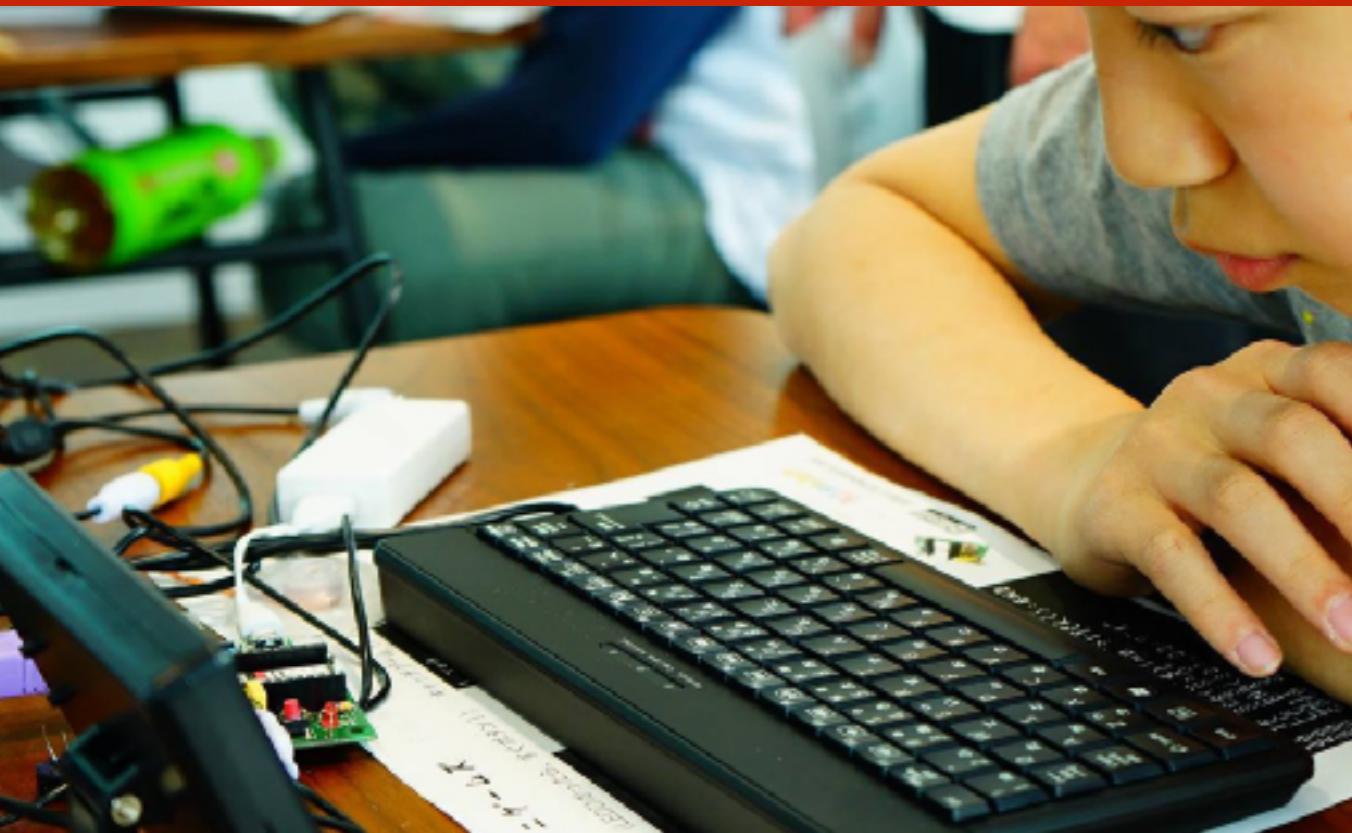
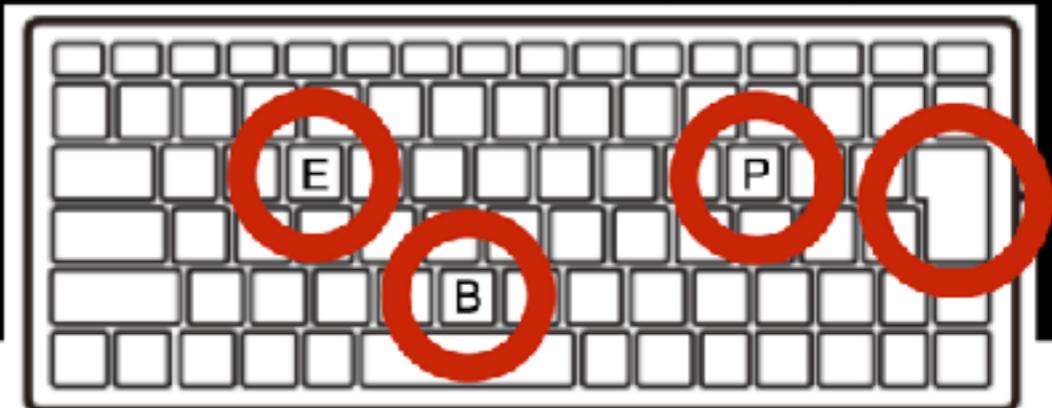


# はじめてのプログラミング

with IchigoJam readnspeak



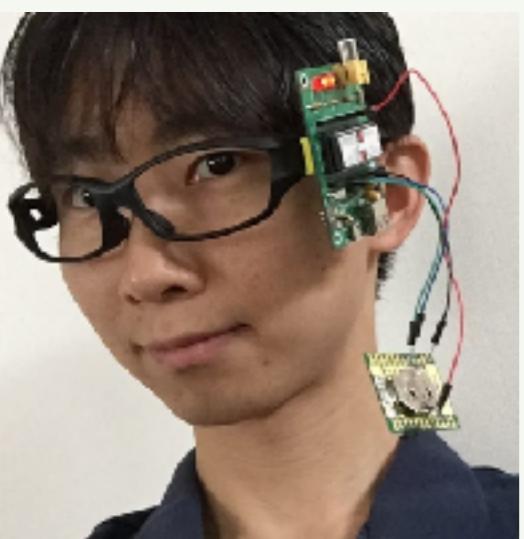
BEEPI



このプレゼンテーションは CC BY のオープンデータです  
出典記載のみで、編集・改変して自由に活用いただけます

<http://ichigojam.net/>





# 福野泰介 / ふくのたいすけ

福井高専 電子情報工学科 1999卒

株式会社 jig.jp 創業者 & 会長

jigブラウザ / jigtwi / IchigoJam 開発者



# jig.jp



みゅうち



adp  
★★★★★

オタク+

IchigoJam





プログラミング クラブ ネットワーク

すべてのこどもたちにプログラミングを



PCN代表 松田優一！



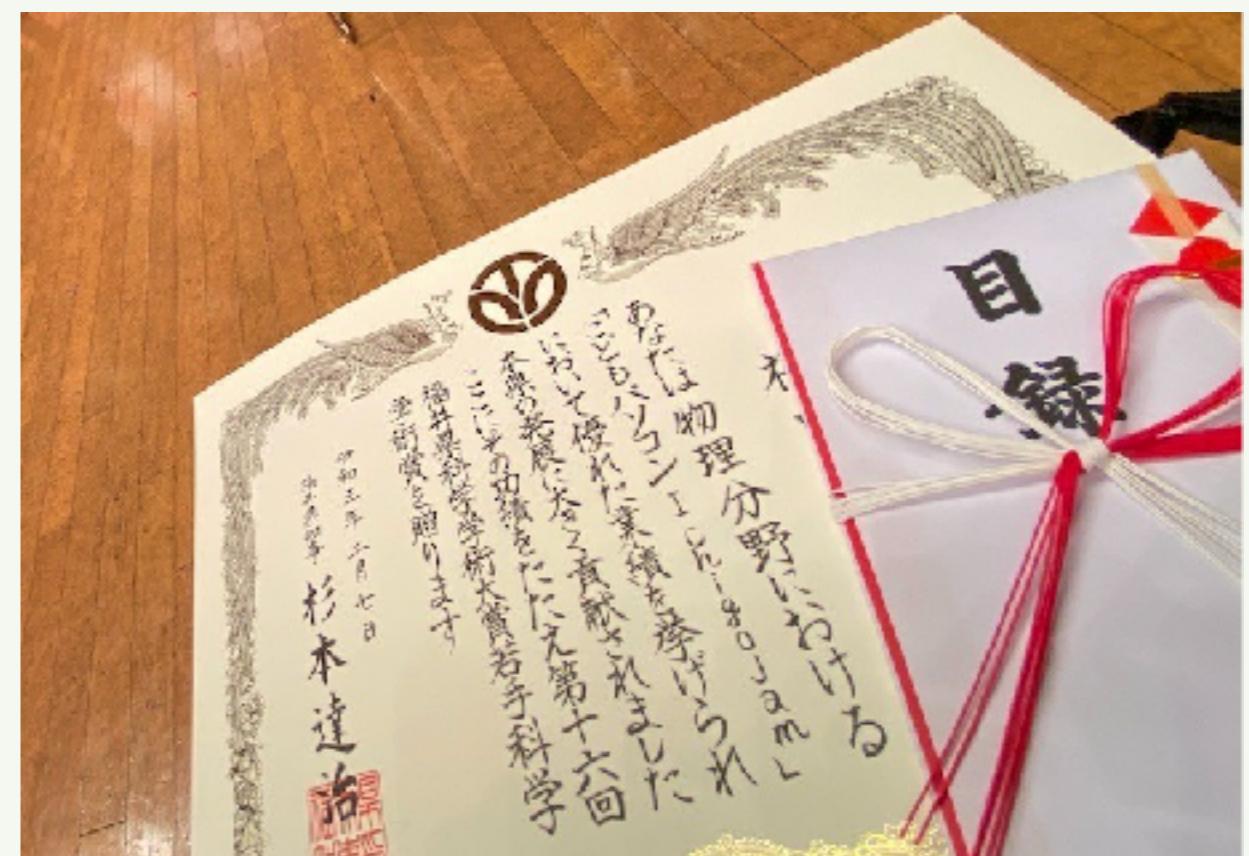
photo by PCN yrm <https://yrm006.wordpress.com/>

世界中に仲間！ PCNキガリ他、70拠点



鯖江市全12小学校、総合2コマでプログラミングスタート！  
2019年度～

# 福井産OS、こどもパソコンIchigoJam 「福井県科学学術大賞 教育若手科学学術賞」受賞



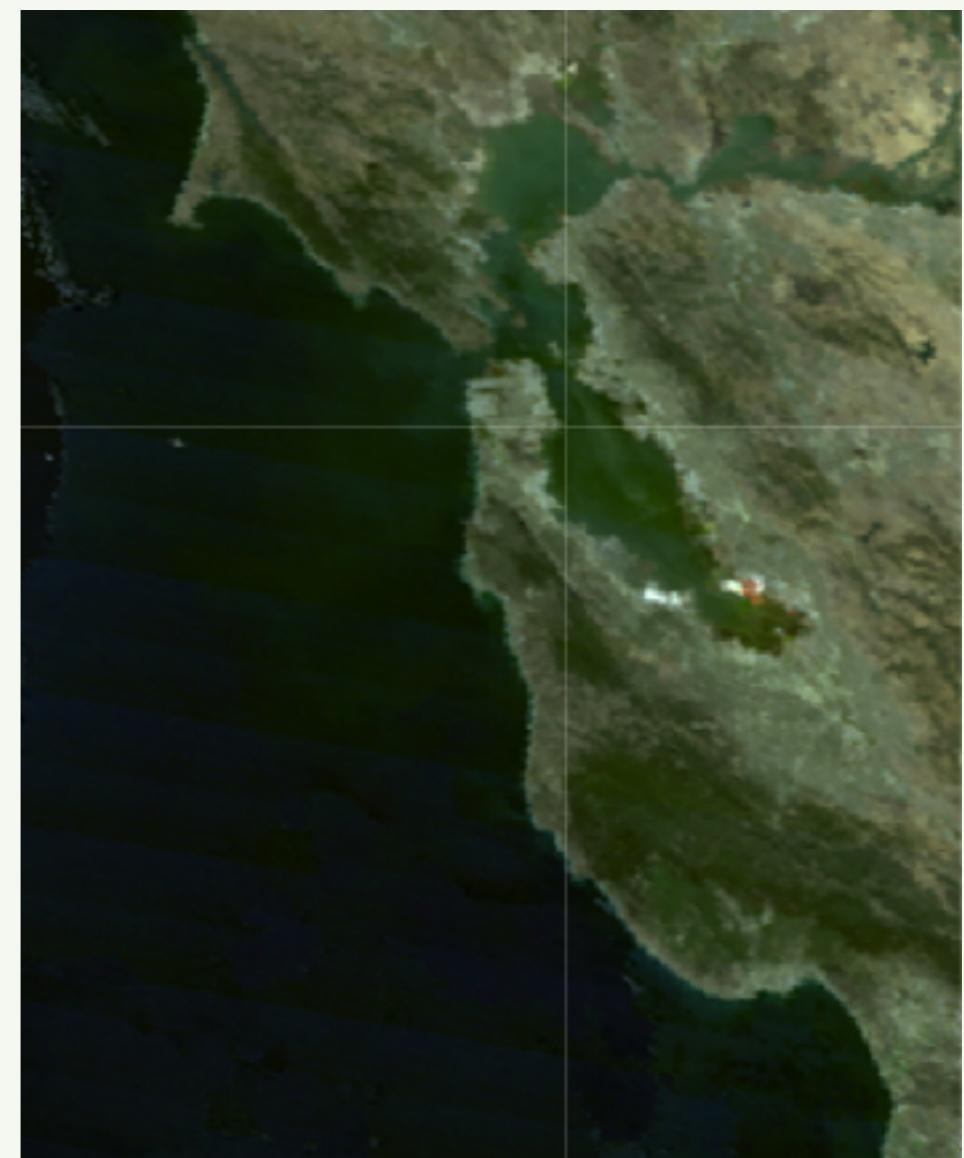
知っていますか？  
福井は日本の・・・

# 西海岸

サイバーバレー



シリコンバレー





サイバーバレー  
名付け親  
connectFree CEO  
帝都 久利寿  
(テイト ク里斯)

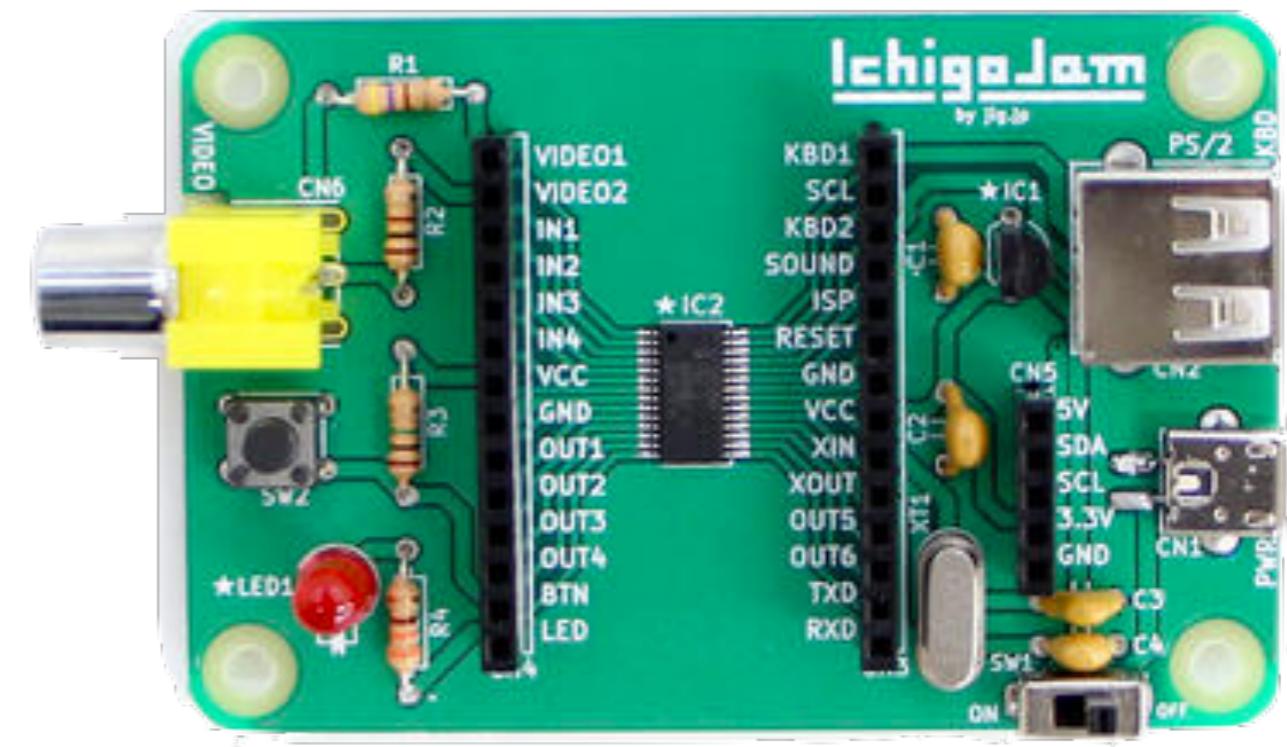
AI, IoT, VR, DX

すべての要はコンピューター

コンピューターと  
なかよくなろう

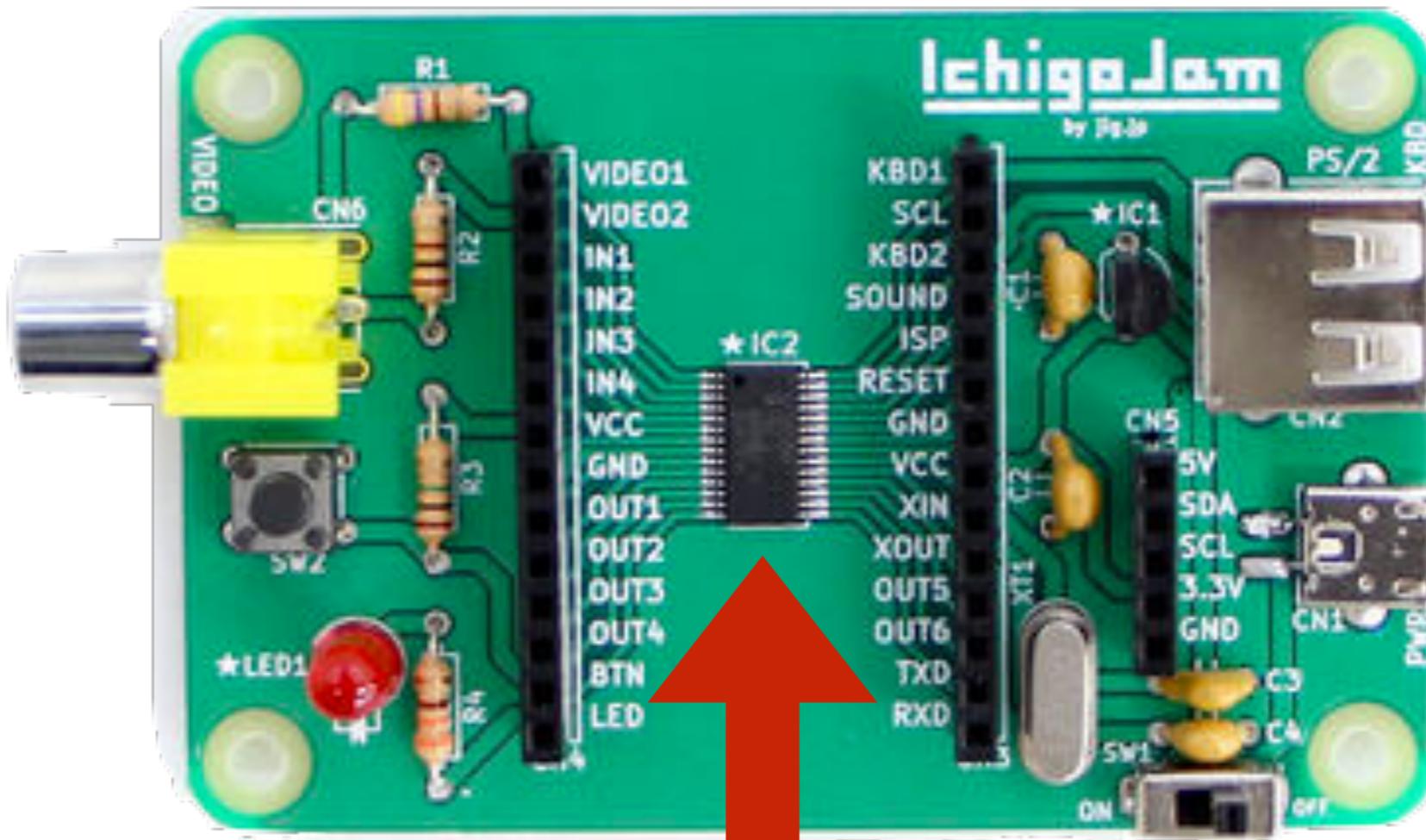


**IchigoJam**



こどもパソコン IchigoJam

1,500円~



これがコンピューター！

おねだん、100円！

# 「IchigoJam readnspeak」で検索



コンピューターと  
はなそう





（ミミ、ナイヨ）

ハローー



セットアップ！



# IchigoJam をつないで、スイッチオン

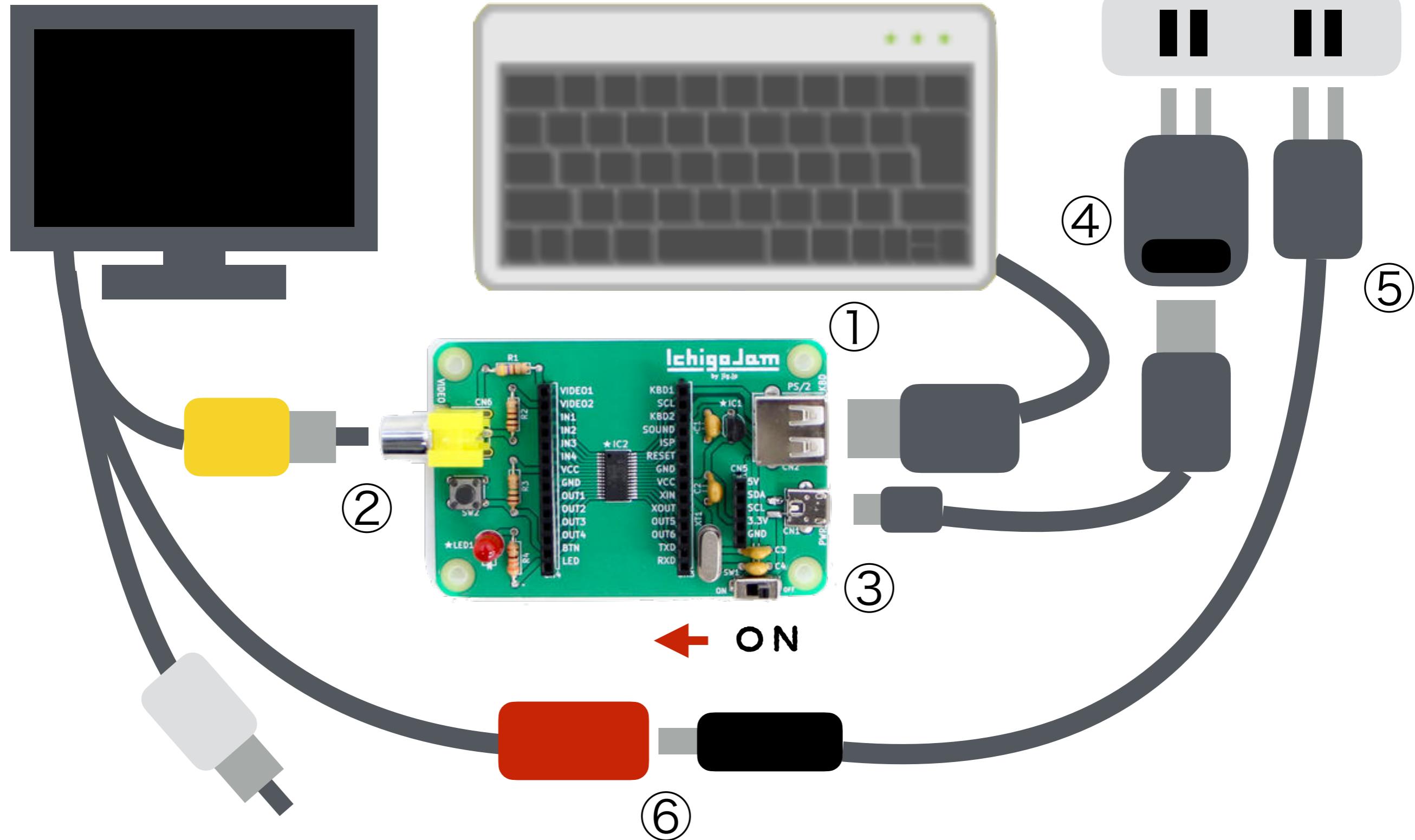
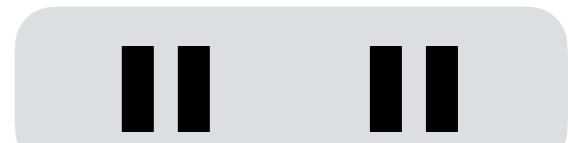
テレビ



キーボード



でんげん



「AUDIO OFF」を押し 「AUDIO ON」に



I c h i g o J a m   B A S I C  
OK  
AI

キーボードで「A」をさがそう  
キーボード下から3だんめ、一番左

IchigoJam BASIC

OK

A B C D

B, C, D, ...

