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

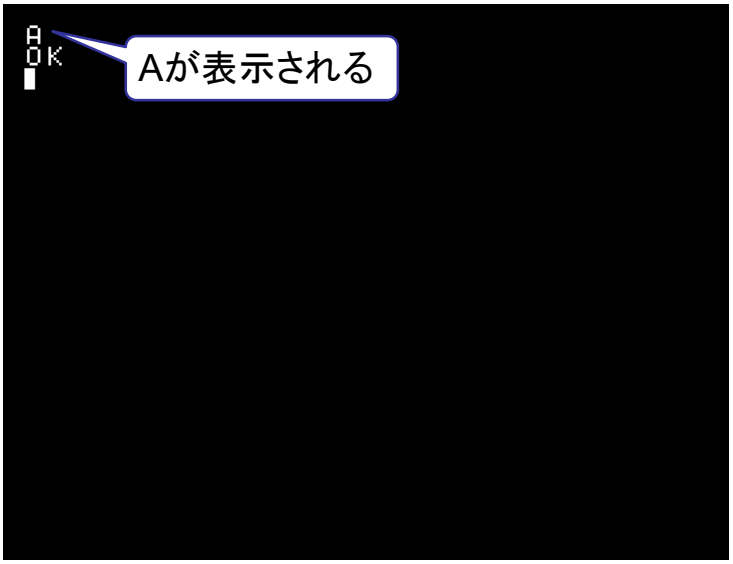
(1)Aを表示

```
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

3

入力できたら、F5で実行



4

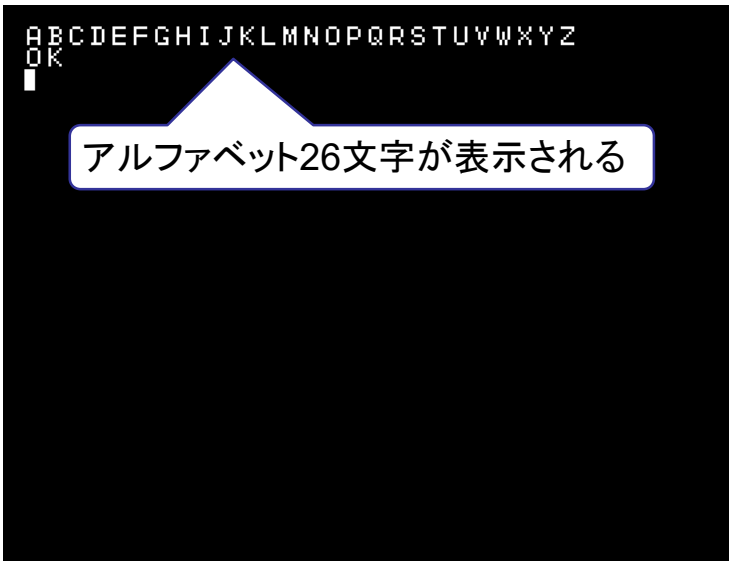
(2)A～Zまで表示

