

「イチゴ集め」

～人が歩き回って イチゴを集める

[本プログラムで勉強すること]

- ・キャラクタを動かす、どんな制御か？
- ・当たり判定の方法(1)



設計：プログラムを作る前に決めておくこと

- ・画面レイアウト
- ・変数名は何を使う？

歩き回る範囲

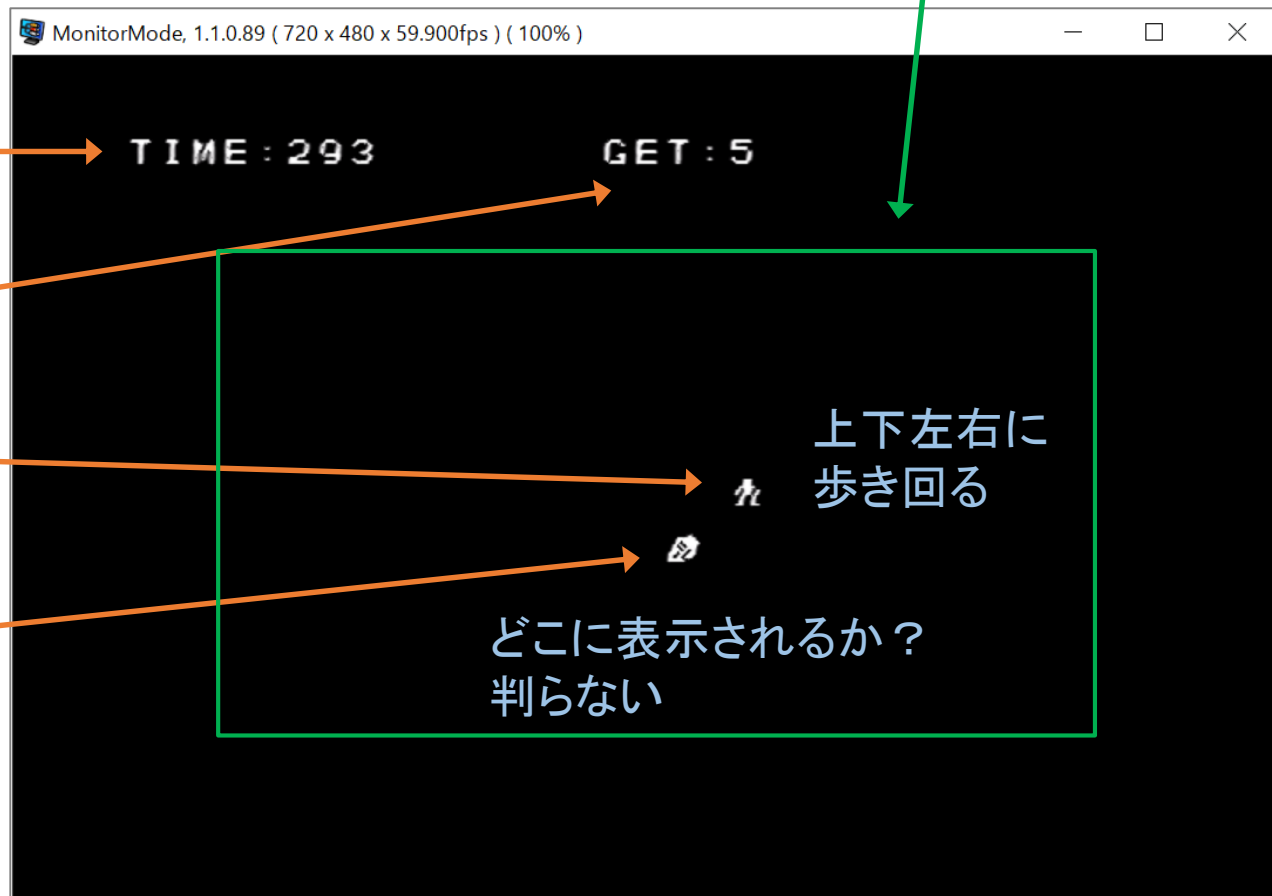
X : 3~28、Y : 3~20

時間切れタイマ
T, TICK()

点数
G

人
LC X,Y

イチゴ
LC A,B



プログラムを完成させよう(1/2)

```
1  /イチコ^アツ又.1
100  G=0
120  X=16:Y=20
130  T=1800:CLT

200  A=3+RND(26)
210  B=3+RND(12)
220  CLS
230  LC  A,B: ?  CHR$(#FF)
240  LC  X,Y: ?  CHR$(#F9)
250  LC  15,0: ?  "GET: ";G:

300  LC  0,0: ?  "TIME: ";T-TICK(); "  "
310  LC  X,Y: ?  "  "
320  K=INKEY()
330  IF  K=28  IF  X>3  X=X-1
340  IF  K=29  IF  X<28  X=X+1
350  IF  K=30  IF  Y>3  Y=Y-1
360  IF  K=31  IF  Y<20  Y=Y+1
370  LC  X,Y: ?  CHR$(#F9)
```

初期値

初期画面
の表示

キャラクタ
を動かす

プログラムを完成させよう(2/2)

```
400 IF T-TICK() <= 0 GOTO 500
410 IF X=A AND Y=B G=G+1:GOTO 200
420 GOTO 300

500 LC 10,14:? "GAME END"
510 END
```

判定

ゲームEND