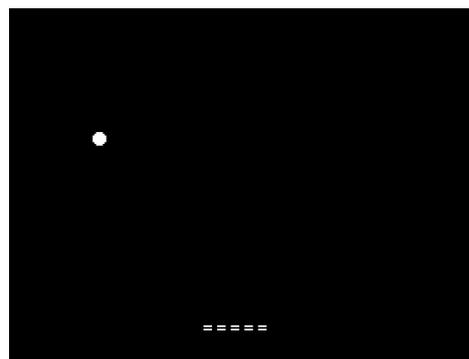


スカッシュゲームを 作ろう

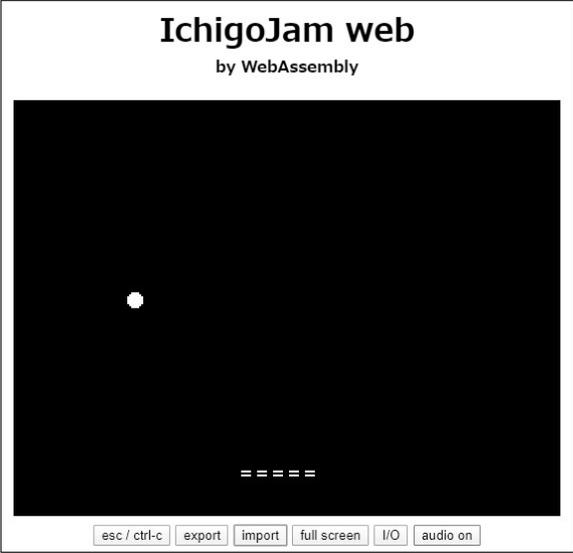
上田市マルチメディア情報センター／十勇士パソコンクラブ／PCN上田

(英語)



ラケットを左右にうごかして、ボールをうちかえす
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・
ラケットをひょうじ

Shift+; ↓

BackSpaceの
となり ↓

```
10 CLS:CLV:P=12
```

Shift+ / ↓ ↓

Shift+
Enterのとなり ↓

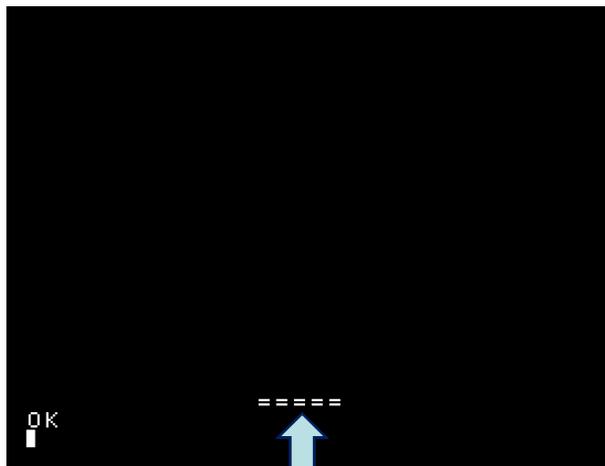
```
110 LC P,22:"" ===== "
```

↑
<

↑
スペース

↑
スペース

入力できたら、F5でじっこう



ラケットをひょうじ

(3) ラケットをうごかす

↓ Shift+2

```
30 @LOOP
```

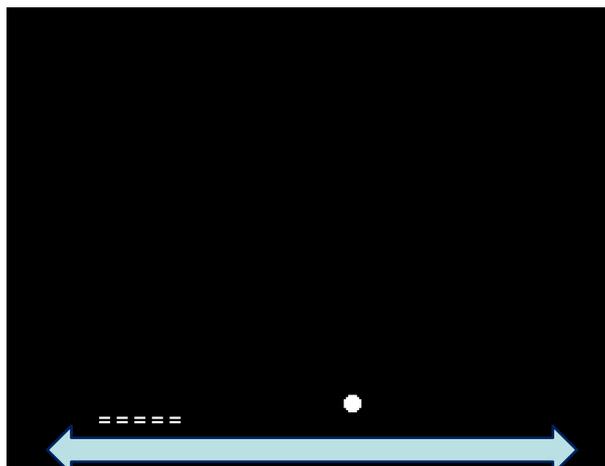
```
100 P=P-BTN(28)*(P>0)+BTN(29)*(P<24)
```

