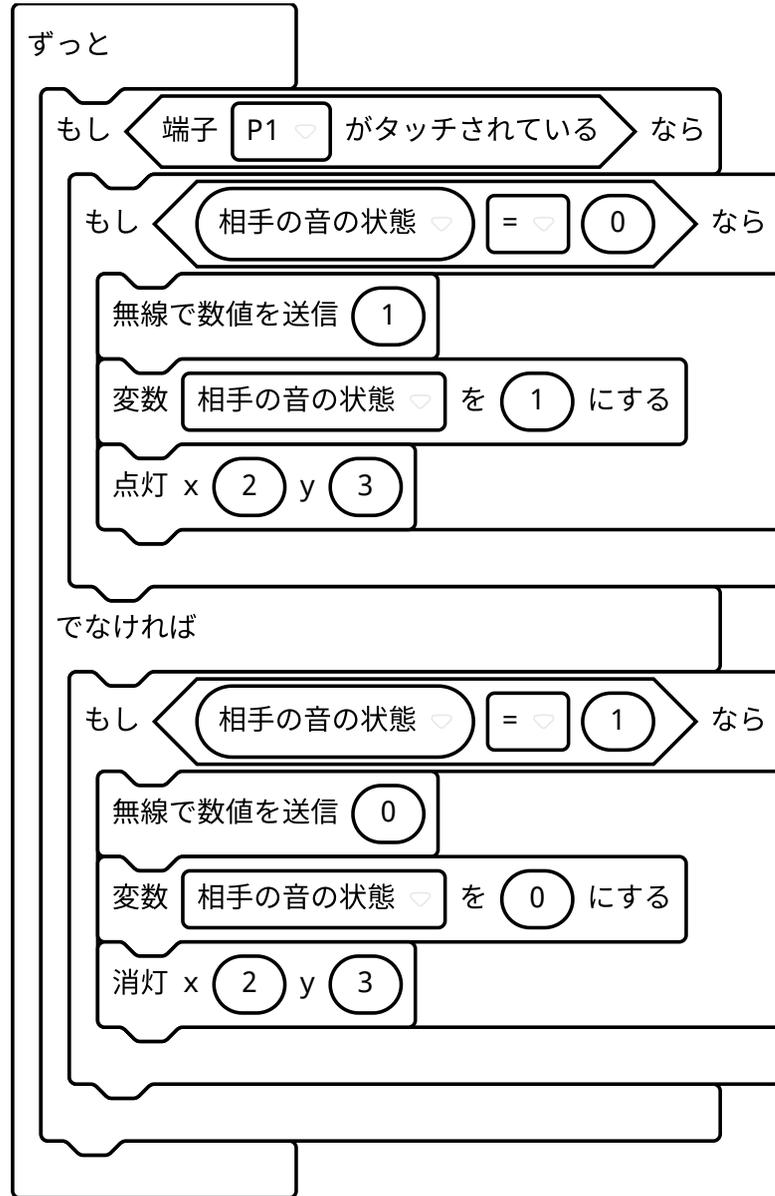
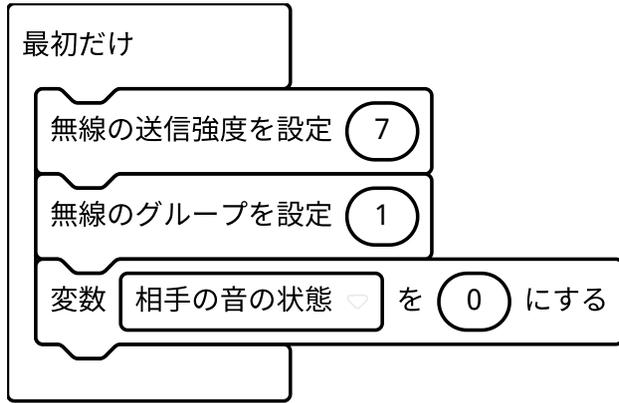
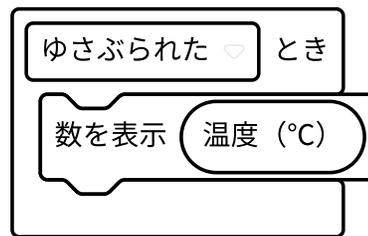
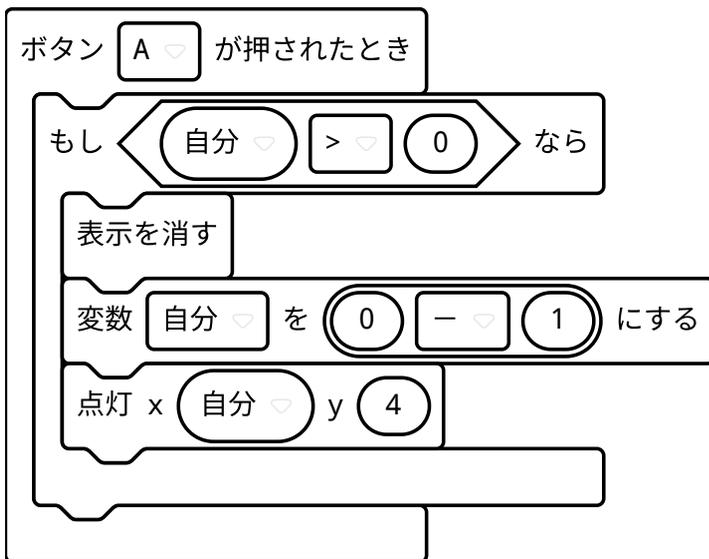