```
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

5

入力できたら、F5で実行



6

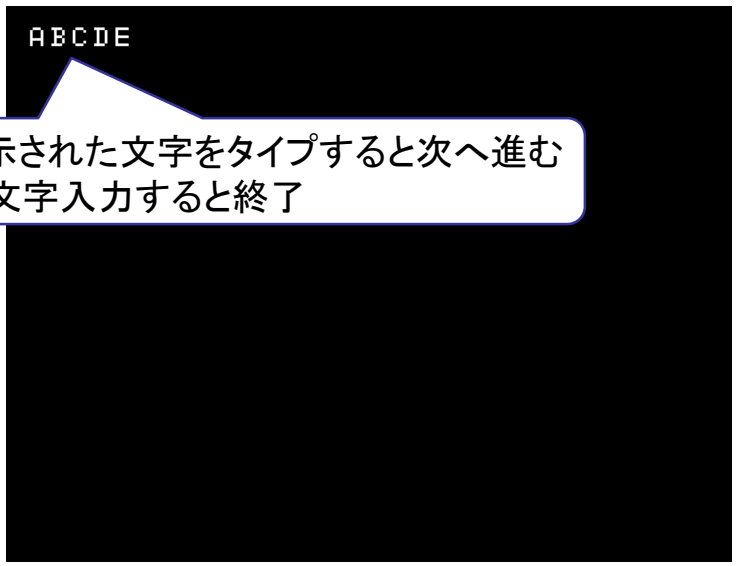
(3)1文字ずつタイピング

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

2行のプログラムを追加します

7

入力できたら、F5で実行



8

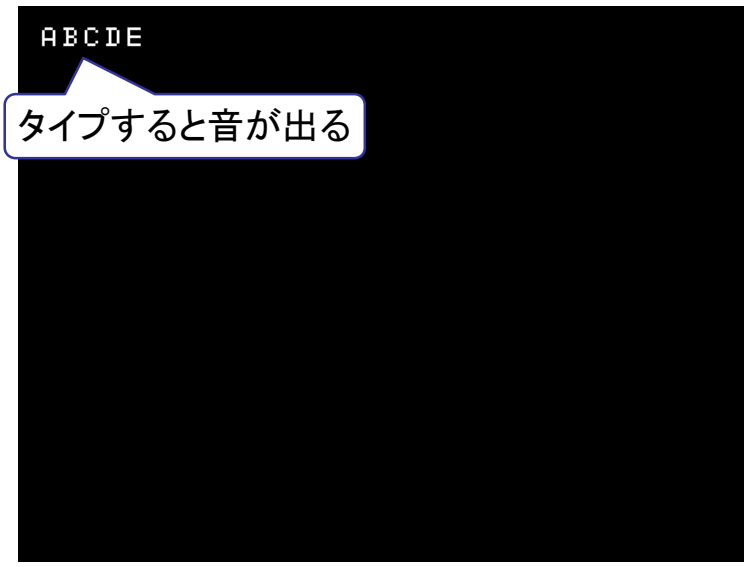
(4)タイプ音を出す

```
117 BEEP
```

1行追加します

9

入力できたら、F5で実行



10

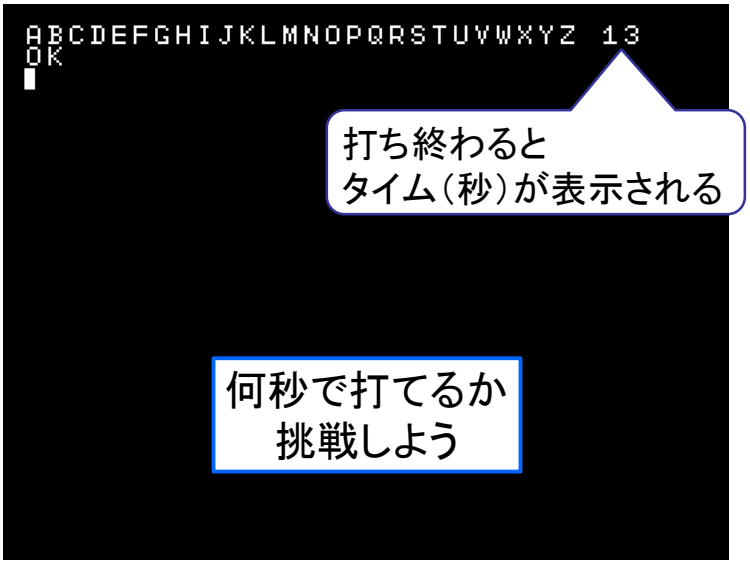
(5)タイムを表示

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

1行追加します

11

入力できたら、F5で実行



12

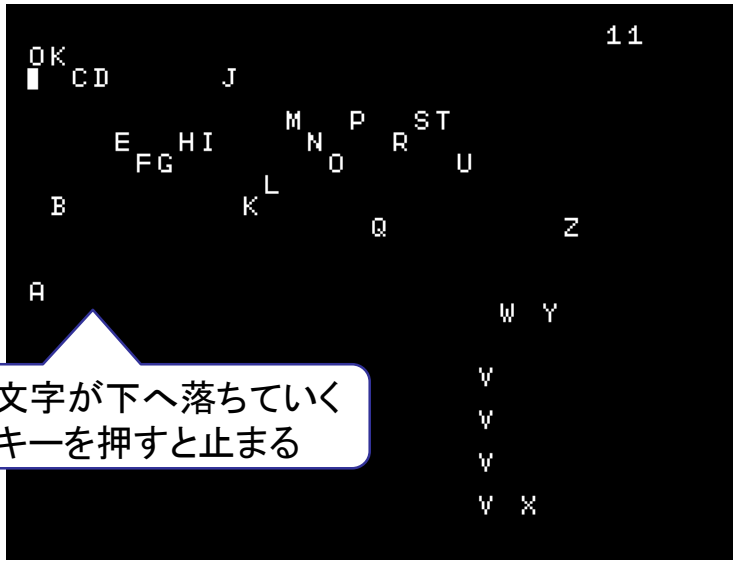
(6)文字を下へ落とす

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

4行追加します

13

入力できたら、F5で実行



14