IchigoJam BASIC

OK

A B C D 1 2 3 4

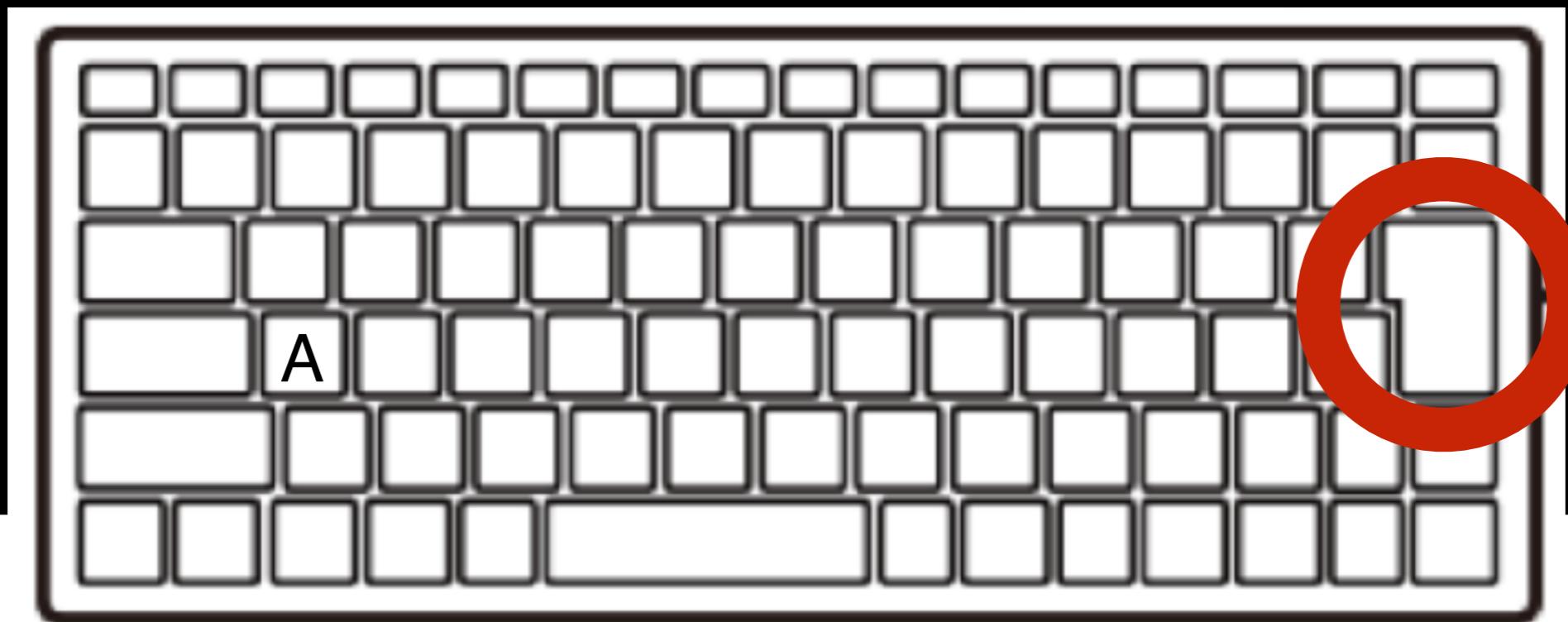
1, 2, 3, 4 ...

上から2だん目、一番左から

I c h i g o J a m   B A S I C

OK

A B C D 1 2 3 4



エンターキー

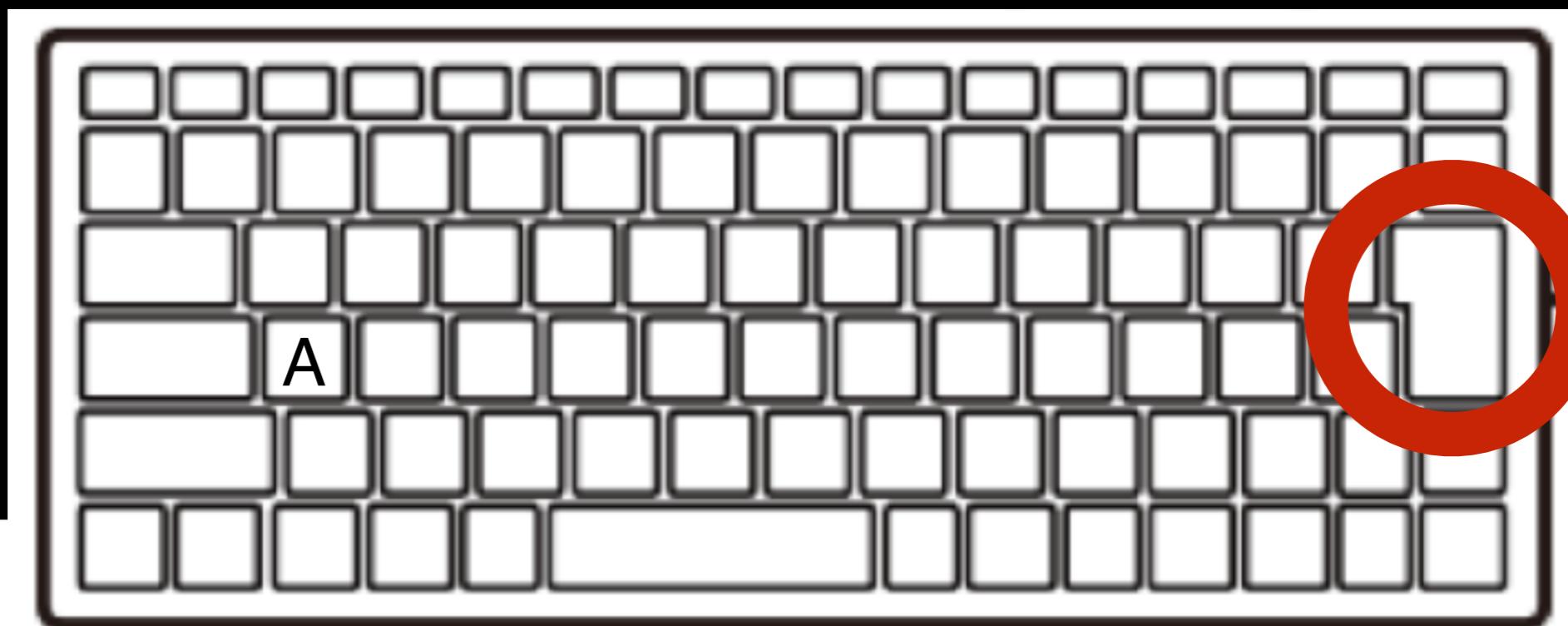
IchigoJam BASIC

OK

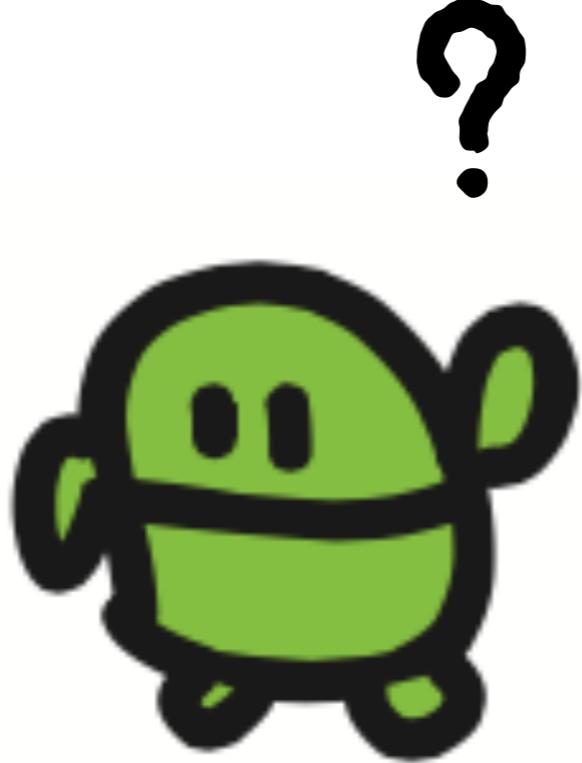
ABCĐ1234

Syntax error

|



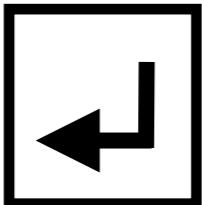
エンターキー



# シラナイ

# コトバ"ダ"ナ -

A



(エー、エンター)

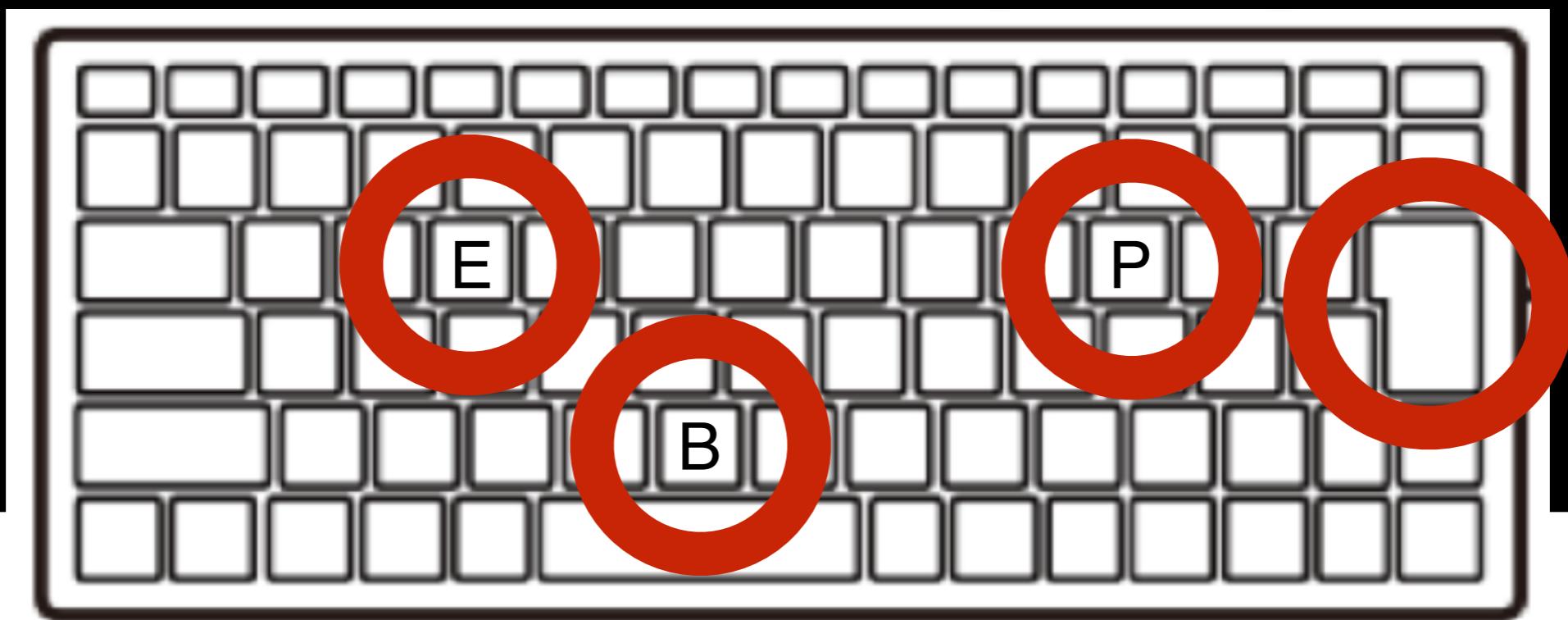
# Syntax error

## ( シンタックス エラー )

あとをならそう



B E E P I



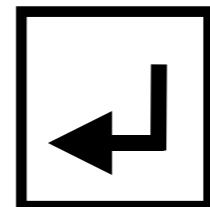
B E E P エンター

♪!



シリッテル！

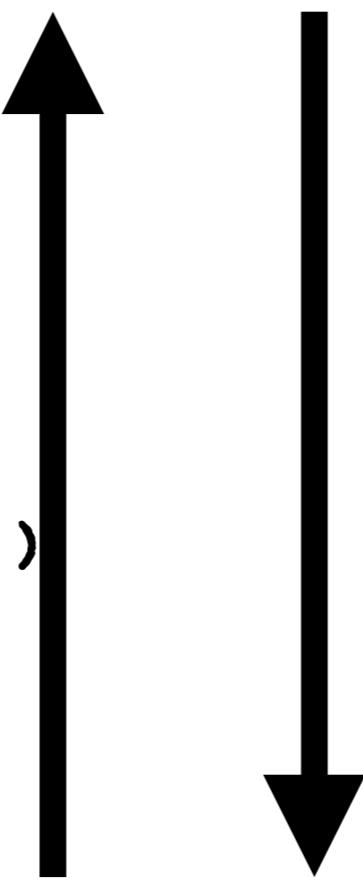
BEEP



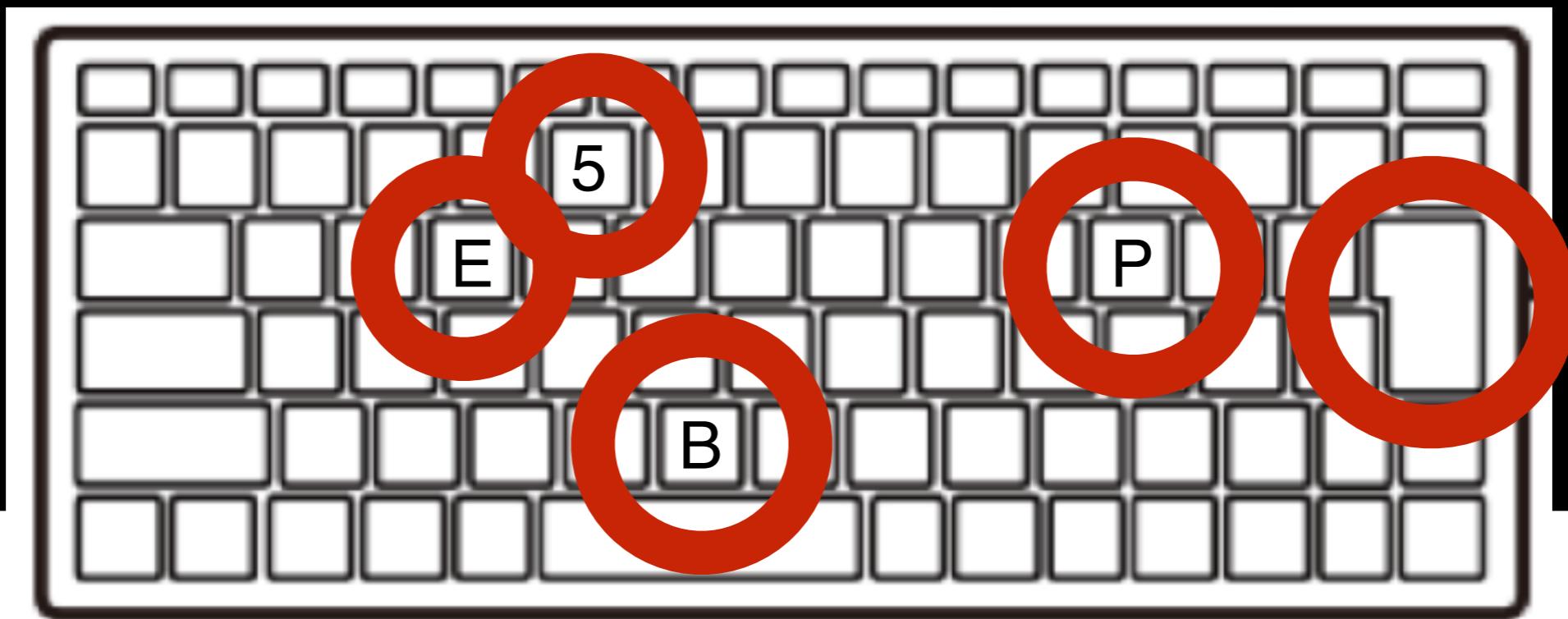
(ビー、イー、イー、ピー、エンター)

OK

(オーケー)



BEEP5I



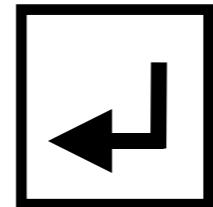
B E E P エンター

ピ！



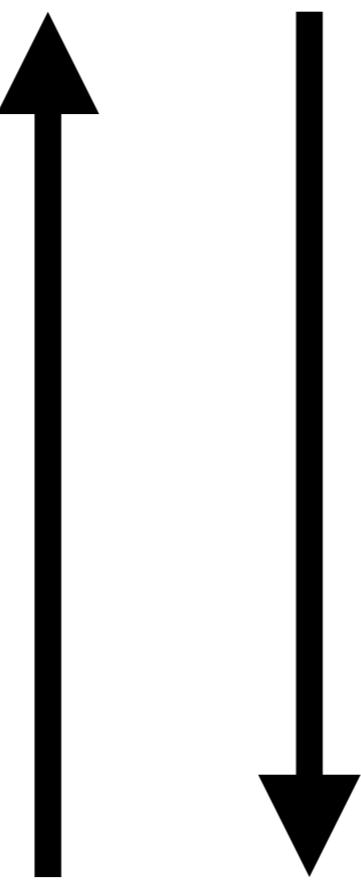
シリッテル！

BEEP5

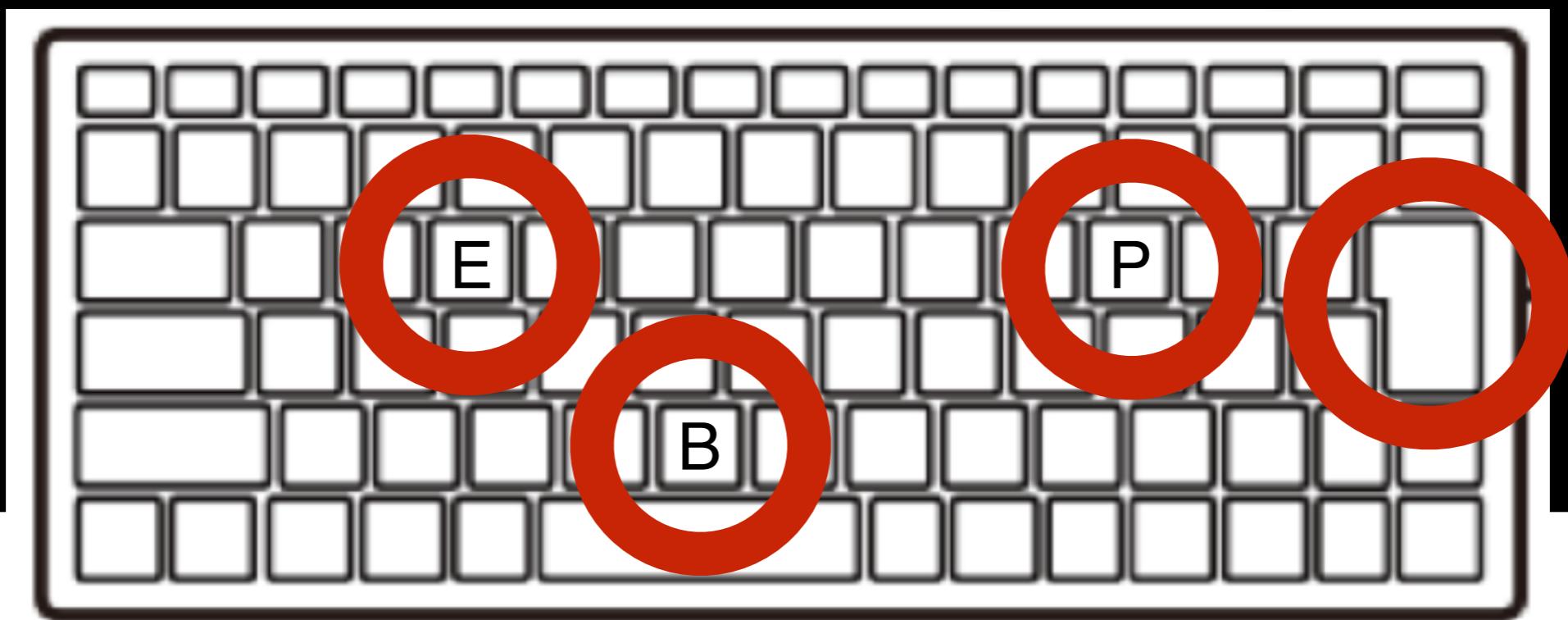


(ピー、イー、イー、ピー、  
5、エンター)

