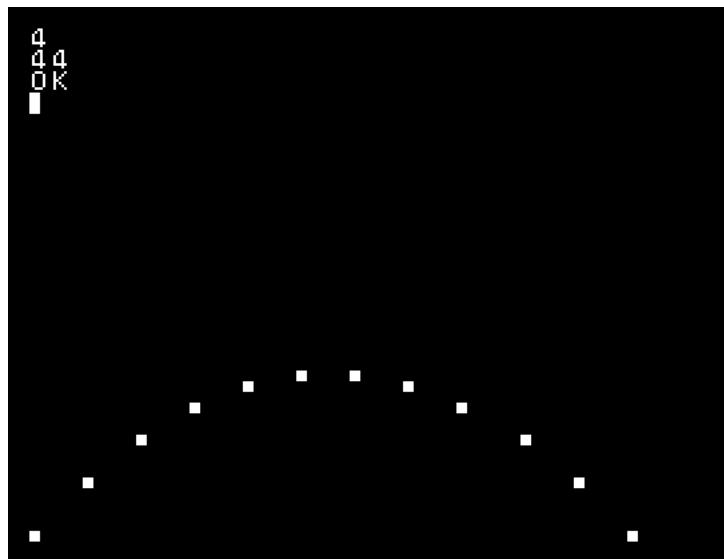


★ネット挑戦★

ゴルフゲームを作ろう

上田市マルチメディア情報センター／十勇士パソコンクラブ／PCN上田

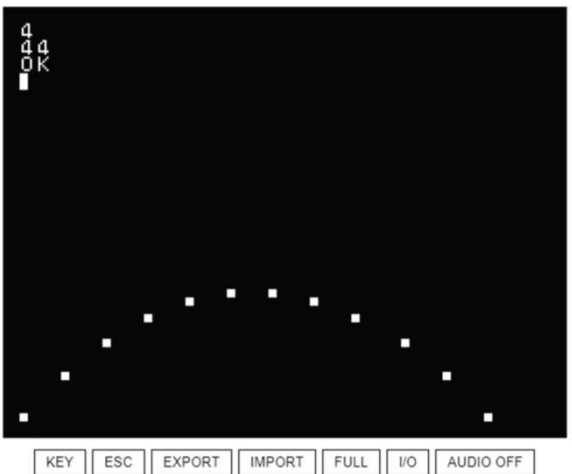
1



ゴルフゲームのプログラムを作ろう

2

IchigoJam web



IchigoJam webでも作れるよ！
fukuno.jig.jp/app/IchigoJam/

QRコード



3

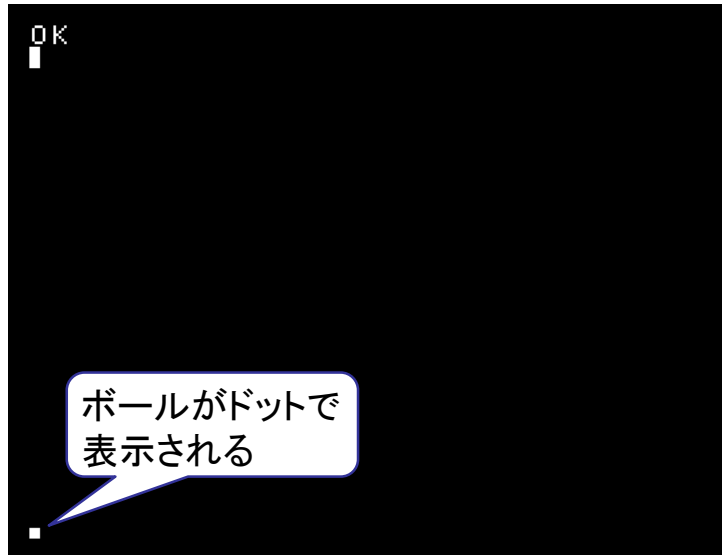
(1) ボールを表示

```
10 CLV:M=36
20 CLS:X=0:Y=47*M
30 DRAW X/M,Y/M
```

