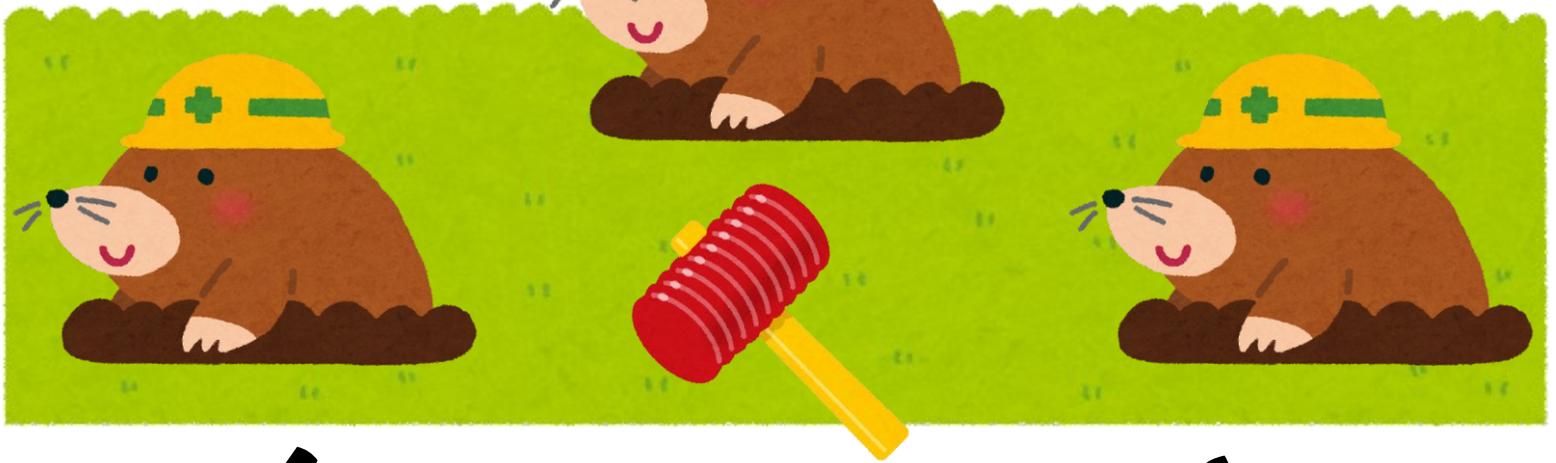


一七 夕 一七



た た き

「モクラたたき」プログラムリスト1

```

10  ^モクラたたき
20  CLS
30  ? "スコア"
40  ? S
50  ? "カラフ*リ"
60  ? T
70  ? "[X]キー"
80  ? "テ*ツツ*クル"
90  I=RND(999):IF INKEY()! =88 CON
T
100  CLS:CLY:I=13
110  DRAW 0,0,I,0
120  DRAW I,0,I,I
130  DRAW I,I,0,I
140  DRAW 0,I,0,0
150  X=3:Y=3
160  LET [0],211,184,215
170  GSB 490:CLT
180  LC X,Y,1
190  E=E-1:IF E<1 GOTO 300
200  K=INKEY()
210  IF K=90 GSB 370
220  X=X+(K=29)-(K=28)
230  Y=Y+(K=31)-(K=30)
240  IF X<1 X=1
250  IF 5<X X=5
260  IF Y<1 Y=1
270  IF 5<Y Y=5
280  IF 1800<TICK() GOTO 10 ELSE
GOTO 180
290  ^モクラヒョウシ*
300  A=RND(5)+1:B=RND(5)+1
310  IF SCR(A,B)=0 LC A,B,0: ? CH
R#([RND(3)]);
320  FOR I=1 TO 3

