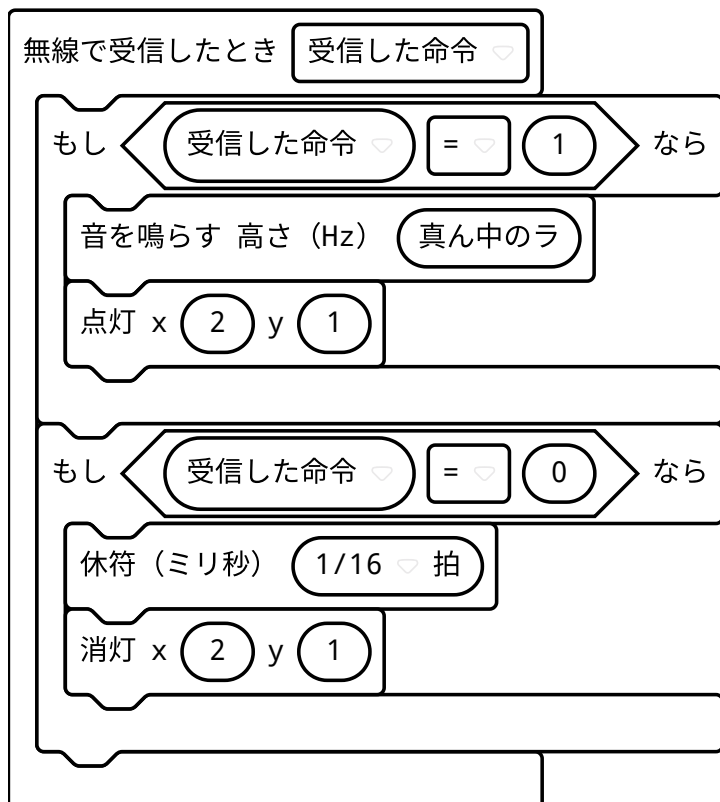
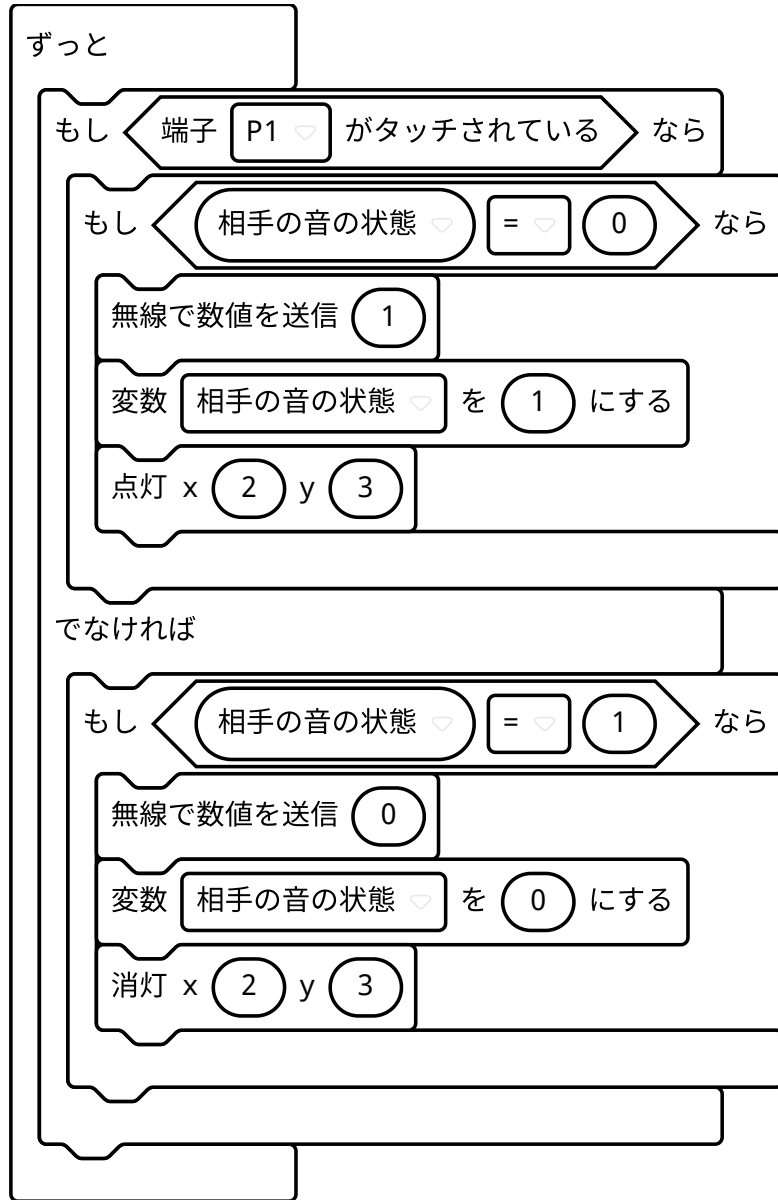
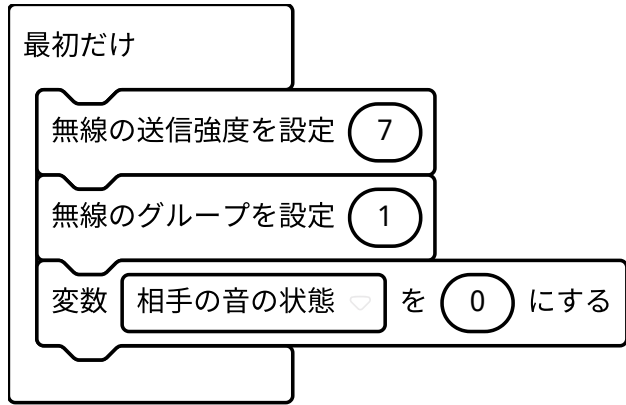
