみつにしておこう。

```
20 K=150
```

なぞのあんごうになったかな？

あんごうかされたもじをもとにもどしてみよう。

```
10 S="Jdi jhpKbn"
20 K=1
30 FOR I=0 TO LEN(S)-1: ?CHR$(ASC(S+I)-K);:NEXT:?
```

IchigoJam にもどったかな？

30ぎょうめの K のけいさんをべつのものにかえるとどうなるかな？

```
30 FOR I=0 TO LEN(S)-1: ?CHR$(ASC(S+I)^K);:NEXT:?
```

やってみよう！

1. もとにもどすプログラムをともだちにわたしてあんごうでおはなししてみよう
2. うまくもとにもどらないことがあるよね。どうしたらしいかな？
3. あんごうかと もとにもどすプログラムをおなじプログラムにすることはできるかな？

# さいきょうのあんごうワンタイムパッド

かぎをいちどしかつかわない「あんごう」ワンタイムパッドは、げんりてきにやぶることがふかのうらしい。

```
10 LET[0],8,30,100,38,10,20,5
```

でたらめなかずを、つたえたいもじすうぶんつくって、たいせつなひとにかぎをこっそりわたしておこう。 (さいだい102もじ)

ひともじずつキーをおして、あんごうかされたかずをメモしよう。

```
30 FOR I=0 TO 101
40 K=INKEY(): IF K=0 CONT
50 A=K^I
60 ?CHR$(K); "<"; CHR$(A),A
70 NEXT
```

きごう「^」はXOR（はいたてきろんりわ）、2かいXORするとともどおりになる。

ふくごう（あんごうをもとにもどすこと）プログラムは、かずをいれて、もじをひょうじ。

```
100 FOR I=0 TO 101
110 INPUT N
120 A=N^I
130 ?CHR$(A),A
140 NEXT
```

あんごうかされたメモに、かかれたかずをひとつずついれてみよう

## やってみよう！

1. かぎのながさいじょうにキーをおすとどうなるかためしてみよう
2. XOR「^」を2かいするともとにもどることをかくにんしてみよう
3. BIN\$をつかってXORのなぞにせまってみよう
4. かぎなしに、メモからふくごうするほうほうをかんがえてみよう
5. かぎがだれかにばれたらどうなるかそうぞうしてみよう
6. かぎをつかいまわしたらどうなるかそうぞうしてみよう

# あんごうのかぎをあいてにわたすには？

あんぜんにあんごうをつかうには「かぎ」はほかのひとにしられてはいけないよね。「かぎ」そのものをあいてにつたえなくとも、おなじ「かぎ」をつかえるとくべつなけいさんをプログラミングでつくってみよう！

まずはとくべつなすうじをじゅんびしよう。ひとつえらんでつかうよ。

```
10 LET[0],53,59,61,67,83
20 FOR I=0 TO 4:[I];" ";:NEXT:?
30 INPUT"P=? ",P
```

つぎはじぶんだけのひみつのすうじをにゅうりょく。

```
40 INPUT"スウシ? ",A
```

かぎのあたいをしょきかして、けいさんをじっこう！

```
50 K=1
60 GSB@CALC
```

けいさんするぶぶんをつくるよ。

```
500 @CALC
510 FOR I=0 TO A
520 K=K*2
530 K=K%P
540 NEXT
550 RTN
```

けいさんのけっかをあいてにつたえよう。

このすうじはほかのひとにしられてもだいじょうぶだよ。

```
70 ?"ワタススウシ? ";K
```

おなじプログラムでけいさんした、あいてからうけとったすうじをいれる。

このときのあいてとは、おなじ P をつかってね。

```
100 INPUT"ウケトッタスウシ? ";K
110 GSB@CALC
120 ?"カキ? ノスウシ? ";K
130 END
```

でてきたすうじはあいてとおなじになっているよね！

このすうじを「かぎ」としてつかおう！

**やってみよう！**

1. ひみつのすうじをいろいろとかえてためしてみよう

2. けいさんぶぶんの % というけいさんはどんなけいさんかな？しらべてみよう
3. とくべつなすうじは「そすう」というよ。どんなとくちょうがあるかな？

CC BY IchigoJamプリント <http://ichigojam.net/print/> IchigoJam@jig.jp

# FLOPPY BIRD - IchigoJam

FLOPPY BIRDを作つてみよう

```
10 X=3+
20 Y=3+
30 H=0+
40 W=31+
50 I=0+
60 J=0+
70 CLS+
80 H=RND(14)+3+
90 IF J%10<>0 GOTO 150+
100 LOC W, I: ? "I"+
110 IF H=I I=I+5+
120 I=I+1+
130 IF I<22 GOTO 90+
140 I=0+
150 Y=Y+1-BTN<UP>*2+
160 IF Y>23 : GOTO 200+
170 IF Y<0 : Y=0+
180 SCROLL LEFT+
190 IF SCR(X,Y)=0 GOTO 220+
200 PRINT "GAME OVER" : WAIT 60+
210 END+
220 LOCATE X,Y: PRINT "*"+
230 WAIT 6+
240 LOCATE X,Y: PRINT " "+
250 J=J+1+
260 GOTO 80+
```

