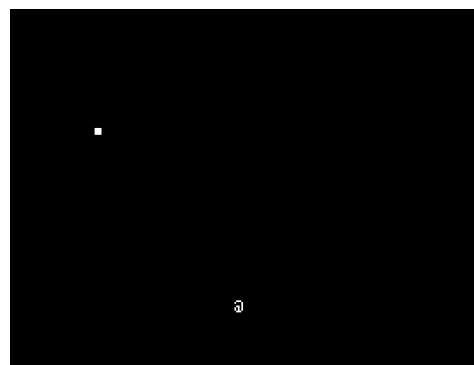


# 大なわとびさっちゃんを 作ろう

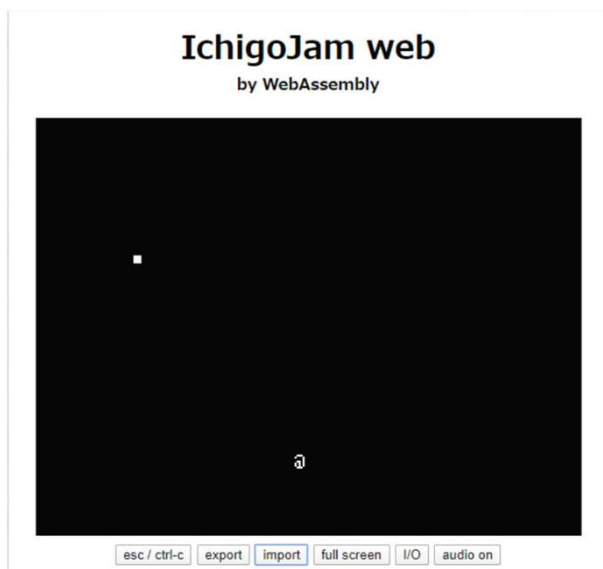
(英語)



スペースキーでジャンプして大なわとびをする  
IchigoJamのゲームプログラムです

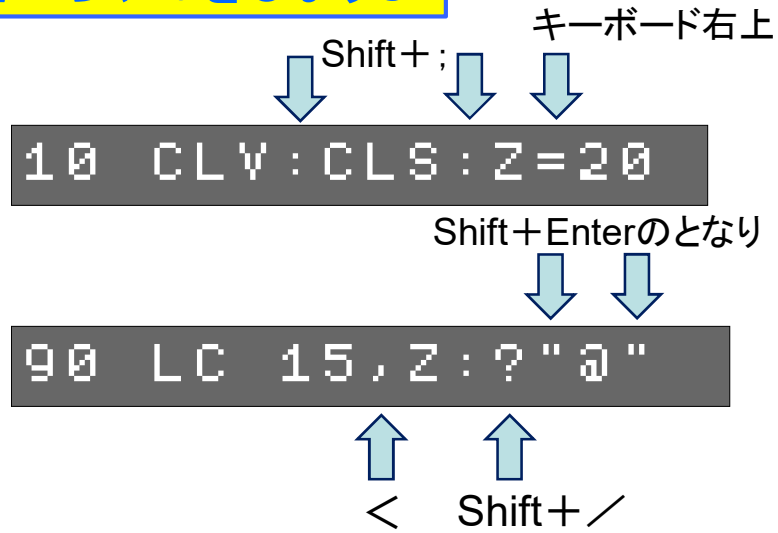


IchigoJamのずのう(ファームウェア)を  
バージョン1.4にして作ろう！

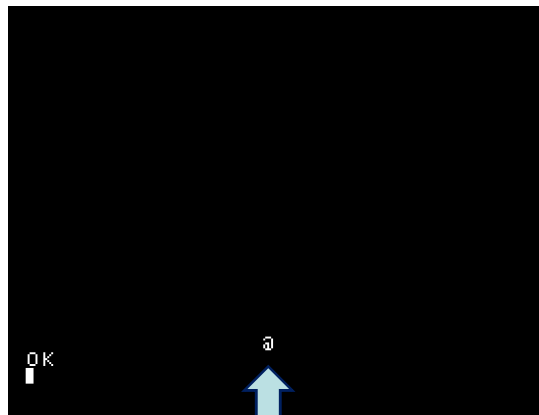


IchigoJam webでも作れるよ！  
[fukuno.jig.jp/app/IchigoJam/](http://fukuno.jig.jp/app/IchigoJam/)