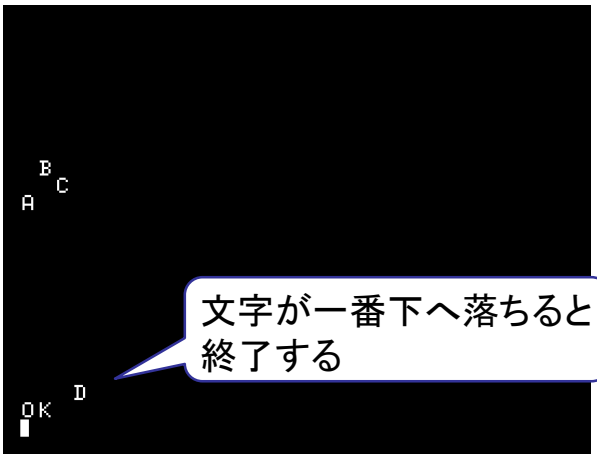
(7)下へ落ちたのを判定

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

1行追加します

15

入力できたら、F5で実行



プログラムを保存

```
SAVE 1
```

16

●タイピングゲーム　完成(1)

```
10  CLV:CLS:CLT:C=65
20  Y=0
30  K=INKEY()
40  LC  X,Y
50  ?"  "
60  Y=Y+1
100 LC  X,Y
110 ?CHR$(C)
```

初期設定
縦座標Yを0に
タイプ入力を読み取り
文字を消す
縦座標Yを1つ下に
文字を表示

18

●タイピングゲーム　完成(2)

```
112 WAIT  6
113 IF  Y=23  BEEP  30,30:END
115 IF  K!=C  GOTO  30
117 BEEP
120 C=C+1
130 X=X+1
140 IF  C<=90  GOTO  20
150 LC  27,0:?TICK()/60
```

時間待ち
文字が一番下まで落ちたら終了
タイプできなかったら戻る
タイプ音を出す
次の文字へ
横座標Xを1つ右へ
戻ってくりかえし
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