Shift+8 ↑

Shift+8 ↑

```
130 GOTO @LOOP
```

入力できたら、F5でじっこう



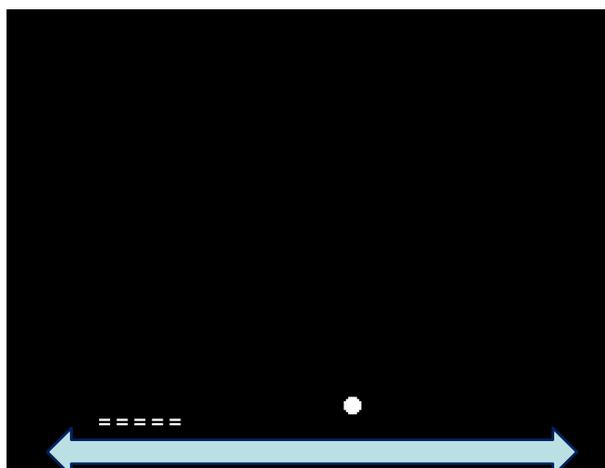
←と→のキーで、ラケットがうごく
ESCキーでとまる

(4) うごきをおそくする

```
120 WAIT 2
```

※IchigoJam webでは入れなくてよい

入力できたら、F5でじっこう



ラケットのうごきがおそくなる
ESCキーでとまる

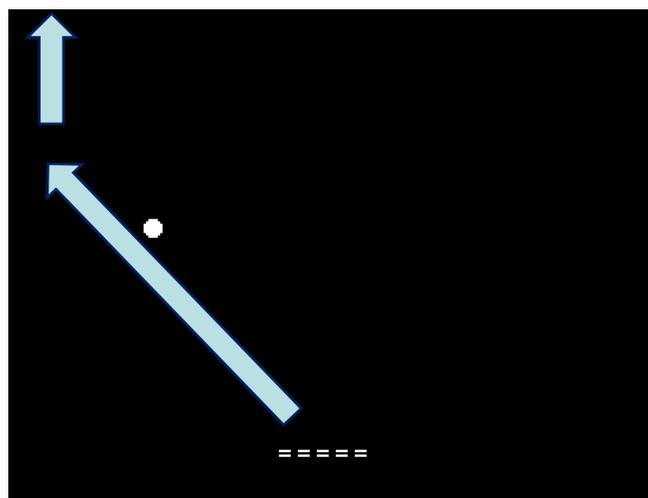
(5) ボールをうごかす

```
40 U=X+D:V=Y+E
```

```
80 LC X,Y:?" ":X=U:Y=V
```

↑
スペース

入力できたら、F5でじっこう



ボールがうごくが、がめんの上へきえてしまう

(6) 左右のかべではねかえす

Enterしない
つづけて下の行を入れる

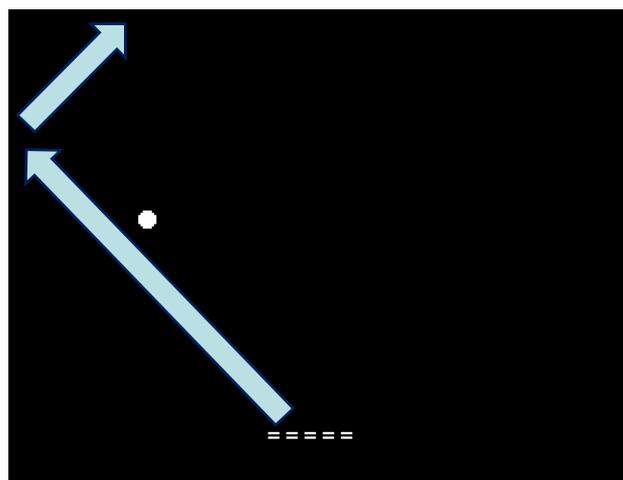


```
50 IF U<1 OR U>29 BEEP 20,3:  
D=-D:GOTO @LOOP
```



さいごまで入れたらEnter

入力できたら、F5でじっこう



ボールが左のかべではねかえるが
がめんの上へきえてしまう

(7) 上のかべではねかえす

Enterしない
つづけて下の行を入れる

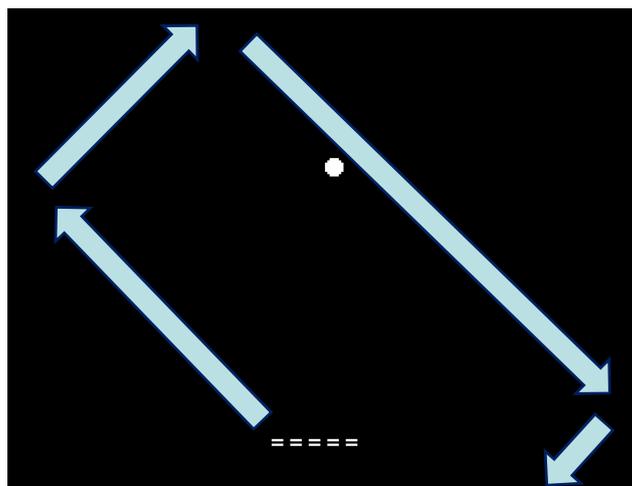


```
60 IF V<0 BEEP 20,3:E=-E:S=S  
+1:GOTO @LOOP
```