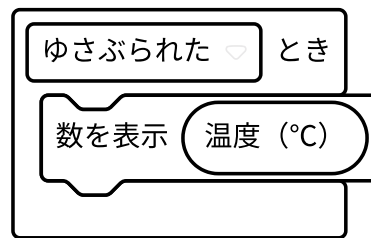
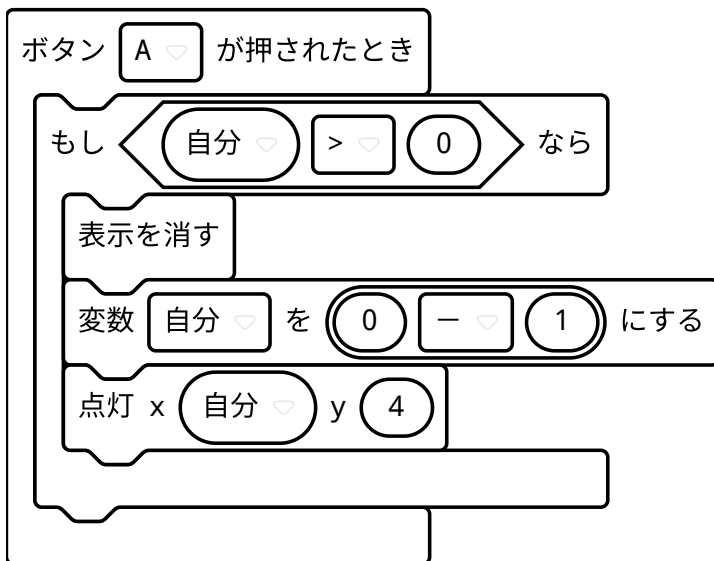
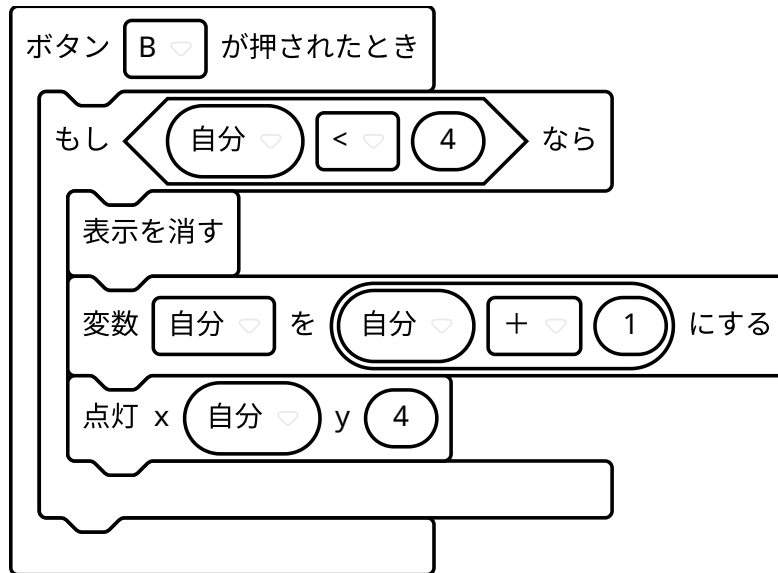
