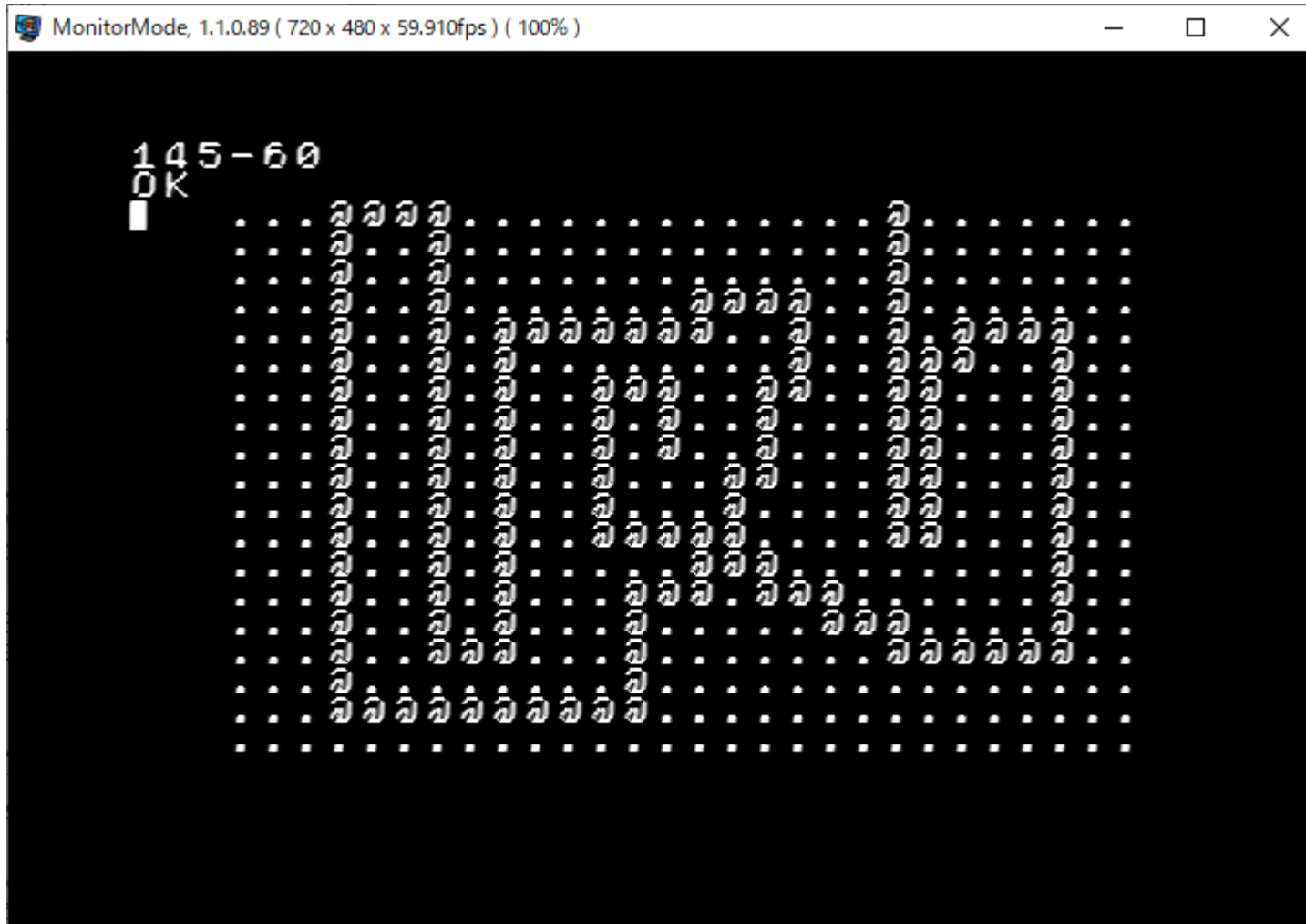


カタツムリの散歩

Ver1.0a 誤記修正



カタツムリが画面の・の上を歩きます。
1度歩いた上は、もう1度歩けません。
急がないと点数が減点されていきます。

1) まず最初に

```
10  CLS
30  X=16:Y=10
50  LC X,Y:"@"
```

← LC 命令で表示位置を指定します

[F5] キー押して 動かすと、
画面のまんなかにかたつむり@が表示されます。
※LC 命令で 表示位置を指定します。

2) かたつむりを動かす

```
60  K=INKEY( )
80  IF K=0  GOT060
90  X=X+(K=29)-(K=28)
95  Y=Y+(K=31)-(K=30)
130 GOT050
```

← キーが押されるまで
待ちます

← キーに応じて
表示位置を
+1,+0,-1 します

ここまで打てたら、[F5] キー押して 動かしてみましよう。
↑↓←→キーでかたつむり@が動きます。

3) 追加 点数表示

```
40 S=0:CLT
70 LC0,0:?"-";TICK()/30
120 S=S+1
```

この3行を追加すると、点数が表示されます。

4) 追加 地面を描きます

```
20 FOR Y=2 TO 20:FOR X=3 TO 30
23 LC X,Y:?"."
27 NEXT:NEXT
```

5) 追加 ゲームエンド

↓表示位置が"."ではない、
ならゲームエンド

```
110 IF SCR(X,Y)≠ASC(".") END
```

この行を追加すると、ゲームの完成です。

さあ、何点とれますか？ 時間がたつと減点されていきますよ。

"@" (カタツムリ) や ". ." を
好きなキャラクタに変更してみるのも面白い



例) [ALT] + [D] で 宇宙人 が表示できます。

完成形

```
10 CLS
20 FOR Y=2 TO 20:FOR X=3 TO 30
23 LC X,Y:?"."
27 NEXT:NEXT
30 X=16:Y=10
40 S=0:CLT
50 LC X,Y:?"@"
60 K=INKEY()
70 LC0,0:?"S";"-";TICK()/30
80 IF K=0 GOT060
90 X=X+(K=29)-(K=28)
95 Y=Y+(K=31)-(K=30)
110 IF SCR(X,Y)≠ASC(".") END
120 S=S+1
130 GOT050
```