OK  
(オーケー)

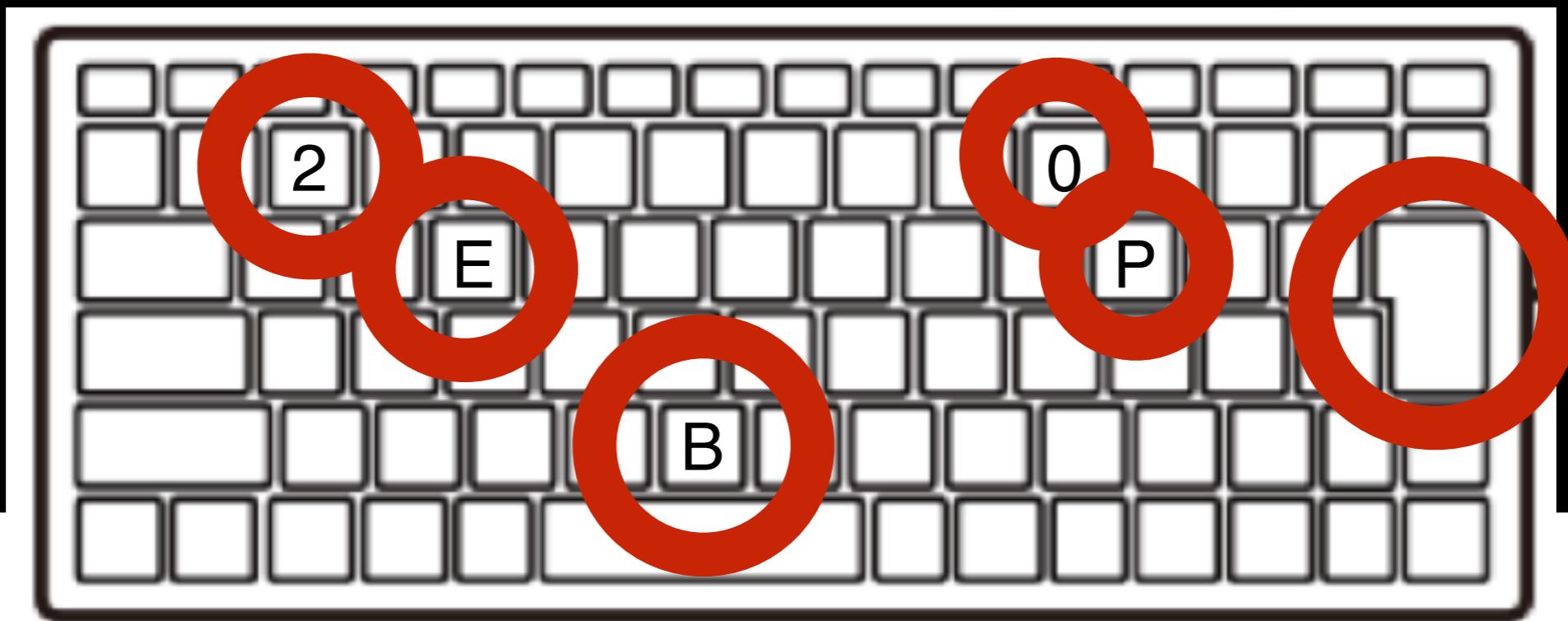


B E E P I



B E E P エンター

B E E P 2 0 !

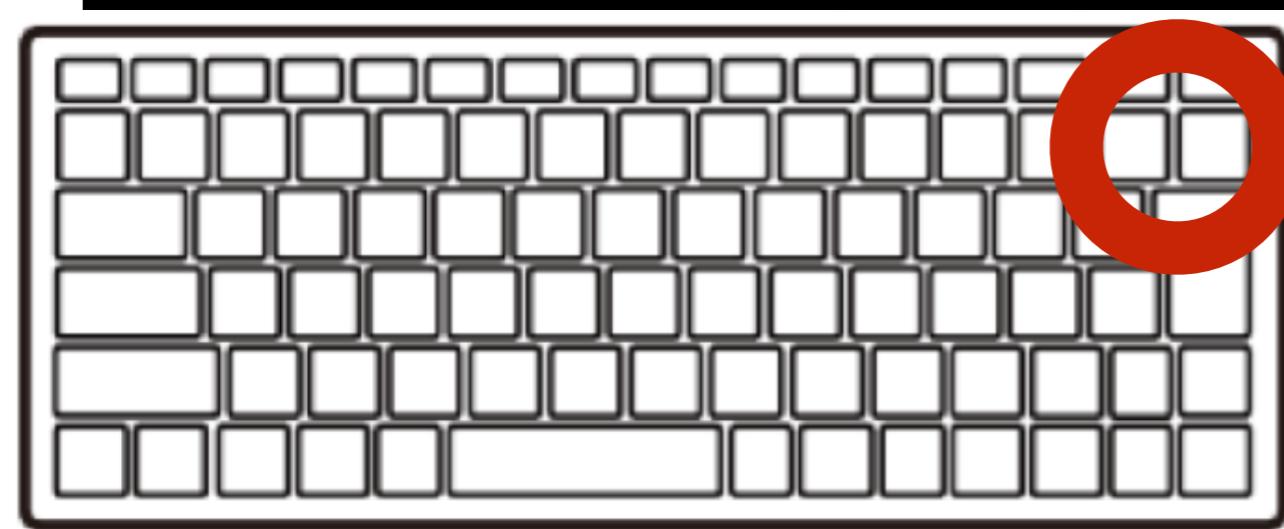


B E E P エンターアイ

BBB

うちすぎてみよう

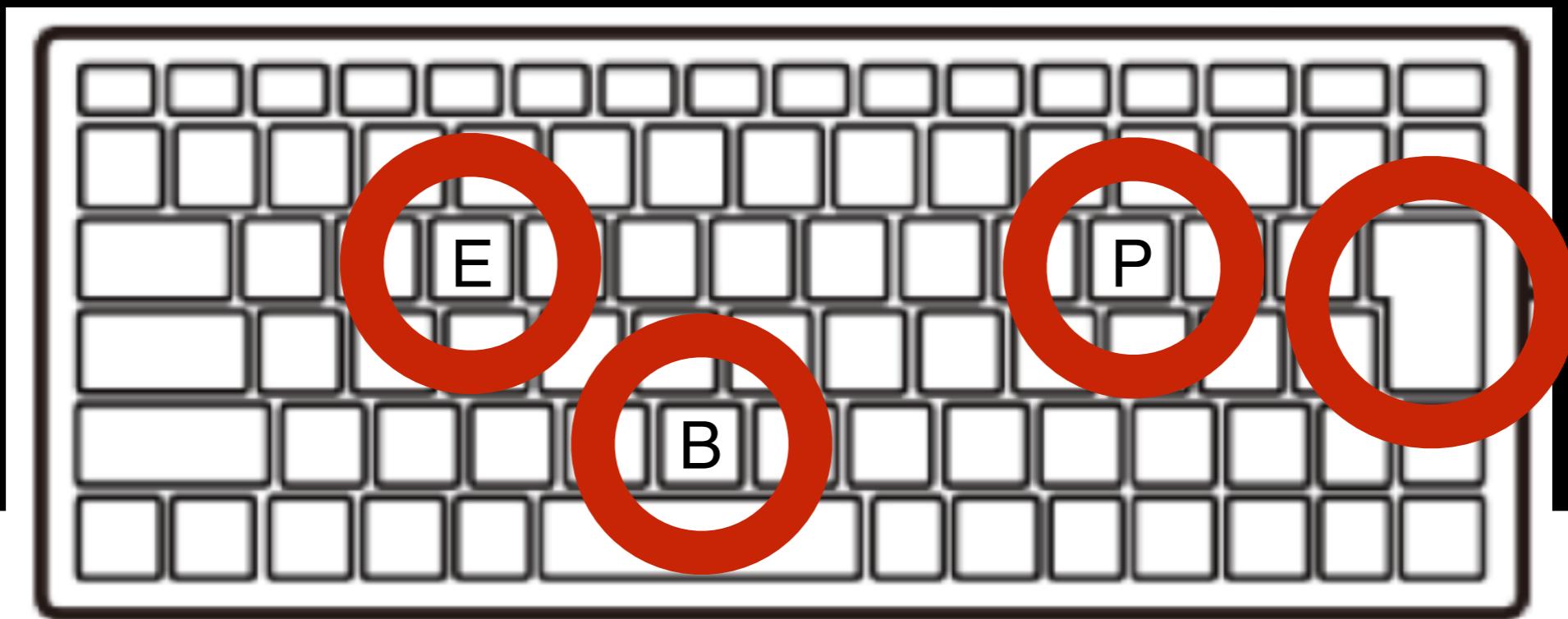
E|



Back  
Space

そんなときはバックスペース  
(キーボードみぎうえのほう)

B E E P I



B E E P エンター

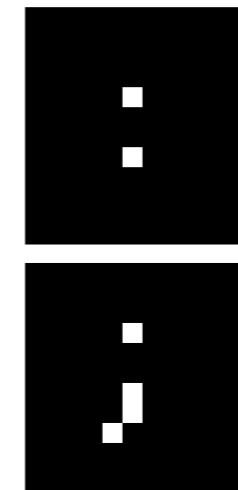
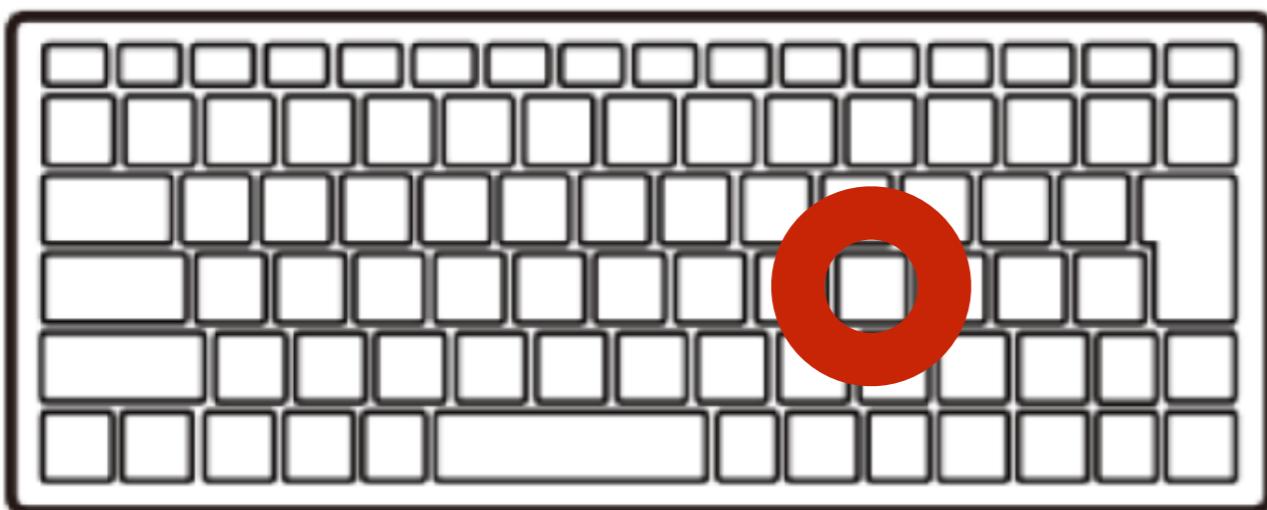
♪、ピ？

BEEP:BEEP5 ↵



コロン

(エルのふたつみぎ)

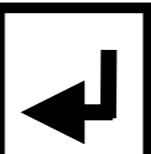


コロン

セミコロン

♪ !

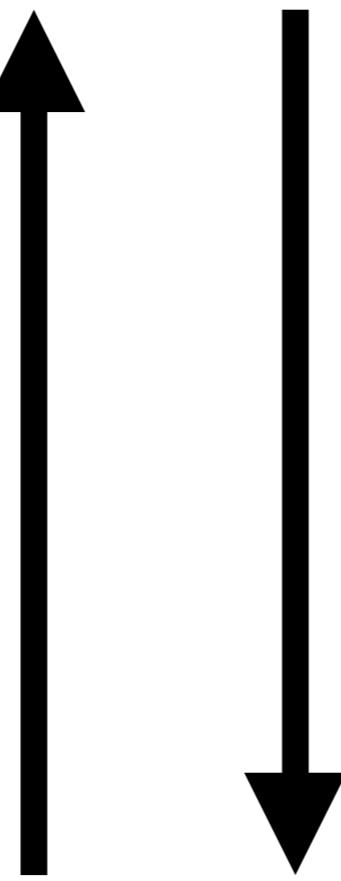


BEEP:BEEP5 

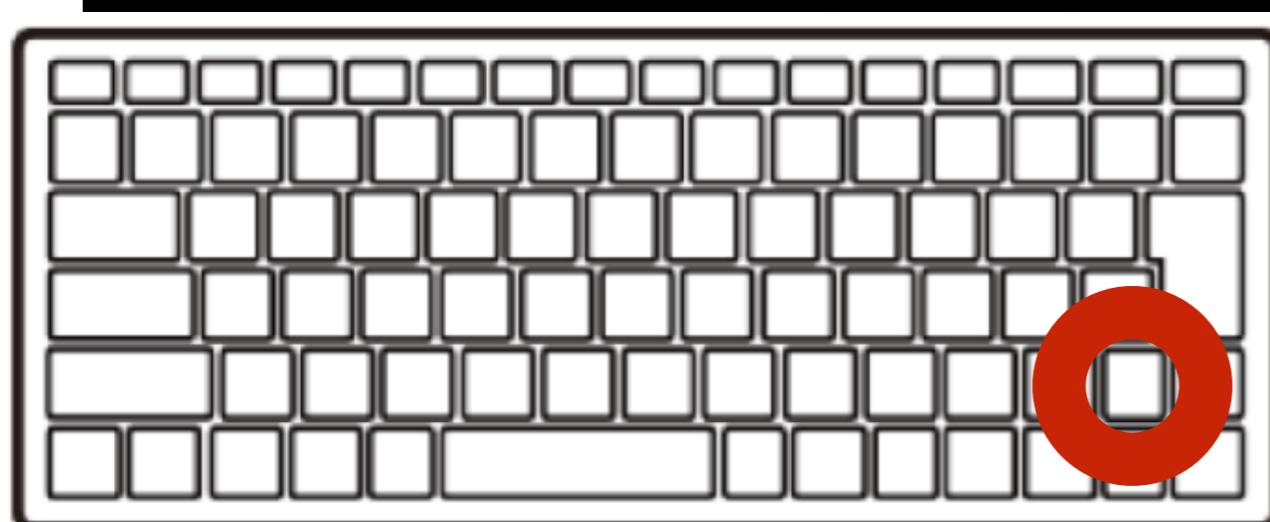
(さいごに、エンター)

OK

おや ?



BEEP:BEEPS  
OK



カーソル「上」2回、エンターで  
もういちど

ここで“もんだい”！

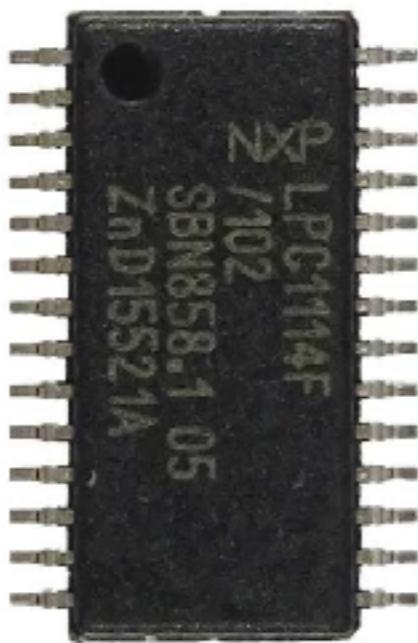




IchigoJam

CPU

100円のコンピューター  
1秒間に何回計算できる？



IchigoJam

CPU

1秒に5000万回！



(C)IchigoJam



(C)Apple



(C)TSUKUMO

IchigoJam

iPhone

パソコン

スパコン富岳

5000万回

1兆回

10兆回

100京回

IchigoJam  
何台分？→

2万台分

20万台分

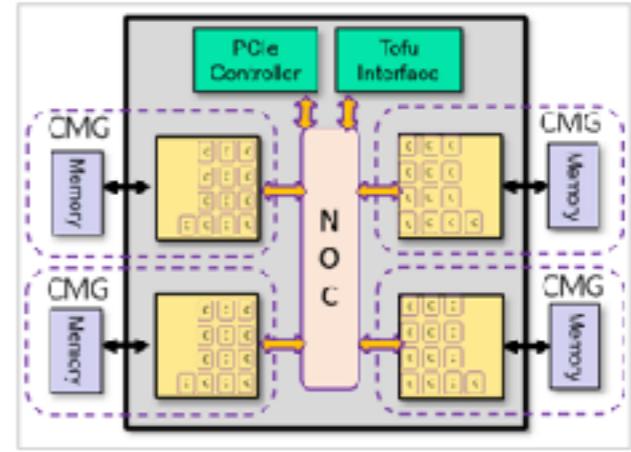
200億台分

1500円

8万円

10万円

1100億円



(C)RIKEN

まつて = WAIT



まって

W A I T 6 0 ↵

エンター、おしてから  
OKとかえるまでなんびよう？

ピ。1びようまって。ピ

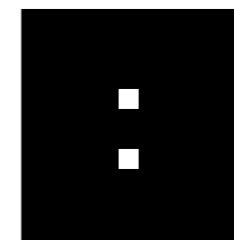
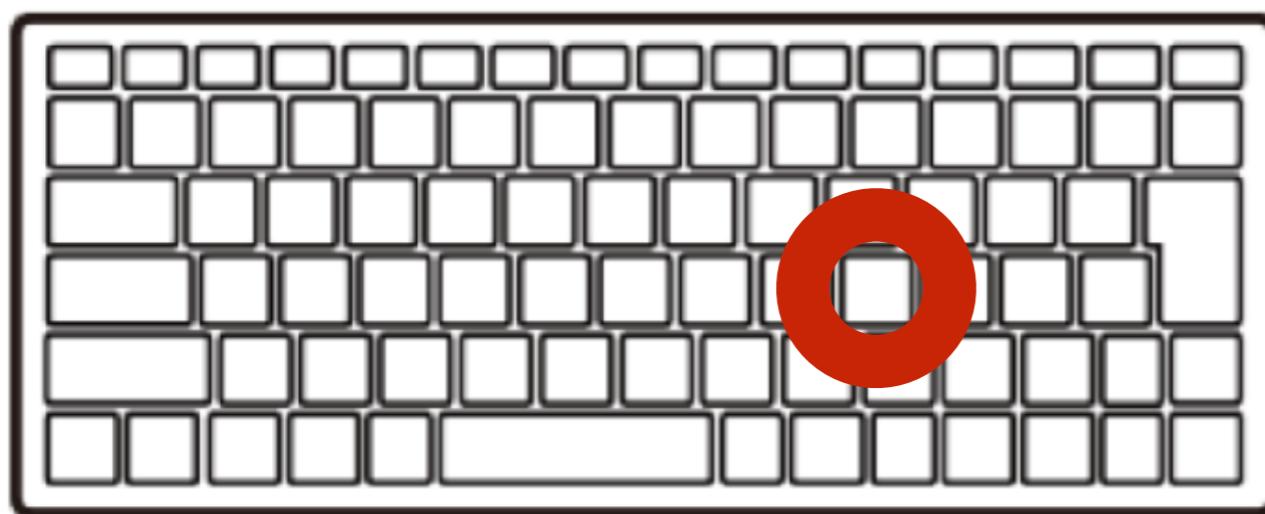
BEEP : WAIT 60 : BEEP 5 ↵



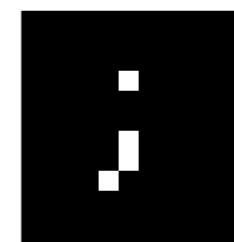
コロン



コロン



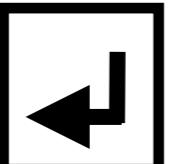
コロン



セミコロン

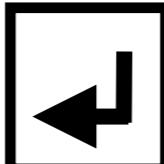
カーソル上2回

右キーをあしてたどってみよう

BEEP : WAIT 60 : BEEP 5 

いわなくなつた？

つづけて、うとう

BEEP : WAIT 60 : BEEP 5 : WAIT 60  
: BEEP 20 

ブ、ピ、ポ！

10かいならずには？



BEEEP : WAIT10 : BEEEP : WAIT10 :  
BEEEP : WAIT10 : BEEEP : WAIT10 :