3行のプログラムを入力します

4

入力できたら、F5で実行



5

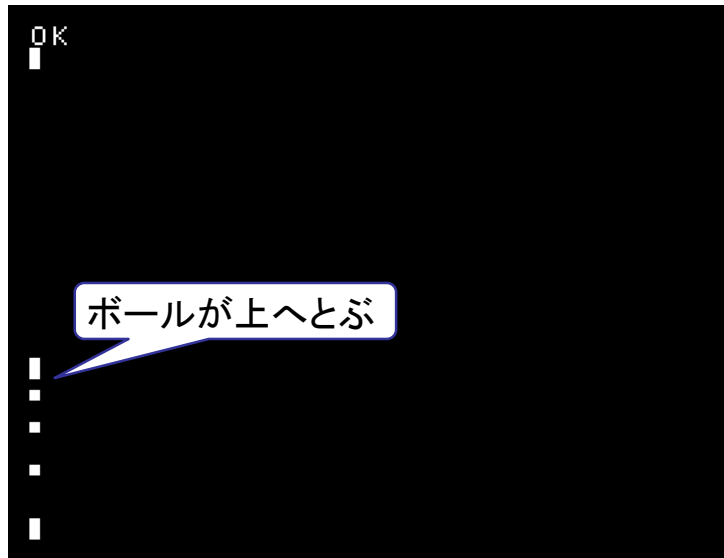
(2) ボールを上へとばす

```
40  T=45
50  V=-SIN(T)
60  Y=Y+V:V=V+M
70  DRAW  X/M,Y/M
80  WAIT 3
90  IF  Y/M<47  GOTO 60
```

6行のプログラムを追加します

6

入力できたら、F5で実行



7

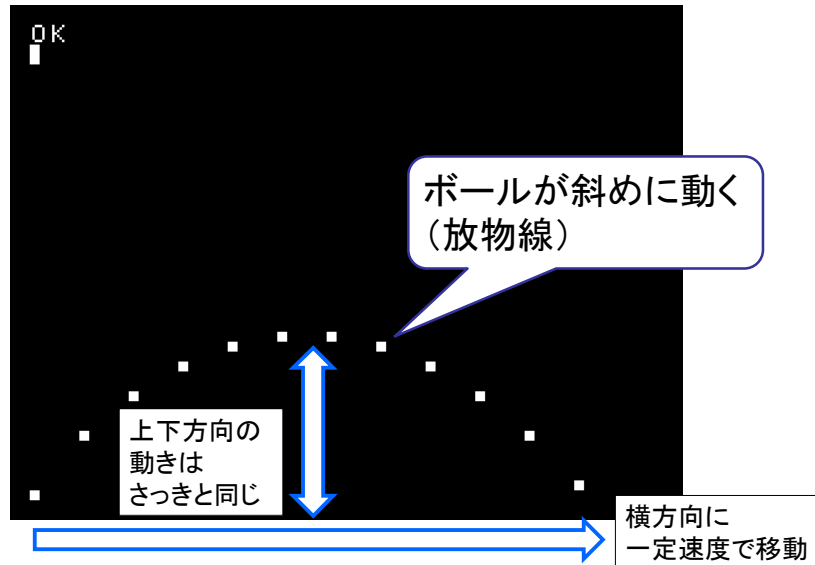
(3) ボールを横へ動かす

```
55  U=COS(T)  
65  X=X+U
```

2行追加します

8

入力できたら、F5で実行



9

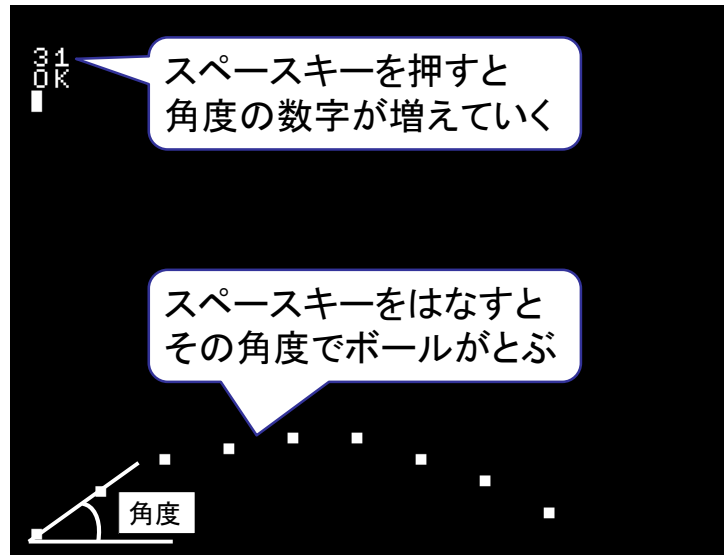
(4)スペースキーで角度を変える

```
40 T=0
42 IF !BTN(32) CONT
44 T=T+1:LC 0,1: ?T
46 WAIT 6
48 IF BTN(32) GOTO 44
```

