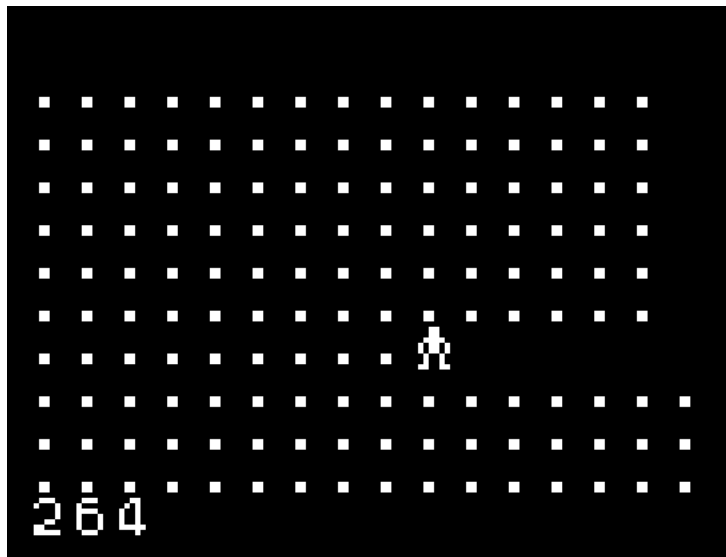


★ネットで挑戦★

おそうじゲームを作ろう

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

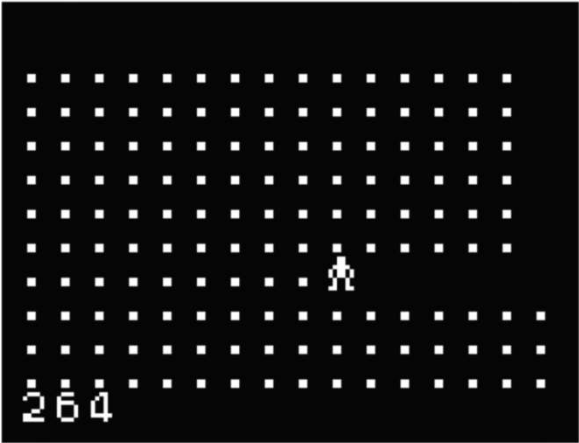
1




画面のドットを消していく
おそうじゲームのプログラムを作ろう

2

IchigoJam web



QRコード



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

3

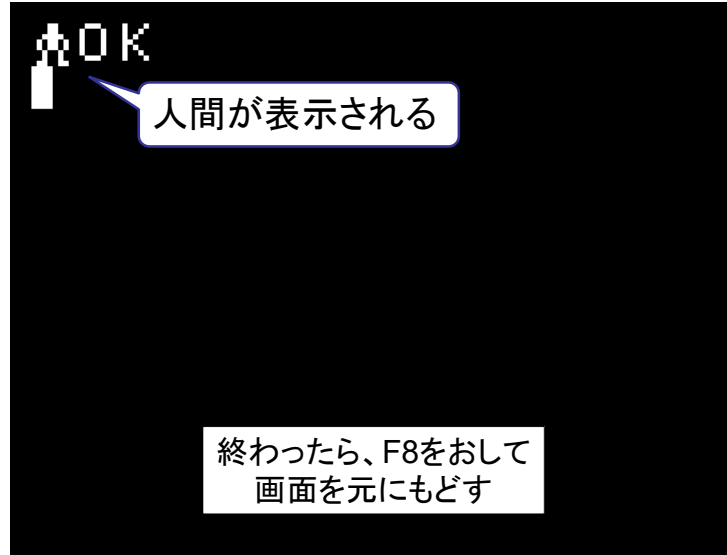
(1)人間を表示

```
10 CLV:VIDEO 3:CLS:D=16*11
60 LC X,Y: ?CHR$(249);
```

2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) ドットを表示

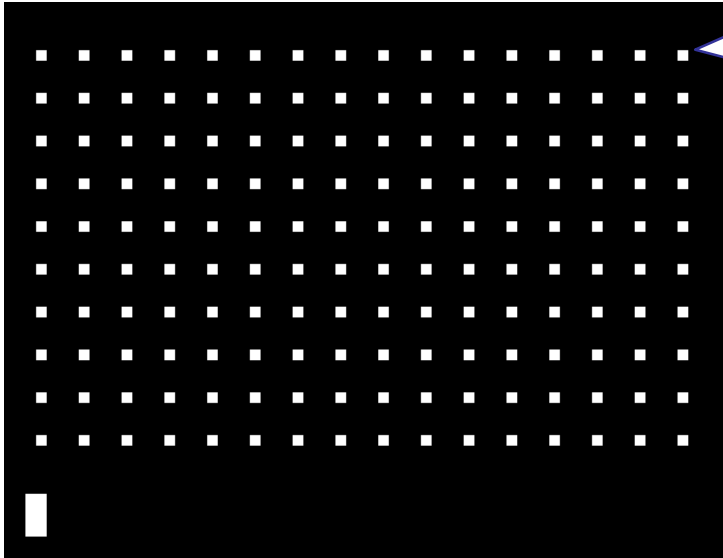
```
20 FOR I=1 TO D:?" .";  
:NEXT:CLT
```