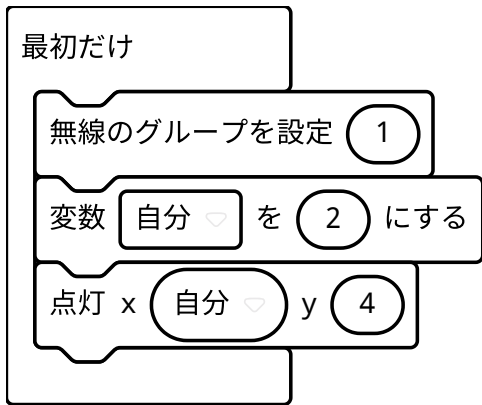
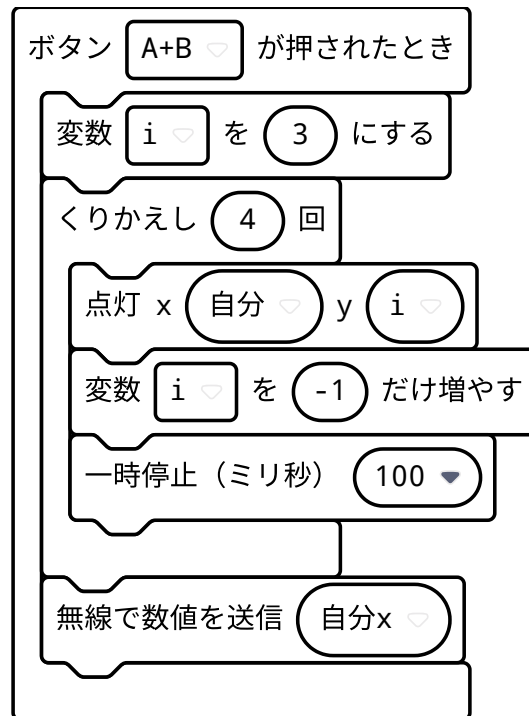
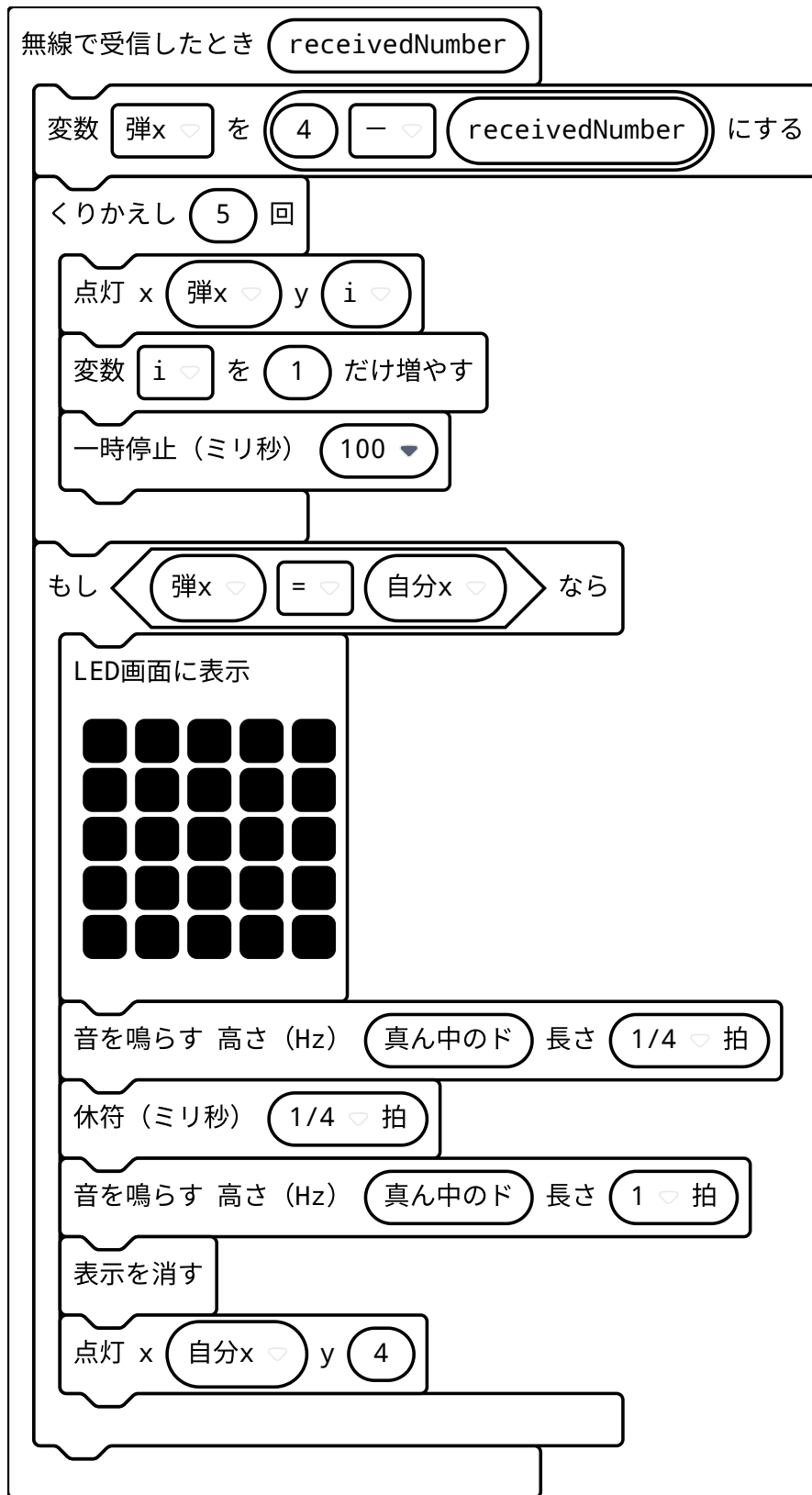