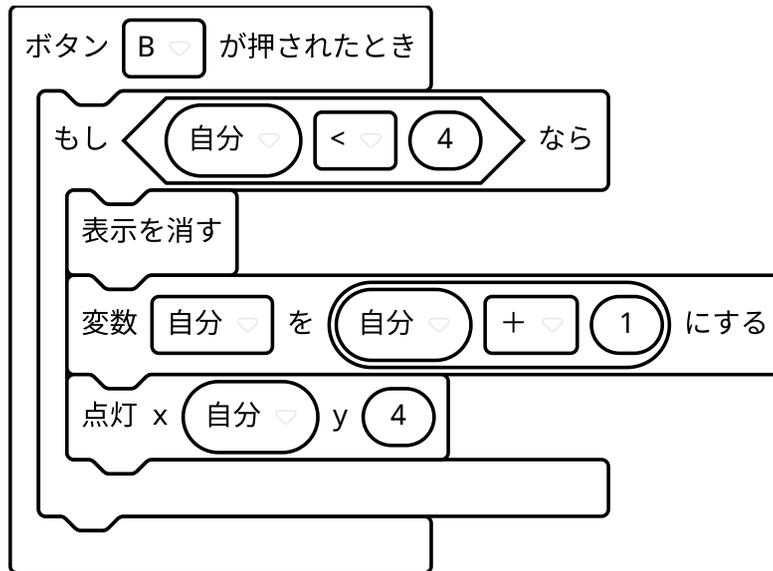
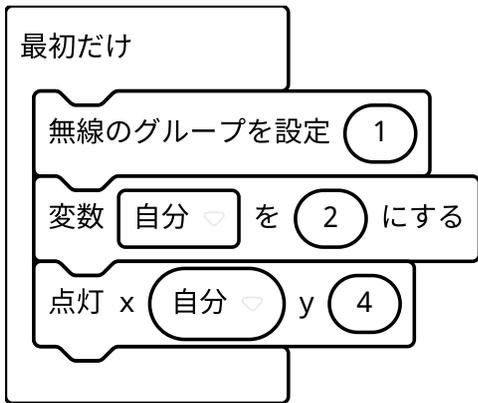
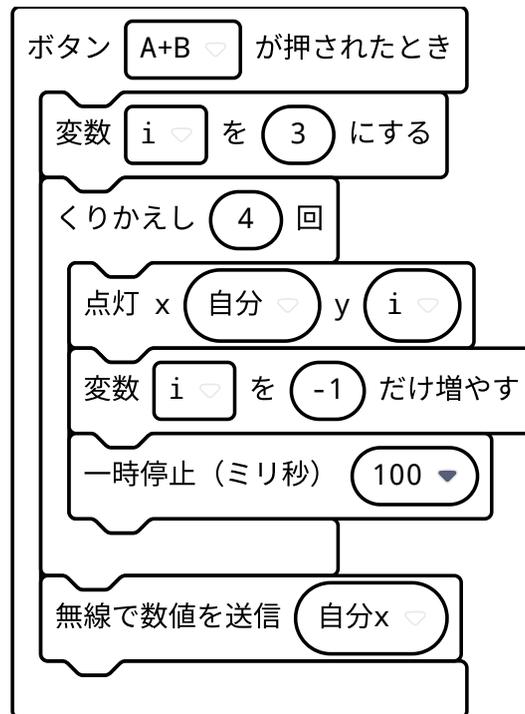
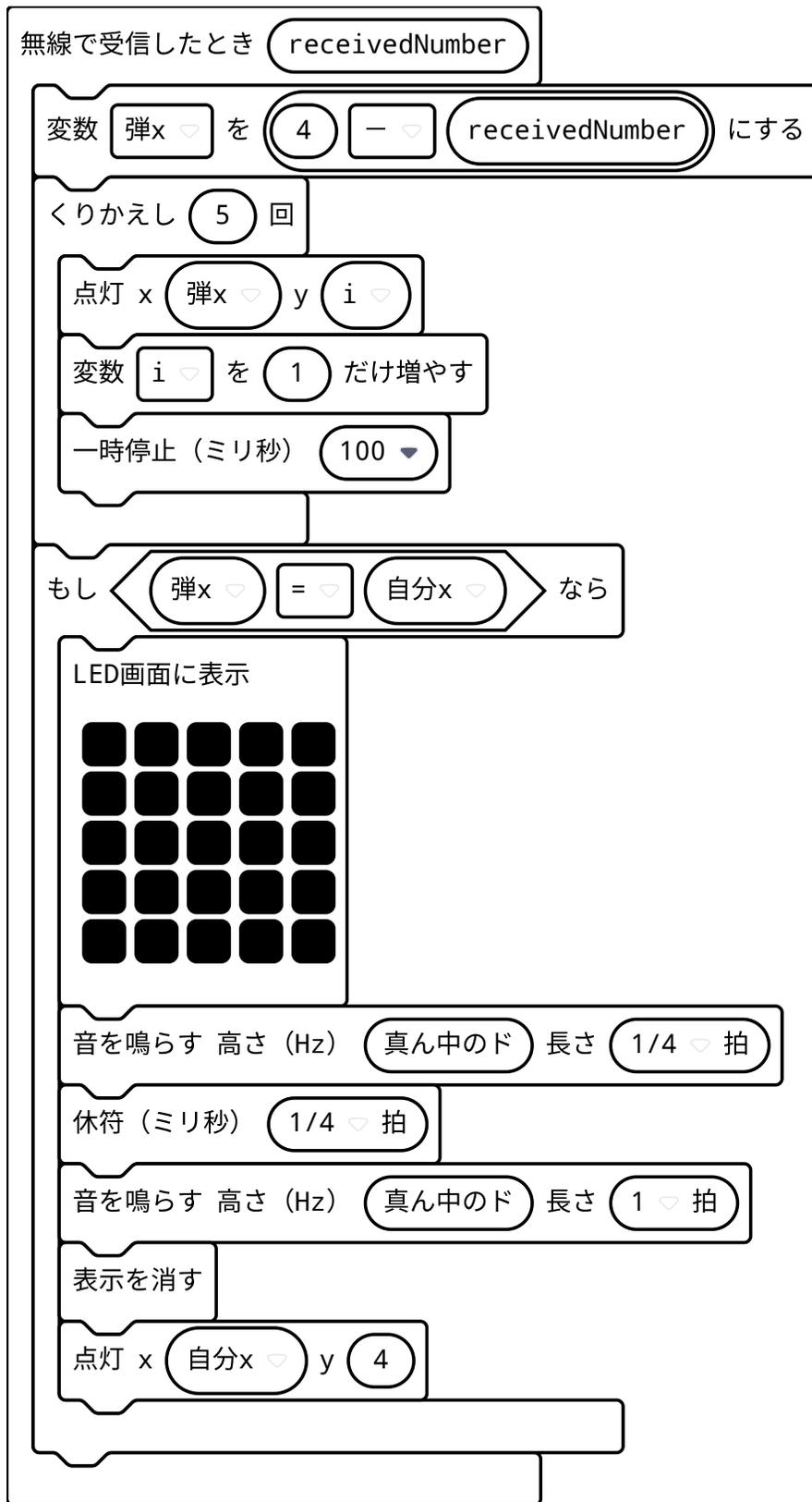


