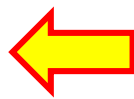
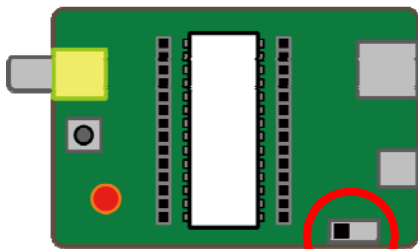
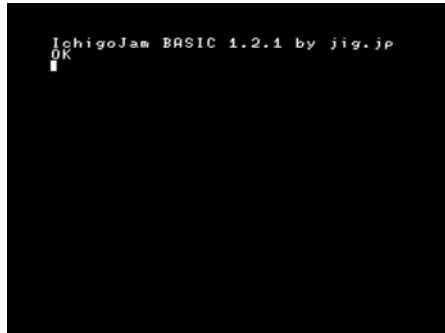


●IchigoJamを動かしてみよう



電源スイッチを
左へ



最初の画面が出る

キーボードで
文字を打ってみよう

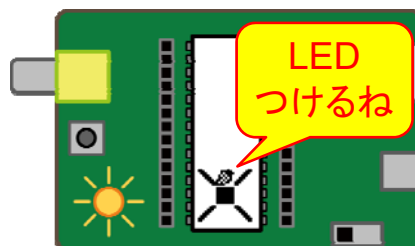
●LEDを光らせてみよう

LED1<Enter>

L E D 1

LEDが光る

Enter

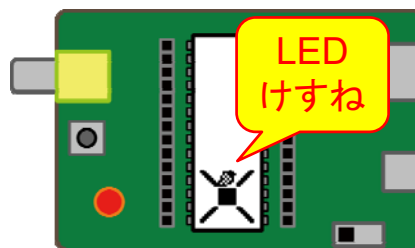


LED0<Enter>

L E D 0

LEDが消える

Enter



何回もやってみよう

★もう少し長いプログラム

```
10 LED1<Enter>
```

すぐには光らない。
「10」と行番号をつけると
すぐには実行されず
IchigoJamに記憶される。

```
20 LED0<Enter>
```

同じように記憶される。

```
LIST<Enter>
```

```
10 LED1  
20 LED0
```

LIST(リスト)命令で
記憶されたプログラムが
表示される。
行番号の順番に入っている。

★長いプログラムを実行してみよう

```
RUN<Enter>
```

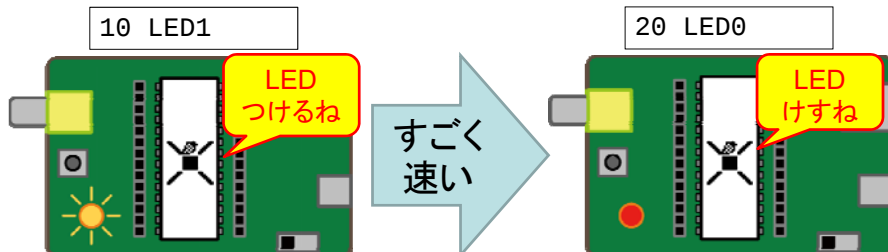
RUN(ラン)命令でプログラムを実行。
→LEDが光ったかな？

```
LIST<Enter>
```

```
10 LED1  
20 LED0
```

LEDが光る
LEDがきえる

10行目でLEDが光る
20行目でLEDが消える
→速すぎてよくわからない



★時間待ちを入れてゆっくりにする

```
15 WAIT30<Enter>
```

※60分の1秒単位で待つ。60で1秒

10行目と20行目の間
15行目に時間待ちの
命令を入れる。

```
RUN<Enter>
```

プログラムを実行→今度はどうかな？

```
10 LED1
```

```
15 WAIT30
```

```
20 LED0
```



★ずっとくりかえす

```
30 WAIT30<Enter>  
40 GOT010<Enter>
```

プログラムの最後に
30行目と40行目を
追加する。

```
RUN<Enter>
```

プログラムを実行→今度はどうかな？

```
10 LED1  
15 WAIT30  
20 LED0  
30 WAIT30  
40 GOT010
```

LEDが光る
0.5秒まつ
LEDがきえる
0.5秒まつ
10行へもどる

もとにもどって
くりかえし

★プログラムをかいぞうしよう！

LIST<Enter>

10 LED1

15 WAIT30

20 LED0

30 WAIT30

40 GOTO10

LISTでリストを表示

矢印キー(←→↑↓)で
カーソル(■)を動かして
WAITの数字の後ろへ

Backspace(バックスペース)キーで
数字を消して、違う数字を入力して<Enter>

NEW<Enter>

●プログラムを消す

RUNで実行

●かわくだりゲーム

ちょっと長いけど
がんばって入力してみよう

10 CLS:CLT:X=16

画面クリア:タイマークリア:自分をまん中に

20 X=X-BTN(28)+BTN(29)

自分を左右に移動

30 IF SCR(X,5)?TICK()/60:END

40 LC X,5:"0"

自分を表示

岩に当たったら時間表示:終了

50 LC RND(32),23:"*"

岩を表示して上へスクロール

60 WAIT 3

時間待ち

70 GOTO 20

20行へもどる

= ... Shift + - (キーボード右上)

(... Shift + 8 (" 右上)

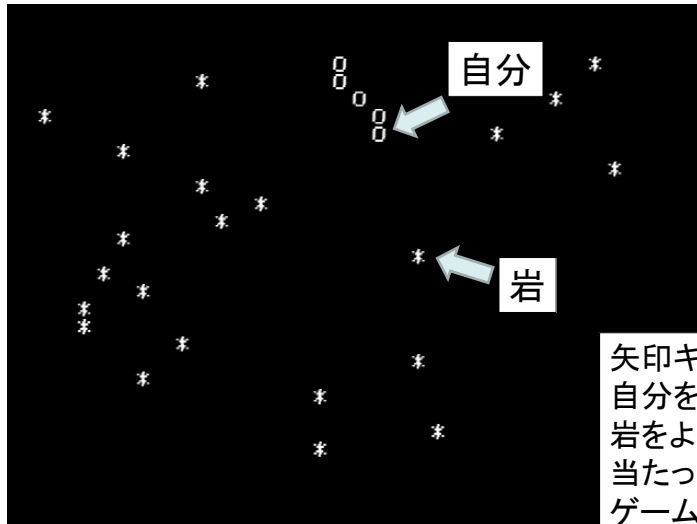
, ... ね のキー(キーボード右下)

) ... Shift + 9 (" 右上)

* ... Shift + : (" 右)

RUN<Enter>

RUNで実行



矢印キーの←と→で
自分を左右に動かして
岩をよけよう！
当たったら
ゲームオーバー

★プログラムをかいぞうしよう！

```
LIST<Enter>
10 CLS:CLT:X=16
20 X=X-BTN(28)+BTN(29)
30 IF SCR(X,5) ?TICK()/60:END
40 LC X,5:"0"
50 LC RND(32),23:"*"
60 WAIT 3
70 GOTO 20
```

1. 自分と岩の
文字を変えてみよう

2. WAITの数字を変えてみよう
ゲームのスピードが変わるよ

SAVE1<Enter>

●終わったらプログラムを保存