モールス通信機



ゲーム機





拡張機能

- radio, *
- microphone, *

コンパスNEWS

ずっと

もし < または < なら

文字列を表示

でなければもし < または < なら

文字列を表示

でなければもし < または < なら

文字列を表示

でなければもし < または < なら

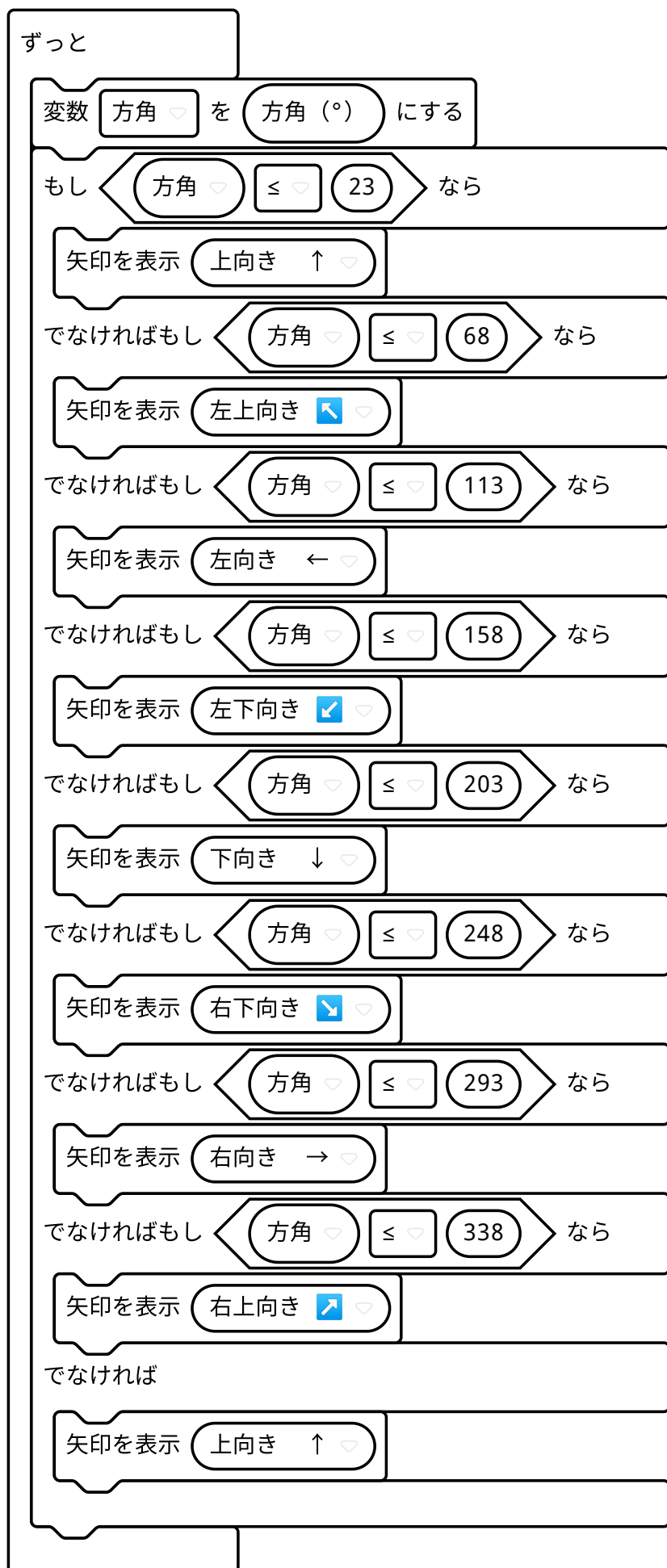
文字列を表示

でなければ

表示を消す

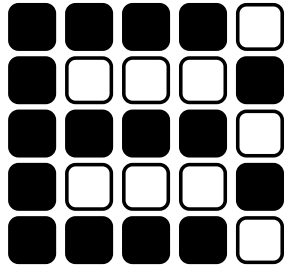
拡張機能

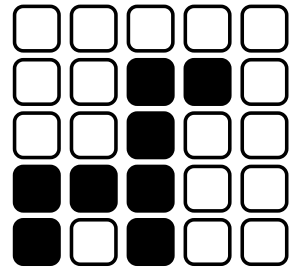
コンパス (矢印8方位)



音楽

ゆさぶられた とき
数を表示 温度 (°C)

ボタン B が押されたとき
LED画面に表示

メロディを開始する 歓喜の歌 くり返し 一度だけ
表示を消す

ボタン A が押されたとき
LED画面に表示


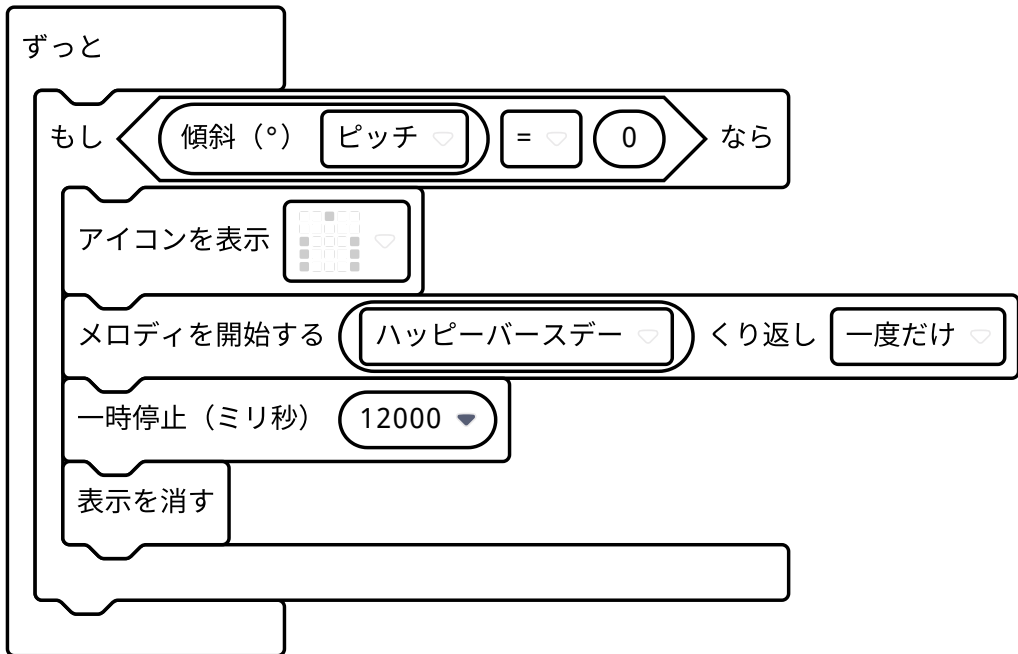
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のミ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のレ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のド 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のレ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のミ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のミ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のミ 長さ 2 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のレ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のレ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のレ 長さ 2 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のミ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のソ 長さ 1 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のソ 長さ 2 拍
- 音を鳴らす 高さ (Hz) 真ん中のミ 長さ 1 拍

| | | | |
|---------------|-------|----|-------|
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のレ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のド | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のレ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のミ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のミ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のミ | 長さ | 2 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のレ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のレ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のミ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のレ | 長さ | 1 ♡ 拍 |
| 音を鳴らす 高さ (Hz) | 真ん中のド | 長さ | 4 ♡ 拍 |
| 表示を消す | | | |