(1)さいしよのせってい・  
さっちゃんをひょうじ



入力できたら、F5でじっこう

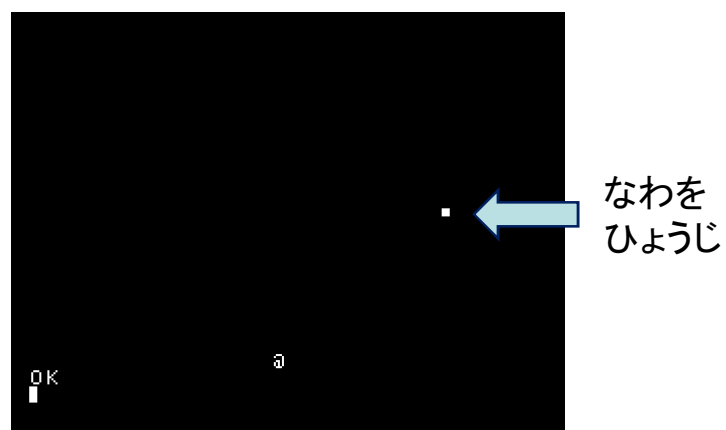


さっちゃんをひょうじ

## (2) なわをひょうじ

```
Shift+= ↓
40 X=30+COS(T)/12
                ↑ ↑
                Shift+9 Shift+0
50 Y=22+SIN(T)/12
60 DRAW X,Y
? ↓
```

入力できたら、F5でじっこう



### (3) なわを回す

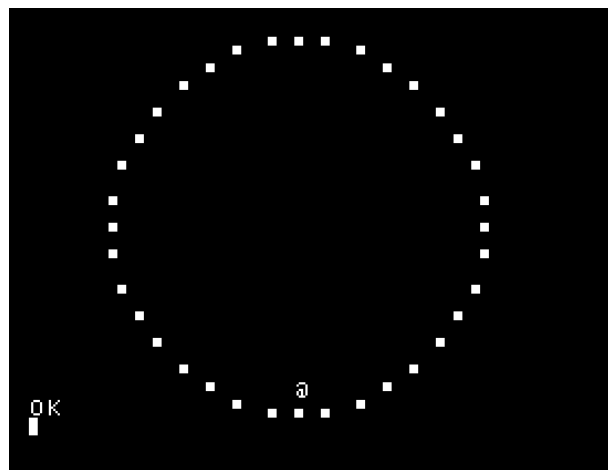
オー ↓                      ゼロ ↓                      オー   ゼロ                      ゼロ ↓

```
20 FOR T=-260 TO 90 STEP 10
```