モールス通信機



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

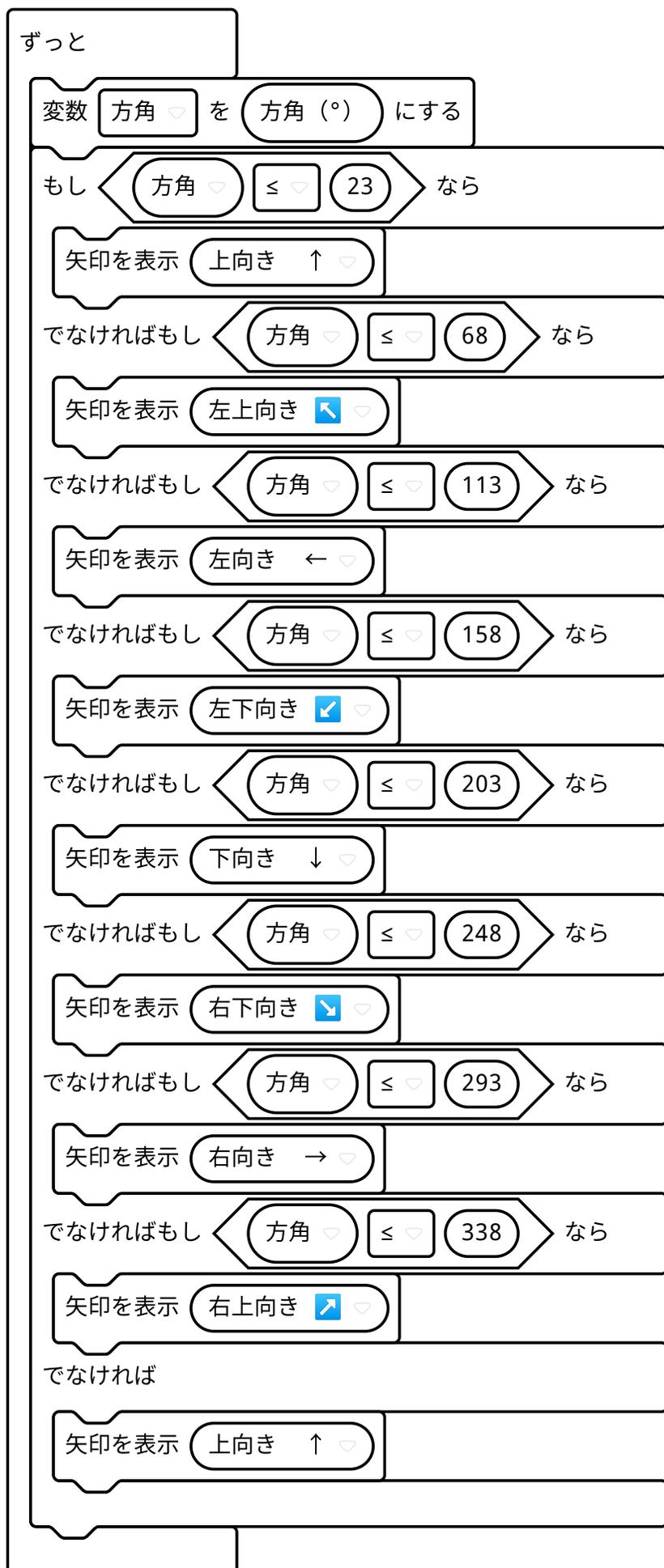
文字列を表示

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

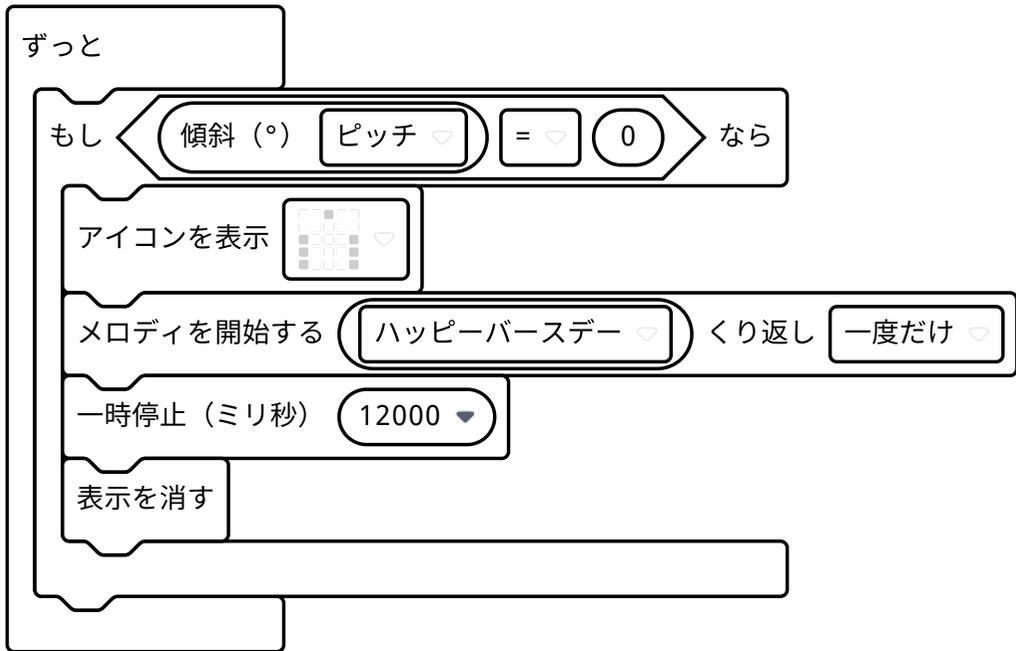
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のミ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のレ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のド	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のレ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のミ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のミ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のミ	長さ	<input type="checkbox"/> 2 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のレ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のレ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のレ	長さ	<input type="checkbox"/> 2 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のミ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のソ	長さ	<input type="checkbox"/> 1 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のソ	長さ	<input type="checkbox"/> 2 拍
音を鳴らす 高さ (Hz)	<input type="checkbox"/> 真ん中のミ	長さ	<input type="checkbox"/> 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, *

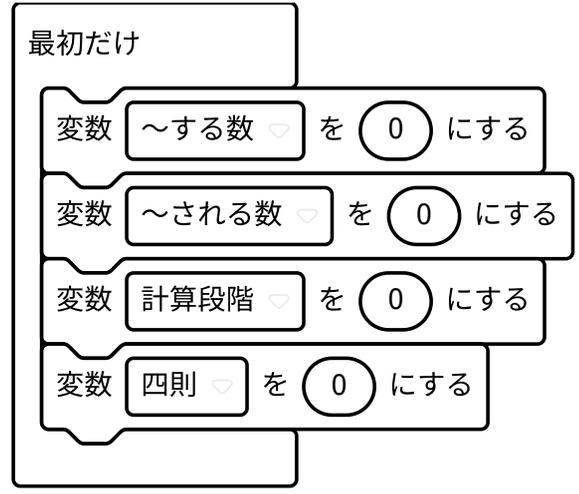
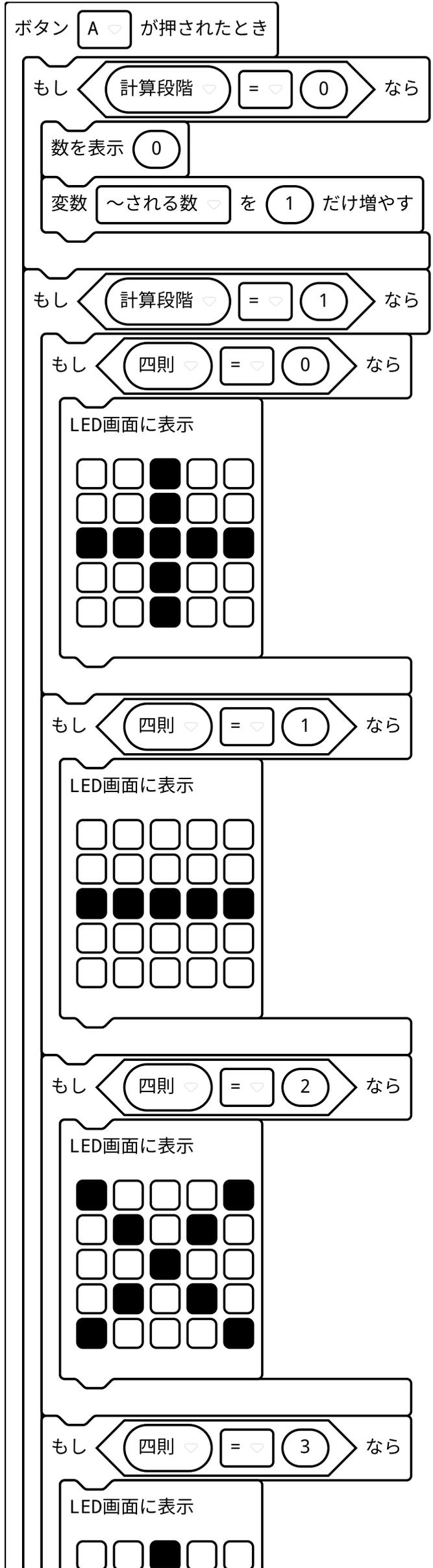
こうき

