

[ねこにこぼんゲーム]

[ゲームのあそびかた]

- ・じっこうすると、がめんちゆうおうにネコがあらわれ、そのまわりにこぼんが10枚でてきます。
- ・ネコはやじるしキーでうごかすことができ、こぼんのうえにうごかすとこぼんをゲットできます。
- ・10びょうのあいだにできるだけたくさんこぼんをゲットしてください。

[プログラムをにゆうりよくするときのちゆうい]

- (1)さいしょに NEW とうって、プログラムをけしてから1ステップずつにゆうりよくしてください。
- (2)1ステップずつ、にゆうりよくがおわったら SAVE 1 とうってプログラムをほぞんしてください。
- (3)そのあと、LIST とうってプログラムをかくにんしてください。
- (4)そして、RUN とうってプログラムをうごかし、どうさをかくにんしてください。
- (5)うまくうごいたら、(2)にもどってつぎのステップをにゆうりよくしてください。

[ステップ1]ネコ(キャラクターコード236)を よこ10, たて5のばしょにとうじょうさせよう

```
10 X=10:Y=5  
50 LOCATE X,Y : PRINT CHR$(236)
```

[ステップ2]カーソルでネコをうごかせるようにしよう

```
20 K=INKEY()  
25 IF K=RIGHT THEN X=X+1  
30 IF K=LEFT THEN X=X-1  
35 IF K=UP THEN Y=Y-1  
40 IF K=DOWN THEN Y=Y+1  
  
60 WAIT10  
70 LOCATE X,Y : PRINT " "  
80 GOTO 20
```

[ステップ3]こばん(キャラクターコード245)を10まいばらまこう

```
5 CLS:FOR I=1 TO 10 : LOCATE RND(30),RND(20) : PRINT CHR$(245) : NEXT
```

[ステップ4]こばんをネコがひろったらスコアをアップするようにしよう

```
15 S=0
```

```
45 IF SCR(X,Y)=245 THEN S=S+1 : LOCATE 0,0: PRINT S
```

[ステップ5]10びょうたったらゲームオーバーするようにしよう

```
7 CLT
```

```
47 IF TICK(>)>600 THEN END
```

[かすあてゲーム]

- ・ 1けたのかすをコンピュータがかんがえる

```
10 X=RND(10)
15 PRINT X
```

じっこうするたびにちがう1けたのかすがXにはいることをかくにんしたら、15をけそう

- ・ にんげんがよそうするかすをにゆうりょくしよう

```
50 A=INKEY()
60 IF A=0 THEN GOT050
70 A=A-48
75 PRINT A
```

すうじキーがおされたら、そのかすがAにはいることをかくにんしたら75をけそう

- ・ コンピュータがかんがえたかす (X) とにんげんがよそうしたかす (A) がいっちならしゆうりょうし、いっちなければさいちょうせんするようにしよう

```
100 IF X=A THEN PRINT "HIT!" : END
110 GOT050
```

- ・ ヒントがでるようにしよう

```
80 IF X<A THEN PRINT "DOWN"
90 IF X>A THEN PRINT "UP"
```

- ・ なんかいであたるのかをカウントするようにしよう

```
20 C=0
30 C=C+1
40 PRINT C;" KAIME. IKUTU?"
110 GOT030
```