21

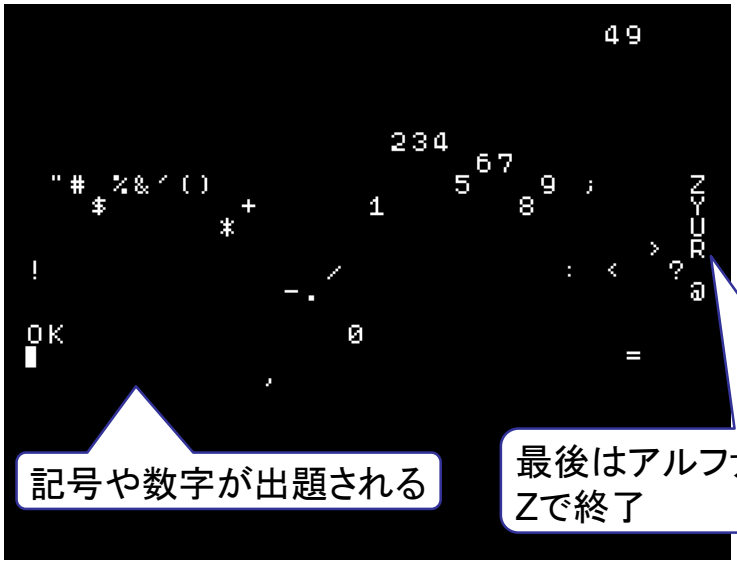
さらに改造しよう！

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

出題文字のはんいを変える
!、#、$などの記号が出る
最後はZで終了

22

入力できたら、F5で実行



23

●タイピング10

10個の単語を入力して
タイムを計ります

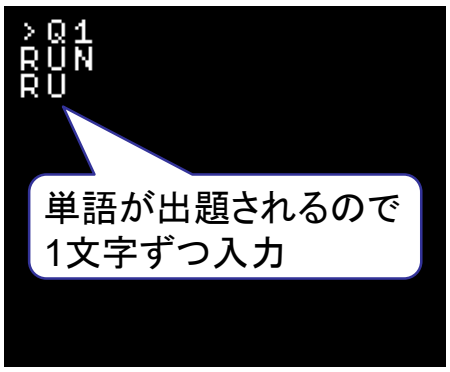
問題の単語

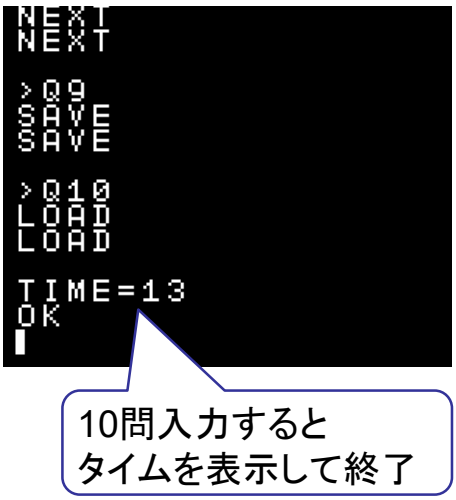
```
10 LET [1],"RUN","LIST","LED","WAIT","
GOTO","IF","FOR","NEXT","SAVE","LOAD"
20 CLS:CLT          画面クリア:タイマークリア
30 FOR Q=1 TO 10    問題を1～10までくり返し
40 ?">Q";Q          問題番号を表示
50 ?STR$([Q])       問題の単語を表示
60 BEEP             効果音を出す
70 FOR X=0 TO LEN([Q])-1   単語の文字数の分くり返し
80 K=INKEY():IF K!=PEEK([Q]+X) CONT
90 ?CHR$(K);        入力文字を表示
100 NEXT            次の文字へ
110 ?:?:NEXT        改行して次の問題へ
120 ?"TIME=";TICK()/60   タイムを表示して終了
```

キー入力読み取り
単語の文字と違ったらそのまま

24

入力できたら、F5で実行





25

出題単語を変えてみよう

```
10 LET [1],"ASAMA","HAKUTAKA",
"KAGAYAKI","TSURUGI","TOKI","T
ANIGAWA","NOZOMI","HIKARI","KO
DAMA","SAKURA"
```

10個の出題を
好きな単語に変えて
タイピングしてみよう

プログラムを保存

```
SAVE 2
```

26