右上 ↑

```
120 NEXT
```

入力できたら、F5でじっこう

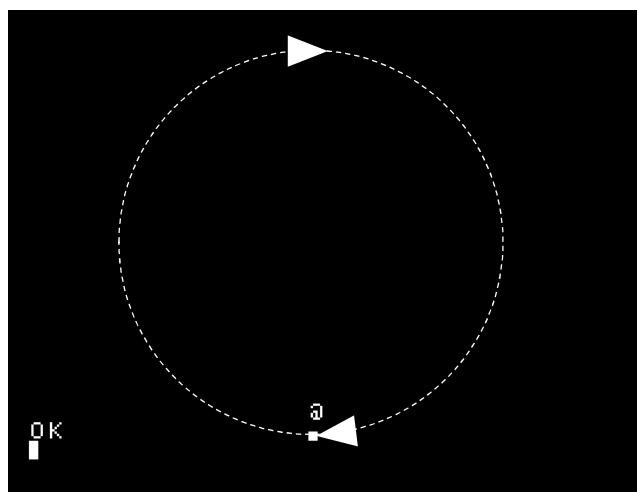


なわが1しゅう回る

(4)なわのあとをけす

```
30 DRAW X,Y,0
```

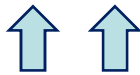
入力できたら、F5でじっこう



あとがのこらずに、1しゅう回る

(5) なわ回しをくりかえす

```
130 GOTO 20
```

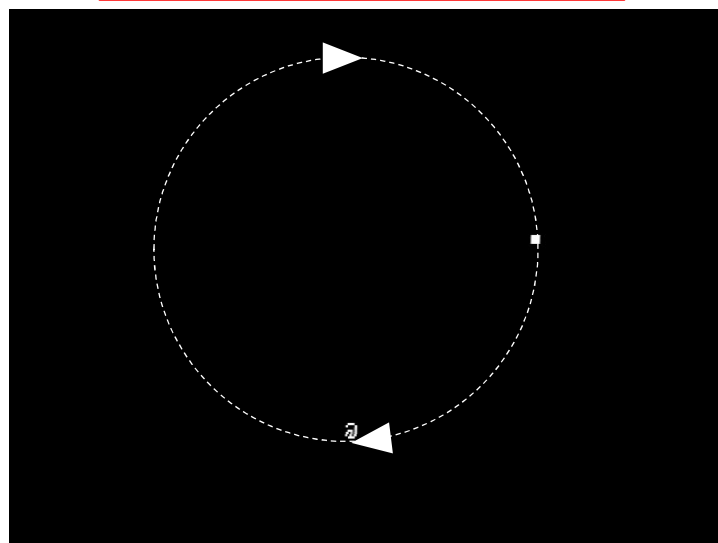


オー



ゼロ

入力できたら、F5でじっこう



なわが回りつづける

## (6) さっちゃんをジャンプさせる

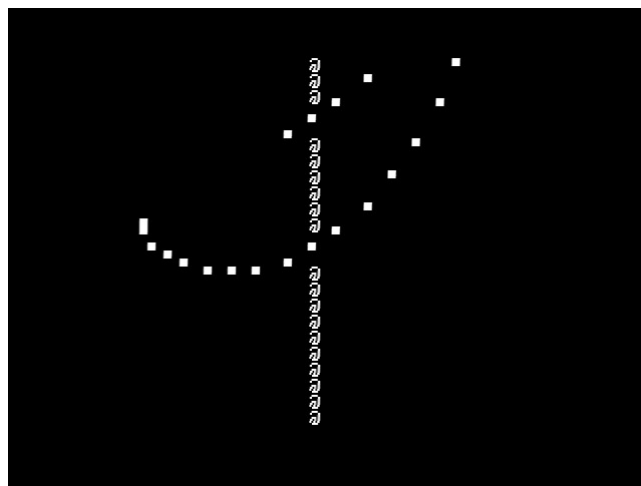
```
80 IF J Z=Z+V:V=V+1
```

Shift+1

Shift+7

```
110 IF !J && INKEY()=32  
J=1:V=-4
```

入力できたら、F5でじっこう



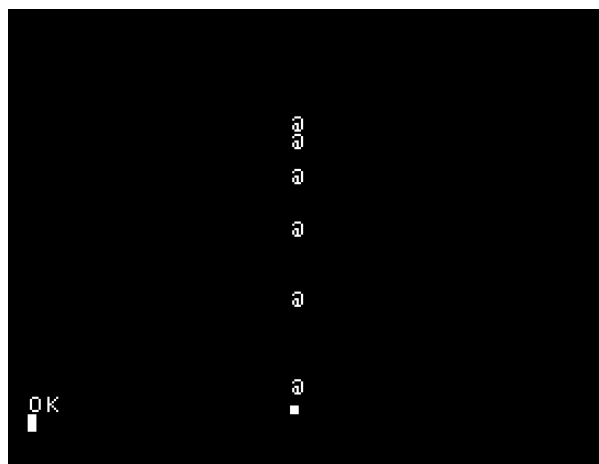
スペースキーをおすと、さっちゃんがジャンプ  
ただし、ちやくちせずに、そのままおちていく



