IchigoJam はじめのいっぽ

LEDをひからせよう

エンター **LED1** LED1、と、おして「enter」キー

I FDをけそう

LED0 ぎょうのおわりにはエンターキー

コンピューターに「まて = WAIT (ウェイト)」

WAIT120

WAIT120で2びょうまつ、では60だと?

WAIT60

LEDを1びょうひからせる(: コロンでつなぐ)

LED1:WAIT60:LED0

カーソルキーの上キーを2かいおす 右キーを10かいおして、0のばしょまでうごかす Backspace (バックスペース) キーで6をけす 12とうち、さいごにエンターキー

LED1:WAIT120:LED0

LEDをてんめつさせよう

(くうはく=スペースキー、まんなかのながいキー)



左上のESC (エスケープ) キーでとまるよ RUNのかわりに F5キーをおしてみよう

プログラムをかいぞうしよう

リスト、F4キーでもΩK!

はやくてんめつさせるにはどこをかえる? かえたらンターキーをわすれずに!

つくったプログラムはほぞんしよう(0~3の4つ)

SAWE@ セーブ、F3キーでもOK!

スイッチをきっても、もとどおり

▲ ① 月 〗 ② ロード、F2キーでもOK!

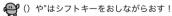
つぎのプログラムをはじめるまえに

NEW

_ _ _ _



IchigoJam ミニケームズ





かわくだりゲーム(カーソル左右でよけろ!)

CLS:X=16 CC X/5:?"O" LC X/5:?"O" LC RND(32),23:?"*" WAIT 3 X=X-BTN(28)+BTN(29) IF SCR(X,5) END GOTO 20

はんのうそくどゲーム

(LEDひかったらすぐ、IchigoJamほんたいボタン)

10 LED0 20 WAIT RND(180)+60 30 LED1:CLT 40 ĬF BTÑ() 50 ?TICK() IF BTN()=0 GOTO 40

こうそくタイピングゲーム

(AからZまですばやくおせ)

10 N=65:CLT

たしざんめいじんゲーム

(かずをうちこんでエンターでこたえる)

10 N=0:CLT A=RND(10) B=RND(10) PARNUTO C PA;"+";B;"=";:INPUT C IF C!=A+B ?"NG!":END N=N+1:IF_N<10 GOTO 20 70 ?TICK()/60

やきゅうゲーム(タイミングよくボタンおす)

10 Y=0 20 CLS LC 4,15:?"%" LC 5,Y:?"0" IF BTN() GOTO 90 30 60 Y=Y+1 70 WAIT 6 60 80 GOTO 20 90 IF Y=15 ?"HIT!"

スクリーンジャック (キーボードでうつと?)

CLS:C=1 20 LC RND(32),RND(22) 30 ?CHR\$(C) | 40 K=ÏNKĖY():IF K C=K |50 GOTO 20



```
OUT1:WAIT60:OUT0
18
    1 OUT1:WAIT10
    2 OUT0:WAIT10
3 GOT01
Ш
    3 ?IN(1);:CONT
    3 IF IN(1)=0 WAIT60
Ħ
    4 GOTO1
2" OHT 1
    ?" NEW
G
    ?"'/HI
    2"41
Н
    10 CLS:X=16
       LC X,5:?"c"
    30 LC RND(32),23:?"*"
    35 WAIT 3
    36 X = X + 1 - 2 \times IN(1)
    38 IF SCR(X,5) END
    40 GOTO 20
Ι
    10 CLS:X=16:CLT
    20
       LC X,5:?"j"
    30 LC RND(32),23:?"eee"
      WAIT 3
    36 X=X+1-2*IN(1)
    37 X=X&31
    38 IF SCR(X,5) GOTO50
    40 GOTO 20
    50 N=TICK():?N
J
    60 LET[0],2593,19457,N,0,0,0,N>>
    8^N^102:R=I2CR(79,#800,13,#820,3
```

http://fukuno.jig.jp/2118