拡張機能

- radio, *
- microphone, *

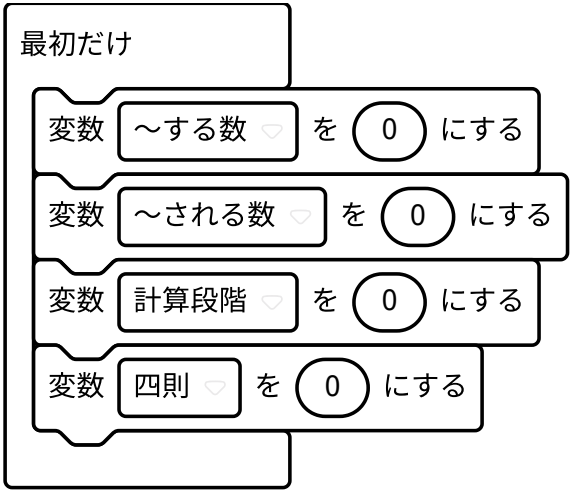
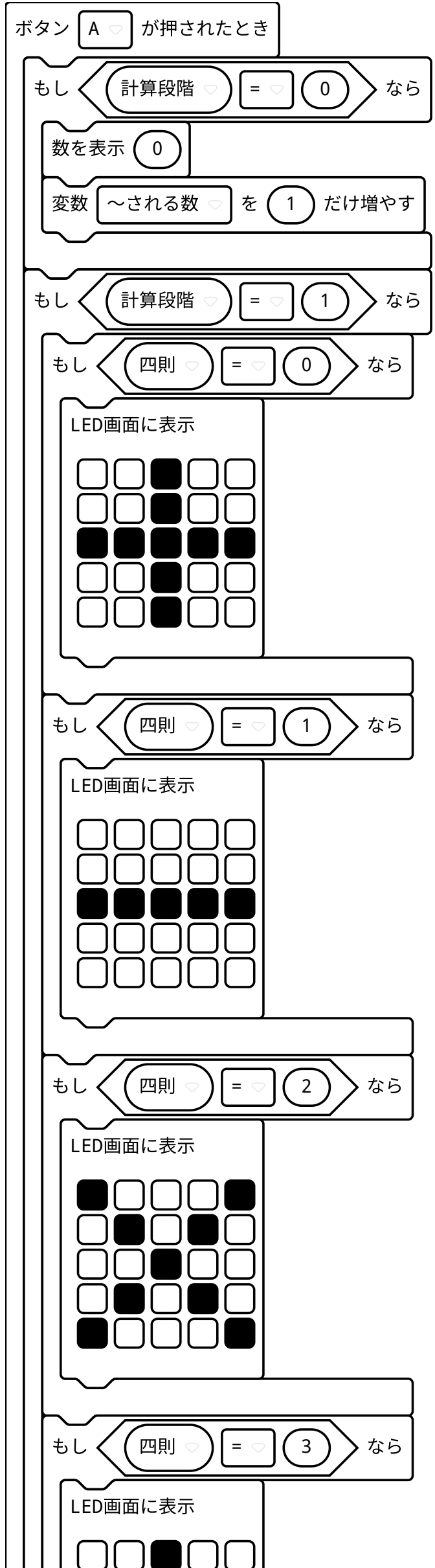
こうき

