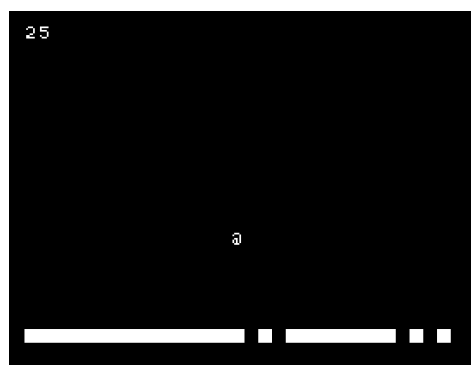


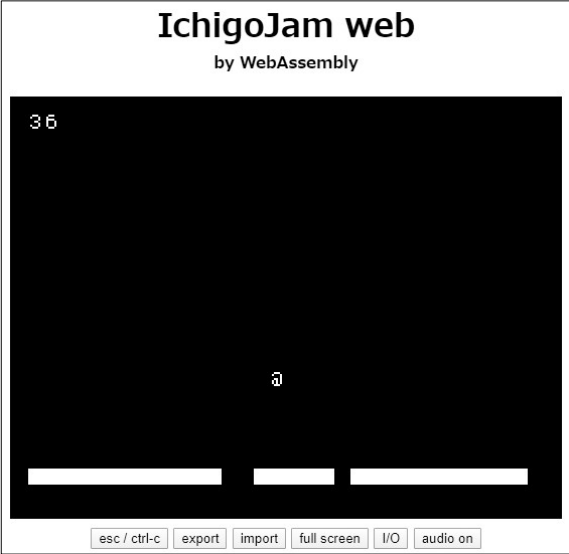
ジャンプゲームを 作ろう

(英語)