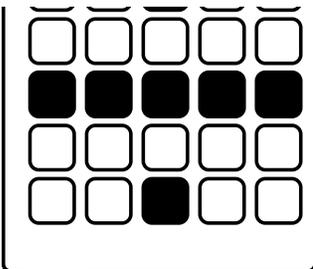


拡張機能

- radio, *
- microphone, *

計算機





変数 四則 ▾ を 1 だけ増やす

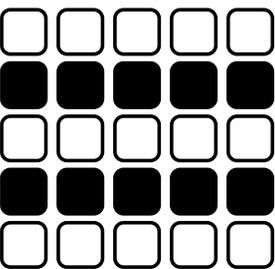
もし 計算段階 ▾ = ▾ 2 なら

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

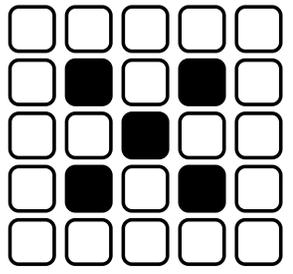
もし 四則 ▾ = ▾ 3 なら

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

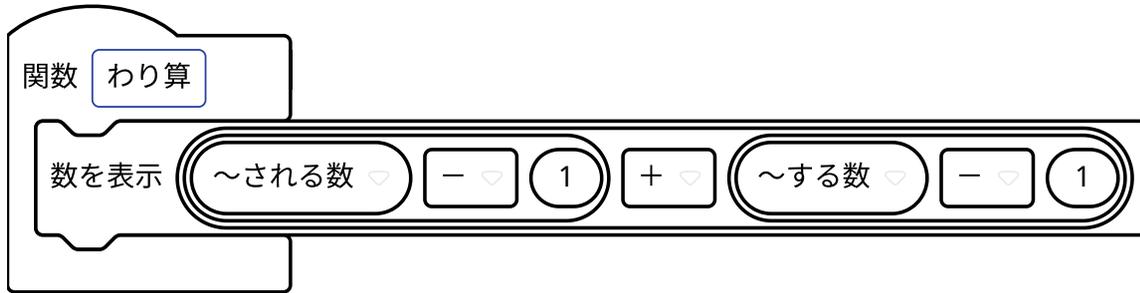
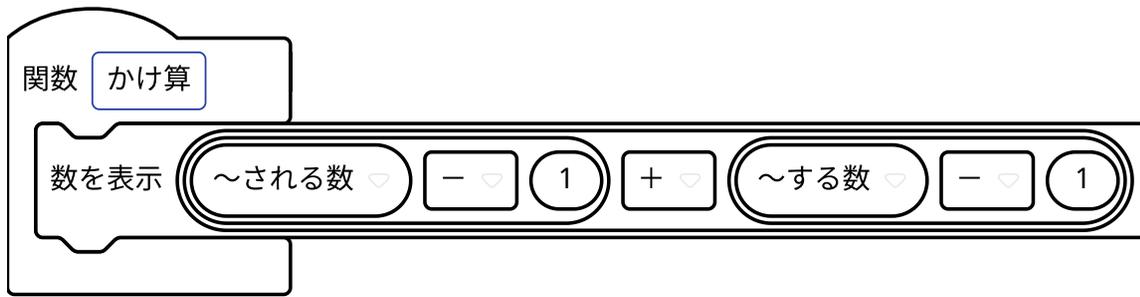
表示を消す

