

「みんなの IchigoJam 入門」

補足情報



株式会社リックテレコム／書籍出版部

(最終情報更新日：2016年4月22日)

1. 訂正情報

(情報更新日：2016.04.22)

●132 ページ・・・5 章 Game18 「イチゴ番」

10 行目と 60 行目を以下のように修正してください。

ゲームは遊べますが、壁のキャラクタが←になっていました。どうも失礼致しました。

【現状】

```
10 R=0:POKE #700,8,15,255,128,128,240,255,8
60 X=1:Y=1:CLS:CLP
```

【修正】

```
10 R=0:CLP:POKE #700,8,15,255,128,128,240,255,8
60 X=1:Y=1:CLS
```

なお、IchigoJam ver 1.2 では専用の壁文字が追加されているので、1.2 にバージョンアップされた方は以下のプログラムを使用してください。若干雰囲気が変わります。

【IchigoJam ver 1.2 用のプログラム】

```
10 R=0:CLP
20 LET[0],16392,128,17919,29728,17443,17696,4358,20486,12,6
30 LET[10],256,16692,8258,19778,18756,18480,20736,256,12,5
40 LET[20],0,65526,32,28710,20484,24052,36,8224,7,7
```

```

50 LET[30],338,21632,324,21545,4,17568,8412,17408,8,5
60 X=1:Y=1:CLS
70 FOR I=0 TO 17:LC I,0:?CHR$(6);:LC I,9:?CHR$(6);:NEXT
80 FOR I=1 TO 8:LC 0,I:?CHR$(6);:LC 17,I:?CHR$(6);:NEXT
90 GOSUB 500
100 LC X,Y:?CHR$(5);
110 K=INKEY()
120 G=(K=RIGHT)-(K=LEFT):A=X+G
130 H=(K=DOWN)-(K=UP):B=Y+H
140 V=SCR(A,B)
150 IF X=A AND Y=B OR V=6 GOTO 110
160 IF V=0 THEN LC X,Y:?CHR$(0);:X=A:Y=B:GOTO 100
170 IF V<>255 GOTO 110
180 IF SCR(A+G,B+H)<>0 GOTO 110
190 LC D,E:?CHR$(0);
200 D=A+G:E=B+H:LC D,E:?CHR$(255);
210 IF D=1 AND E=1 THEN LC 6,12:? "Clear":WAIT 180:R=(R+1)&3:GOTO 60
220 GOTO 100
500 FOR J=0 TO 7:A=[R*10+J]
510 FOR I=0 TO 15
520 IF A&#8000 THEN LC I+1,J+1:?CHR$(6);
530 A=A<<1:NEXT:NEXT
560 D=[R*10+8]:E=[R*10+9]:LC D,E:?CHR$(255);
570 RETURN

```

2. 著者関連のリンク

- ・本書の著者の一人、古旗一浩氏が開設している IchigoJam に関するあれやこれやのサイトは
こちら。

<http://www.openspc2.org/reibun/IchigoJam/>



[\[先頭ページに戻る\]](#)