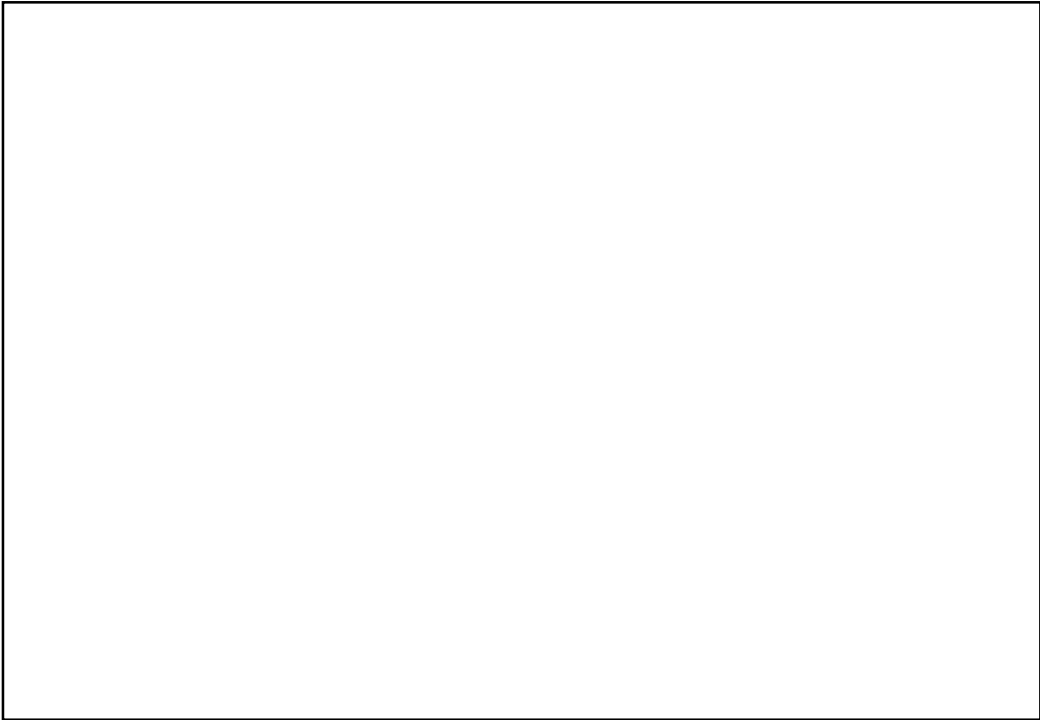


スペースキーでジャンプして、じめんのあなをとびこえる
IchigoJamのゲームプログラムです

IchigoJam web
by WebAssembly



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



(1)さいしよのせってい・
じぶんをひょうじ

Shift+; ↓

BackSpaceのとなり ↓

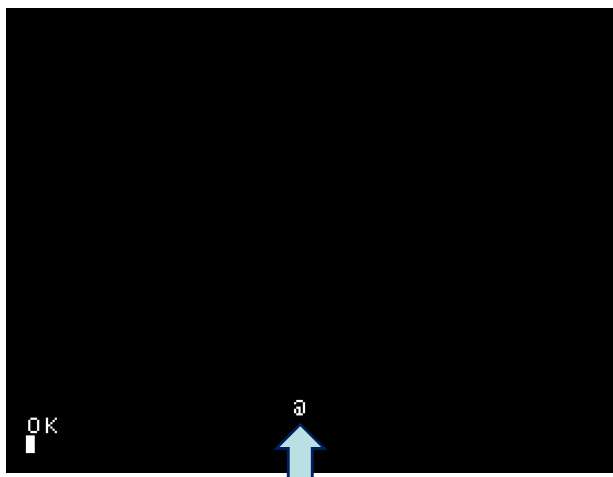
```
10 CLS:CLV:X=15:Y=21
```

Shift+' ↓
Enterのとなり ↓

```
100 LC X,Y:?"@"
```

< ↑
Shift+ / ↑
Shift+2 ↑

入力できたら、F5でじっこう



じぶんをひょうじ

(2)じめんをひょうじ

```
20 LC 0,22
```

Shift+ / Shift+4

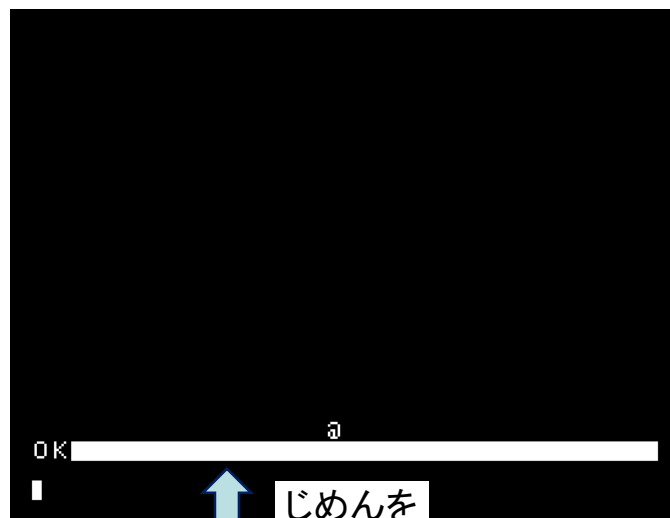


```
30 FOR I=0 TO 31: ?CHR$(1); :NEXT
```



