

IchigoJam でプログラミング IchigoJamBASICver1.0.1 以降対応含む正誤修正・追加 表

2016/04/05

| ページ | 区分 | 誤 | 正 |
|-----|-------|--|--|
| 14 | プログラム | 10 Y=23:V=99:X=16:U=5:S=0 30 IF 23<Y Y=23:V=99:S=S+1 50 IF 16<X U=U-1 60 IF X<16 U=U+1 100 LOCATE 17,V:PRINT"0" 110 LOCATE X,23:PRINT"-" 130 IF (Y=23)*(X=16) END 140 WAIT 2 150 GOTO 20 | 10 Y=22:V=99:X=15:U=5:S=0 30 IF 22<Y Y=22:V=99:S=S+1 50 IF 15<X U=U-1 60 IF X<15 U=U+1 100 LOCATE 15,Y:PRINT"0" 110 LOCATE X,22:PRINT"-" 130 IF (Y=22)*(X=15) END 140 WAIT 5 150 GOTO 20 |
| 17 | 本文に追加 | | 補足1:「P4」キーを押すとLIST命令を入力したのと同じはたらきをします。 補足2:「P5」キーを押すとRUN命令を入力したのと同じはたらきをします。 |
| 26 | 本文6行目 | 0から順に35番の「ます目」まで番号づけ | 0から順に31番の「ます目」まで番号づけ |
| 26 | 本文7行目 | 0から25まで段の番号がついています | 0から23まで段の番号がついています |
| 27 | 図 | | |
| 27 | プログラム | 50 LOCATE 20,15: PRINT " \L " | 50 LOCATE 20,15: PRINT "\L" |
| 27 | 問題の図 | | |
| 27 | 本文に追加 | | 補足1:LOCATE命令は「LC」と省略して書くことができます。 補足2:PRINT命令は「?」と書くことができます。 書き方の例 LC 20,12: ? "*" |
| 32 | 本文5行目 | 行番号30の「B=10」は | 行番号30の「B=5」は |

| ページ | 区分 | 誤 | 正 |
|-----|--------|--|--|
| 37 | 本文1行目 | ディスプレイ画面の上から24段目の左隅 | ディスプレイ画面の上から21段目の左隅 |
| 37 | 本文2行目 | (0,24)という形で表します | (0,21)という形で表します |
| 37 | プログラム | 20 LOCATE 0,24: PRINT ">" | 20 LOCATE 0,21: PRINT ">" |
| 37 | 本文3行目 | ディスプレイ画面の(0,24)に表示し | ディスプレイ画面の(0,21)に表示し |
| 37 | プログラム | 30 LOCATE X,24: PRINT ">" | 20 LOCATE X,21: PRINT ">" |
| 37 | 本文3行目 | 上から24段目の横一列に | 上から21段目の横一列に |
| 37 | 本文9行目 | 変数Xを使って、(X,24)と指定しています | 変数Xを使って、(X,21)と指定しています |
| 37 | 本文10行目 | Xの値がかわれ(0,24)となります | Xの値がかわれ(0,21)となります |
| 37 | 本文12行目 | LOCATE命令は(1,24)と一つ右へ | LOCATE命令は(1,21)と一つ右へ |
| 38 | プログラム | 30 LOCATE X,24: PRINT ">" | 30 LOCATE X,21: PRINT ">" |
| 38 | プログラム | 30 LOCATE X,24: PRINT ">" 50 LOCATE X,24: PRINT " " | 30 LOCATE X,21: PRINT ">" 50 LOCATE X,21: PRINT " " |
| 38 | 問題1 | 中段右端隅(場所は(34,12))から同じ段の | 中段左端隅(場所は(0,11))から同じ段の |
| 38 | 問題2 | 場所は(17,0) | 場所は(15,0) |
| 38 | 問題3 | (場所は(34,12))から同じ段の右端隅 | (場所は(31,11))から同じ段の左端隅 |
| 40 | 本文1行目 | WAIT命令で学びました(7ページ参照) | WAIT命令で学びました(24ページ参照) |
| 42 | 本文2行目 | 行番号30の条件式C%2<0は | 行番号10の条件式C%2<0は |
| 46 | プログラム | 70 PRINT D;" ";B;"=";D | 70 PRINT A;" ";B;"=";D |
| 47 | 本文4行目 | (-32767より大きい数を入力すると「Syntax error in」と表示されます | (-32767より大きい数は正しい数として入力されません |
| 47 | 本文5行目 | また、-32767より小さい数を入力できません | また、-32768より小さい数を入力できません |
| 47 | 本文5行目 | (-32767より小さい数を入力すると「Syntax error in」と表示されます | (-32768より小さい数は正しい数として入力されません |
| 48 | プログラム | 40 H=T%60 | 40 H=T%60 |
| 49 | 本文6行目 | 24ページの表 | 44ページの表 |
| 50 | 本文8行目 | 割り振られています(24ページ) | 割り振られています(44ページ) |
| 53 | 本文 | (プログラムの前に補足) | ここでは、1けたの数(0,1,...,9)は、次のように考えます。[00,01,...,09] |
| 53 | プログラム | 20 X=RND(10) | 20 X=RND(100) |
| 55 | プログラム | 40 A=RND(2)+65 | 40 A=RND(26)+65 |
| 55 | プログラム | 110 PRINT "20 LEJERS TYPING" | 110 PRINT "20 LETTERS TYPING" |
| 61 | 本文1行目 | (0になったら) | (0以下になったら) |
| 61 | 実行結果 | (OK の前に追加) | Under 0 Point!! |
| 62 | 実行結果 | (OK の前に追加) | Under 0 Point!! |