```

「モクラたたき」プログラムリスト2

```

330 LC RND(5)+1,RND(5)+1:? CHR$(
0);
340 NEXT
350 E=RND(50)+10
360 GOTO 180
370 ^アタリハンテイ
380 C=SCR(X,Y):D=ABS(S)%3
390 LC X,Y:? CHR$(0)
400 IF C=0 GOTO 430
410 IF C=[D] GOTO 450
420 GOTO 470
430 ^カラフ*リ
440 T=T+1:BEEP 10,20:GOTO 490
450 ^アタリ
460 S=S+1:BEEP 5,10:GOTO 490
470 ^ハズ*レ
480 S=S-1:BEEP 20,60:GOTO 490
490 ^ステ*ス
500 D=ABS(S)%3
510 LC 7,0:? "スコア:";S
520 LC 7,1:? "タタフ:[";CHR$([D%3]);
" ]";
530 LC 7,2:? "カラフ*リ:";T
540 RTN

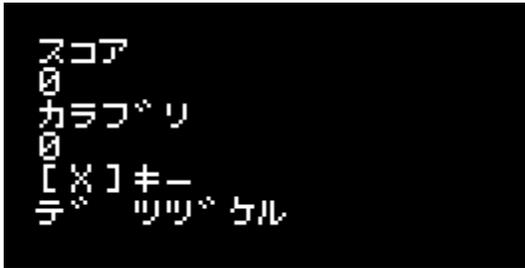
```

「モクラたたき」プログラム説明

行番号	内容
20～90行	エンディング兼オープニング 90行でXキーを押すまで乱数テーブルを回して 不規則性を高めてみた
100～140行	枠線を書く
150～160行	変数初期化
170行	ステータスを表示
180行	自分の位置を表示
190行	エンカウント0でモクラ表示／削除へ
200～270行	キー入力判定 Zキーを押したら当たり判定へ 上下左右でXとYを加減算 枠線内に収まるように調整
280行	TICK()が1800を超えたら終了
290～360行	モクラをランダムで表示 モクラをランダムで削除 削除回数が減ると、モクラの文字があふれやすい エンカウントを設定
370～480行	当たり判定とその処理 空振りでもTを1加算 あたりでもSを1加算、はずれでも1減算
490～540行	ステータスを表示する

「モクラたたき」ゲーム説明

プログラムを起動するとスコアが表示されます。
[X]キーを押すとゲームがスタートします。



画面上に「モ」「ク」「ラ」がランダムに表示されるので、「モ」→「ク」→「ラ」の順番にたたきます。叩くキーは[Z]です。

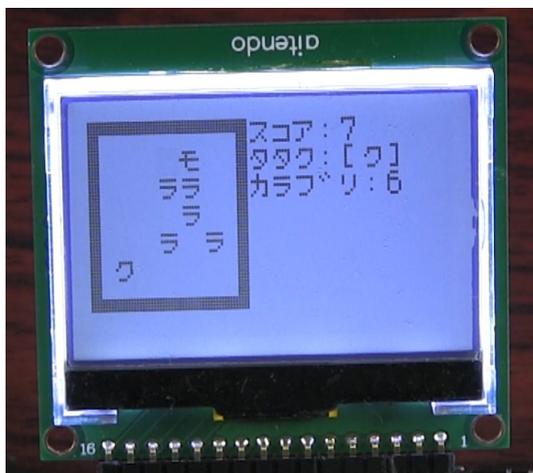


順番通りたたけばスコアが増えます。間違えた場合はスコアが減ると同時に、たたく文字が一つ手前の文字になります。
空振りもスコアと無関係ですがカウントされます。
30秒経過するとスコア画面に戻ります。

このゲームは、画面範囲を小さくしているため、aitendoさんで扱っている「128x64 FSTN液晶モジュール」

(<https://www.aitendo.com/product/12392>)を使うことも可能です。接続箇所は右の表を参考にしてください。

この場合は、プログラム開始前に「SWITCH 1」コマンドを入力してからプログラムを実行します。



LCD	IchigoJam
1	DB0
2	DB1
3	DB2
4	DB3
5	DB4
6	DB5
7	DB6 - IN1
8	DB7 - VIDEO2
9	VDD - +V
10	VSS - GND
11	LEDA - +V
12	CS - GND
13	RST - IN4
14	RS - IN2
15	WR
16	RD