関数 **たし算**

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

関数 **ひき算**

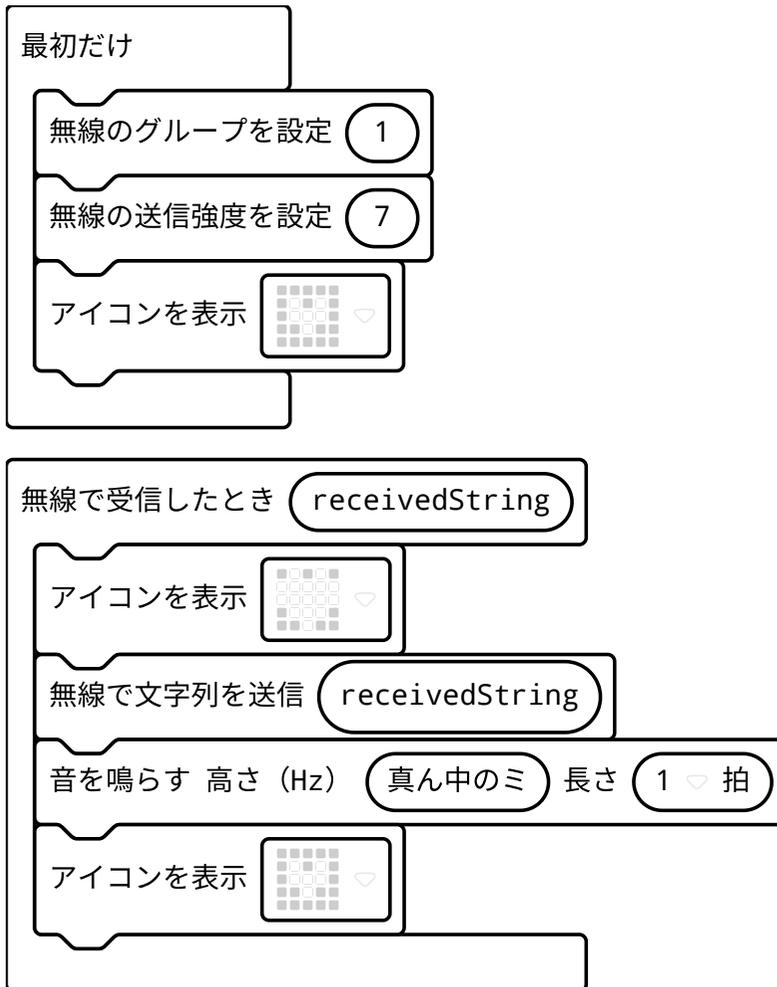
数を表示 **~される数** **-** **1** **+** **~する数** **-** **1**



