

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	<pre> 20 21 22 12 13 * @ * 14 15 \ / 16 </pre>	<pre> 20 21 22 12 13 * @ * 14 15 \ / 16 </pre>
27	プログラム	50 LOCATE 20,15: PRINT "┘"	50 LOCATE 20,15: PRINT "┘┘"
27	問題の図	<pre> 31 32 33 34 35 22 - - 23 / 24 - - 25 @ @ </pre>	<pre> 26 27 28 29 30 18 - - 19 / 20 - - 21 @ @ </pre>
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, 7: 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>リ</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>リ</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>リ</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/>