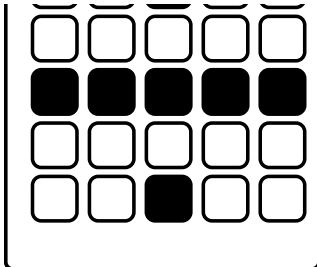


拡張機能

- radio, *
- microphone, *

計算機





変数 四則 ▾ を 1 だけ増やす

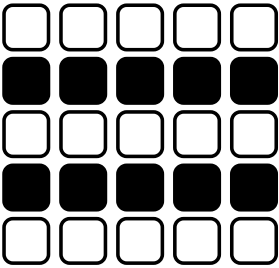
もし 計算段階 ▾ = ▾ 2 なら

数を表示 ~する数 ▾

変数 ~する数 ▾ を 1 だけ増やす

もし 計算段階 ▾ = ▾ 3 なら

LED画面に表示



一時停止 (ミリ秒) 1000 ▾

もし 四則 ▾ = ▾ 1 なら

呼び出し たし算

もし 四則 ▾ = ▾ 2 なら

呼び出し ひき算

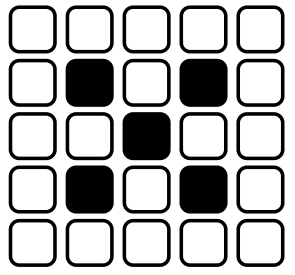
もし 四則 ▾ = ▾ 3 なら

呼び出し かけ算

もし 四則 ▾ = ▾ 4 なら

もし ~する数 ▾ - ▾ 1 = ▾ 0 なら

LED画面に表示



でなければ

呼び出し わり算

ボタン **B** が押されたとき

変数 **計算段階** を **1** だけ増やす

ボタン **A+B** が押されたとき

変数 **~する数** を **0** にする

変数 **~される数** を **0** にする

変数 **計算段階** を **0** にする

変数 **四則** を **0** にする

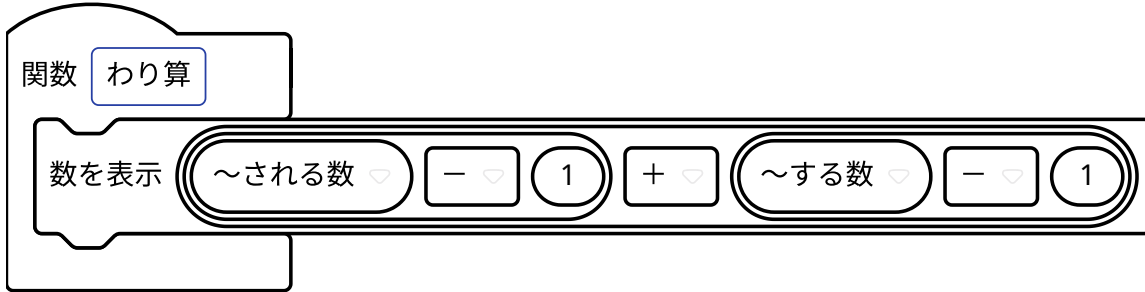
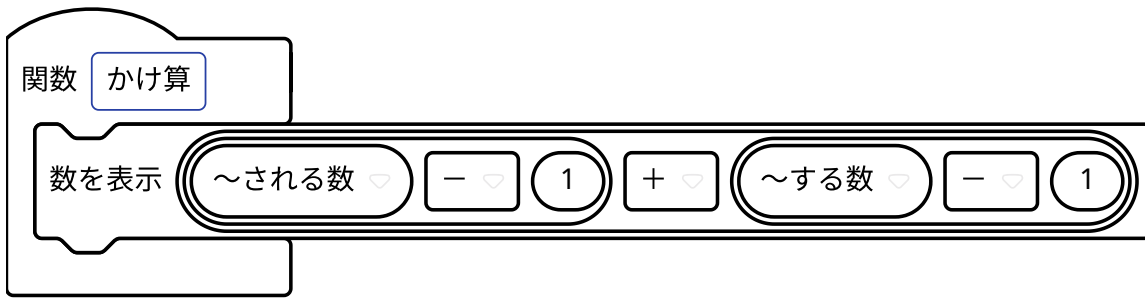
表示を消す

関数 **たし算**

数を表示 **~される数** **-** **1** **+** **~する数** **-** **1**

関数 **ひき算**

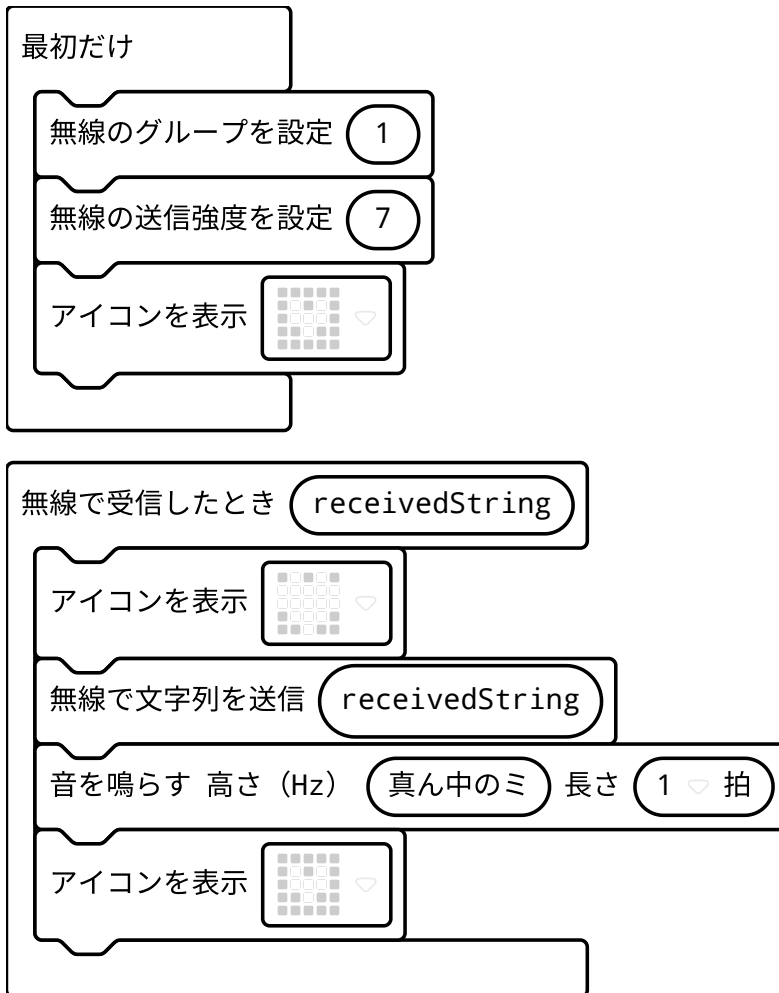
数を表示 **~される数** **-** **1** **+** **~する数** **-** **1**