拡張機能

- radio, *
- microphone, *

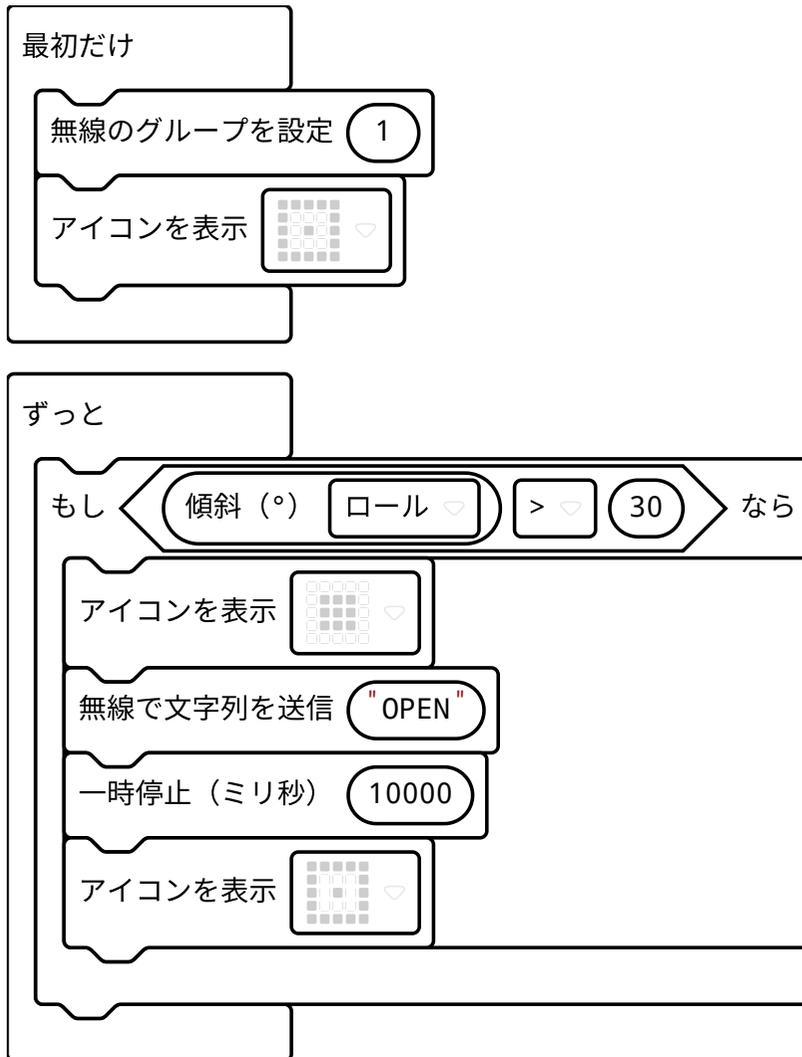
宝探しされる方



拡張機能

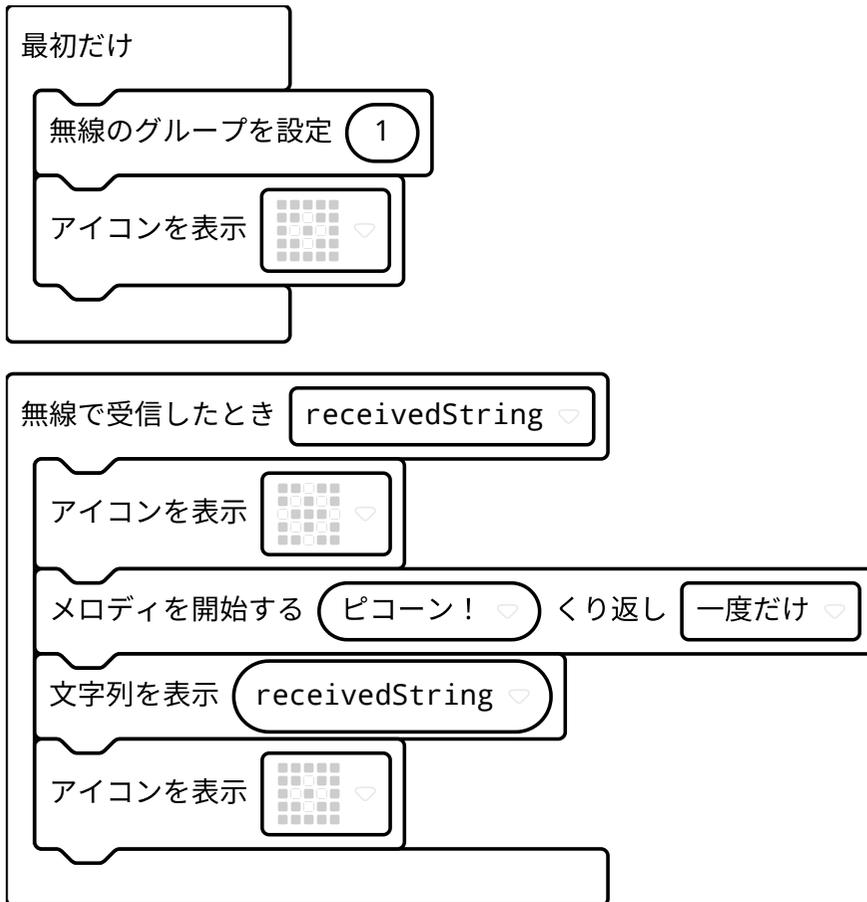