## (7) さっちゃんをちやくちさせる

```
100 IF V=5 J=0
```

入力できたら、F5でじっこう



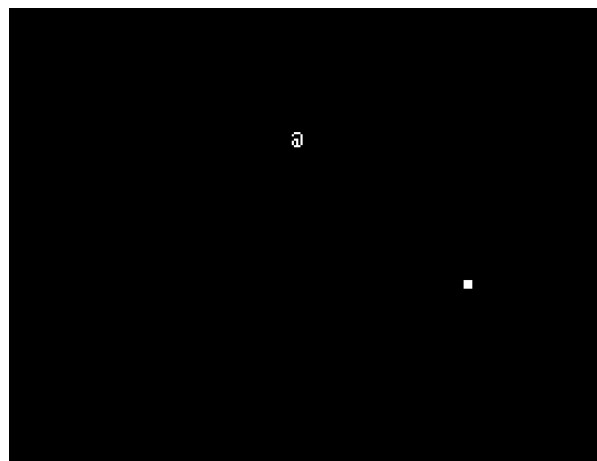
スペースキーをおすと、さっちゃんがジャンプしてちやくちする

(8) さっちゃんのをけす

70 LC 15, Z: ? " "

↑  
スペース

入力できたら、F5でじっこう

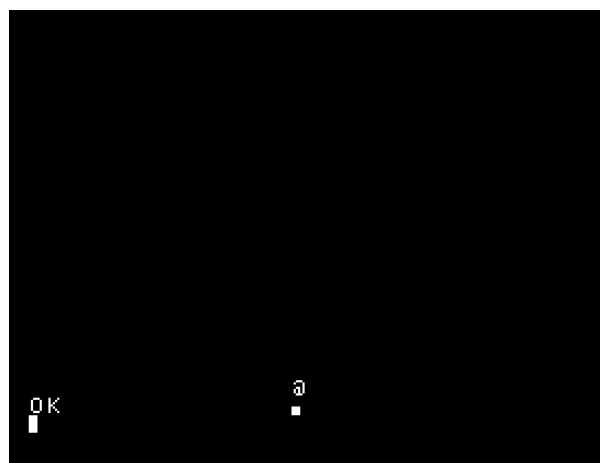


スペースキーをおして、さっちゃんがジャンプしても  
あとがのこらなくなる

(9) なわをふんだかをはんてい

```
130 IF Z!=20 S=S+1:GOTO 20
```

入力できたら、F5でじっこう

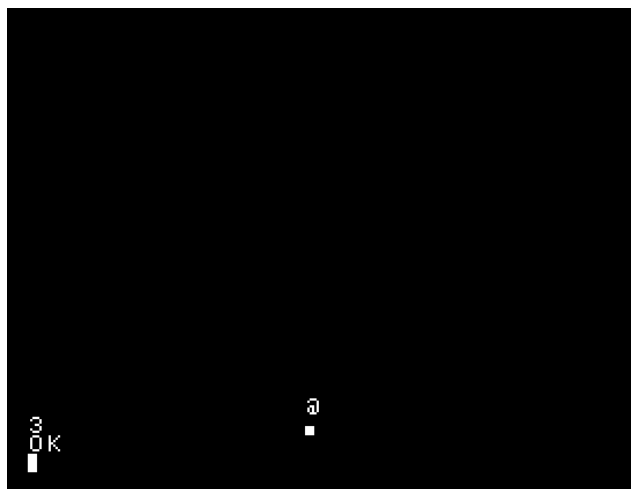


なわをふむと、しゅうりょうする

(10)とんだかいすうをひょうじ

140 ?S

入力できたら、F5でじっこう



なわをふむと、とんだかいすうをひょうじ

## ●大なわとびさっちゃん かんせい

```
10 CLV:CLS:Z=20 初期設定
20 FOR T=-260 TO 90 STEP 10 なわを回す
30 DRAW X,Y,0 なわを消す
40 X=30+COS(T)/12 なわのX座標を計算
50 Y=22+SIN(T)/12 なわのY座標を計算
60 DRAW X,Y なわを表示
70 LC 15,Z:?" " さっちゃんを消す
80 IF J Z=Z+V:V=V+1 ジャンプしていたら、座標を変える
90 LC 15,Z:?"@" さっちゃんを表示
100 IF V=5 J=0 着地したらジャンプを止める
110 IF !J && INKEY()=32 J=1:V=-4
120 NEXT くりかえし スペースキーが押されたらジャンプ
130 IF Z!=20 S=S+1:GOTO 20 なわをふんでいなければもどる
140 ?S とんだ回数を表示して終了
```

なんかいとべるか  
ちょうせんしよう