さいごまで入れたらEnter

入力できたら、F5でじっこう



ボールが左右と上のかべではねかえるが
がめんの下へおちていってしまう

(8)ラケットでうちかえす

Enterしない
つづけて下の行を入れる

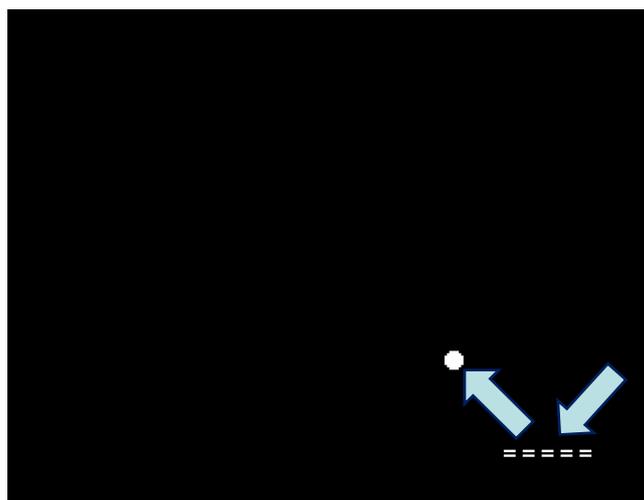


```
70 IF SCR(U,V)=61 BEEP 10,3:  
E=-E:GOTO @LOOP
```



さいごまで入れたらEnter

入力できたら、F5でじっこう



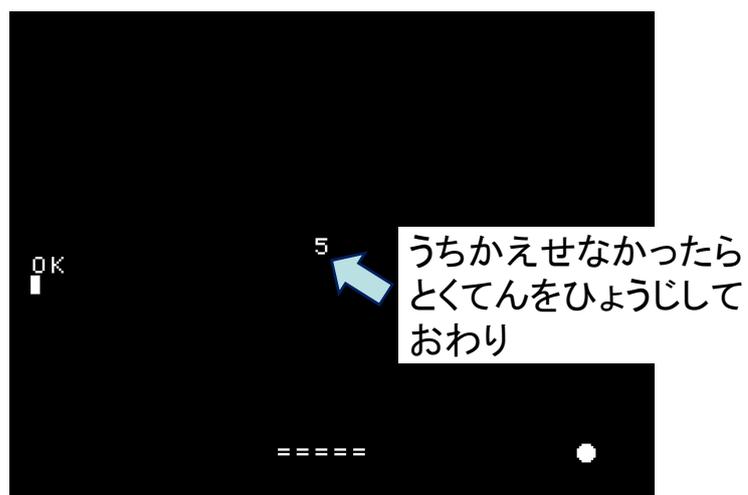
ボールをラケットでうちかえせるようになる

(9) うちかえせなかったら
とくてんをひょうじしておわり

```
130 IF V<22 GOTO @LOOP
```

```
140 BEEP 30,30:LC 15,11:??S
```

入力できたら、F5でじっこう



●スカッシュゲーム かんせい

```
10 CLS:CLV:P=12 画面とラケットの初期設定
20 X=P+RND(7):Y=21:D=-1:E=-1 ボールの初期設定
30 @LOOP ループ開始
40 U=X+D:V=Y+E ボールの次の座標を計算
50 IF U<1 OR U>29 BEEP 20,3:D=-D:GOTO
@LOOP 左右のかべではねかえる
60 IF V<0 BEEP 20,3:E=-E:S=S+1:GOTO
@LOOP 上のかべではねかえる
70 IF SCR(U,V)=61 BEEP 10,3:E=-E:GOTO
@LOOP ラケットではねかえる
80 LC X,Y:"?":X=U:Y=V ボールを消して、次の座標へ
90 LC X,Y:"?CHR$(233)" ボールを表示
100 P=P-BTN(28)*(P>0)+BTN(29)*(P<24)
110 LC P,22:"?":P=P+1 ラケットを表示 ラケットを移動
120 WAIT 2 時間待ち
130 IF V<22 GOTO @LOOP ミスしていなければ戻る
140 BEEP 30,30:LC 15,11:"?S" スコアを表示して終了
```

★ボールのスピードをかえる

```
120 WAIT 2
```



すうじをかえる
小さいとはよくなる
大きいとおそくなる