

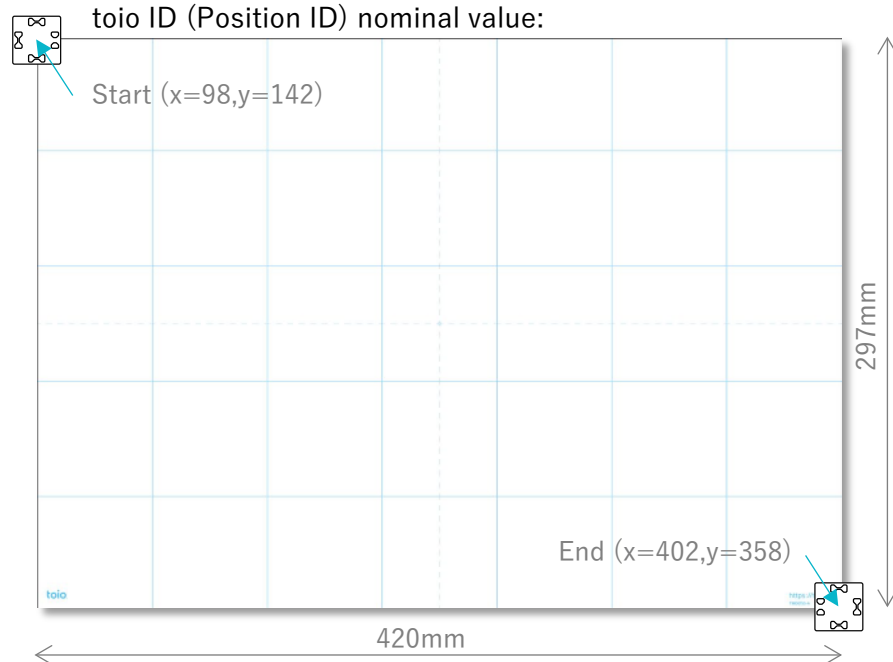
toio™開発用プレイマット TMD01SS

参考仕様図 ver. 2022/06/21

<http://ssci.to/6650>

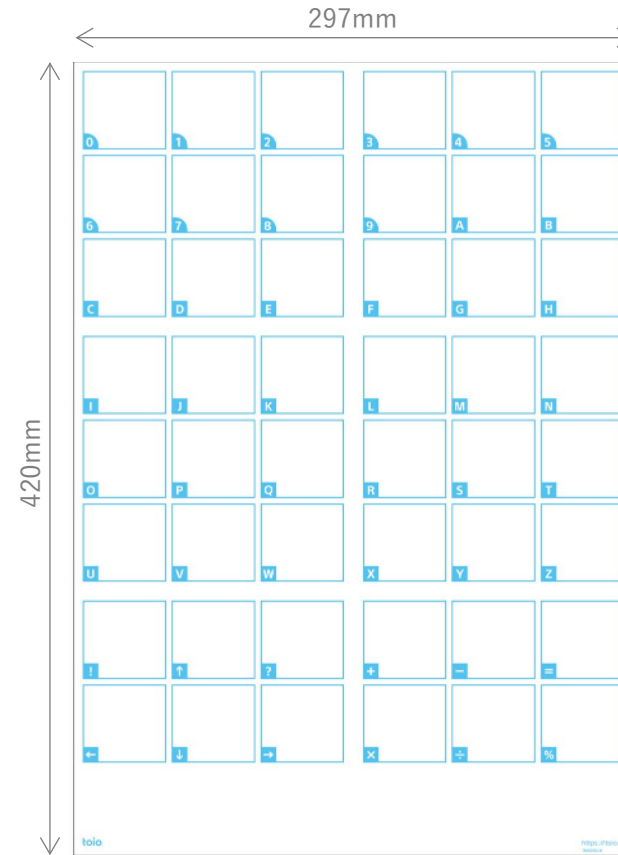
[表]

#01 - #06 簡易プレイマット



[表]

#07 - #12 簡易カード



toio ID (Standard ID)
nominal value:

Label	Value
0	3670320
1	3670321
2	3670322
3	3670323
4	3670324
5	3670325
6	3670326
7	3670327
8	3670328
9	3670329
A	3670337
B	3670338
C	3670339
D	3670340
E	3670341
F	3670342
G	3670343
H	3670344
I	3670345
J	3670346
K	3670347
L	3670348
M	3670349
N	3670350
O	3670351
P	3670352
Q	3670353
R	3670354
S	3670355
T	3670356
U	3670357
V	3670358
W	3670359
X	3670360
Y	3670361
Z	3670362
!	3670305
↑	3670366
?	3670335
+	3670315
-	3670317
=	3670333
←	3670332
↓	3670367
→	3670334
×	3670314
÷	3670319
%	3670309