| ページ | 区分 | 誤 | 正 |
|-----|-------|------------------------------|---|
| 63 | 例題2-1 | n | N |
| 65 | 例題2-2 | | |
| 66 | 問題1 | | |
| 64 | 本文5行目 | プログラム 100 で I の値 | プログラム行 100 で I の値 |
| 64 | 図2.1 | $\downarrow \leq N$ | $\downarrow \leq N$ |
| 68 | 本文1行目 | x 座標を 0 から <u>35</u> まで 1 ずつ | x 座標を 0 から <u>31</u> まで 1 ずつ |
| 69 | 本文6行目 | X が 0 だったら右端に達したので | X が 0 だったら左端に達したので |
| 70 | 本文1行目 | x 座標が 0 の左端から x 座標の値をまで変化させ | x 座標が 0 の左端から x 座標の値を <u>22</u> まで変化させ |
| 71 | 問題2 | ディスプレイ画面の左 <u>上</u> すみから | ディスプレイ画面の左 <u>端</u> から |
| 73 | プログラム | 90 と 100 の間にプログラム行追加 | 95 IF X>31 X=0 |
| 73 | 図5.1 | | |
| 76 | プログラム | 80 ...LOCATE X,Z: PRINT " | 80 ...LOCATE X,12: PRINT " |
| 76 | 問題1 | 追記 | ↓キーのコード値は31です。 |
| 78 | プログラム | 130 ...WAIT 15: PRINT " ... | 130 ...WAIT 15: LOCATE X,Y: PRINT " ... |
| 79 | 本文4行目 | 記号「※」を表示し | 記号「±」を表示し |
| 80 | 本文5行目 | しよとつ判定 | しよとつ判定 |
| 81 | 本文8行目 | x の値が <u>36</u> になり | x の値が <u>31</u> になり |

| ページ | 区分 | 誤 | 正 |
|-----|------------|---|---|
| 82 | 本文4行目 | 1 なら記号「 <u>レ</u> 」 | 1 なら記号「 <u>レ</u> 」 |
| 83 | プログラム | 150 PRINT "Get <u>5</u> Points," | 150 PRINT "Get <u>10</u> Points," |
| 83 | プログラムの説明の表 | P ...M=2 のとき P= <u>59</u> ... | P ...M=2 のとき P= <u>47</u> ... |
| 84 | 本文2行目 | y 座標の値を 0 ~ <u>23</u> まで | y 座標の値を 0 ~ <u>22</u> まで |
| 84 | 本文3行目 | x 座標の値が <u>17</u> , y 座標の値が <u>25</u> の | x 座標の値が <u>15</u> , y 座標の値が <u>22</u> の |
| 84 | 本文6行目 | 記号「 <u>レ</u> 」と記号「@」の x 座標が同じで、y 座標の値が <u>25</u> なら、「キャッチ」と判定し、画面右下すみに「GET!!」と表示して、かくとくポイントを 1 増やします。 | 記号「@」の x 座標が記号「 <u>レ</u> 」のものと同じで、y 座標の値が <u>22</u> なら、「キャッチ」と判定し、画面右下すみに「GET!!」と表示して、かくとくポイントを 1 増やします。 |
| 84 | 本文8行目 | 記号「@」を表示する y 座標の値が <u>25</u> をこえたら、1 回のゲームのステージを <u>終わり</u> 、次のステージをはじめます。y 座標の値が <u>25</u> になっていなかったら、そのステージを <u>続けます</u> 。 | 記号「@」を表示する y 座標の値が <u>23</u> より小さい間は、1 回のゲームステージを <u>続けます</u> 。y 座標の値が <u>23</u> になったら、そのゲームのステージを <u>終わり</u> 、次のステージを <u>はじめ</u> ます。 |
| 85 | プログラム | 30 W=17 40 LOCATE W,23: PRINT "_" 90 LOCATE W,23: PRINT " " 120 LOCATE W,23: PRINT "_" 130 IF W=X IF Y=23... 150 IF Y<22 GOTO 70 | 30 W= <u>15</u> 40 LOCATE W,22: PRINT "_" 90 LOCATE W,22: PRINT " " 120 LOCATE W,22: PRINT "_" 130 IF W=X IF Y=22... 150 IF Y< <u>23</u> GOTO 70 |
| 85 | プログラム | W ...始めの値は <u>17</u> です。 | W ...始めの値は <u>15</u> です。 |
| 85 | 本文3行目 | x 座標 <u>17</u> , y 座標 <u>23</u> | x 座標 <u>15</u> , y 座標 <u>22</u> |
| 86 | 本文7行目 | y 座標の値が <u>23</u> なら | @ の y 座標の値が <u>22</u> なら |
| 86 | 本文12行目 | y 座標の値が <u>23</u> をこえるまでは | y 座標の値が <u>23</u> より小さい間は |

付録・ダンブンゲームス最新版はこちら。

<http://pcn.club/na/diprogram.html>

IchigoJam の最新情報・リファレンスはこちら。

<http://ichigojam.net/>