

BASIC プチコン

初心者の為の BASIC

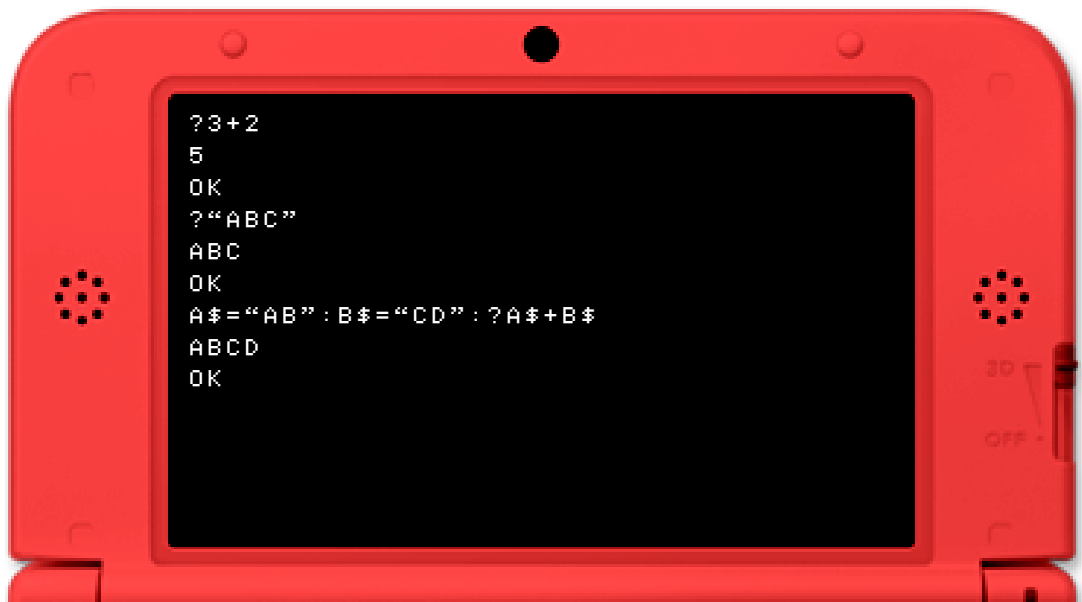
第1巻

takumi

SmileBooM for Nintendo DS ver 3.0.0
©2011-2018 SmileBoom Co.Ltd.
5318972 bytes free
DENTAKUJOK

目次

01 「PUROGURAMINGU」と表そう。	2
02 足し算・引き算をしよう。	3
練習問題.....	4
03 SAVE,LOAD しよう。	5
04 “COLOR”で色を付けよう。	5
05 アプリで遊んでみよう。	6
06 MML で音楽を奏でよう。	7
練習問題.....	9
07 プログラムを作る①.....	10
08 本格プログラム.....	11
索引.....	12



注意！

■の部分には EDIT モードで、

OKなどの部分には DIRECT モードを使用してください。

また、この本は SMILEBASIC フォントを使用しています。ダウンロードされていない PC 等で開くと、正常に表示されませんのでご注意ください。

01 「PUROGURAMINGU」と表そう。

① 次の命令をうって、実行してみよう。

```
1 CLS
2 LOCATE 2, 2 : ? "PUROGURAMINGU"
```

POINT1

CLS=画面クリア LOCATE a,b=表示位置 “[文字]”=表示する文字 RUN=実行

RUN

実行結果

```
PUROGURAMINGU
OK
```

POINT2

LOCATE a=左から,b=上から ?=表示

「PUROGURAMINGU」を、左から2番目・上から2番目の位置に表されている。

② 次の命令をうって、実行しよう。

```
1 CLS
2 LOCATE 6, 8 : ? "game"
3 LOCATE 6, 9 : ? "GAME"
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

③ 次の命令をうって、実行しよう。

```
1 CLS
2 a=2
3 LOCATE 3, a : ? "abc"
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

02 足し算・引き算をしよう。

① 次の命令をうって、実行してみよう。

```
1 CLS
2 ?2+1+2
```

RUN

実行結果

```
5
OK
```

2 の $2+1+2$ の合計が表示されている。

② 次の命令をうって、実行しよう。

```
1 CLS
2 a=200:b=30
3 LOCATE 1,1:?a-b
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

③ 次の命令をうって、実行しよう。