5行追加します

10

入力できたら、F5で実行



11

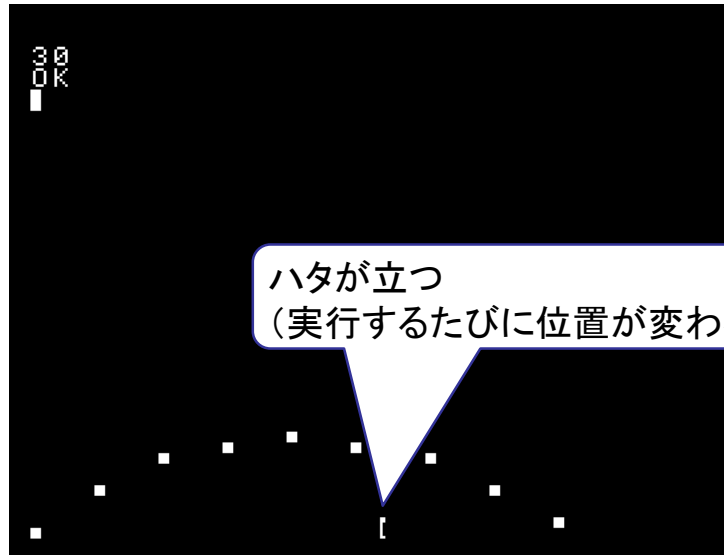
(5)ハタを立てる

```
15 H=RND(20)+10  
25 LC H,23: ?CHR$(252);
```

2行追加します

12

入力できたら、F5で実行



13

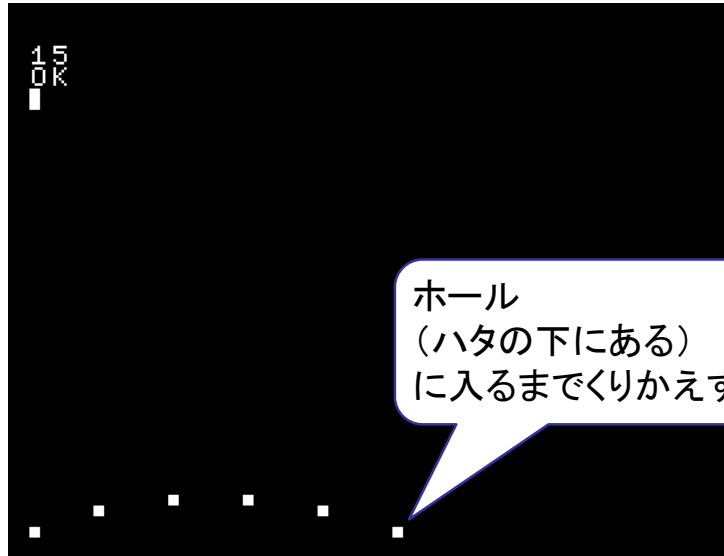
(6)ホールに入るまでくりかえす

```
100 IF X/M<H*2 OR X/M>H*2+1 GOTO 20
```