\*うたなくていいよ

10回なる！

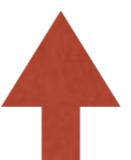
プログラム



1 BEEP : WAIT 30 ↵



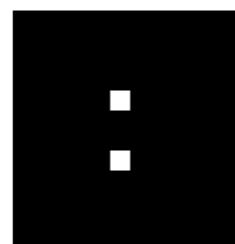
スペース



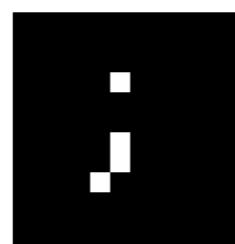
コロン



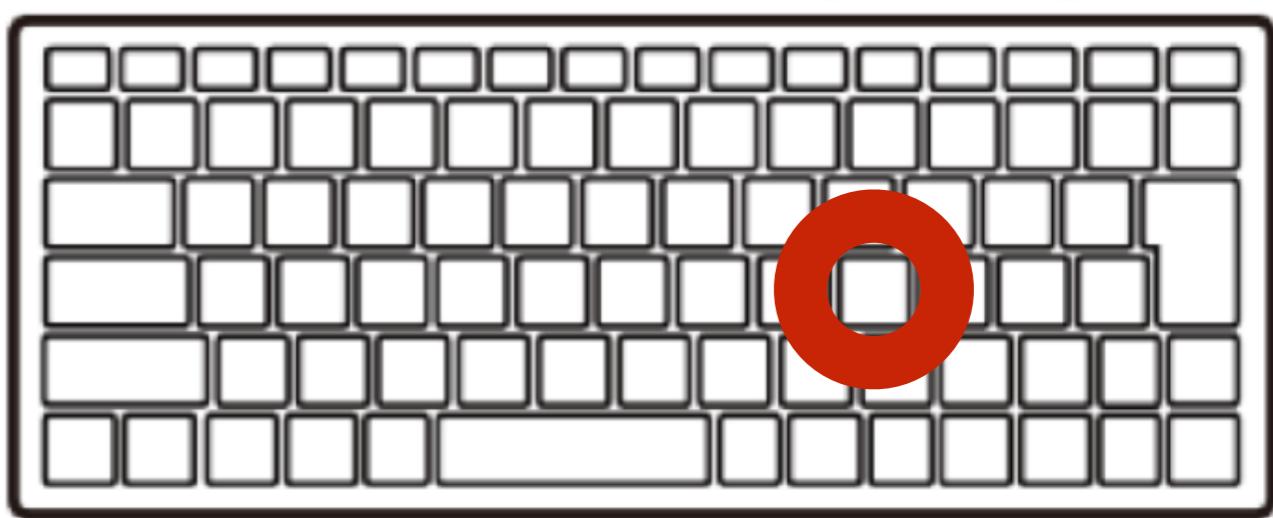
エンター



コロン



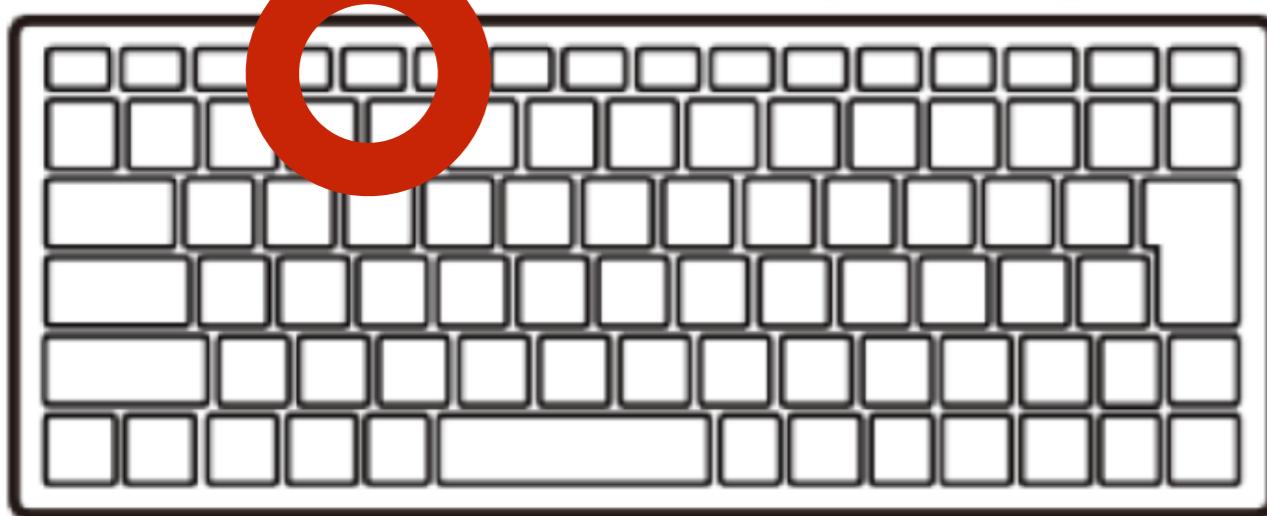
セミコロン



ラン（はしれ！／うごかす）

RUN

F5



F5



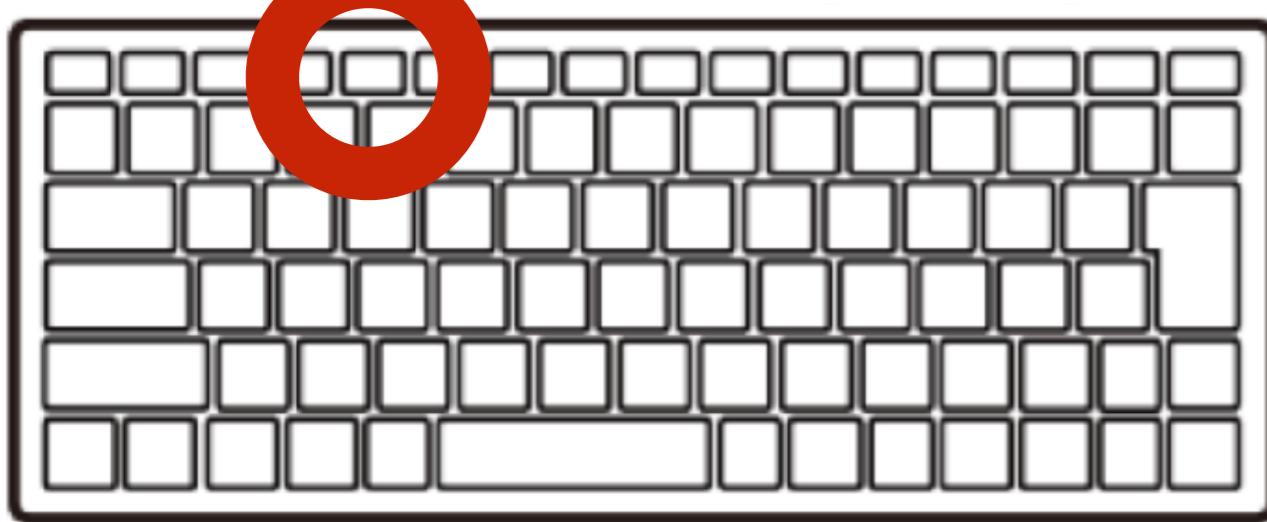
100回やって？



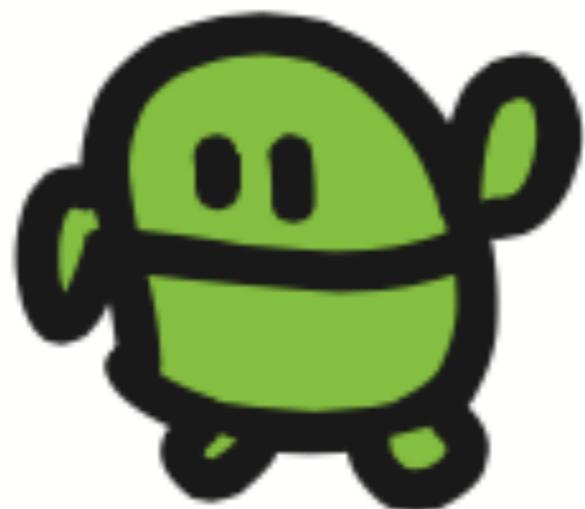
くりかえし

2 GOTO1 ↵

F5

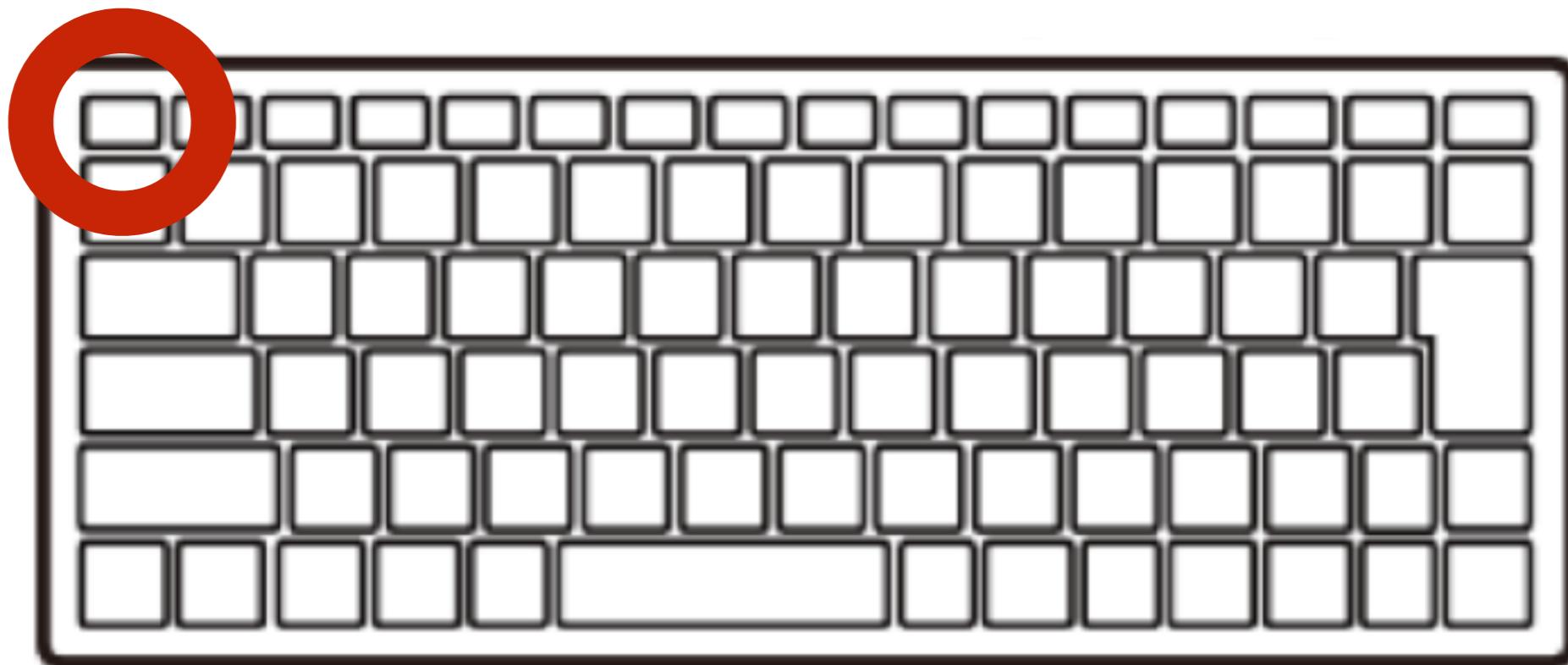


リズムマシーンできた



とまって！エスケープキー

[ESC] + -



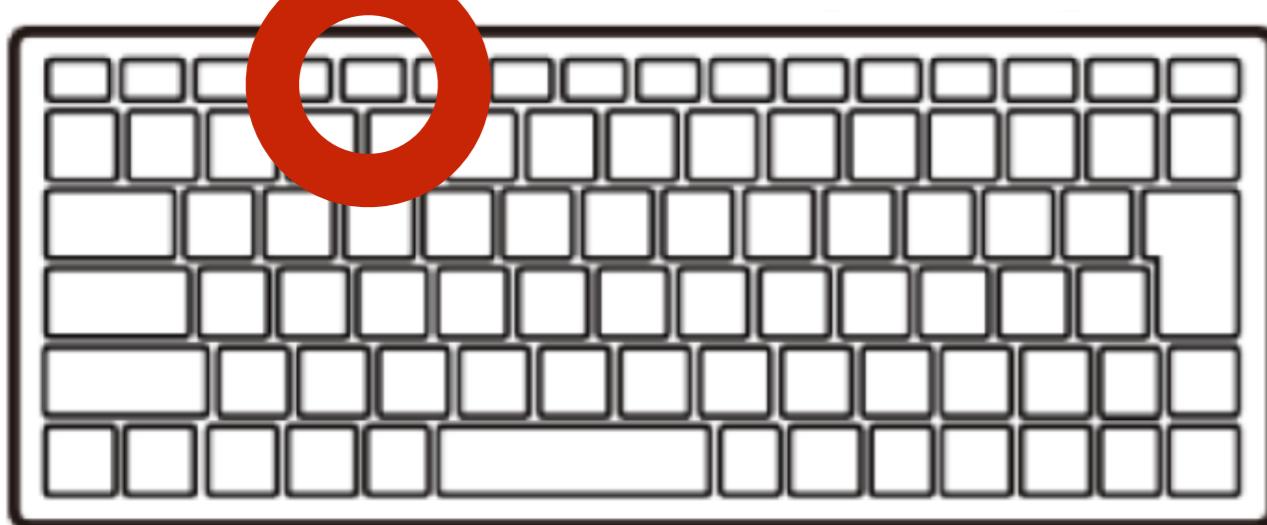
おとをかえてみよう



リスト（プログラムみせて）

LIST

F4



おぼえてるよ！



1 BEEP : WAIT 30  
2 GOT 01  
OK

コロンのところへ

カーソル上3回で"1"へ

カーソル右をあして、BEEPのうしろへ



1 BEEPS: WAIT 30  
2 GOT 01  
OK

コロンのところへ

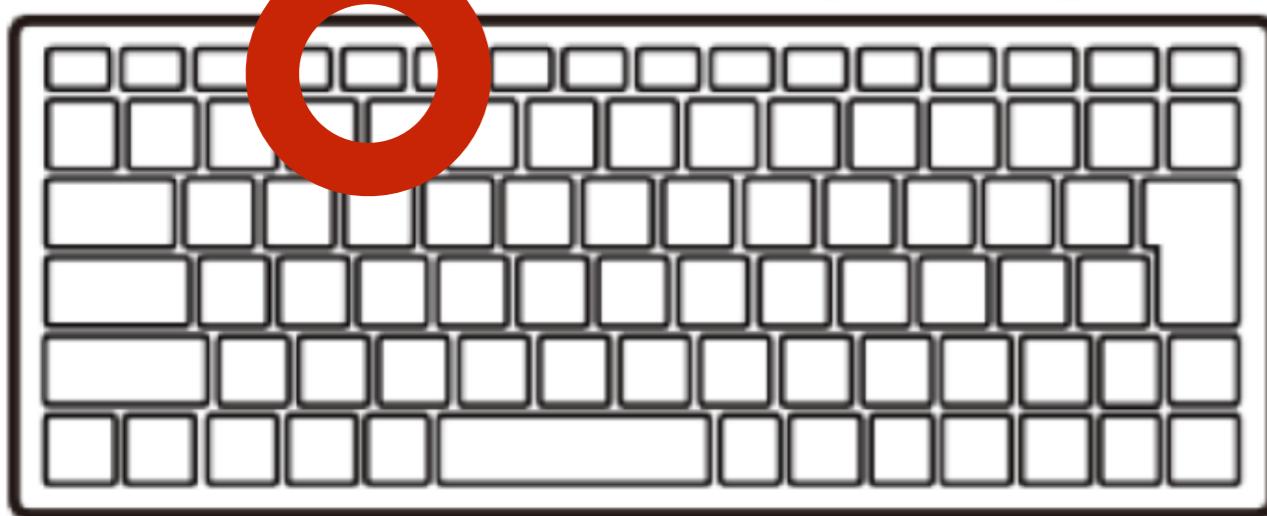
5をうち、エンター



ラン（はしれ！／うごかす）

RUN

F5