```
1 CLS
2 a=10:b=5
3 LOCATE 9,7:?a+b-a
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

④ 次の命令をうって、実行しよう。

```
1 CLS
2 a=10:b=5
3 LOKATE 1,1:?a+b
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

```
Syntax error in 0,3
OK
```

さあ、なぜできなかったのか、命令をよく見て考えよう。(答えは [4ページ](#))

練習問題

1 次の命令を打った実行結果を□に書きなさい。

⑦

```
1 CLS
2 a=3:b=1
3 LOCATE a,b:? "basic"
```

OK

①

```
1 CLS
2 a=3:b=1
3 LOCATE 0,0:? a+b
```

OK

2 次の命令の意味を□に書きなさい。

⑦ CLS ① ? ④ RUN ⑤ LOCATE a, b

⑦

①

④

⑤

3 次の実行結果にするにはどのような命令が必要か、に命令を書きなさい。

⑦

Basic good!

OK

注意! 文字は左から2つ目、上から2つ目です!

1

2

3

4

03 SAVE,LOAD しよう。

① SAVE してみよう。

I 第1回の①のプログラムを打とう。

II DIRECT モードで、`SAVE "puroguramingu"`と打とう。

III 説明画面で「はい」と答えよう。

これで、セーブできたよ！

② LOAD してみよう。

I DIRECT モードで、`LOAD "puroguramingu"`と打とう。

II 説明画面で「はい」と答えよう。

これで、ロードできたよ！

04 "COLOR"で色を付けよう。

① 次の命令をうって、実行してみよう。

```
1 CLS
```

```
2 COLOR 3
```

```
3 LOCATE 0,0? "game"
```

POINT3

COLOR=文字色

COLOR 1=黒 COLOR 3=赤 COLOR 5=緑

COLOR 7=黄色 COLOR 9=青 COLOR 15=白

RUN

実行結果

```
game
```

```
OK
```

さあ、なぜ赤色になったか考えよう！

05 アプリで遊んでみよう。

1 アプリをダウンロードしてみよう。

- ①「TOP MENU」の『作品公開とダウンロード』をタップ！
 - ②『公開キーを使ってダウンロード』をタップして、公開キーを入力→決定！
-

2 公開キーを入れてみよう！

例)キー…BR73EE3E

{内容}

音楽コンボ

公開キーは、

[プチコン3号・BIG公式サイト](#)

[プチコンWiki](#)

[プチバース](#)

にもたくさん載っているよ!!

3 サンプルも遊んでみよう。

- ①「TOP MENU」の『サンプルを見る』をタップ！
 - ②遊びたいゲームをタップ！
-

ここでは、オススメゲームを紹介します！

①GAME2

立体RPG！ダンジョンを探検しよう！！

②GAME3

アクションゲーム。敵を避けながらゴールを目指そう！！

③EX8

SMILE BASICの説明書。分からないことはここで確認しよう。

注意!!

公開キーやアドレスは変更になる場合がございます。ご注意ください。

06 MML で音楽を奏しよう。

POINT4

音階指定

表記	内容
C	ド
D	レ
E	ミ
F	ファ
G	ソ
A	ラ
B	シ
	半音上げる
~	半音下げる
R	休符
Q	オクターブを指定する。(0~8)
<	次から 1 オクターブ上げる
>	次から 1 オクターブ下げる

チャンネル指定=「: チャンネル番号」 テンポ=「T テンポ」 音量=「V 音量」

音の長さ

表記	内容
1	全音符の長さ
2	2分音符の長さ
4	4分音符の長さ
8	8分音符の長さ
16	16分音符の長さ

※付点音符は長さの後に「.」(ピリオド)を付ける。

楽器音=「@楽器番号」(0~127)

オススメ音	
0	アコースティックピアノ
22	ハーモニカ
77	尺八
107	琴

繰り返し演奏=「[MML]回数」

① 次の命令をうって、実行してみよう。

```
1 BGMPLAY "C4]2G4G4A4A4G4F4F4E4E4D4D4C4"
```

RUN

実行結果

「きらきら星」の始まりがかかる。

注意

「C4]2」は「C4C4」と表している。→ 繰り返し演奏

② 次の命令をうって、実行しよう。

```
1 BGMPLAY "T120:1V120CDEFG:2V54BAGFE"
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

