

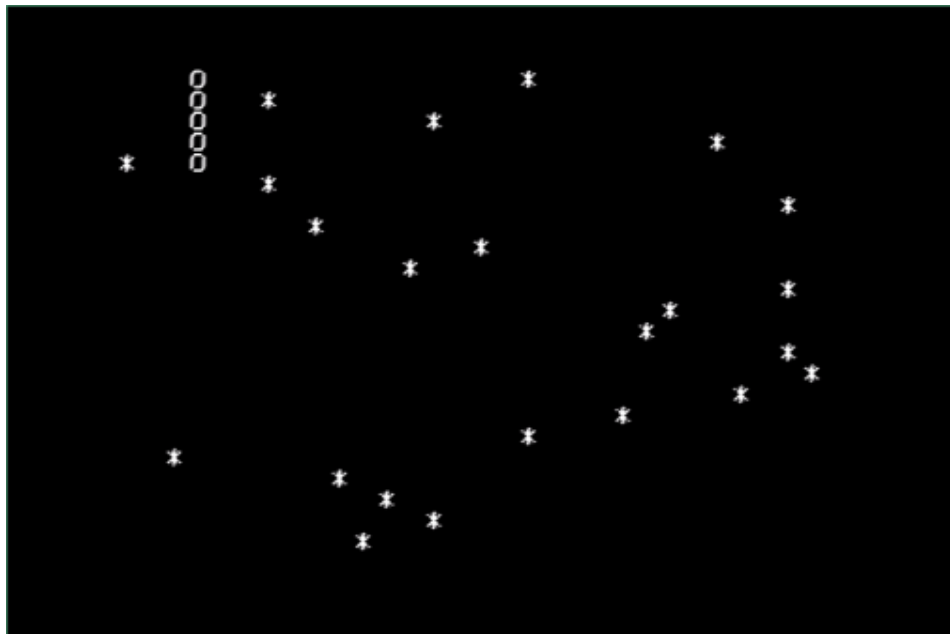
IchigoJam

ゲームをつくらう

※ライセンス

- ・この資料は、PCNグループ内で共有されている資料/プログラムを元に、引用/一部改編して作成しました。
CC BY IchigoJam (<http://ichigojam.net>), PCN (<http://pcn.club/>)
- ・画面に表示されているプログラムのフォントは、CC BY に基づき利用させていただきます。
CC BY IchigoJam (<http://ichigojam.net/>), BALLOON a.k.a. Fu-sen. (<http://15jamrecipe.jimdo.com/>)
- ・また、本書は CC BY として 公開します。 CC BY ライセンスに基づいて複製/改変/再配布可能です。(著者表示は必須)
CC BY PCN 金沢 (<http://kanazawa.pcn.club/>)

川くだりゲーム



船(O)を[←],[→] キーで操作して、
岩(*)に当たらないように逃げろ！

新しいプログラムを作る前に...



1) まず最初に

```
10 CLS : X = 16 Enter
20 LC X, 5 : ? "0" Enter
```

2) 走らす

```
RUN Enter F5
```

3) 画面消す

または

```
CLS Enter F1
```

または

4) 変数X の値は?

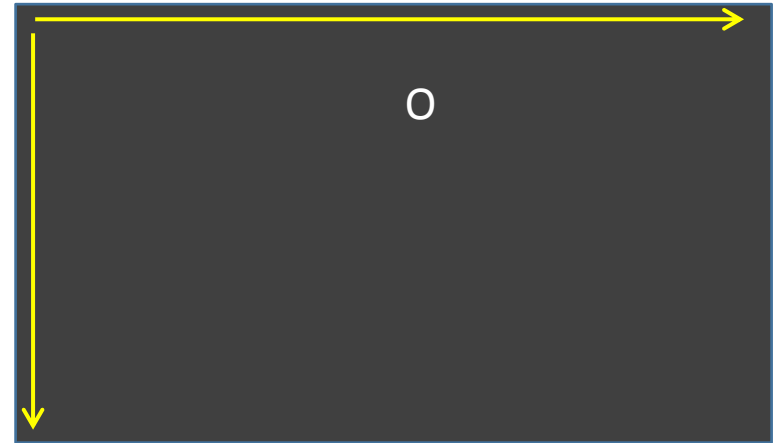
```
? X Enter
```

5) 画面のどこ？

```
10 CLS: X=16  
20 LC X, 5: ? "0"
```

LC 0,0

LC 31,0



LC 0,23

6) 岩を表示

```
30 LC RND(32), 23: ? "*" Enter
```

7) 走らしてみよう


```
RUN Enter
```

F5



または

左右どこに表示されるか？
判らない。


8) 繰り返し実行

80 GOTO20 



9) 走らす

RUN  
または

10) 止める





11) ここまでのプログラムを確認

LIST  
または

12) 遅くする

```
70 WAIT3 
```

13) 走らす

```
RUN  
```

または

14) 止める




15) 岩をよける

```
40 K=INKEY( ) Enter  
50 X=X+(K=29)-(K=28) Enter
```

[←] K=28
[→] K=29

16) 走らす

```
RUN Enter
```

または 

17) 止める



18) 当たったらゲームエンド

```
60 IF SCR(X,5)≠0 END
```

Enter

19) さあ、ゲームの完成だ！

```
RUN
```

Enter

F5

または

1) 点数表示

```
15 CLT
```

Enter

```
60 IF SCR(X,5) != 0 ?TICK():END
```

Enter

2) チート対策 (無敵モードの排除)

```
55 X=(X+32)%32
```

Enter

川くだりゲーム

```
10 CLS : X=16
15 CLT
20 LC X, 5: ? "0"
30 LC RND(32), 23: ? "*"
40 K=INKEY( )
50 X=X+(K=29)-(K=28)
60 IF SCR(X, 5) != 0 ?TICK( ): END
70 WAIT 3
80 GOTO 20
```

改造ミッション

1. 川の流を早くせよ。
または、川の流を遅くせよ。
2. 障害物 "*" を、好きなキャラクタに変更してみよう。
3. 障害物を 2倍に増やそう。

文字コード表

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
#00		■	▣	▤	▥											
#10												⬆	⬇	⬅	⬄	
#20		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
#30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
#40	a	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
#50	p	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
#60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
#70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
#80																
#90	.	—	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆	┆
#A0	羊	。	、	、	、	ヨ	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	ク	コ	サ	シ
#B0	一	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
#C0	夕	子	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	マ	メ
#D0	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヰ	ヱ	ヰ
#E0	⬆	⬇	⬅	⬄	♥	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣
#F0	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠	♣	♠

使用例)
 ? **CHR\$(#E5)**
 と叩くと
 ♥ が表示される

※フォントパターンは CC BY IchigoJam(<http://ichigojam.net>)
 コード表は CC BY 斎藤史郎 (<http://d.hatena.ne.jp/shiro0922>)