途中でEnterしないで
最後まで入力

1行のプログラムを追加します

6

入力できたら、F5で実行



ドットが画面
いっぱい
表示される

7

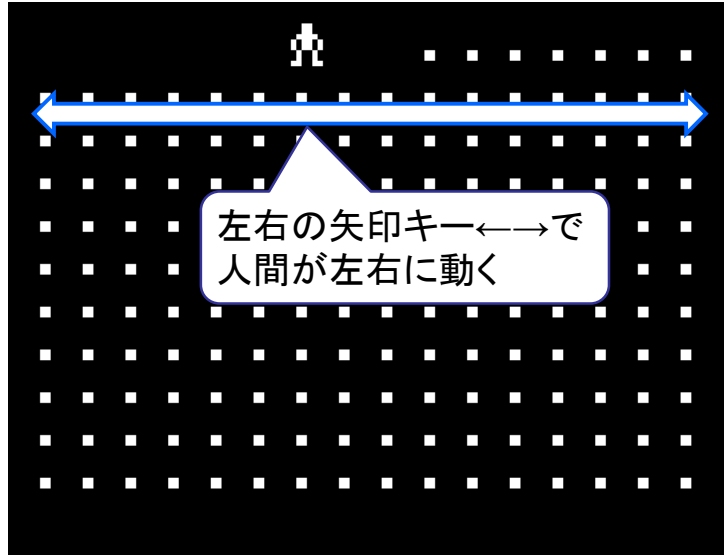
(3) 人間を左右に動かす

```
30 LC X,Y:?" ";  
40 K=INKEY()  
50 X=X-(K=28)*(X>0)+(K=29)*(X<15)  
80 GOTO 30
```

4行追加します

8

入力できたら、F5で実行



9

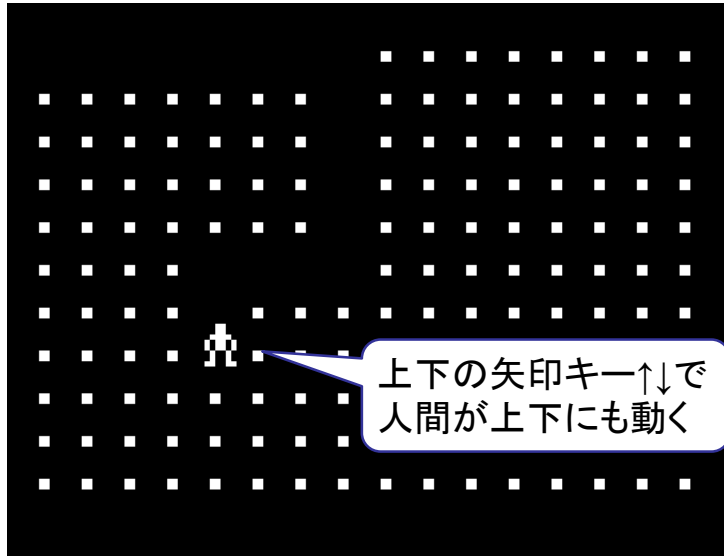
(4) 人間を上下にも動かす

```
55 Y=Y-(K=30)*(Y>0)+(K=31)*(Y<10)
```