コラム

名曲「きらきら星」を^{かな}奏よう。

```
1 BGMPLAY "C4C4G4G4A4A4G2F4F4E4E4D4D4C2"
```

これで、きらきら星の第1節が演奏されるよ。

楽曲作成の注意

BGMPLAY中は「,」や「;」は入れず、つめて書く。

きらきら星のBGMPLAYにこう追加しよう。

```
1BGMPLAY
```

```
"T104V127@22C4C4G4G4A4A4G2F4F4E4E4D4D4C2"
```

これで、速度104、音量最大、ハーモニカの音で^{えんそう}演奏されるよ。

練習問題

1 次のプログラムを打ちなさい。

1 BGMPLAY

```
"T84:0V127@0A4G4.E8E4C4D4.C8D4E4C4.>A8A4G4  
<C2"
```

㊦ 何の曲の一部分ですか。

()

㊦ 速度はいくつですか。

()

㊦ 音量を 20 にしなさい。

㊦ 楽器を琴にしなさい。

2 次のプログラムを打ちなさい。

1 ACLS

2 LOCATE 1,1? "BGM PLAY"

3 BGMPLAY

```
"T84:0V127@0A4G4.E8E4C4D4.C8D4E4C4.>A8A4G4  
<C2"
```

㊦ 2 の行文字を赤色にしなさい。

㊦ ㊦ の時のプログラムを下に書きなさい。

1 ACLS

2

3 LOCATE 1,1? "BGM PLAY"

4 BGMPLAY

```
"T84:0V127@0A4G4.E8E4C4D4.C8D4E4C4.>A8A4G4  
<C2"
```

3 次の問いに答えなさい。

㊦ 次の命令の意味を□に書きなさい。

㊦ SAVE ㊦ COLOR ㊦ BGMPLAY ㊦ LOAD

㊦

㊦

㊦

㊦

07 プログラムを作る①

① 次のプログラムを入れてみよう。

```
1 ACLS
2 @START: LOCATE 2, 4? “ほたんをおすと終わります。”
3 IF BUTOON(<) != 0 THEN END
4 GOTO @START
```

実行結果を () に書こう。

()

POINT5

IF=もし~ならば THEN=そうであれば ELSE=違うならば BUTOON()=ボタン反応
!=等しくない ==等しい

② 次のプログラムを入れてみよう。

```
1 ACLS
2 BGMPLAY 1
```

実行結果を () に書こう。

()

POINT6

BGMPLAY=音楽を再生する。 BGMPLAY 数字=再生する曲番号

③ 次のプログラムを入れてみよう。

```
1 ACLS
2 LOCATE 0, 0 INPUT “2+23=”, A
3 IF A == 2+23 THEN
4 LOCATE 0, 1? “OK”
5 ENDIF
6 IF A != 2+23 THEN
7 LOCATE 0, 1? “NO”
8 ENDIF
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

POINT7

ENDIF=IF 実行の終了 INPUT=数列、文字列入力

08 本格プログラム

1 次のプログラムを入れよう。

```
1 ACLS
2 WIDTH 16
3 @@
4 LOCATE 0,0? “ハジメハ? 1”
5 LOCATE 0,1 LINPUT “オウリハ? ”;B$
6 LOCATE 5,4? “エツト、コタエハ...”
7 WAIT 200
8 B=VAL(B$)
9 LOCATE 0,5?(1+B)*B/2; “タ!!”
10 WAIT 200
11 CLS
12 GOTO @@
```

さあ、実行結果はどうなるかな？

等差数列の足し算ができる。

POINTS

VAL(\$)=文字列から数値を取得する。

2 次の命令を含んだゲームを作ってみよう。

WAIT CLS GOTO LOCATE VAL

作ったゲームのプログラムを書いてみよう。

```
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
```

索引

CLS	4
LOCATE	4
RUN	4
SAVE	7
LORD	7
COLOR	7
IF	12
THEN	12
ELSE	12
BUTTON()	12
!=	12
==	12
BGMPLAY	12
ENDIF	12
INPUT	12
WIDTH	15
VAL	15
WAIT	15

BASIC プチコン 非公式ブック

2018年8月11日 初版発行

発行者 takumi

takumi

BASIC プチコン第1巻

本品の二次配布等を禁じます。