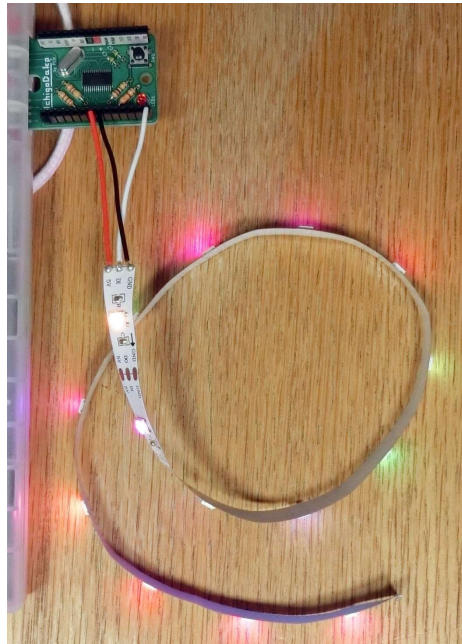
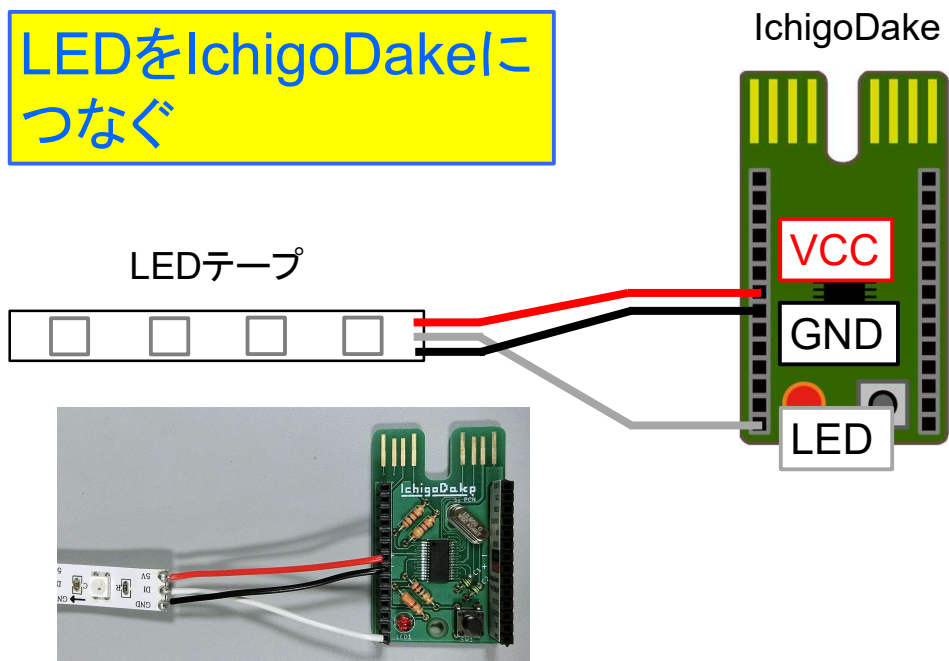