1行追加します

10

入力できたら、F5で実行



11

(5)動きを遅くする

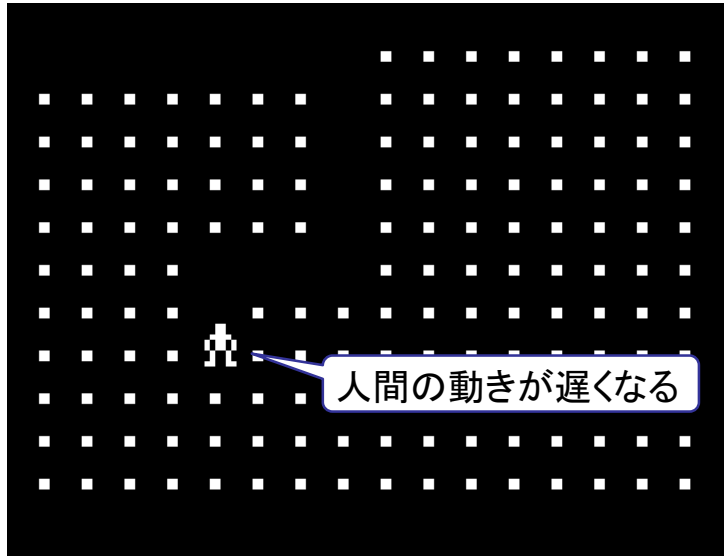
```
70 WAIT 3
```

1行追加します

※IchigoJam webでは入力しなくてよい

12

入力できたら、F5で実行



13

(6)ドットを全部消したら終了

```
56 H=SCR(X,Y)
58 D=D-(H=ASC("."))
80 IF D>1 GOTO 30
```

3行入力します

14

入力できたら、F5で実行



15

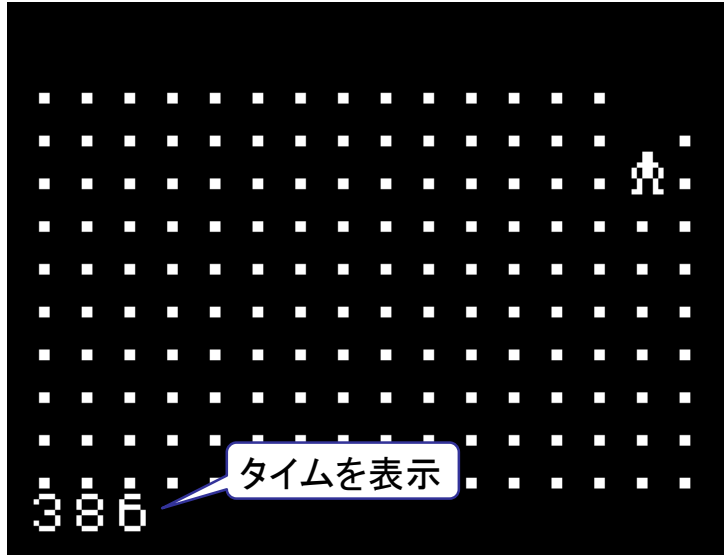
(7)タイムを表示

```
75 LC 0,11: ?TICK();
```

1行追加します

16

入力できたら、F5で実行



17

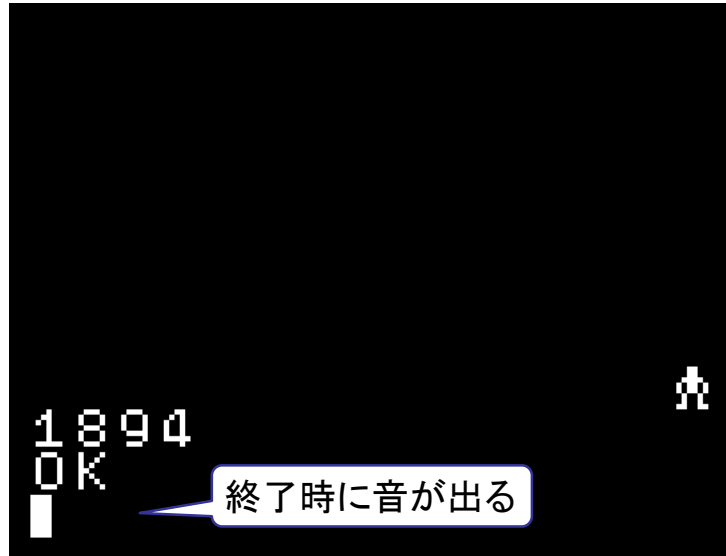
(8) 終了時に音を出す

```
90 BEEP 10, 30 : ? : CLK
```

1行追加します

18

入力できたら、F5で実行



19

●おそうじゲーム 完成

```
10 CLV:VIDEO 3:CLS:D=16*11 初期設定
20 FOR I=1 TO D:?" ";:NEXT:CLT
30 LC X,Y:?" "; 人間を消す          ドットを表示
40 K=INKEY()  キー入力読み取り      人間を左右に動かす
50 X=X-(K=28)*(X>0)+(K=29)*(X<15)
55 Y=Y-(K=30)*(Y>0)+(K=31)*(Y<10)
56 H=SCR(X,Y) 画面にあるものを読み取り 人間を上下に動かす
58 D=D-(H=ASC(" ")) ドットをカウント
60 LC X,Y:?"CHR$(249)"; 人間を表示
70 WAIT 3 時間待ち
75 LC 0,11:?"TICK()"; タイムを表示
80 IF D>1 GOTO 30 ドットを全部消した?
90 BEEP 10,30:?"":CLK 音を出す:改行:キー入力をクリア
```