拡張機能

- radio, *
- microphone, *

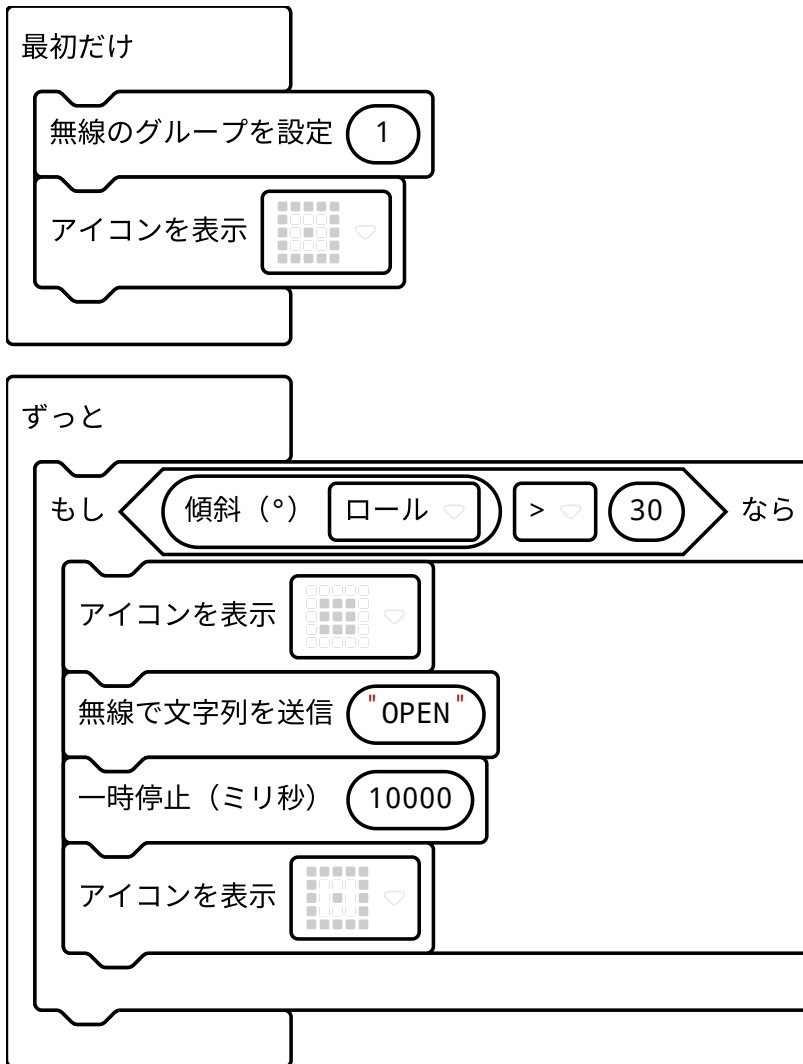
宝探しされる方



拡張機能

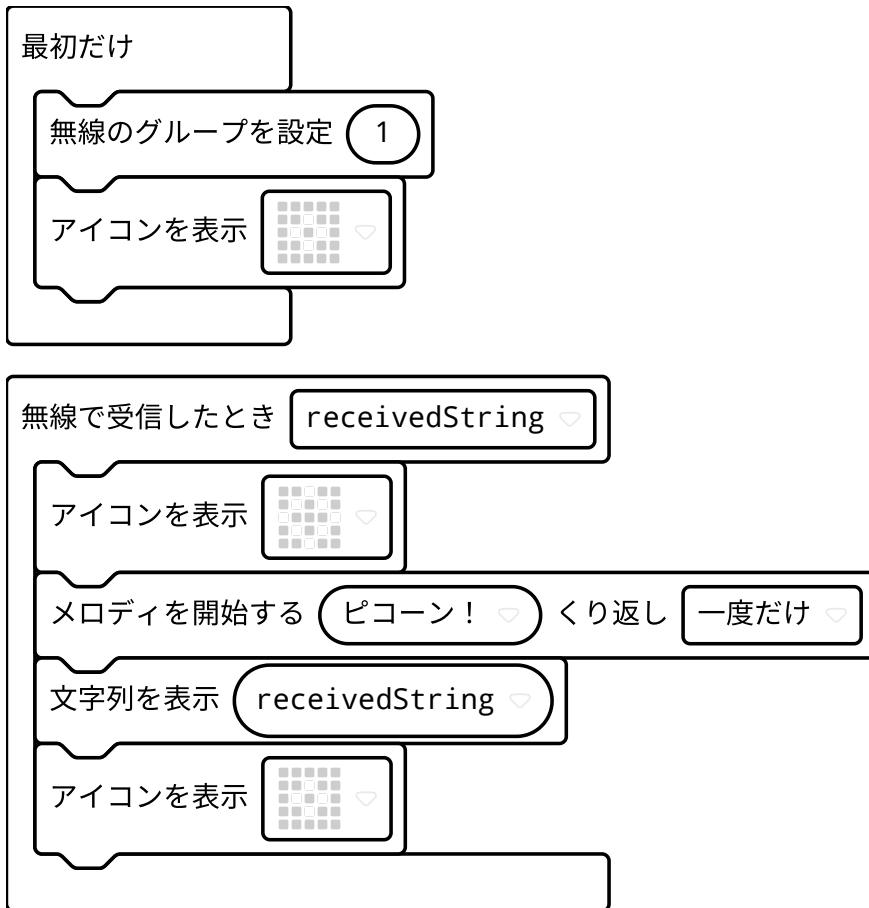
- radio, *
- microphone, *

防犯装置：送信側



拡張機能

防犯装置：受信側



拡張機能

- radio, *
- microphone, *

迷路

関数 座標の周囲に壁を作る 座標_横 座標_縦 一辺の長さ

変数 作成中 を 真 にする

もし 偽 ならくりかえし

もし 座標_縦 = 3 なら

変数 壁を作る方向 を 0 にする

でなければ

関数 マスの情報を設定する 座標_横 座標_縦 一辺の長さ マスの種類

迷路 の 座標_横 + 座標_縦 × 一辺の長さ + 1 番目の値を マスの種類 にする

関数 迷路の初期化 一辺の長さ

変数 座標_横 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

変数 座標_縦 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

呼び出し マスの情報を設定する 座標_横 座標_縦 一辺の長さ "0"

