

オリジナル絵文字をつくろう

POKE 命令を使うと IchigoJam 元々のデータを書きえることができるよ!



POKE #数 1, #数 2, #数 3, ..., #数 9

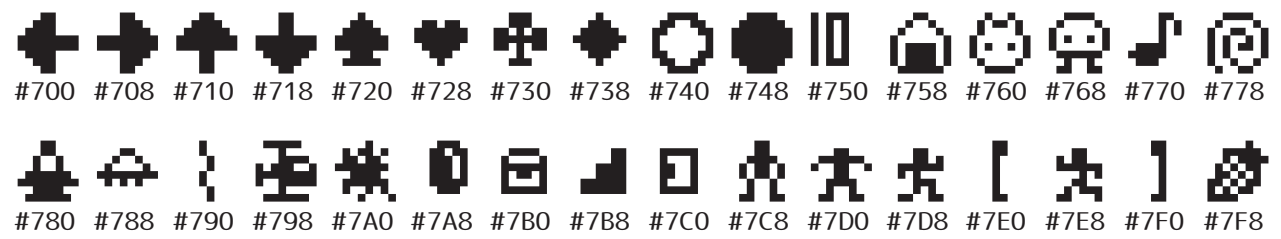
数 1 の絵文字を数 2~数 9 で書きかえるよ。
数は 16 進数と言って、0~9、A~F の 16 文字で表すよ。

CHR\$(文字コード)

文字コードにあった文字を返すよ。
? と組み合わせて使うよ。

■ 書きかえる絵文字を # 数 1 で指定するよ。今回は #700 を指定するよ。

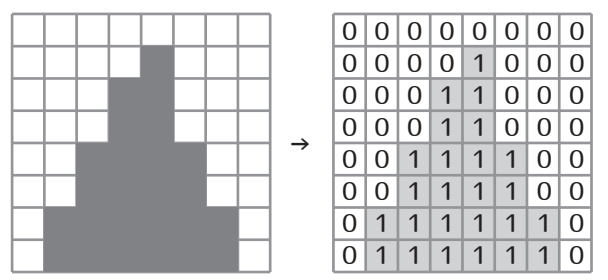
書きかえてもいい絵文字



書きかえた絵文字は、IchigoJam の電源を切ると元にもどるよ。



■ 8x8 のマスに絵文字をかいて、ぬりつぶしていないマスを 0、ぬりつぶしたマスを 1 におきかえよう。



■ 真ん中で分けて、表を使って 16 進数におきかえよう。

# 数 2	0	0	0	0	0	0	0	0
# 数 3	0	0	0	0	1	0	0	0
# 数 4	0	0	0	1	1	0	0	0
# 数 5	0	0	0	1	1	0	0	0
# 数 6	0	0	1	1	1	1	0	0
# 数 7	0	0	1	1	1	1	0	0
# 数 8	0	1	1	1	1	1	1	0
# 数 9	0	1	1	1	1	1	1	0

0	0	0	0	0
0	0	0	1	1
0	0	1	0	2
0	0	1	1	3
0	1	0	0	4
0	1	0	1	5
0	1	1	0	6
0	1	1	1	7
1	0	0	0	8
1	0	0	1	9
1	0	1	0	A
1	0	1	1	B
1	1	0	0	C
1	1	0	1	D
1	1	1	0	E
1	1	1	1	F

数 2 = #00
数 3 = #08
数 4 = #18
数 5 = #18
数 6 = #3C
数 7 = #3C
数 8 = #7E
数 9 = #7E

■ うちこんで、絵文字を表示してみよう。
数 1 を /8 することで文字コードになるよ。

入力 >>> POKE #700, #00, #08, #18, #18, #3C, #3C, #7E, #7E ↓

入力 >>> ?CHR\$(#700/8) ↓