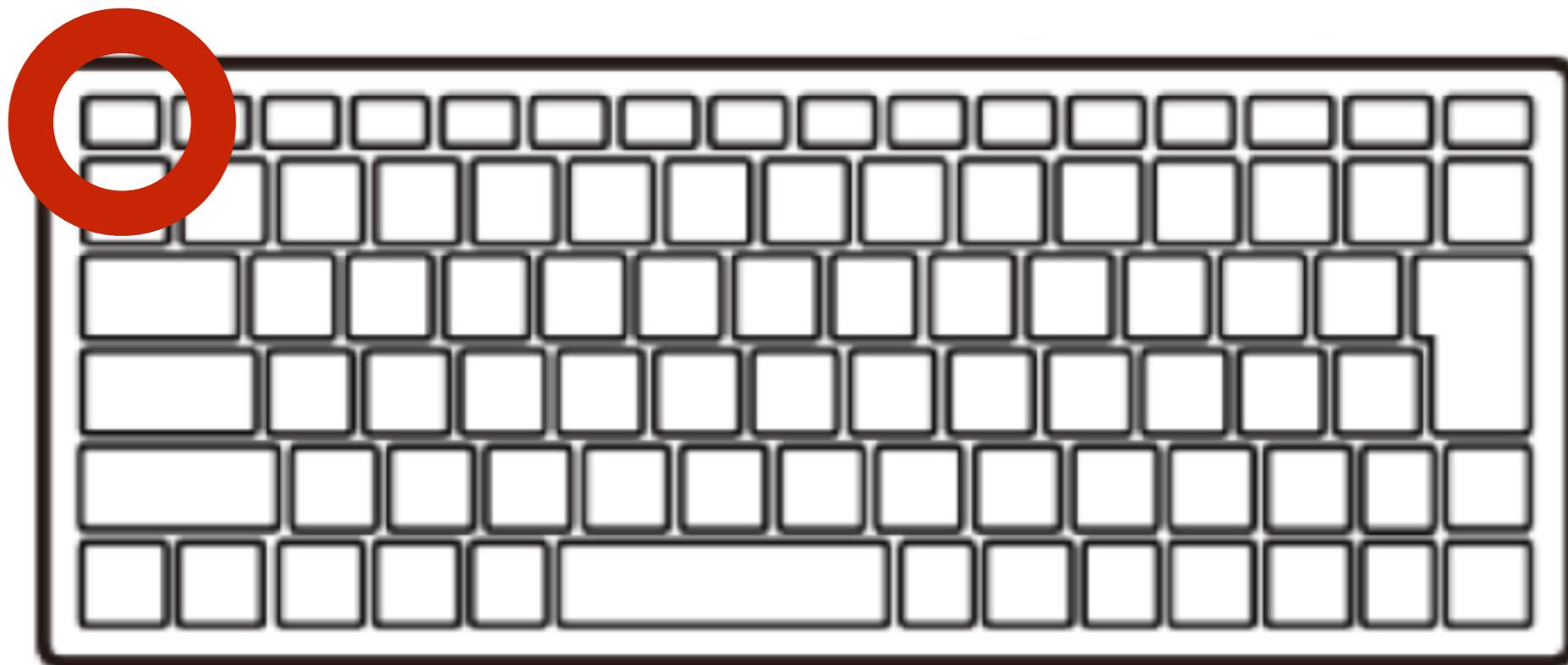


F5



とまって！エスケープキー

[ ESC ] + -



1 BEEPS: WAIT 10  
2 GOT 01  
OK

3を1に

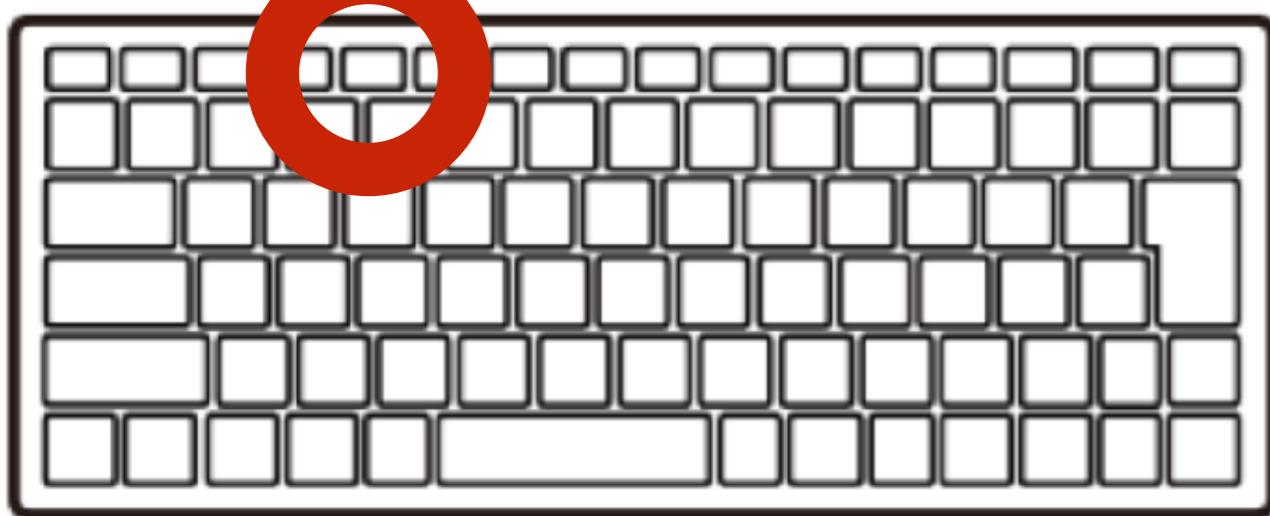
カーソルを3のうし3、0に  
パックスペースをして、1をうち、エンター



ラン（はしれ！／うごかす）

RUN

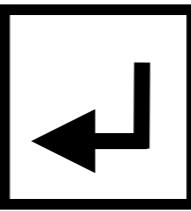
F5



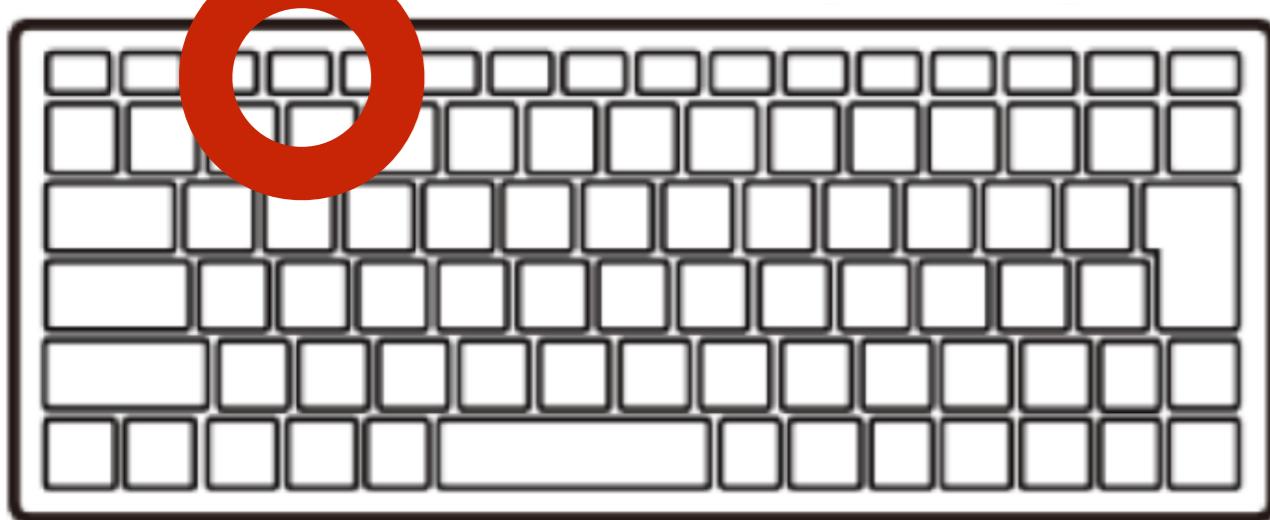
F5



ほぞん（プログラム書き込み）

SAVE 

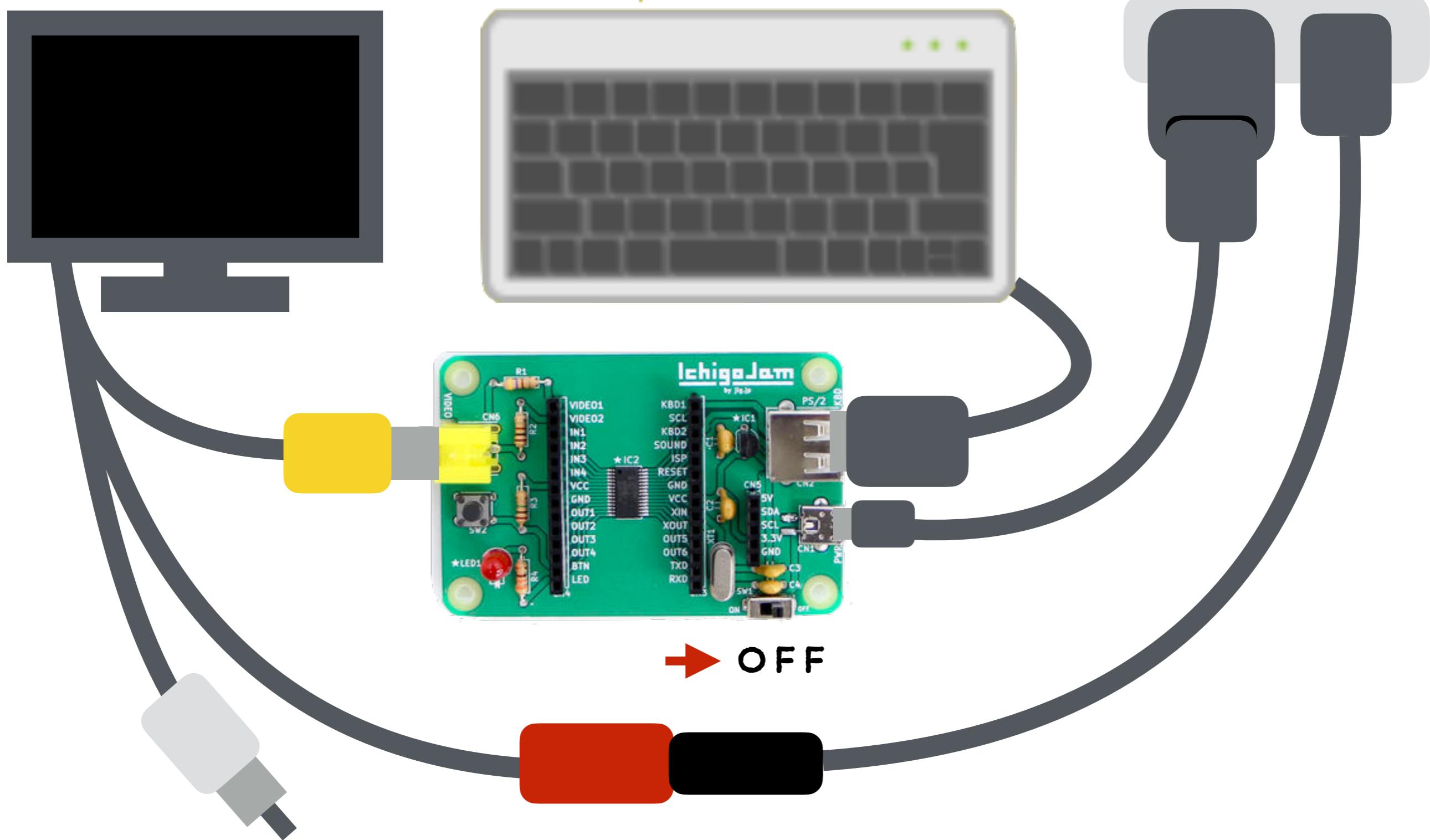
F3



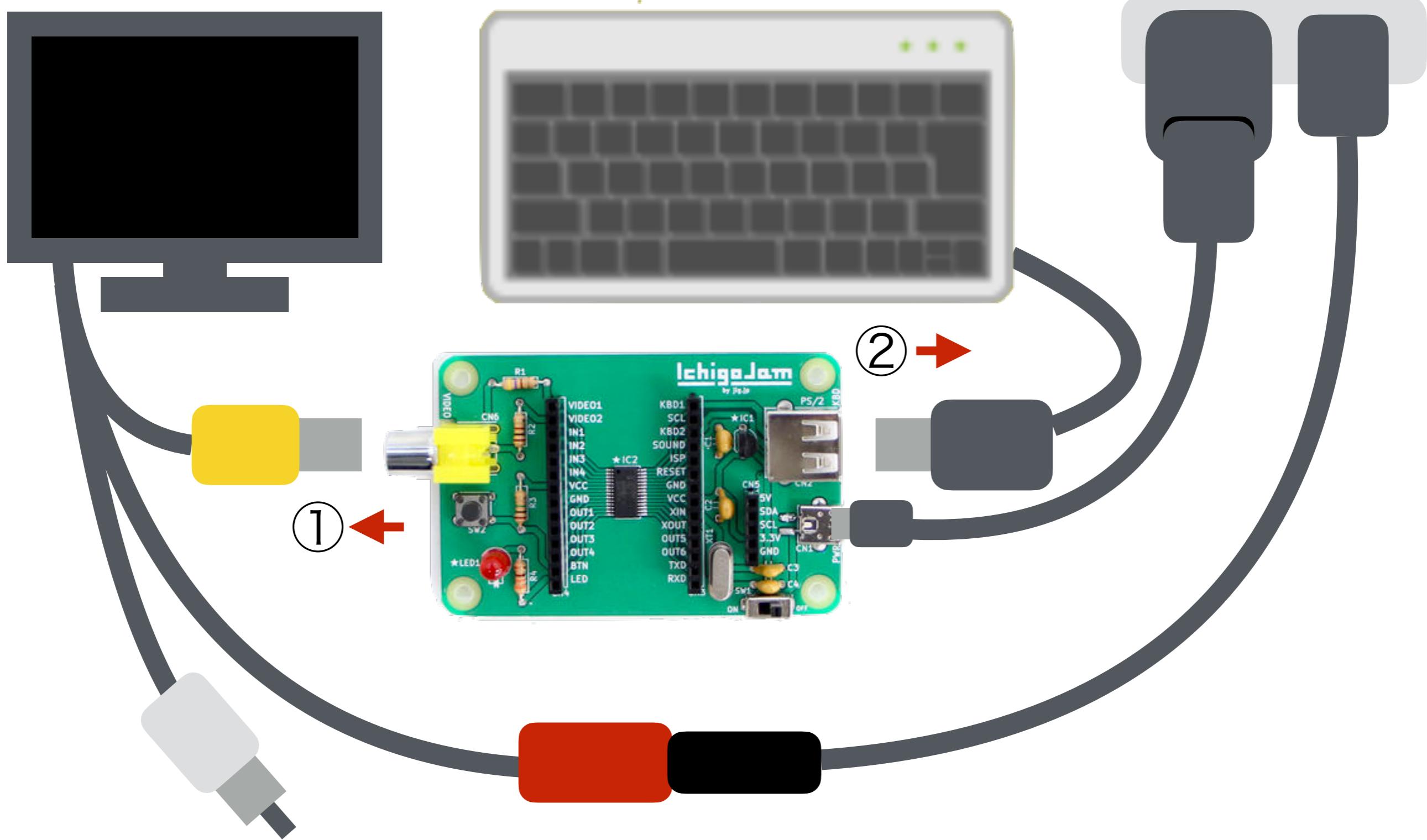
F3、0、エンター



# IchigoJam のスイッチ、オフ

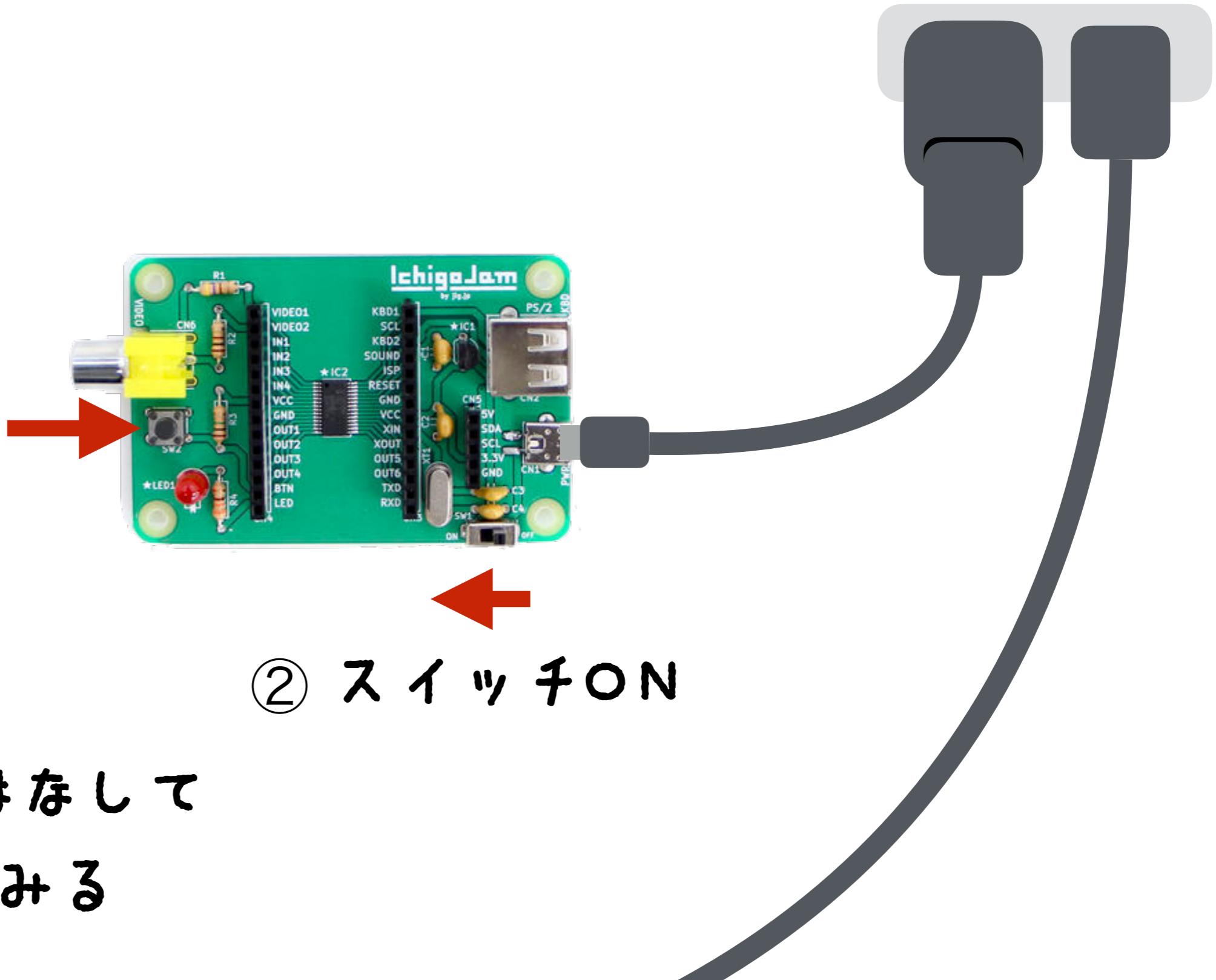


# テレビとキーボードをぬこう



# ボタンをおしながらスイッチオン！

① ボタンを  
おしながら

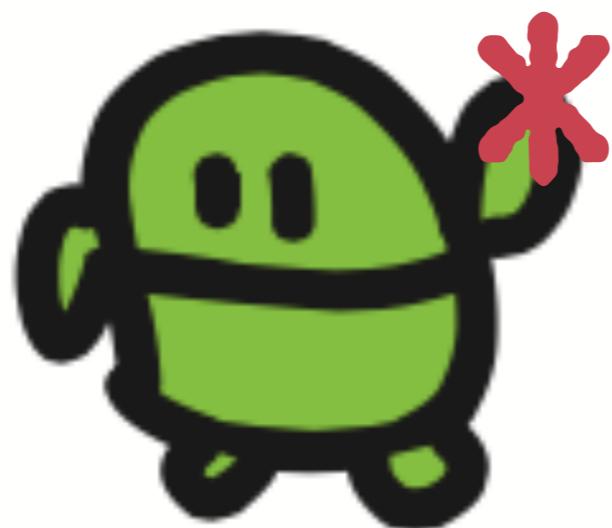


② スイッチON

③ ボタンをはなして  
LEDを見る

リズム口ボット

できた！



# みのまわりのロボット



パナソニック洗濯機



ぜんぶ、だれかが  
プログラミングしたもの

6:38

“アイデアを形に”  
鯖江発 小型コンピューター



NHK

おはよう日本  
(東海北陸地区)

2015.12.7

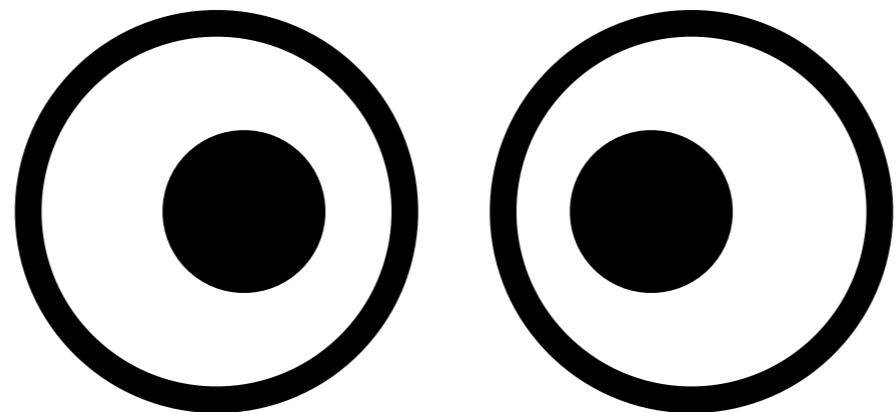
作動をメールで通知！  
見回りいらず  
イノシシIoT  
by IchigoJam



