

★ネットで挑戦★

タイピングゲームを 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



キーボードのタイピングを
練習するゲームを作ろう

2

IchigoJam web

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 9  
OK  
|
```

QRコード



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

3

(1)Aを表示

```
10 CLV:CLS:CLT:C=65  
20 Y=0  
100 LC X,Y  
110 ?CHR$(C)
```

4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) A~Zまで表示

```
120 C=C+1  
130 X=X+1  
140 IF C<=90 GOTO 20
```

3行のプログラムを追加します

6

入力できたら、F5で実行

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
OK
|
```

アルファベット26文字が表示される

7

(3) 1文字ずつタイピング

```
30 K=INKEY()
115 IF K!=C GOTO 30
```

2行のプログラムを追加します

8

入力できたら、F5で実行

ABCDE

表示された文字をタイプすると次へ進む
26文字入力すると終了

9

(4)タイプ音を出す

117 BEEP

1行追加します

10

入力できたら、F5で実行

ABCDE

タイプすると音が出る

11

(5)タイムを表示

```
150 LC 27,0: ?TICK() / 60
```

1行追加します

12

入力できたら、F5で実行

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 13  
OK  
█
```

打ち終わると
タイム(秒)が表示される

何秒で打てるか
挑戦しよう

13

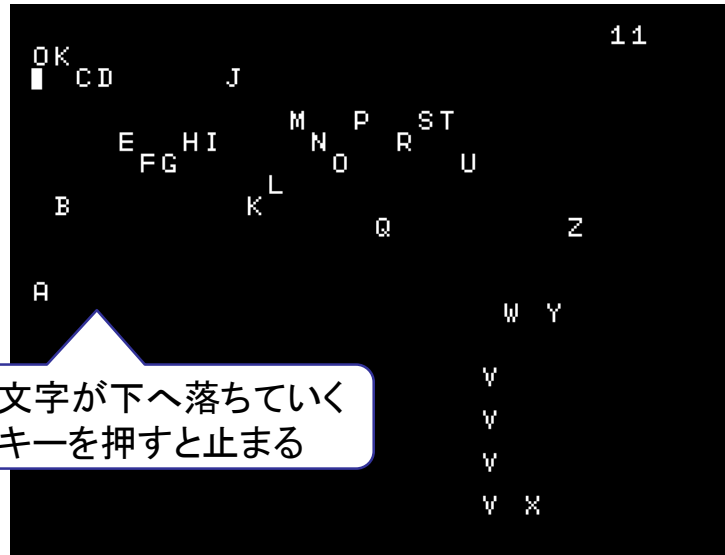
(6)文字を下へ落とす

```
40 LC X,Y  
50 ?" "  
60 Y=Y+1  
112 WAIT 6
```

4行追加します

14

入力できたら、F5で実行



15

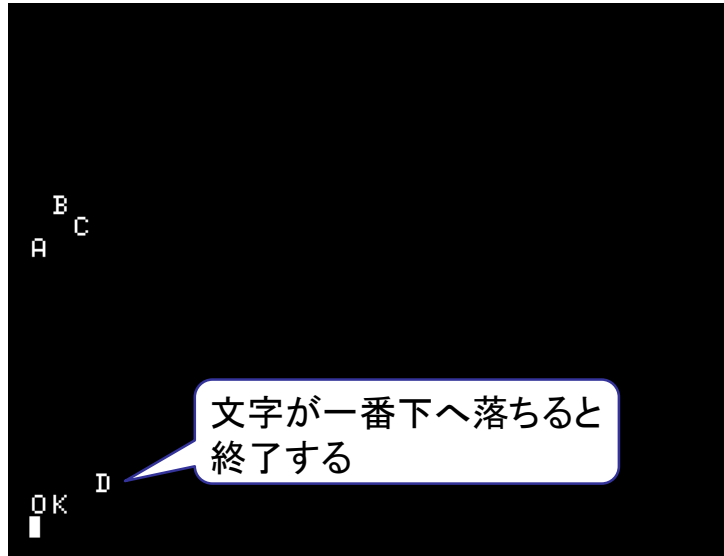
(7) 下へ落ちたのを判定

```
113 IF Y=23 BEEP 30,30:END
```

1行追加します

16

入力できたら、F5で実行



17

●タイピングゲーム 完成(1)

```
10 CLY:CLS:CLT:C=65 初期設定
20 Y=0 縦座標Yを0に
30 K=INKEY() タイプ入力を読み取り
40 LC X,Y }
50 ?" " } 文字を消す
60 Y=Y+1 縦座標Yを1つ下に
100 LC X,Y }
110 ?CHR$(C) } 文字を表示
```

18

●タイピングゲーム 完成(2)

```
112 WAIT 6 時間待ち 文字が一番下まで落ちたら終了
113 IF Y=23 BEEP 30,30:END
115 IF K!=C GOTO 30 タイプできなかったら戻る
117 BEEP タイプ音を出す
120 C=C+1 次の文字へ
130 X=X+1 横座標Xを1つ右へ
140 IF C<=90 GOTO 20 戻ってくりかえし
150 LC 27,0: ?TICK()/60
    タイムを表示して終了
```

19

さらに改造しよう！

```
112 WAIT 6
```

数字を変えると
文字が落ちるスピードが変わる

20

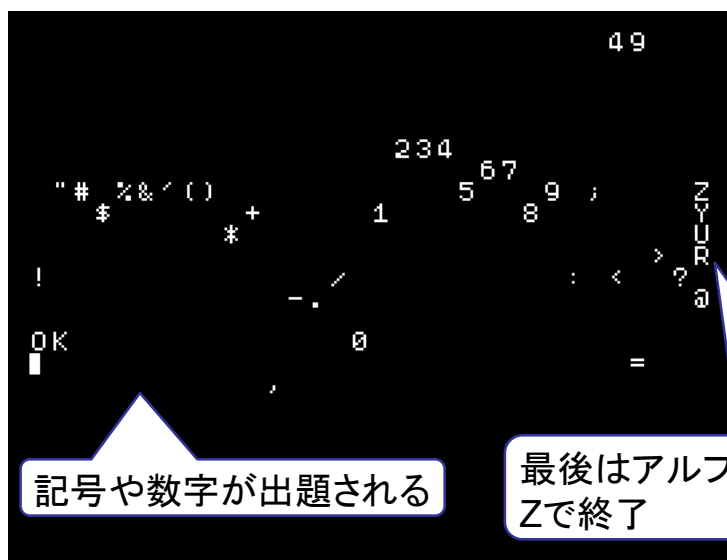
さらに改造しよう！

```
10 CLV:CLS:CLT:C=33
```

出題文字のはんいを変える

21

入力できたら、F5で実行



22