Shift+9 Shift+0

入力できたら、F5でじっこう



じめんを
ひょうじ

(3) じめんをうごかす

```
40 @LOOP
```

Shift+.



```
80 LC 31,22: ?CHR$(RND(10)>0);
```

```
90 SCROLL 3
```

```
140 GOTO @LOOP
```

入力できたら、F5でじっこう

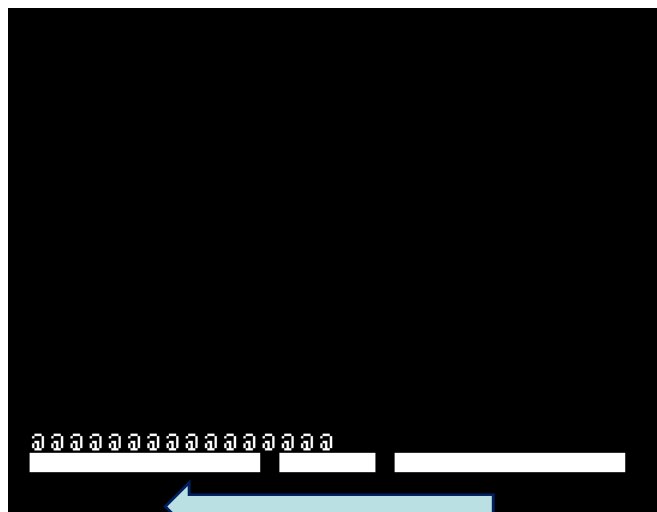


じめんがよこにうごく ESCキーでとまる

(4) うごきをおそくする

```
130 WAIT 3
```

入力できたら、F5でじっこう



うごきがおそくなる

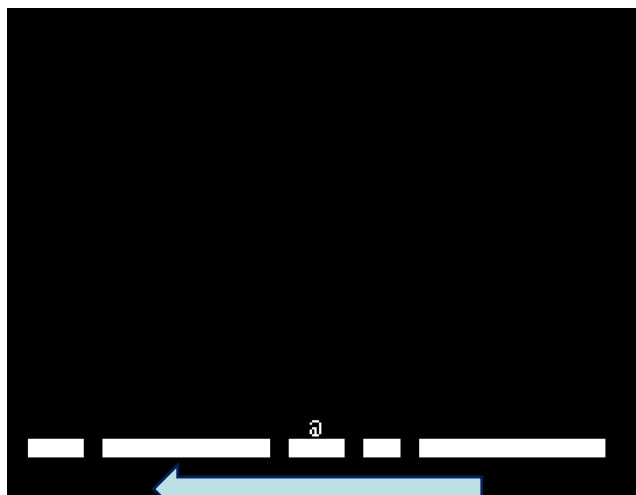
(5)じぶんのあとをけす

スペース



60 LC X,Y:?" "

入力できたら、F5でじっこう



じぶんのあとがのこらなくなる

(6)じぶんをジャンプさせる

Shift+7



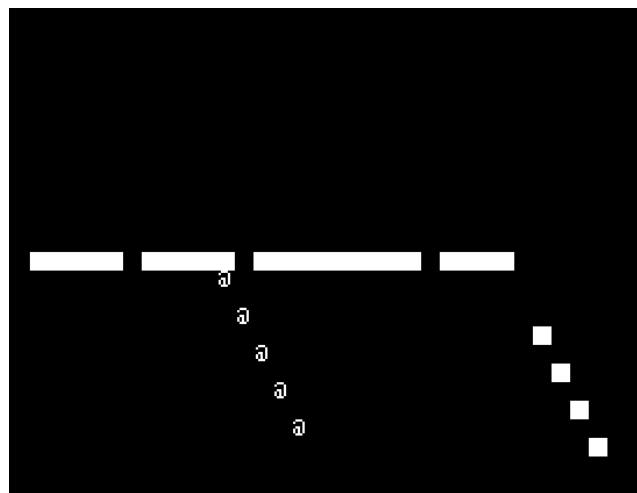
```
50 IF BTN(32) && J=0 J=  
1:V=-3
```