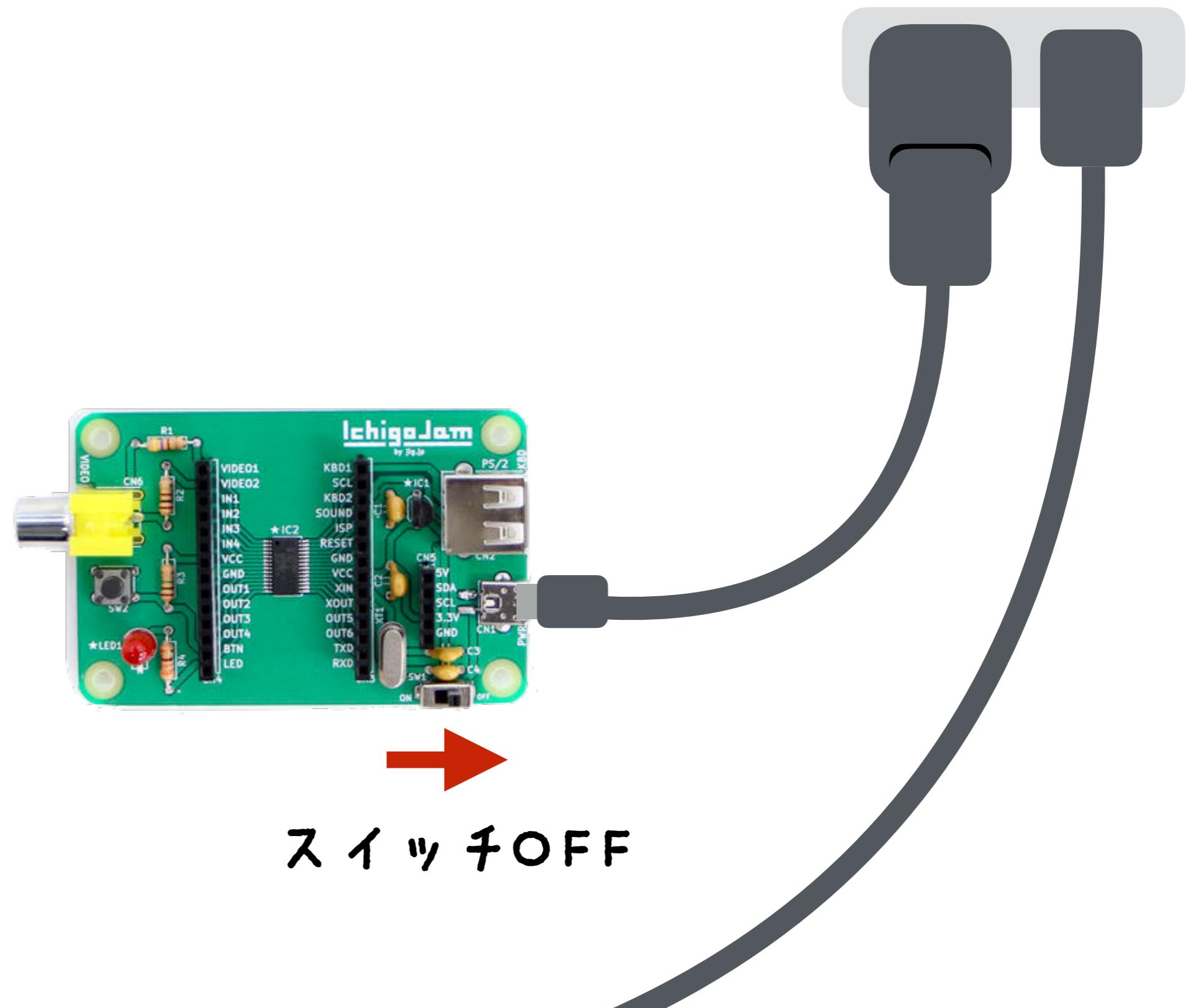
コンピューターは  
どこにいる？



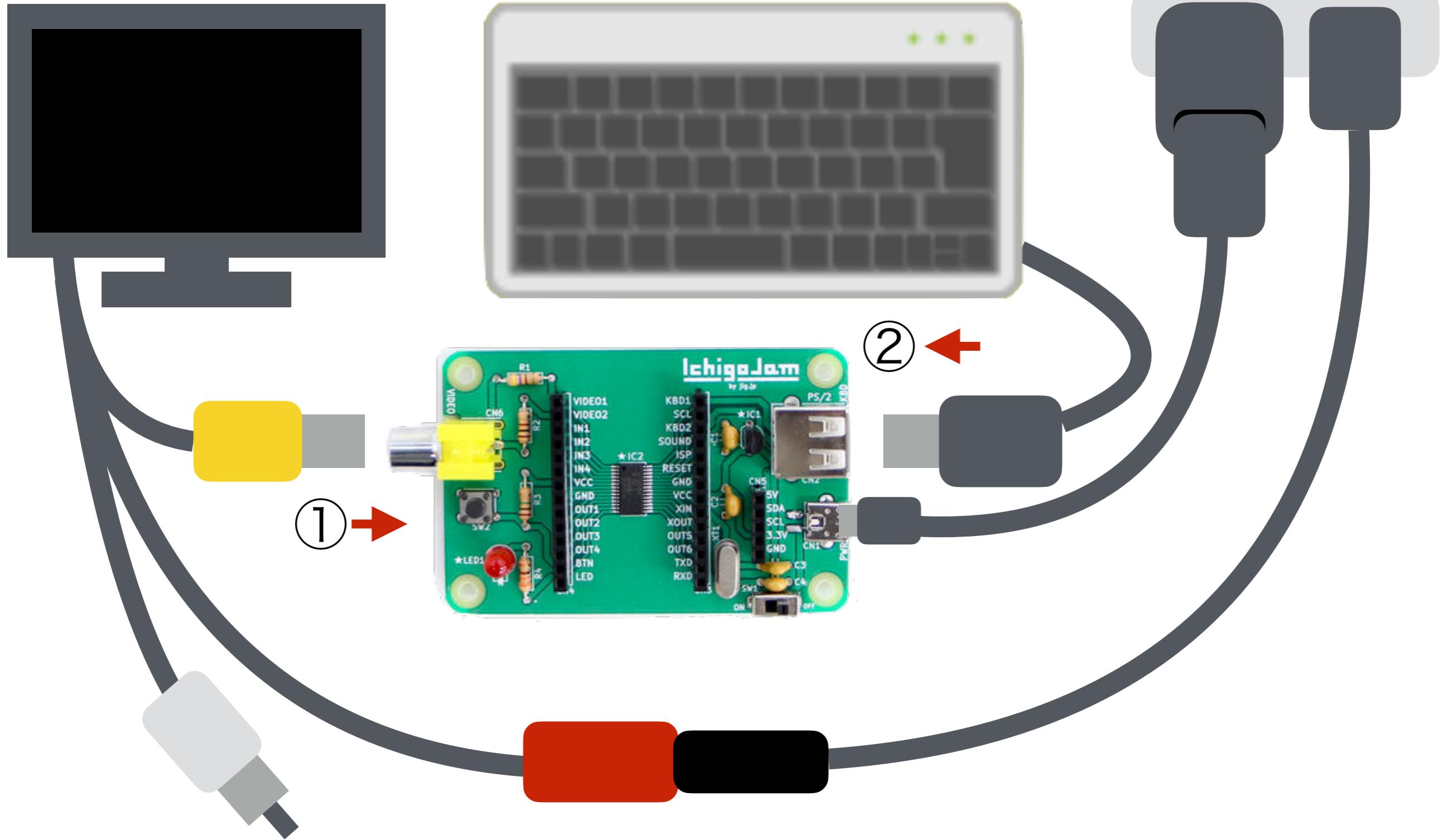
お家のコンピューター  
さがしてみよう！



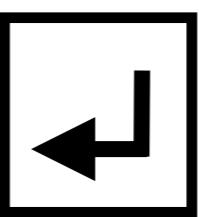
# スイッチオフ



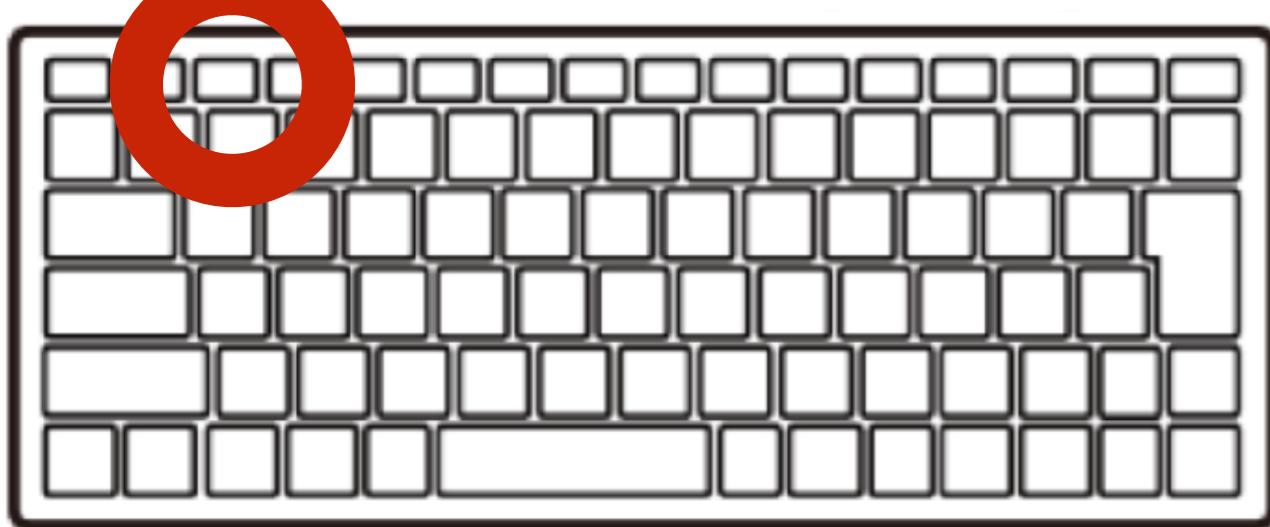
# テレビとキーボードをつなないで、スイッチオン



# プログラム読み込み

LOADS 

F2



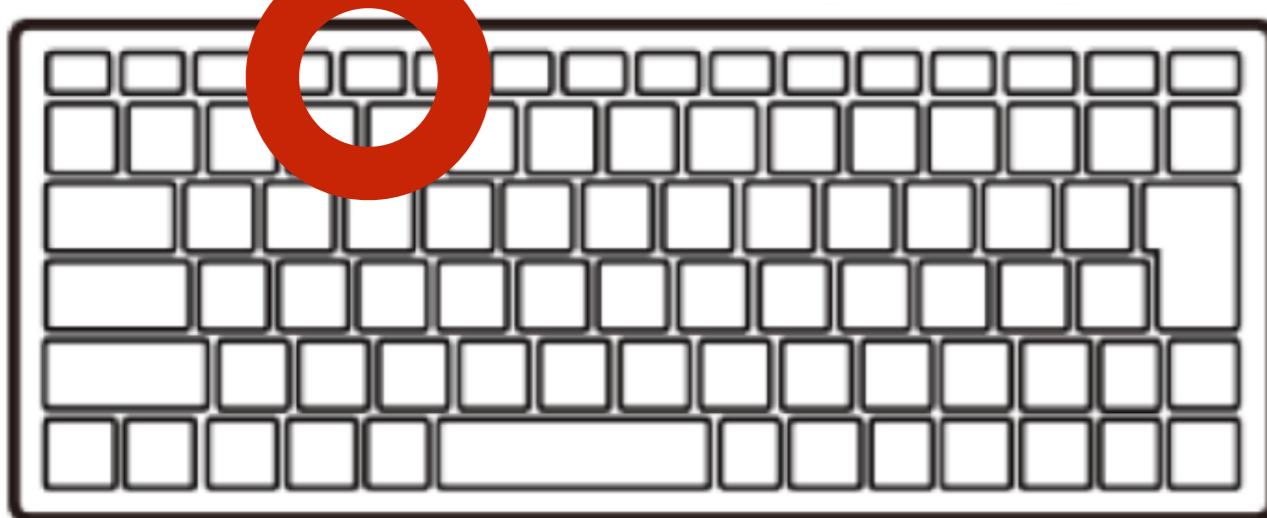
F2、0、エンター



リスト（プログラムみせて）

LIST

F4



おもいだしたよ

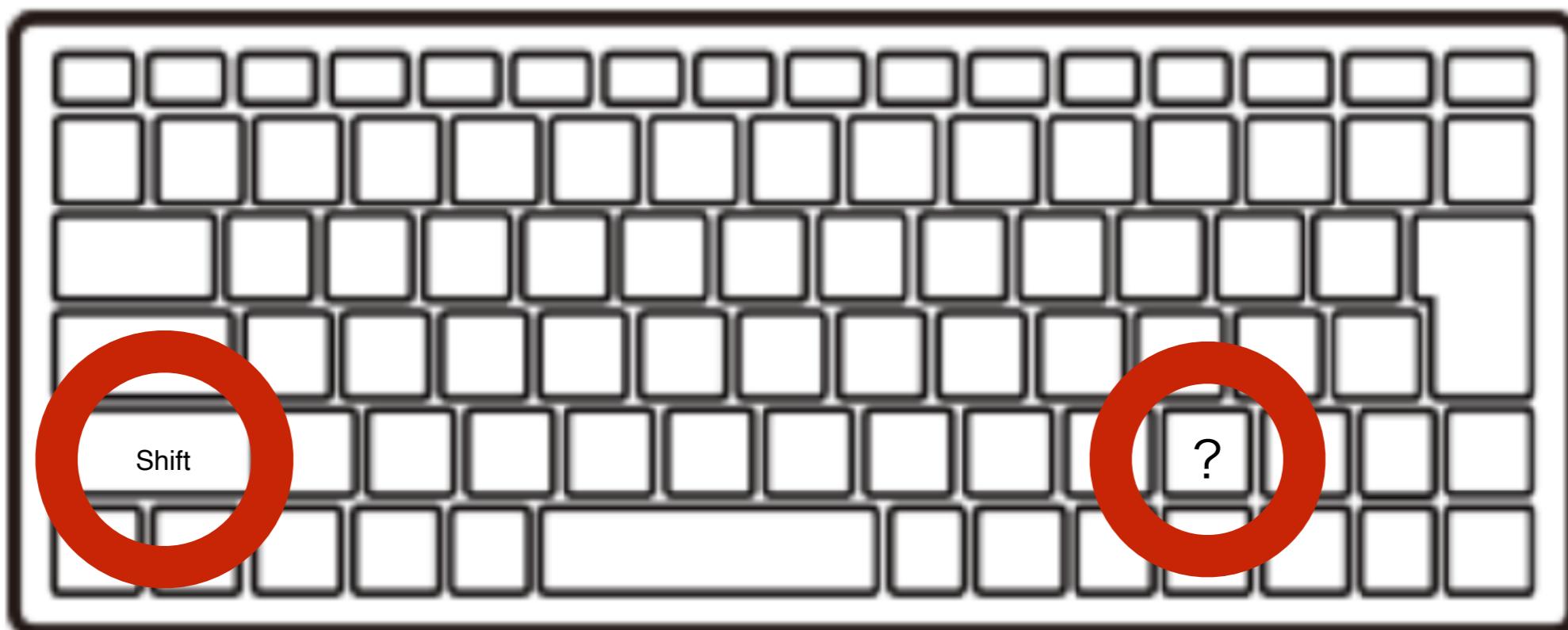


# ジャンケンゲームをつくろう

with IchigoJam readn'speak



キーのうえにあるもじは  
シフトキーをおしながら「め」をおす



シフトキー：キー ボード下から2だん目、右のほう

? 1 + 1 ↲

はてな、いち、プラス、いち、エンター  
こたえは？

計算するよ

? 3 \* 5 ↵

はてな、さん、アスタリスク、ご、エンター  
こたえは？

計算するよ

$A = 3 + 2$

?A

へんすうAにいれて、リサイクル！

へんすう

? RND (3) ↵

はてな、RND、かっこ、さん、かっこじる、エンター  
などにがでるかな？

上キーを3回おして、エンター  
などでも！

ランダム！

ジャンケンゲームの  
プログラムをつくろう



さいしょから（プログラムクリア）

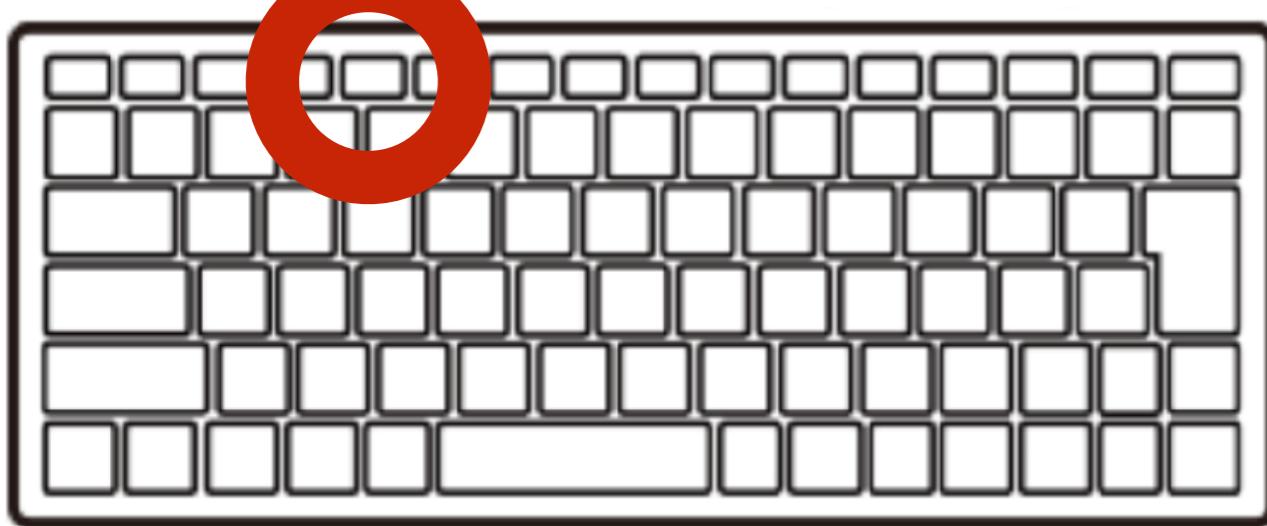
NEW 

ほぞんしたのは  
きえないよ



```
10 BEEP : WAIT 30 : BEEP 15 ↵
```

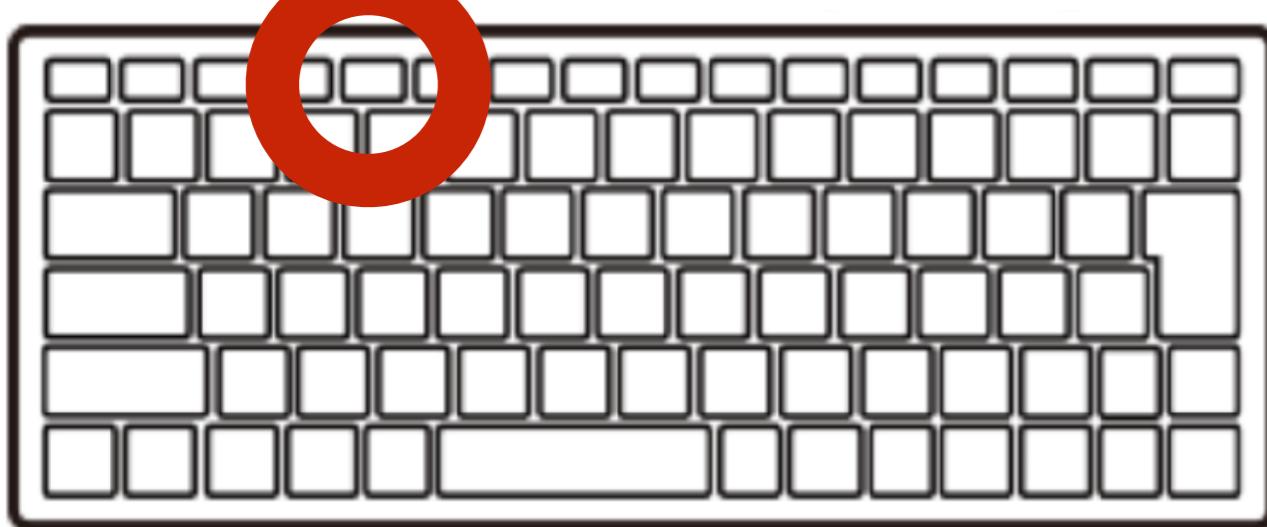
F5



ピ、ブ

```
20 N=RND(3):BEEP15-N*5:WAIT30 ↵
```

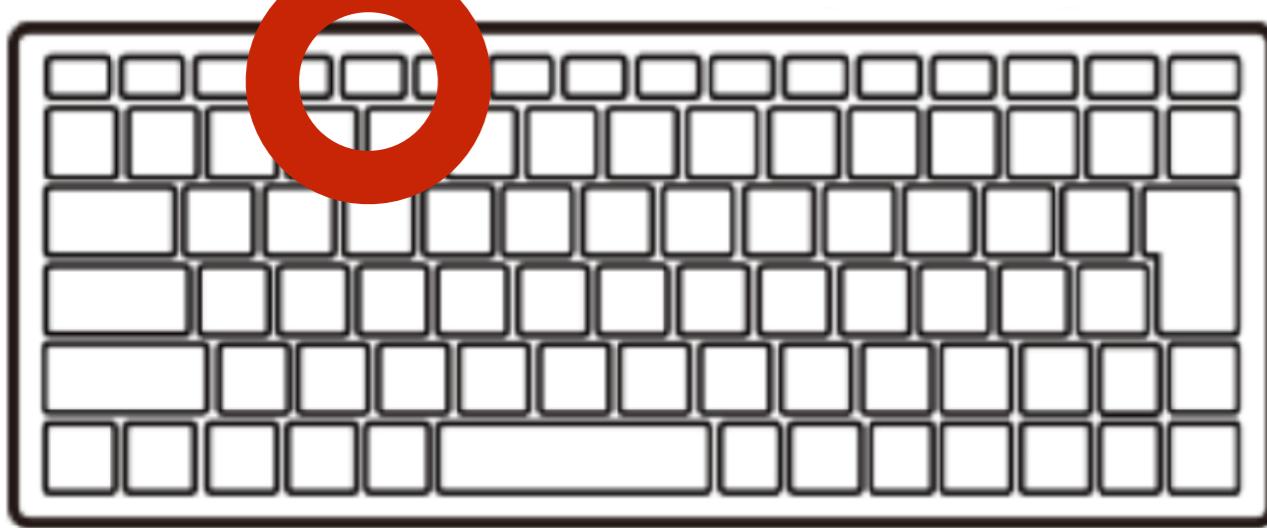
F5



ピ、ポ？

15 WAIT30 ↵

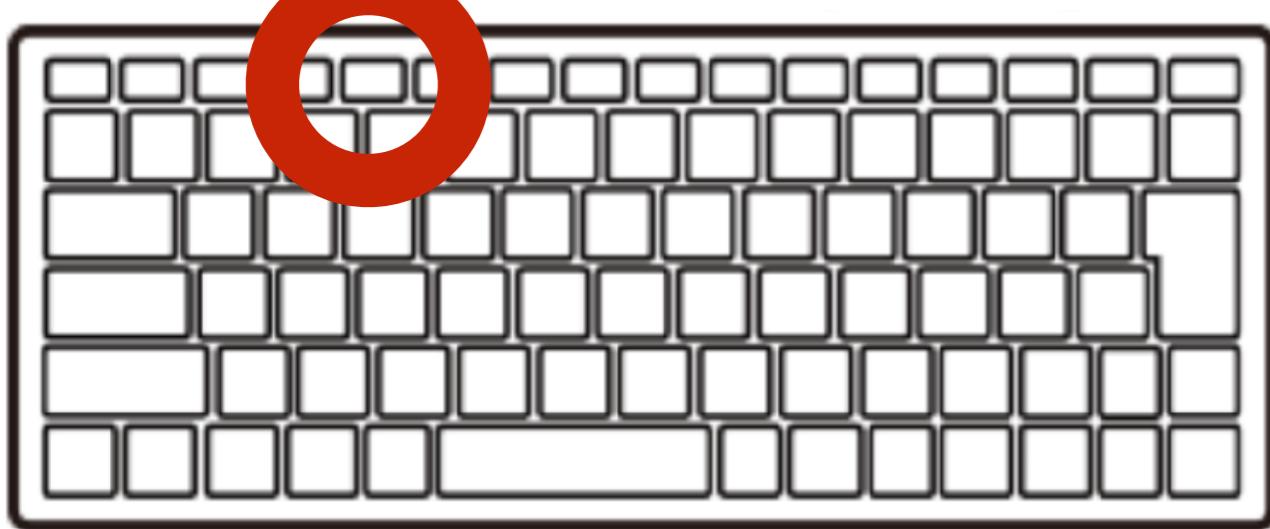
F5



ピ、ズ、ボ！

```
17 K=INKEY( )-49: IF K<0 CONT ↵
```

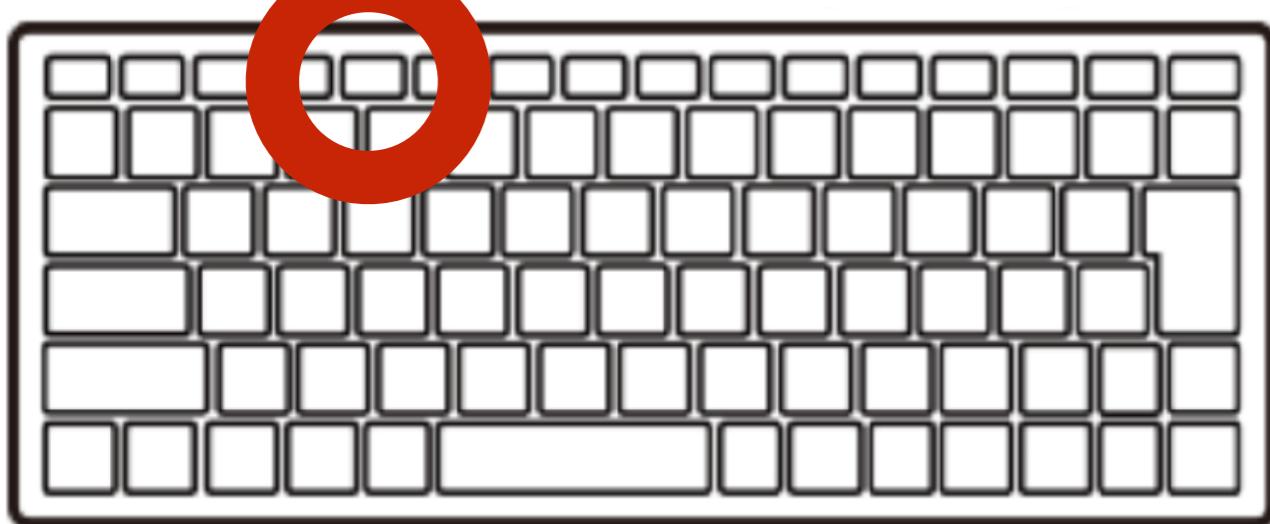
F5



キーをまつよ

```
30 IF K=N BEEP15,30:GOTO15 □
```

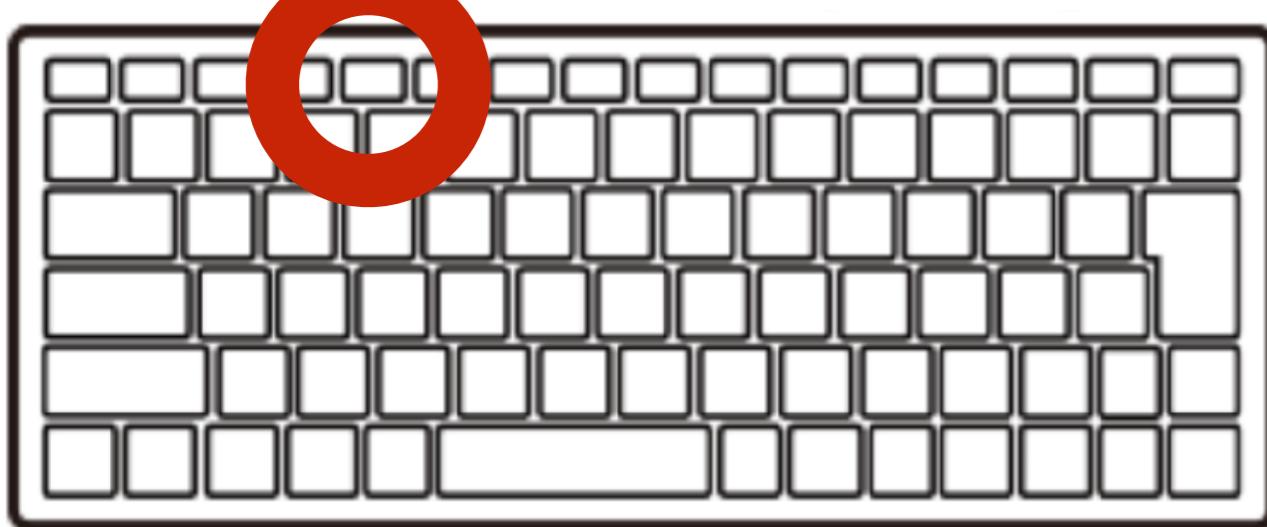
F5



あいこ？

```
40 IF K-N=-1 OR K-N=2 BEEP8,30:END ↵
```

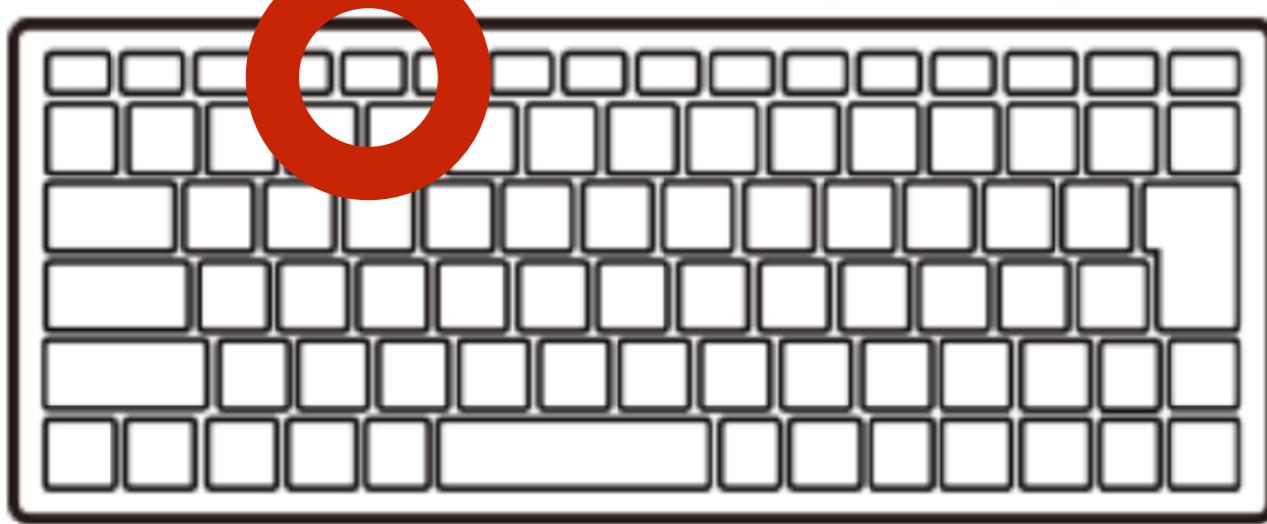
F5



かった！

50 BEEP 20, 30 ↵

F5



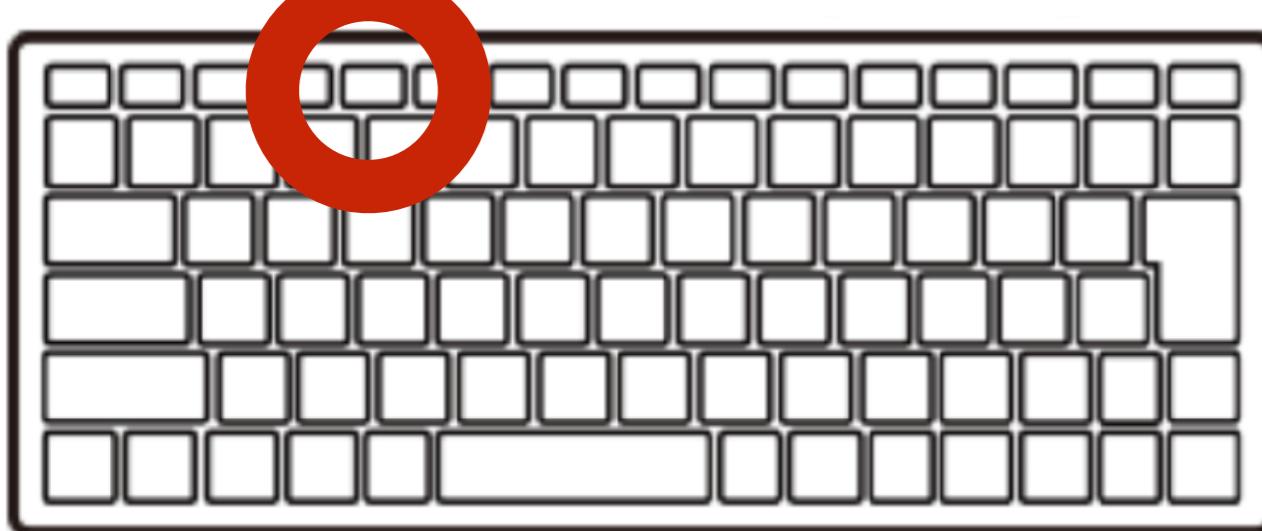