変数 座標_横 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

変数 座標_縦 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

もし 座標_縦 = 1 または 座標_縦 = 一辺の長さ - 1 なら

もし 0 > 座標_横 かつ 座標_横 > 一辺の長さ なら

呼び出し マスの情報を設定する 座標_横 座標_縦 一辺の長さ "1"

でなければもし 座標_横 = 1 または 座標_横 = 一辺の長さ - 1 なら

もし 0 < 座標_縦 かつ 座標_縦 < 一辺の長さ なら

呼び出し マスの情報を設定する 座標_横 座標_縦 一辺の長さ "1"

変数 座標_横 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

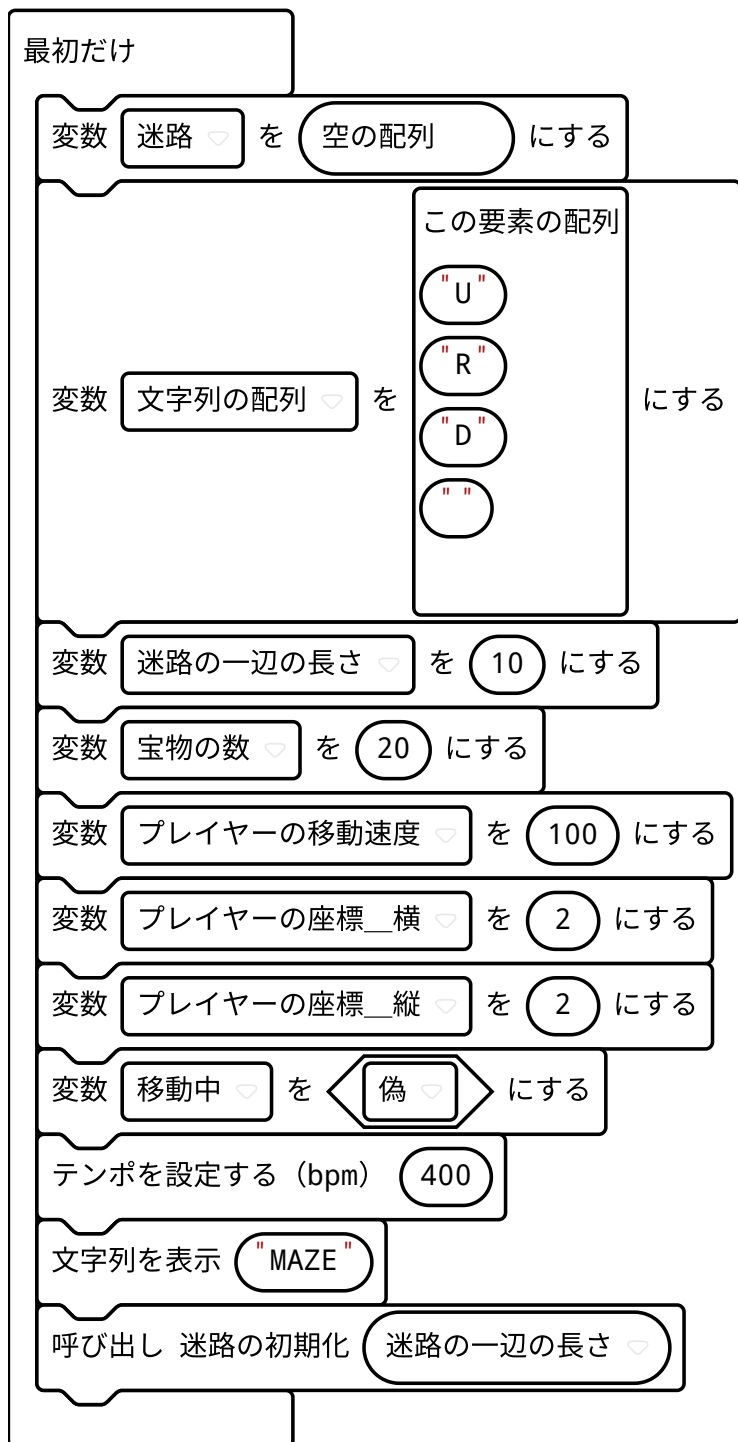
変数 座標_縦 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

もし 3 ≤ 座標_横 かつ 座標_縦 ≤ 一辺の長さ - 3 なら

もし 3 ≤ 座標_縦 かつ 座標_縦 ≤ 一辺の長さ - 3 なら

もし remainder of 座標_縦 ÷ 2 = 1 かつ remainder of 座標_横 ÷ 2 = 1 なら

呼び出し マスの情報を設定する 座標_横 座標_縦 一辺の長さ "1"



拡張機能

- radio, *
- microphone, *
- radio-broadcast, *