LEDテープを
光らせよう



1

LEDをIchigoDakeに
つなぐ



2

(1) LEDを1個光らせる

- 1個目が緑色に光る

```
LET [0], 50, 0, 0 : WS.LED 1
```

- 1個目が赤色に光る

```
LET [0], 0, 50, 0 : WS.LED 1
```

- 1個目が青色に光る

```
LET [0], 0, 0, 50 : WS.LED 1
```

- 消える

```
LET [0], 0, 0, 0 : WS.LED 1
```

3

(2) LEDを15個光らせる

- 緑色に光る

```
LET [0], 50, 0, 0 : WS.LED 1, 15
```

- 赤色に光る

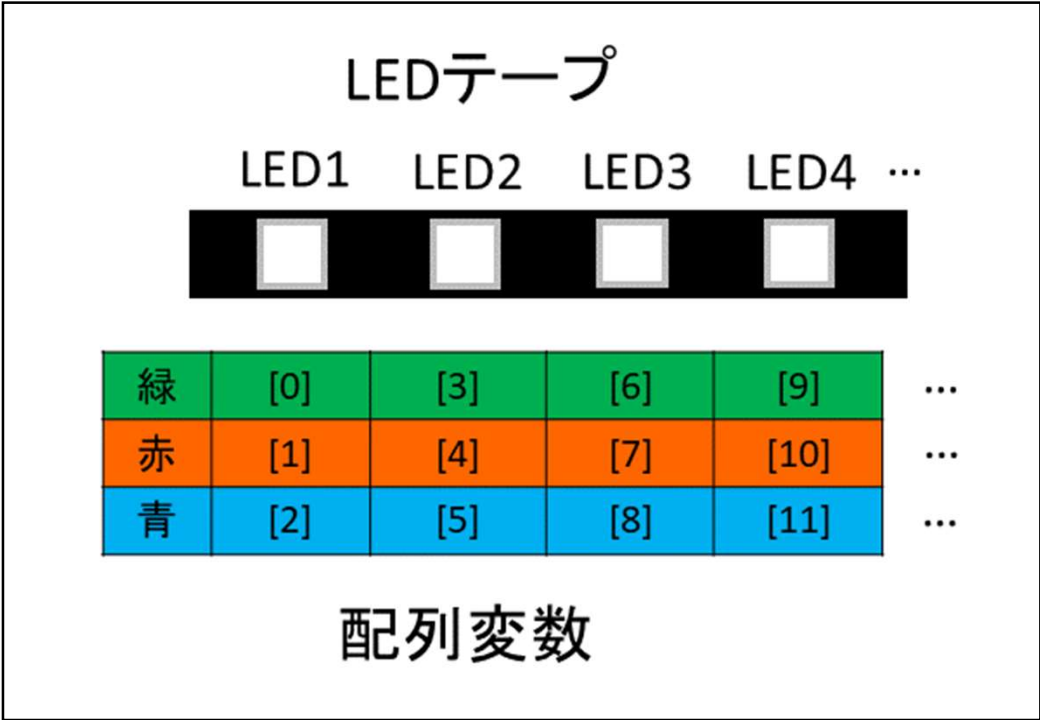
```
LET [0], 0, 50, 0 : WS.LED 1, 15
```

- 青色に光る

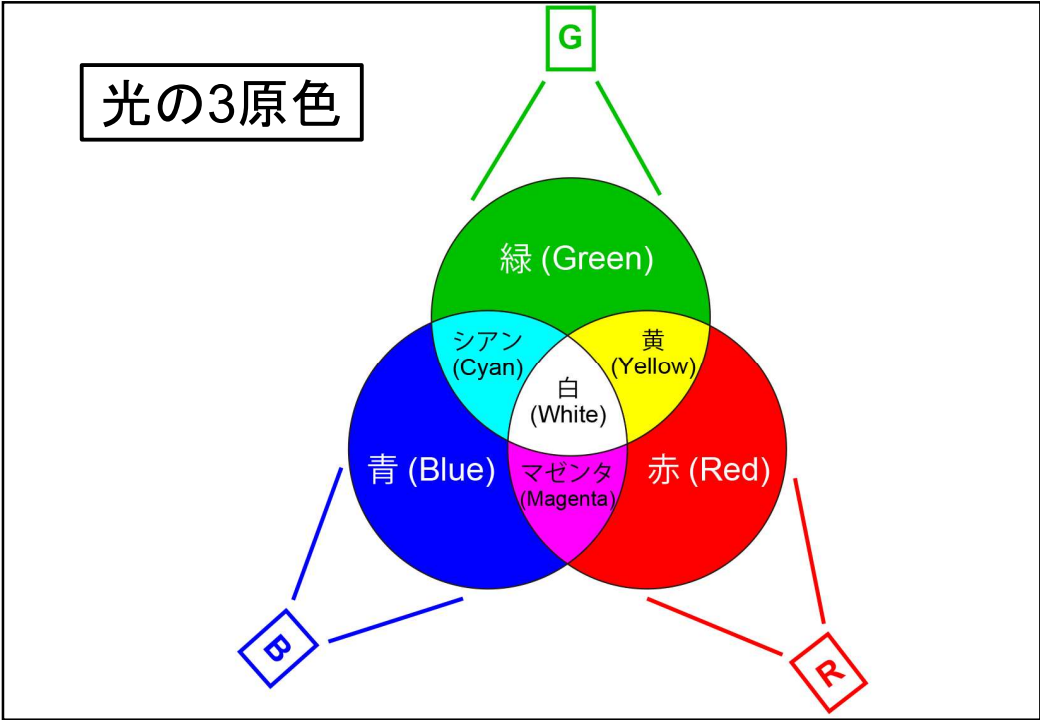
```
LET [0], 0, 0, 50 : WS.LED 1, 15
```