まけた！

ジャンケンゲームの  
プログラムできた！



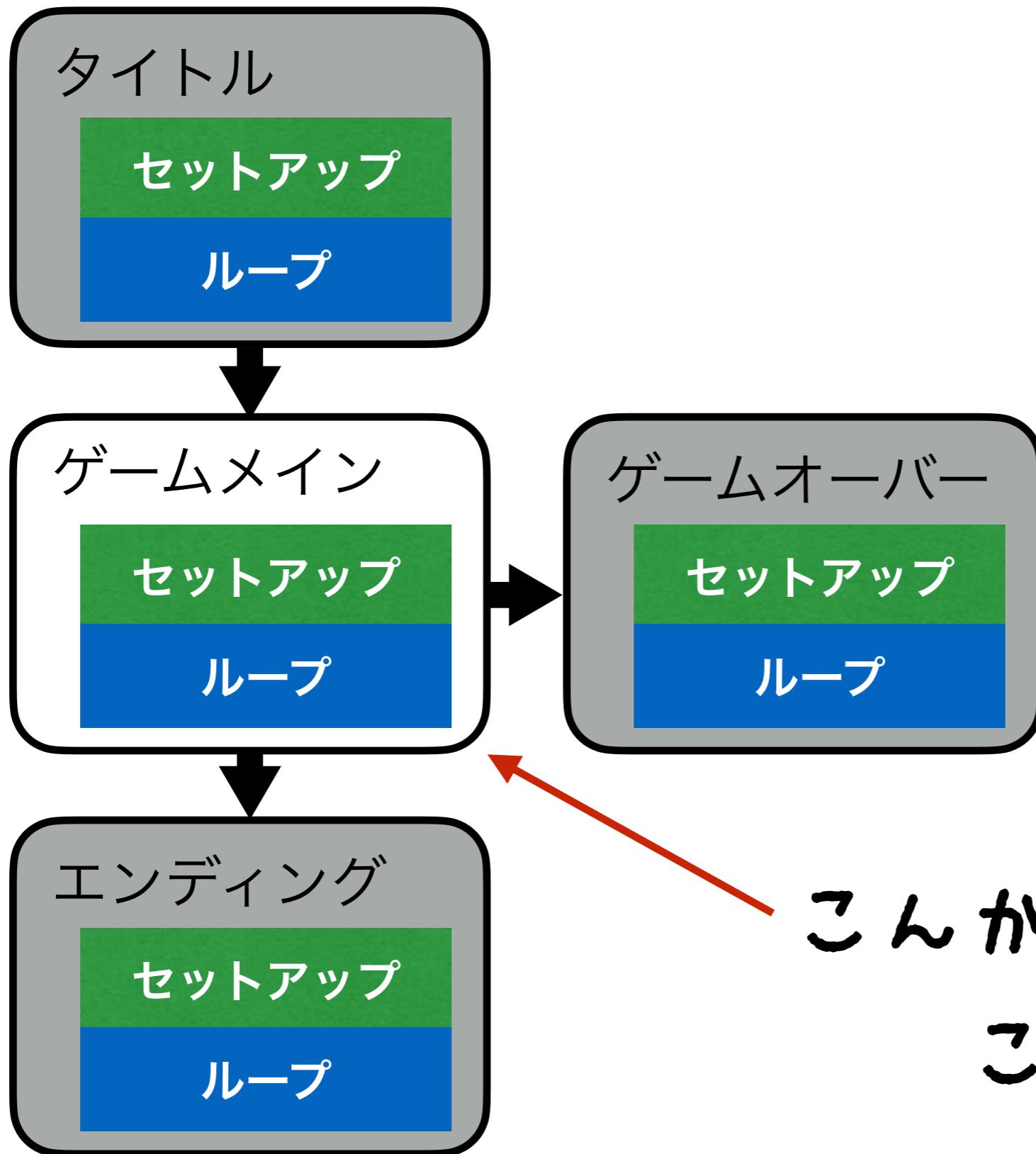
```
10 BEEP : WAIT30 : BEEP15
15 WAIT30
17 K=INKEY() - 49 : IF K < 0 CONT
20 N=RND(3) : BEEP 15-N*5 : WAIT30
30 IF K=N BEEP15,30 : GOTO15
40 IF K-N=-1 OR K-N=2 BEEP8,30 : END
50 BEEP20,30
```

F4



プログラム

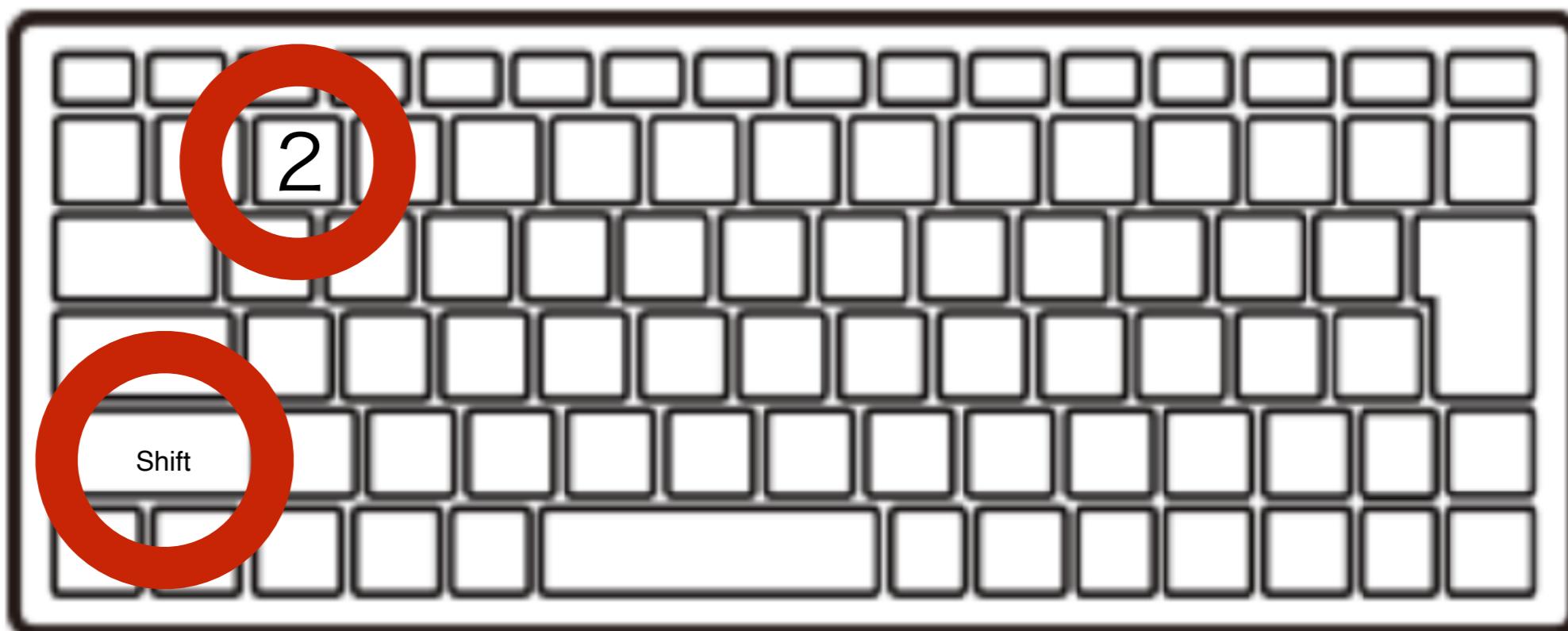
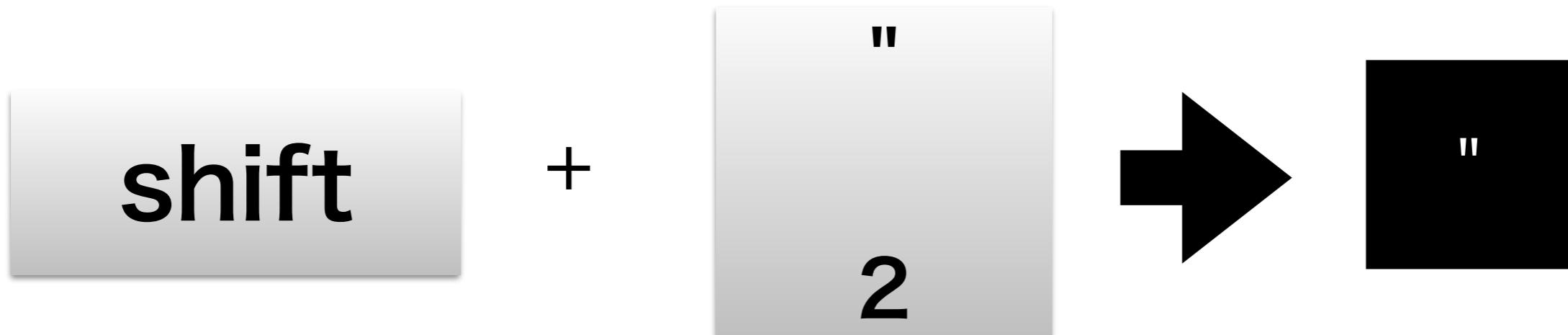
# つないでつくる、プログラム



かいぞうしよう



キーのうえにあるもじは  
シフトキーをおしながら2をおす



シフトキー：キーボード下から2だん目、一番左

ダブルクオート

Shift+2

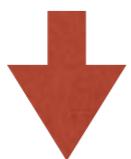


P L A Y " C O D E ↵

おんかいならす

ダブルクオート

Shift+2



PLAY "T800004CODE" ↵

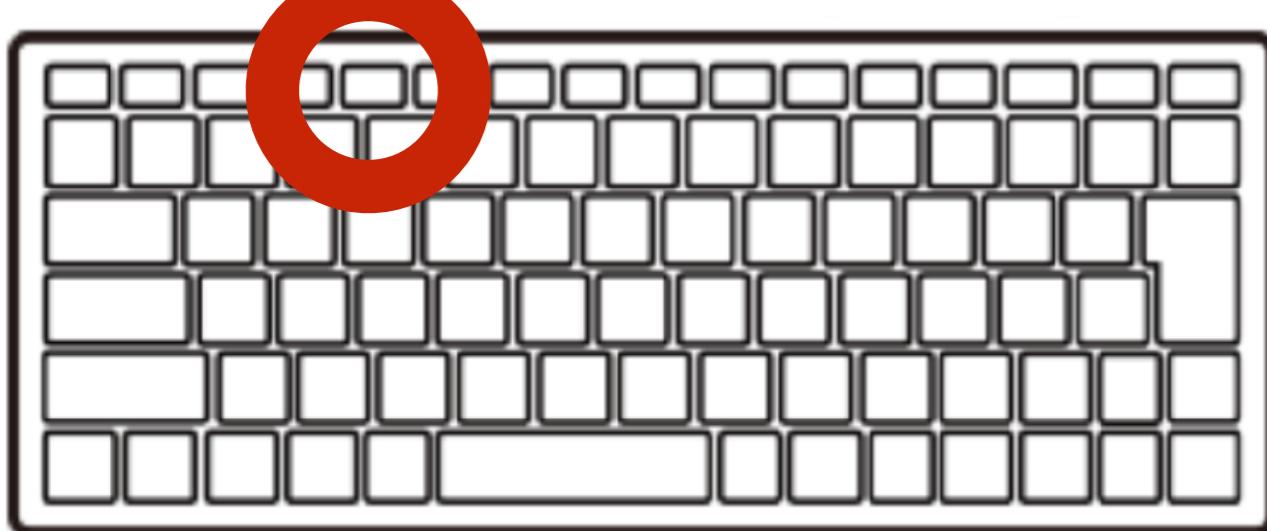
T800 で、テンポを800に！

04 で、オクターブを高めに！

テンポ、おんかい

```
10 PLAY "T80004AF":WAIT30:BEEP15
15 WAIT30
17 K=INKEY()-49:IF K<0 CONT
20 N=RND(3):BEEP 15-N*5:WAIT30
30 IF K=N BEEP15,30:GOTO15
40 IF K-N=-1 OR K-N=2 BEEP8,30:END
50 BEEP20,30
```

F4

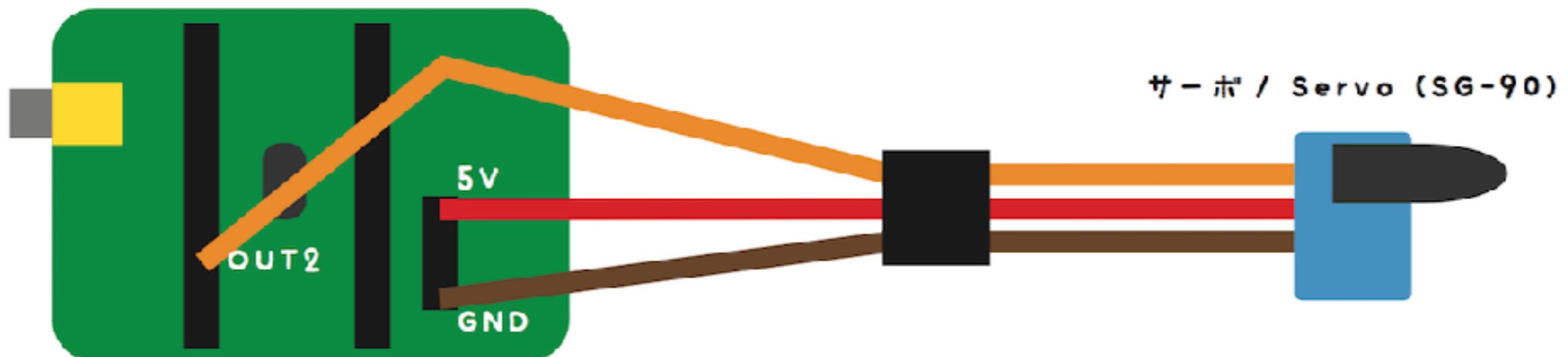


じゃんけん？

社会をプログラミング



# サー ボをうごかす



1. オレンジは OUT2 へ  
CN4 したから 5 ばんめ  
Orange-OUT2(CN4)
2. あかは 5V へ  
CN5 いちばんうえ  
Red-5V(CN5)
3. ちゃいろは GND へ  
CN5 いちばんした  
Brown-GND(CN5)

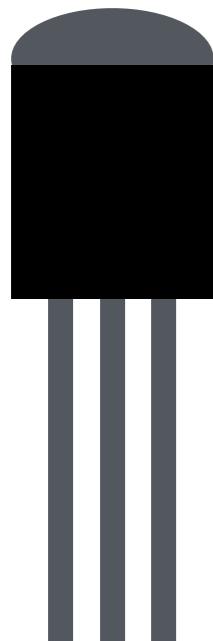
ちゅうい！  
70~200まで

```
10  PWM 2,80 : WAIT30
20  PWM 2,70 : WAIT10
30  GOT010
RUN
```

# おんどセンサーをつなごう

MCP9700-A/TO

30円



たいらなほうを上



いちばん下、すこしまげる

(OUT8)  
IN1  
IN2  
IN4  
(OUT11)

CN4



NEW

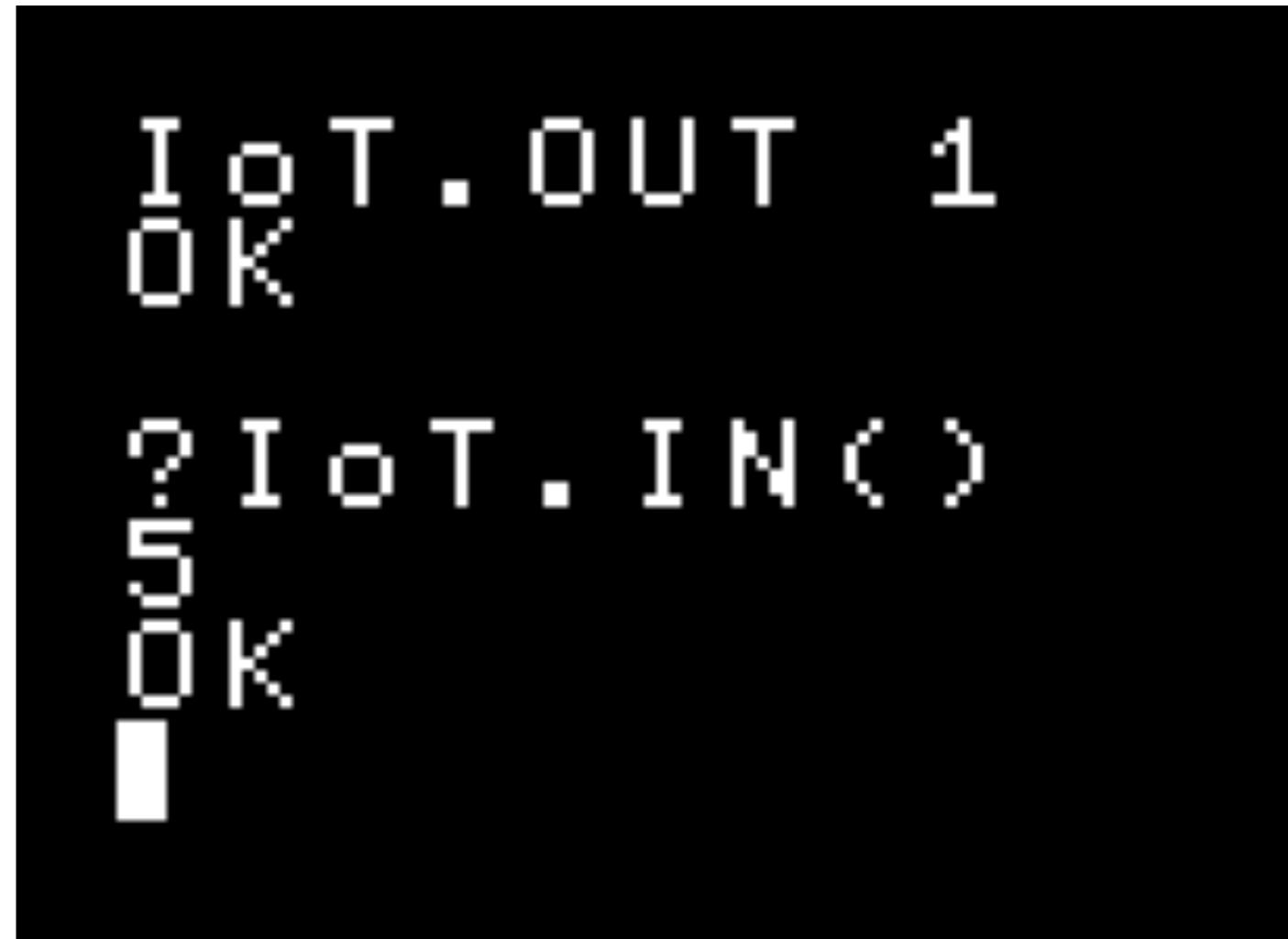
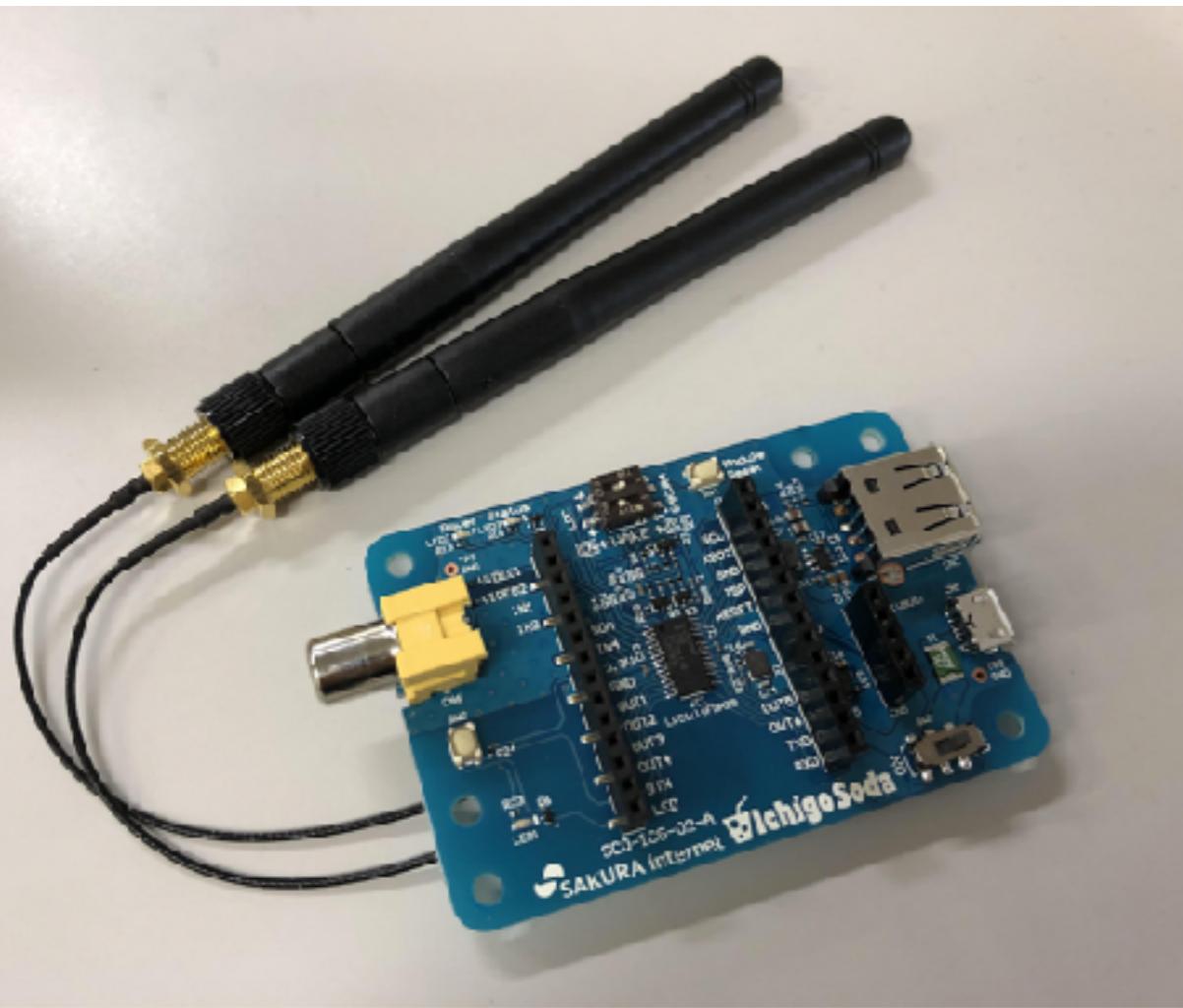
10 OUT8,0:OUT11,1