- radio, *
- microphone, *

防犯装置：送信側



拡張機能

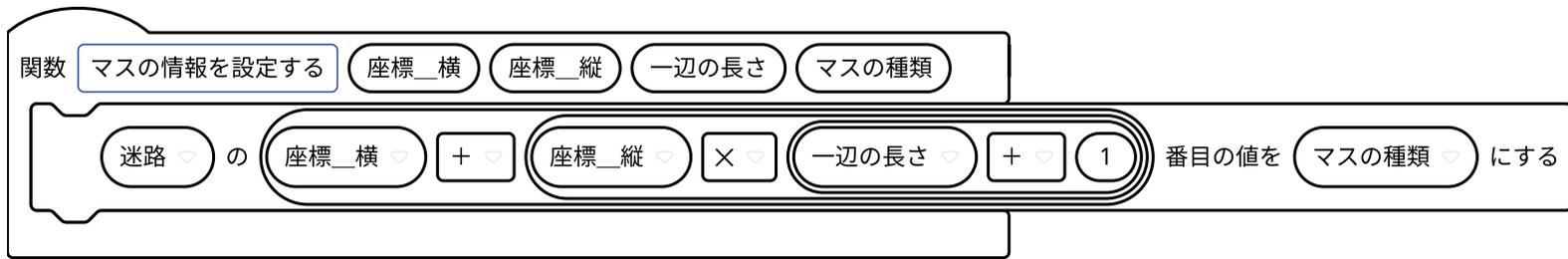
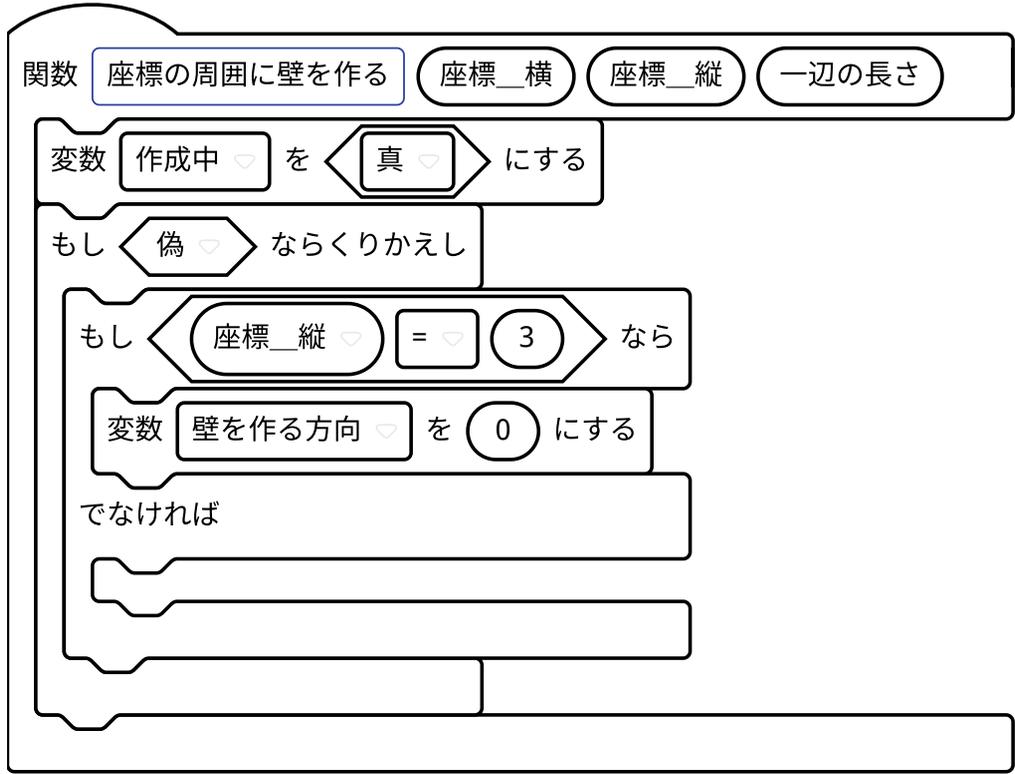
防犯装置：受信側