20

改造:ドットの文字を変える

```
20 FOR I=1 TO D:"." ;:NEXT:CLT
```

ドットの文字

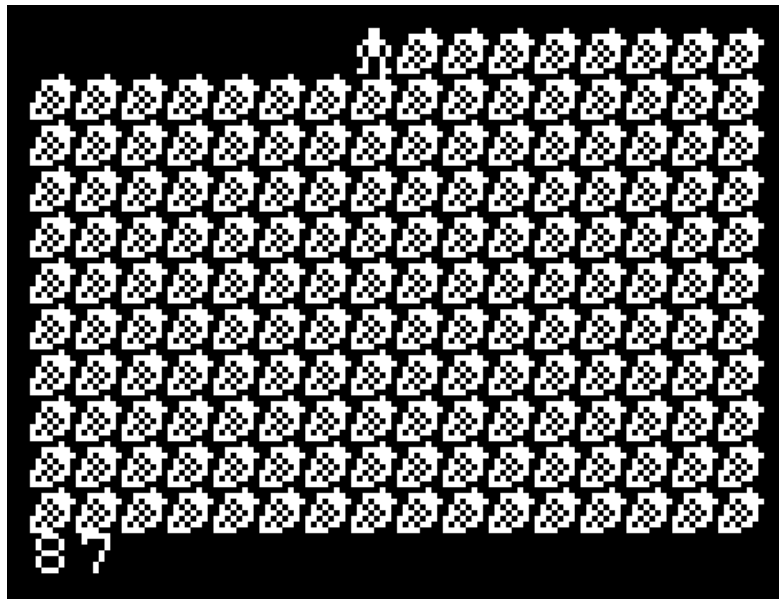
```
58 D=D-(H=ASC("."))
```

例:いろいろなキャラクター(左Altキーを押しながら入力)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
⬆	⬇	⬆	⬇	⬆	♥	♣	♠	⊙	⊙	10	⌚	⊙	⊙	♫	⊙
♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V

21

例:イチゴ狩り



22

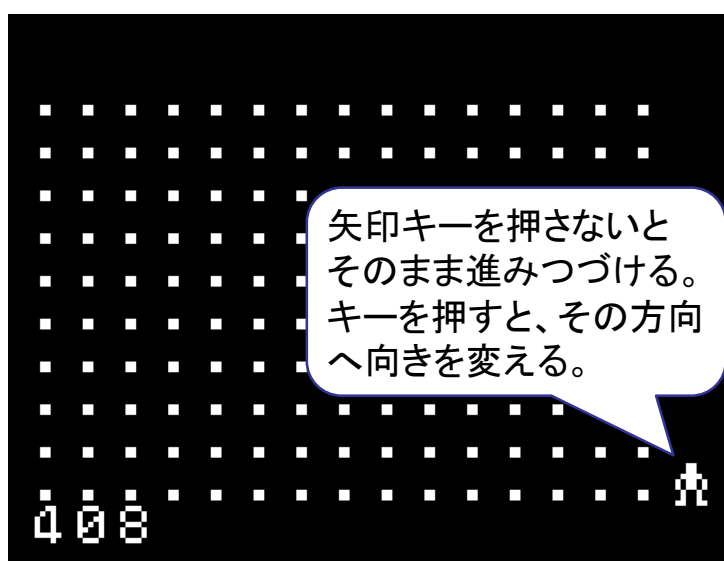
改造:ブレーキなし

```
15 K=29  
40 L=INKEY()  
45 IF L K=L
```

3行を入力します

23

入力できたら、F5で実行



24

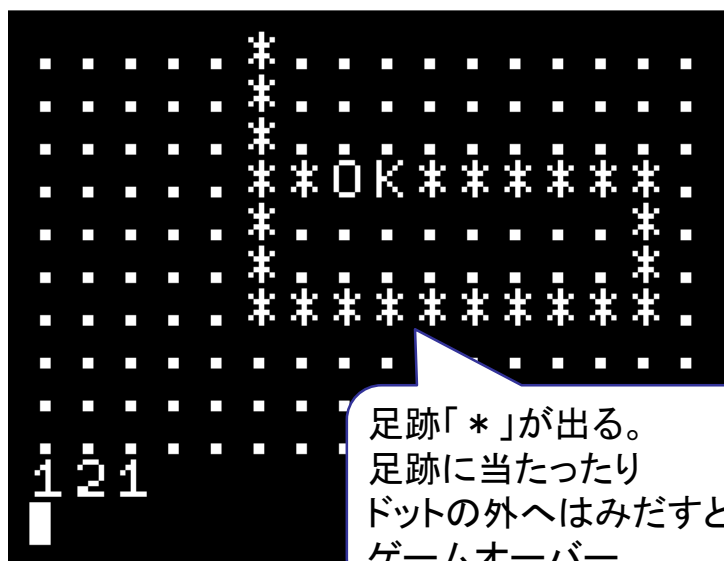
改造:足あとがじゃまになる

```
30 LC X,Y:?"*";  
57 IF H!=ASC(".",) END
```

2行を入力します

25

入力できたら、F5で実行



足跡「*」が出る。
足跡に当たったり
ドットの外へはみだすと
ゲームオーバー。

26