20 A=ANA(2):?A

30 GOT020

RUN

# 月60円でネットにつなぐ、IoT！



IchigoJam x sakura.io (さくらインターネット)

電源ON → IoT.OUT 1 → ネットへ

# IoT × 火災報知器 by 創電

## 住宅用火災警報器連動の火災通報システム

万が一発生する火災に対し、現場にいない場合でも火災発生を素早く把握することができます。  
近隣住民、関係者へいち早く通報することが可能となり、被害の拡大および2次災害を防ぐことを目的としたシステムです。



無線通信端末機

**火守くん**  
HOMORI-KUN



独居老人世帯

近隣居住地向にある独居老人世帯や、他の不調などで苦力での対応が困難な世帯など、通報があった連絡者が本人に変わらぬ連絡などの方法が可能になります。



火守くん SO-DEN

サイズ：幅160×高さ80×奥行35mm / 重さ：250g / カラー：ブラック・ライト  
※お問い合わせ

SAKURA Internet

## 導入事例・構成例

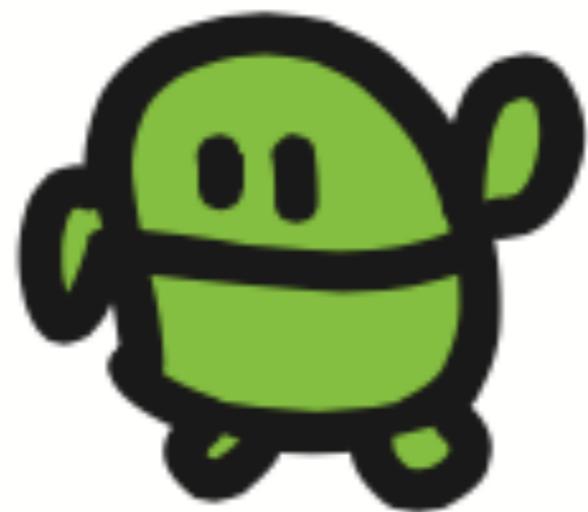
> 導入事例から探す > 構成例から探す

サービスのご利用に関する  
ご相談・お問い合わせはこち



Hana道場生まれの  
オープンイノベーション

まとめ



ロボットも音楽も  
じぶんでつくれる！



# IchigoJam BASIC リファレンス

キー操作

操作	解説
キー	文字を入力する
Shift / シフト	キーと共に押し記号や小文字などを入力する
カタカナ	アルファベットとカタカナ（ヨーマ字入力）を切り替える（若ALT、CTRL+SHIFT / コントロール+シフトでも可）
Enter / エンター	コマンドを実行する（プログラム実行時もその行でEnterキー）
Shift+Enter / シフト+エンター	行を分割する
ESC / エスケープ	プログラムの実行、リスト表示、ファイル一覧表示を止める
カーソルキー	カーソルキーを移動する
Backspace / バックスペース	カーソルの前の文字を消す
Delete / デリート	カーソルにある文字を消す
左ALT / オルト	0-9/A-Zと合わせて押すことで半角文字入力（SHIFT押しながら切り替え）、'.'と合わせて押して「_」と合わせて押して「\$」の入力
Home End / ホーム エンド	カーソルを行頭へ移動、カーソルを行末へ移動
Page Up / Page Down / ページアップ / ページダウン	カーソルを画面上へ移動、カーソルを画面上へ移動
Caps / キャップス	大文字と小文字を切り替える
Insert / インサート	モード切替の上書きモード/挿入モードを切り替える（CTRL+ALTでも可）
ファンクションキー	F1:消音クリア、F2:LOAD、F3:SAVE、F4:LIST、F5:RUN、F6:FREE()、F7:QUIT、F8:VIDEO1、F9:FILES
ボタン	押しながら起動でFILE0を自動実行する

初級コマンド

コマンド	解説	例
LED 数 / エル/イーディー	黒が1なら点灯、0なら消える	LED 1
WAIT 数1[数2] / ウェイト	数1の秒数フレーム分待つ。0で約1秒、省略可。数2省略で延長化。数1のマイナス指定で走査分で待つ(2以上WAITと異同)	WAIT 50
://コロン	コマンドを連続する	WAIT 50LED 1
行番号 コマンド	プログラムとしてコマンドを記述する	10 LED1
行番号	走査しに行番号のプログラムを実行する	10
RUN / ラン	プログラムを実行する [FE]	RUN
LST [行番号1[行番号2]] / リスト	プログラムを表示する [F4] [行番号1]で1行表示、行番号1がマイナスでその行まで表示、行番号2指定でその行まで表示、行番号2以降の割合をりより表示。ESCで途中停止	LST 10,300
GOTO 行番号 / ゴートゥー	走査しして行番号へ飛ぶ [Gも設定可能]	GOTO 10
END / エンド	プログラムを終了する	END
IF 数1[THEN] 数2[ELSE 数2] / イフ・ゼン・エルス	数が0でなければ次1を実行し、0でなければ次2を実行する [THEN IF ELSE及IF後省略可]	IF RTN() END
BTN([始]) / ボタン	ボタンが押されているか、そうでないとき0を返す [数:0]付属ボタン/UP/DOWN/RIGHT/LEFT/SPACE、省略可)	LED BTN()
NFW / ニュ	プログラムを全部消す	NFW
PRINT 文字列 / プリント	文字を表示する（文字列は”囲む。”で括りて書く）省略形：LC	PRINT "HI"
LOCATE 数,数 / ロケート	次に文字を書く位置を横、縦の間に指定する [横-1]で表示] 省略形：LC	LOCATE 3,3
CLS / クリアスクリーン	画面を全抹消す	CLS
RND(数) / ランダム	0から最大値の正数をランダムに返す	PRINT RND(1)
SAVE 数 / セーブ	プログラムを保存する [0~3の4つ、100-227付けてEEPROM、省略で前回使用した数] ボタンを押した状態で動作すると0番を読み込み自動実行	SAVE 1
LOAD 数 / ロード	プログラムを読み出す [0~3の4つ、100-227付けてEEPROM、省略で前回使用した数]	LOAD
FILES (数1[数2]) / ファイルズ	数1省略可。数2がプログラム一算を表示する (EEPROM内ファイル表示に対応、0付けてすべて表示、ESCで途中停止)	FILES
BEEP [数1[数2]] / ピープ	BEEPを鳴らす [数1=255]と巻き(1/MOD2操作)は省略可。SOUND(DX2)-GNDに接続ケシング。などの接続必要	BEEP
PLAY (MML) / プレイ	MMLで記述した音楽を再生する MML実行で停止。SOUND(DX2)-GNDに接続リワンドなどの接続必要 (次項のMML後脚)	PLAY "CODE2CODE2"
TEMPO 数 / テンポ	再生中の音楽のテンポを変更する	TEMPO 1200
足 + 数	足し算する	PRINT 1+1
数 - 数	引き算する	PRINT 2-1
数 * 数	掛け算する	PRINT 7*8
数 / 数	割り算する (小数点以下は切り捨てる)	PRINT 9/3
数 % 数	割り算した余りを返す	PRINT 10%4
(数)	カッコ内は優先して計算する	PRINT 1+(1*2)
LCT 数,数 / レット	アルファベット1文字を実際として数の値を入れる (現状に適応不可) 省略形：変数名 LCT A,1	LCT A,1

<http://ichigojam.net/IchigoJam.html>

命令	解説	例
SCROLL 数 / スクロール	指定した方向に1キャラクター分スクロールする (0/UP上、1/RIGHT右、2/DOWN下、3/LEFT左)	SCROLL 2
SCR(数,数) / スクリーン	画面上の指定した位置に書かれた文字コードを返す (指定なしで現在位置) 別名：VPEEK	PRINT SCR(0,0)
数 = 数	比較して等しい時に1、それ以外で0を返す [=でも可]	IF A=B LED 1
数 < 数	比較して等しくない時に1、それ以外で0を返す [<でも可]	IF A<B LED 1
数 <= 数	比較して以下の時に1、それ以外で0を返す	IF A<=B LED 1
数 > 数	比較して末満の時に1、それ以外で0を返す	IF A>B LED 1
数 >= 数	比較して以上の時に1、それ以外で0を返す	IF A>=B LED 1
数 > 数	比較してより大きい時に1、それ以外で0を返す	IF A>B LED 1
式 AND 式 / アンド	どちらの式も1の時に1、それ以外で0を返す (&&でも可)	IF A=1 AND B=1 LED 1
式 OR 式 / オア	どちらかの式が1の時に1、それ以外で0を返す (  でも可)	IF A=1 OR B=1 LED 1
NOT 式 / ノット	式が0の時に1、それ以外で0を返す (でも可)	IF NOT A=1 LED 1
REM / リマーク	これ以降の命令を実行しない (コメント機能) 省略形：'	REM START
FOR 变数=数1 TO 数2 [STEP 数3] NEXT / フォー・トゥー・ステップ・ネクスト	変数に数1をいれ、数2になるまで数3ずつ増やしながらNEXTまでをくりかえす (STEPは省略可、0段まで)	FOR I=0 TO 10?NEXT
IN(数) / イン	IN1-8から入力する (0または1) 数を省略してまとめて入力できる (IN1-4はブルップ、IN5-8は切り替え時)	LET AJN(1)
ANAL(数) / アナログ	外部入力の電圧(DV-3.3V)を0-1023の数値で返す (2:IN2, 5-8:IN5-8 OUT1-4), 0.98TN. 省略可	?ANA()
OUT 数1[数2] / アウト	外部出力OUT1-7に0または1を出力する 数2を省略でまとめて出力できる (OUT1-4, 数2に-1指定でIN5-8へ切り替え)	OUT 1,1
PWM 数1[数2][数3] / ピーダブリューエム	外部出力OUT2-5に数2 @0.01msec単位で漸進する/ルスを出力する (0-2000, 周期20msec) 、数3で初期を指定 (省略時2000=20msec, マイナス値指定で周期1/480)	PWM 2,100

MML (PLAYコマンド内)

コマンド	解説	例
音	音[C D E F G A B]/ドレミファソラシを鳴らす (Rは休符、スペースはスキップされる)	CDURFG
音n	長さを指定して音を鳴らす (n付けると半分の長さ分伸びる)	C4 E2. D1 F32
音+	半音上げる	C4 D#
音-	半音下げる	D- F-
Tn	テンポ (TEMPO命令で後から変更可能) 初期値:120	T960UE
Ln	長さ指定しないときの長さ (1,2,3,4,8,16,32) 初期値:4	CL8DC
On	オクターブ移調 OCTOIC(左音)からOGB(高音)まで 初期値:3	O3COCZC
<	オクターブ上げる (var1.1と逆なので注意)	C4C4C
>	オクターブ下げる (var1.1と逆なので注意)	C4C4C
s	これ以降のMMLを読み捨てる (DGMに使用)	C8DE
Mn	I-255 音の音量指定してして指定した音まで鳴らす (BEEP命令と同様)	N10Ns
'	引脚のMMLを鳴らさない	CDE

上級コマンド

コマンド	解説	例
CLV / クリアパリアル	変数、配列多変数Rにする 別名：CLEAR	CLV
CLK / クリックキー	キー・バッファとキーの状態をクリアする	CLK
CLO / クリアアクティッド	入出力ピンを初期状態に戻す	CLO
AUD(数) / アブソリュート	映像帧を改変 (マイナスはプラスに充当)	AUD(-2)
[数]	配列 [0]から[数]までの間の値を返す	[2,4]
GOGUB 行番号 RETURN	イーサブ・リターン	
DEC5(数)		
#16#		
-#		

100コマンド！

# きょうつかったコマンド

BEEP : WAIT LIST  
RUN GOTO SAVE LOAD  
NEW PLAY



10コ / 100コ

# IchigoJam はじめの一っぽ

LEDをひからせよう

**LED1** LED1、と、おして「enter」キー  
エンター

LEDをけそう

**LED0** ぎょうのおわりで、エンターキー

コンピューターに「まで = WAIT (ウェイト)」

**WAIT180**

WAIT180で3びょうまつ。WAIT60だと？

**WAIT60**

LEDを1びょうひからせる ( : コロンでつなぐ)

**LED1 : WAIT60 : LED0**

カーソルキーのうえキーを2かいおす  
みぎキーを10かいおして、0のばしょまでうごかす  
BackSpace (バックスペース) キーで6をけす  
18とうち、さいごにエンターキー

**LED1 : WAIT180 : LED0**

LEDをてんめつさせよう

(くうはく = スペースキー、まんなかのながいキー)

**1 LED1 : WAIT180**  
**2 LED0 : WAIT180**  
**3 GOT01**  
**RUN**

ひだりうえのESC (エスケープ) キーでストップ  
RUNのかわりに、F5キーでもOK！

プログラムをかいぞうしよう

**LIST** リスト、F4キーでもOK！

はやくてんめつさせるにはどこをかえるといい？  
かえたら、かえたぎょうで、エンターキー

つくったプログラムを、ほぞんしよう (0~3の4つ)

**SAVE0** セーブ、F3キー、0でもOK！

スイッチをきっても、もとどおり

**LOAD0** ロード、F2キー、0でもOK！

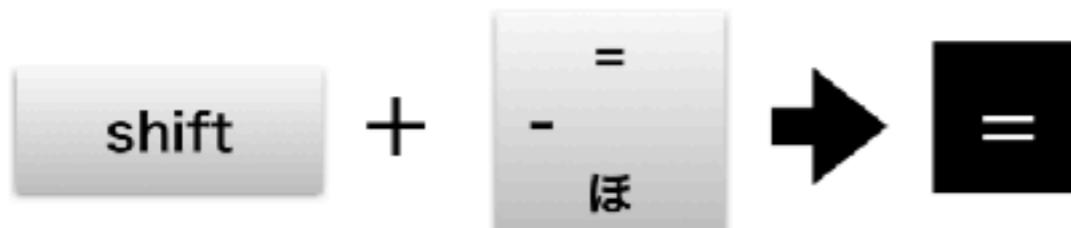
つぎのプログラムをはじめるまえに

**NEW** ニュー



# IchigoJam ミニゲームズ

 キーのうえにあるもじはシフトキーをおしながらおす



## かわくだりゲーム (カーソル左右でよけろ！)

```

10 CLS : X=15
20 LC X,5 :"0"
30 LC RND(32),23 :"*"
35 WAIT 3
40 X=X-BTN(28)+BTN(29)
40 IF SCR(X,5)=0 GOTO 20

```

※ 0を◎にかえる → Altキーをおしながら C

## はんのうそくどゲーム

(LEDひかったらすぐ、スペースキー)

```

10 LED0
20 WAIT RND(180)+60
30 LED1:CLT
40 IF BTN(32)=0 GOTO 40
50 ?TICK()

```

## こうそくタイピングゲーム

(AからZまですばやくおせ)

```

10 N=65:CLT
20 ?CHR$(N);
30 IF INKEY()! = N GOTO 30
40 N=N+1:IF N<91 GOTO 20
50 ?:?TICK() / 60

```

## たしざんめいじんゲーム

(かずをうちこんでエンターでこたえる)

```

10 N=0:CLT
20 A=RND(10)
30 B=RND(10)
40 ?A;"+" ; B;"=" ; : INPUT C
50 IF C!=A+B ?"NG!" : END
60 N=N+1:IF N<10 GOTO 20
70 ?TICK() / 60

```

## やきゅうゲーム (タイミングよくキーをおす)

```

10 Y=0
20 CLS
30 LC 4,15 :"%"
40 LC 5,Y :"0"
50 IF INKEY() GOTO 90
60 Y=Y+1
70 WAIT 6
80 GOTO 20
90 IF Y=15 ?"HIT!"

```

## スクリーンジャック (キーをいろいろおすと？)

```

10 CLS : C=1
20 LC RND(32),RND(22)
30 ?CHR$(C)
40 K=INKEY(): IF K=C=K
50 GOTO 20

```



BASICでプログラミング!

こどもパソコン IchigoJam



<http://ichigojam.net/>

## はじめてのかいろ OUT (アウト)

でんきのとおりみちのことを「かいろ」といいます。LEDを2つよういして、かい  
ろをつくってひからせてみましょう。

IchigoJamのほんたいのあるピンソケットCN4、14コのあのそれぞれのやくめ  
がシールにかいてあります。LEDのながいほうのあしをOUT1へ、みじかいほう  
のあしをGNDへ、それぞれさしこみましょう。

### OUT1, 1+

「OK (オーケー)」とでて、さしこんだLEDがひかったら、だいせいこう！  
OUT1のピンの「でんあつ」がたかくなって、LEDのなかを「でんりゅう」がと  
おり、GND (グランド、でんあつ0) へながれることでひかります。

OUT1,0 (アウト、ゼロ) 、エンターでけせます。

### OUT1, 0+

もうひとつLEDをさしこんでみましょう。LEDのながいほうのあしをOUT2へ、  
みじかいほうのあしをOUT3へさしこみます。

### OUT2, 1+

OUTコマンド、さいしょのかずがピンのはしょ、つぎのかずでつけるか、けすか  
をきめます。

こうごに、てんめつさせてみましょう。

```
10 OUT1, 1 : OUT2, 0 : WAIT30+
20 OUT1, 0 : OUT2, 1 : WAIT30+
30 GOT010+
RUN+
```

とめるときは [esc] (エスケープキー)

### やってみよう！

1. OUT2,1 でLEDをつけたあと、OUT3,1 とやってみよう
2. そのあと OUT3,0 でLEDがつくわけをかんがえてみよう
3. IchigoJamほんたいについているLEDとあわせててんめつさせよう
4. 3つのLEDがじゅんぱんにぜんぶつくプログラムをつくろう
5. LEDをぜんぶつけてから、OUT0 または F7 をおしてみよう
6. OUT3,1でLEDがひかるようにかいろをつくりかえてみよう

# IchigoJamプリント A5印刷対応ネット教材

<https://ichigojam.net/print/>

まなびかたを  
まなぼう

ベーマガ復活！（電子工作マガジン）

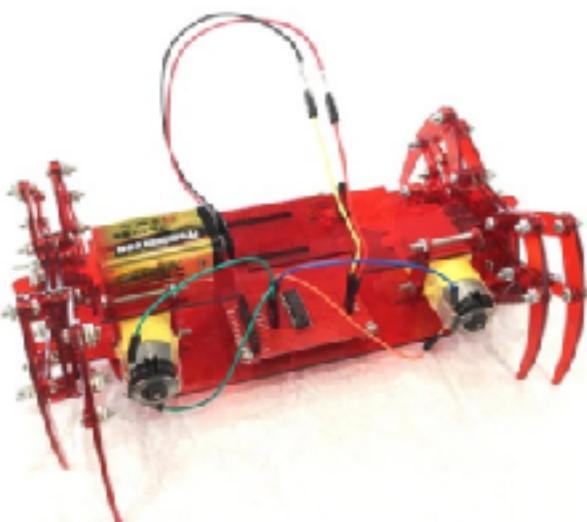
by 電波新聞社



# ほしいもの、つくろう！

さばえカニロボット

新商品



¥ 8,700

※こちらの価格には消費税が含まれています。  
※送料は別途発生いたします。詳細は [こちら](#)。  
※5,000円以上のご注文で送料が無料になります。

数量



メカ担当：MASAHARU（中2）

基板担当：MISAKI（高2）

Hana道場で販売、子供開発のロボット！

<http://hanadojo.sblo.jp/article/181124596.html>



## 小中学生向け PCNこどもプロコン



<http://pcn.club/contest/>

ノートPCがもらえる！？

後援：総務省、文科省、経産省、IT総合室  
高専機構、未来の学びコンソーシアム



2021-11-07(日)  
福井市ベルにて開催！

<https://kani-robocon.com/>



# 活躍する 盲プログラマー

2016年7月12日 20時26分

読みまで 約 3分2秒

Appleの「アクセシビリティ」に取り組む、盲目の若き女性エンジニア



16



8



54



16



0件



<https://iphone-mania.jp/news-124948/>

- Appleの「アクセシビリティ」に取り組む、盲目の若き女性エンジニア - iPhone Mania

- 生まれつき盲目の男性がAmazonでソフトウェアエンジニアとして働く - GIGAZINE

- Microsoft、盲目エンジニアによるカメラ撮影した物体をAIで解析し音声出力する視覚障害者向けiOSアプリ「Seeing AI」を無料公開。文章読み上げ、商品や貨幣認識、顔で年齢や感情出力、Twitter画像のシーン読み上げ等 | Seamless



<https://fukuno.jig.jp/>



劍道

株式会社 jig.jp 取締役会長 福野泰介  
@taisukef / Facebook / fukuno@jig.jp