↑
0のとなり

↓ Shift+=
BackSpaceのとなり

```
70 Y=Y+V:V=V+J
```

入力できたら、F5でじっこう

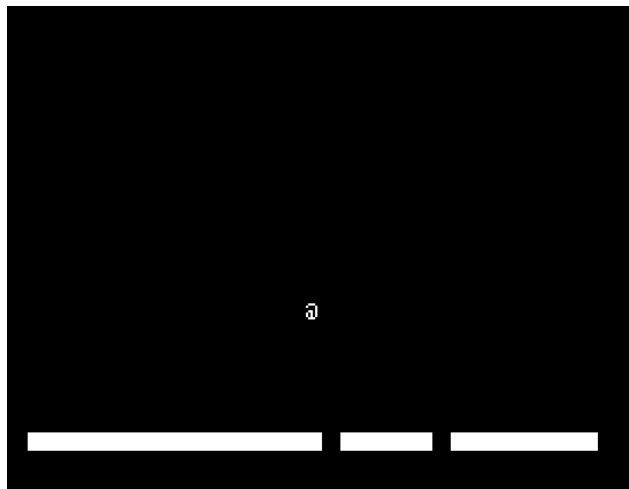


スペースキーをおすと、じぶんがジャンプ
ただし、ちやくちせずに、そのままおちていく

(7)じぶんをちやくちさせる

```
120 IF Y=21 Y=0:J=0
```

入力できたら、F5でじっこう



スペースキーをおすと、じぶんがジャンプして、ちやくちする

(8) あなにおちるとゲームオーバー

Shift+\
Enterの上



```
140 IF J | | SCR(X, 22)  
GOTO @LOOP
```

```
150 BEEP 30, 30
```

入力できたら、F5でじっこう

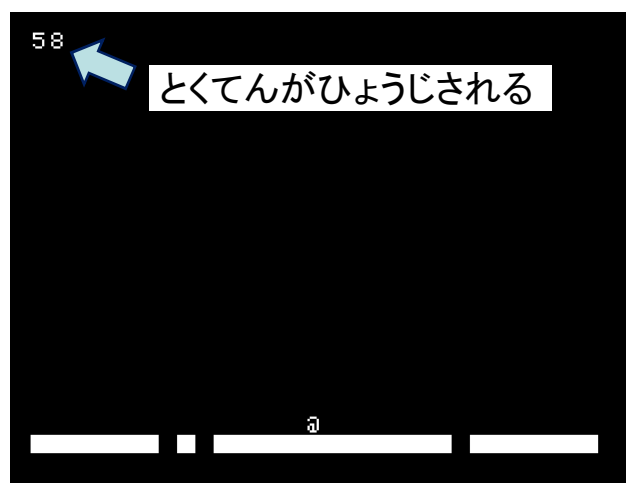


じめんのあなにおちると、ゲームオーバー

(9) とくてんをひょうじ

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

入力できたら、F5でじっこう



● ジャンプゲーム かんせい

```
10 CLS:CLV:X=15:Y=21 初期設定
20 LC 0,22 地面を表示
30 FOR I=0 TO 31: ?CHR$(1);:NEXT
40 @LOOP スペースキーを押したらジャンプ
50 IF BTN(32) && J=0 J=1:V=-3
60 LC X,Y:?" " 自分を消す
70 Y=Y+V:V=V+J ジャンプで縦移動 地面か穴を表示
80 LC 31,22: ?CHR$(RND(10)>0);
90 SCROLL 3 左へスクロール
100 LC X,Y:?"@" 自分を表示
110 S=S+1:LC 0,0: ?S スコアを加算・表示
120 IF Y=21 V=0: J=0 着地したらジャンプを止める
130 WAIT 3 時間待ち
140 IF J || SCR(X,22) GOTO @LOOP
150 BEEP 30,30 終了音を鳴らす 地面があるならもどる
```

プログラムを
かいぞうしよう

★じぶんのキャラをかえる

```
100 LC X,Y:"@"
```



もじをかえる

★うごくスピードをかえる

```
130 WAIT 3
```



すうじをかえる

★ジャンプのたかさをかえる

```
50 IF BTN(32) && J=0 J=
1:V=-3
```



すうじをかえる

★あなのかずをかえる

```
80 LC 31,22: ?CHR$(RND(10)>0);
```



すうじをかえる
小さくすると
あながふえる