3個の数字を
いろいろ変えてみよう

4



5



6

(3) 15個をいろいろな色で光らせる

- 長いプログラム
1行ずつ入力してEnter
全部入力した後にRUNで実行

```
10 FOR L=0 TO 44 Lを0~44までくりかえし
20 [L]=RND(50) 配列変数[L]を0~49のどれかに
30 NEXT くりかえしここまで
40 WS.LED 15 LEDを15個光らせる
RUN プログラムを実行
```

7

(4) 色を変えてくりかえし

```
10 FOR L=0 TO 44
20 [L]=RND(50)
30 NEXT
40 WS.LED 15
50 WAIT 30 30だけ待つ
90 GOTO 10 10行へもどる
```

2行追加

入力できたら、RUNまたはF5キーで実行
LEDがいろいろな色でくりかえし光る

8

(5) LEDをアニメーション

```
10 FOR L=0 TO 2 1行変更
20 [L]=RND(50)
30 NEXT
40 WS.LED 15
50 WAIT 30 LED14→0へくりかえし
60 FOR L=41 TO 0 STEP -1
70 [L+3]=[L] LEDを1個後ろへコピー 3行追加
80 NEXT くりかえし
90 GOTO 10
```

入力できたら、RUNまたはF5キーで実行

9

(6) プログラムを保存

```
SAVE 0
```

プログラムをファイル0に保存

10

●応用編:スカッシュゲーム

```

10  ^*SQUASH
20  CLV:W=15  最初の壁の位置
30  @LOOP
40  LET [W*3],0,0,0
50  W=W-1:IF W<2 W=14
60  LET [W*3],0,50,0
70  FOR L=1 TO W
80  [L*3]=50
90  WS.LED 15
100 WAIT 5
110 [L*3]=0
120 NEXT
130 BEEP 30  反射音を出す
140 FOR L=W-1 TO 1 STEP -1
150 [L*3]=50
160 WS.LED 15
170 WAIT 5
180 [L*3]=0
190 NEXT
200 IF BTN(32) GOTO @END  お手つきチェック
210 [0]=50
220 WS.LED 15  1個目のLEDを点灯
230 CLT
240 @RES
250 IF BTN(32) BEEP:[0]=0:GOTO @LOOP
260 IF TICK()<10 GOTO @RES
270 @END
280 BEEP 30,60
290 WAIT 120
300 IF !BTN(32) CONT
310 RUN
    
```

壁の位置を1個手前へ

ボールを手元→壁へアニメーション

ボールを壁→手元へアニメーション

1個目のLEDを点灯

時間内にボールを打てたらもどる

ゲームオーバー
スペースを押したら
リプレイ

プログラムを実行すると、先端の15個目のLEDが赤く光ります(壁)

緑色のLED(ボール)が壁に向かって飛んでいき、反射してもどってきます。

ボールが1個目のLEDに来た時に、スペースキーを押して打ち返してください。

壁はだんだん手前へ移動します。打ち返せなかった場合や、スペースキーを押すのが早すぎた場合はゲームオーバーです。スペースキーを押すとリプレイします。