1行追加します

14

入力できたら、F5で実行



15

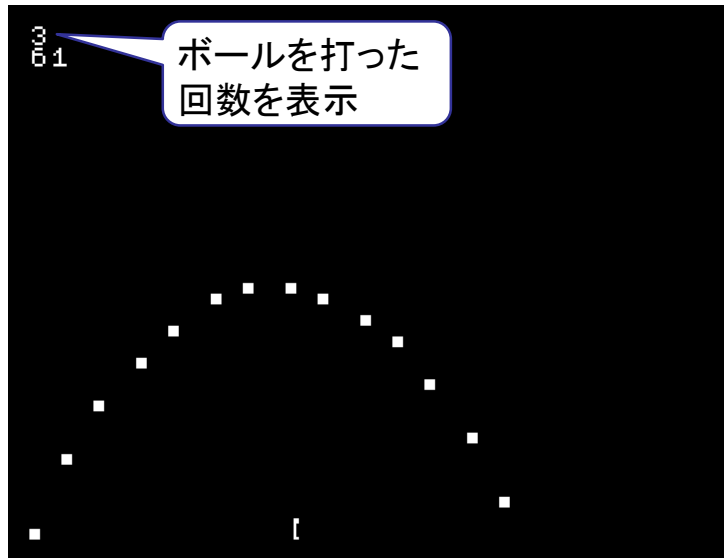
(7) 打数を表示

```
22 S=S+1:LC 0,0: ?S
```

1行追加します

16

入力できたら、F5で実行



17

(8) 打つ時に音を出す

49 BEEP

1行追加します

18

入力できたら、F5で実行



19

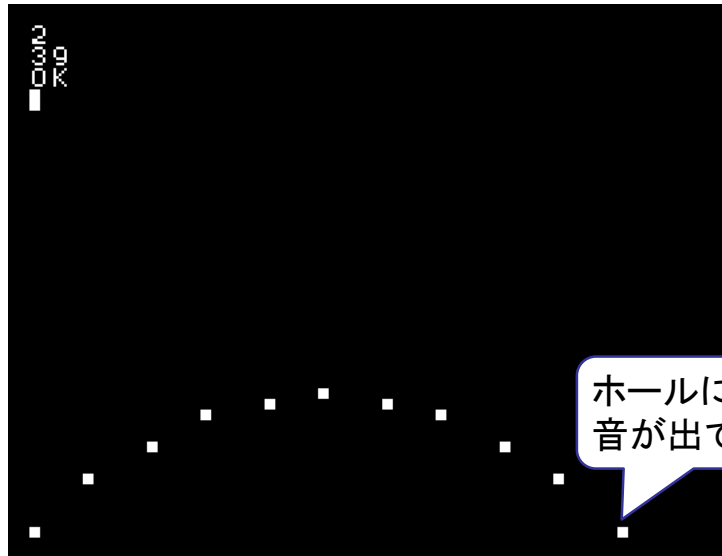
(9)ホールに入った時の処理

```
110 DRAW X/M,47  
120 BEEP 10,30:CLK
```

2行追加します

20

入力できたら、F5で実行



ホールに入ると音が出て終了

21

●ゴルフゲーム 完成(1)

10 CLV:M=36	座標計算の倍率設定
15 H=RND(20)+10	ハタの位置設定
20 CLS:X=0:Y=47*M	ボールの初期設定
22 S=S+1:LC 0,0:?S	打数を表示
25 LC H,23:?CHR\$(252);	ハタを表示
30 DRAW X/M,Y/M	ボールを表示
40 T=0	角度を0に
42 IF !BTN(32) CONT	スペースが押された?
44 T=T+1:LC 0,1:?T	角度を1増やして表示
46 WAIT 6	時間待ち
48 IF BTN(32) GOTO 44	スペースをはなした?

22

●ゴルフゲーム 完成(2)

40	BEEP	打った音を出す
50	V=-SIN(T)	上下方向の速度設定
55	U=COS(T)	左右方向の速度設定
60	Y=Y+V:V=V+M	上下方向の位置を計算:重力で速度を変える
65	X=X+U	左右方向の位置を計算
70	DRAW X/M,Y/M	ボールを表示
80	WAIT 3	時間待ち
90	IF Y/M<47 GOTO 60	ボールが着地?
100	IF X/M<H*2 OR X/M>H*2+1 GOTO 20	ホールに入った?
110	DRAW X/M,47	入ったボールを表示
120	BEEP 10,30:CLK	入った音を出す:キー入力をクリア

23

さらに改造しよう!

数字に変わると
重力の強さが変わる
(標準では36)

```
60 Y=Y+V:V=V+M
```

(例)

```
60 Y=Y+V:V=V+18
```

18にすると重力が半分に
(ボールが高くとぶ)

24

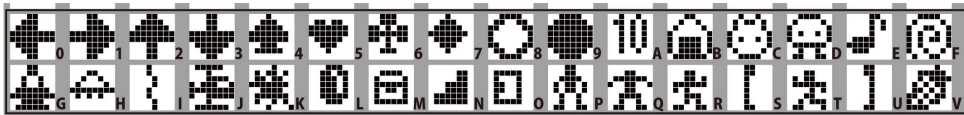
さらに改造しよう！

文字コードを変えると
ハタの文字が変わる

```
25 LC H,23: ?CHR$(252);
```

例: いろいろなキャラクター

224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239



240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255