\*がじぶんだようえのキーをおすとジャンプするよ

みぎからくるかべをうまくよけよう！

やってみよう！

1. じぶんのすがたやかべをかえてみよう
2. かべのはやさをかえてみよう
3. かべのあなたのおおきさをかえてみよう

# 明日天気になあれ

天気を占ってみよう！F5でランダムに表示されます！

```
10 LET A,RND(4)
```

ランダムに4つ（晴、雨、曇、雪）に決めるのでランダム4とおこう！

次に、0を晴、1を雨、2を曇、3を雪に指定してみよう！

```
20 IF A=0 ?"HARE"  
30 IF A=1 ?"AME"  
40 IF A=2 ?"KUMORI"  
50 IF A=3 ?"YUKI"
```

F5で占ってみよう！

## やってみよう！

1. 雪を台風に変えてみよう！
2. 天気の種類を増やしてみよう！（RNDや60）
3. 工夫しておみくじやラッキーカラー占いを作ってみよう！

[CC BY IchigoJamプリント](http://ichigojam.net/print/) <http://ichigojam.net/print/> [IchigoJam@jig.jp](mailto:IchigoJam@jig.jp)

# 思いを伝えてみよう！

気持ちを乗せて、書いていく！

```
10 LC 10,9:"LOVE LETTER"
```

文のタイトルを書こう

最初の10で書いたコードの動く順番を決める

LCの後の10,9で位置決め

その後にタイトルを書く

```
20 IF INKEY()=0 CONT
```

ボタンを押したら次に進むようにしてあげる

ページの最後にこのコードをいれることでボタンで進むようになるよ

```
30 LC 10,10:"ICHIGOJAM SANHE"
```

伝えたい内容を考えて、書いてみよう！

どんどん書いていくよ！

```
40 LC 10,10:"ZUTTO MAE KARA"
```

## 最後に

1. コードが動かしたい順番になってるか確認！
2. 最後のページは、もちろんあの言葉！
3. 出来上がったら焦らずに、RUNを押して確認だ！
4. 最終確認が終わったらIchigoDakeを渡そう！

# 数字の滝でハッカ一氣分

何かを表示させるには、「PRINT」を使う

```
1 PRINT 1
```

もっと数字が欲しいので、もう一行かいていこう

```
1 PRINT 1
2 PRINT 2
```

しかし、こう書いてしまうとすぐに2つめが表示されてしまう。滝のように流れるとはいえない。と、いうわけでちょっと待ってもらおう。

「WAIT」コマンドを使うと次の行に行くのを待ってくれる。

今回は100にしよう。（WAIT 60で1秒）少し遅れて表示される。

```
1 PRINT 1
2 WAIT 100
3 PRINT 2
```

どんどん行を増やしていこう。「PRINT 10」までやってみよう。「WAIT」を100から10ずつへらしていこう。

```
4 WAIT 90
5 PRINT 3
6 WAIT 80
7 PRINT 4
8 WAIT 70
9 PRINT 5
10 WAIT 60
11 PRINT 6
12 WAIT 50
13 PRINT 7
14 WAIT 40
15 PRINT 8
16 WAIT 30
17 PRINT 9
18 WAIT 20
19 PRINT 10
20 WAIT 10
```

PRINT10まで書いてくともう早くしようがない。

「GOTO」を使って繰り返しにし、さらに数字をランダムに表示してみよう

```
21 PRINT RND(99)+1
22 GOTO 21
```

**やってみよう！**

1. なぜ、RNDに+1をするのか説明してみよう

2. WAITの時間を自分好みにしてみよう
3. 他のコマンドでもっとスマートに書いてみよう

CC BY IchigoJamプリント <http://ichigojam.net/print/> IchigoJam@jig.jp

# たいせん、ばとろわゲーム

ふたりたいせんゲームのプレイヤーをひょうじしよう

```
10 CLS : X=5 : Y=10 : V=1 : W=0 : A=26 : B=1
0 : C=-1 : D=0 : F=0
20 LC X, Y : ? "1" : LC A, B : ? "2"
```

V,W,C,Dはすすむほうこう、Fはフラグ

```
30 X=X+V : Y=Y+W : A=A+C : B=B+D
40 WAIT 3
50 GOTO 20
```

ひだりプレイヤーはWASD、みぎプレイヤーはカーソルキーでそうさ

```
21 K=INKEY()
22 IF K=65 V=-1 : W=0
23 IF K=68 V=1 : W=0
24 IF K=87 V=0 : W=-1
25 IF K=83 V=0 : W=1
26 IF K=28 C=-1 : D=0
27 IF K=29 C=1 : D=0
28 IF K=30 C=0 : D=-1
29 IF K=31 C=0 : D=1
```

じょうがいはんていと、あたりはんていをつけよう

```
45 IF X<0 OR X>31 OR Y<0 OR Y>22
OR SCR(X, Y) F=F+2
46 IF A<0 OR A>31 OR B<0 OR B>22
OR SCR(A, B) F=F+1
50 IF F=0 GOTO 20
```

しょうしゃをたたえよう

```
60 IF F=1 ? "P1 OME!"
70 IF F=2 ? "P2 OME!"
80 IF F=3 ? "DRAW..."
```

やってみよう！

1. キャラや、はやさをかえてみよう！
2. メッセージをかえてみよう！