拡張機能

- radio, *
- microphone, *

迷路



関数 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

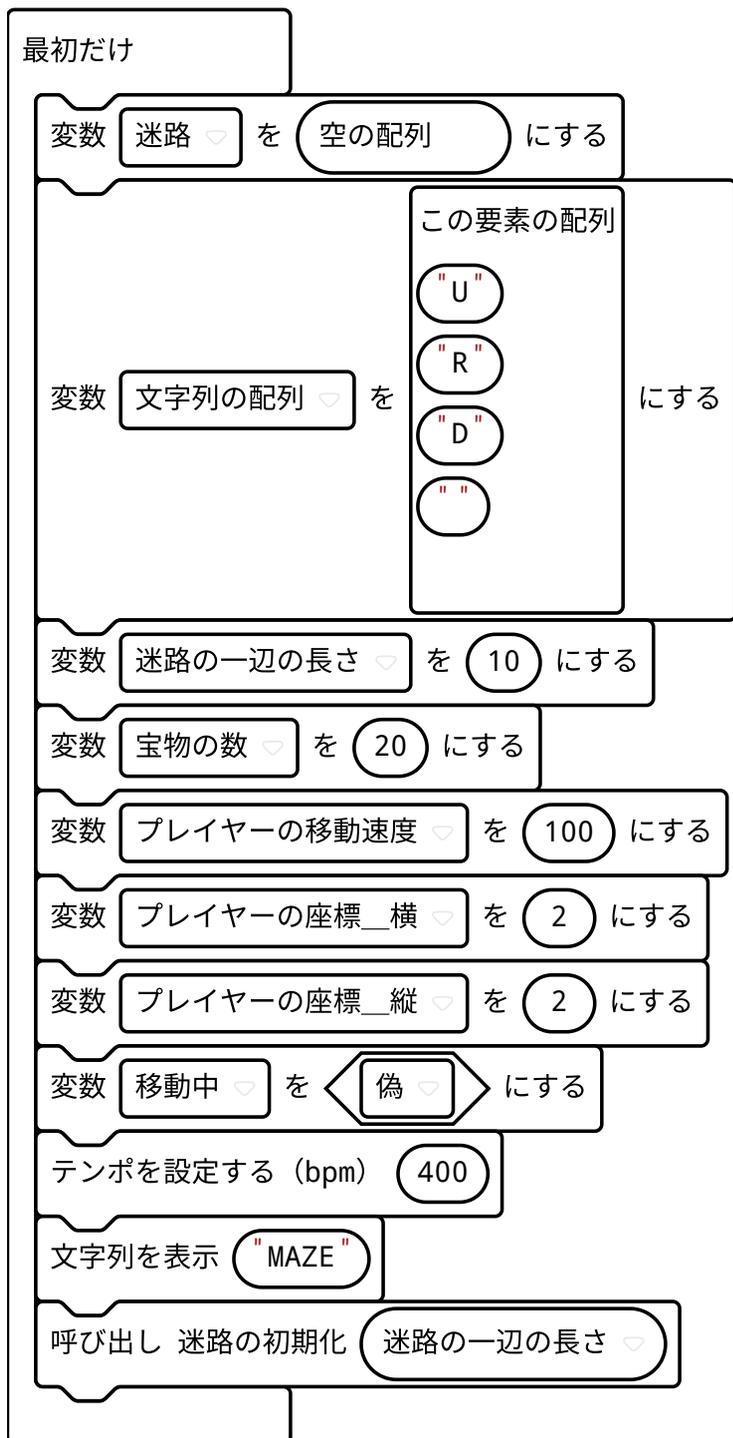
変数 座標_縦 を0~ 一辺の長さ に変えてくりかえす

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, *