※参考: toio™コアキューブ技術仕様

<https://toio.github.io/toio-spec/>

toio™開発用プレイマット TMD01SS

参考仕様図 ver. 2022/06/21

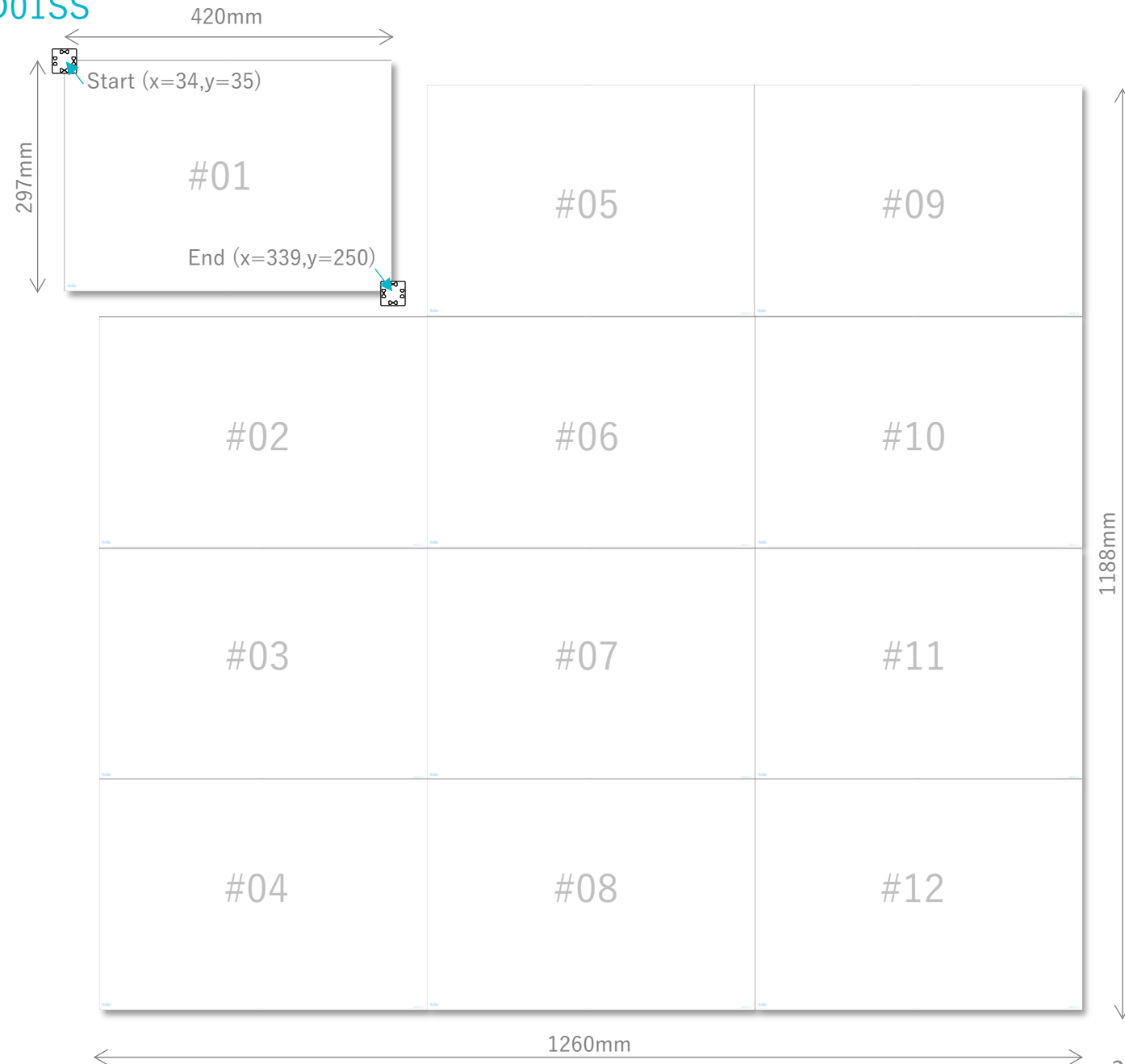
<http://ssci.to/6650>

[裏] 連番マット

toio ID (Position ID) nominal value:

	Start (Top Left)		End (Bottom Right)	
	x	y	x	y
#01	34	35	339	250
#02	34	251	339	466
#03	34	467	339	682
#04	34	683	339	898
#05	340	35	644	250
#06	340	251	644	466
#07	340	467	644	682
#08	340	683	644	898
#09	645	35	949	250
#10	645	251	949	466
#11	645	467	949	682
#12	645	683	949	898

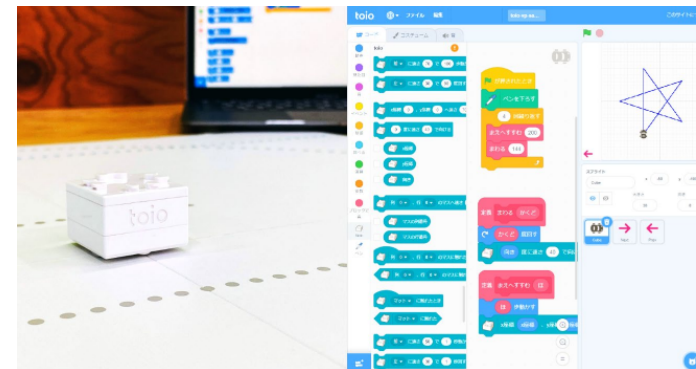
※参考: toio™コア キューブ技術仕様

<https://toio.github.io/toio-spec/>

参考情報：

toio Do (Visual Programming)での利用について①

ver. 2025/05/23



Webサイト：<https://toio.io/do/>

• 概要

- 「toio™開発用プレイマット TMD01SS」の表面（#1-6簡易プレイマット、および#7-12簡易カード）は [toio Do \(Visual Programming\)](https://toio.io/do/) で利用が可能です
- 「toio™開発用プレイマット TMD01SS」の裏面はtoio Do (Visual Programming)でも利用可能ですが、座標の配置上の注意点がありますので、本資料6ページ目の定義を注意点をよく読んでご利用ください
- toio Do についてはこちらをご参照ください <https://toio.io/do/>

• 注意

- toio Do (Visual Programming) では座標の原点、スケール、範囲が特有のものとなっており、本資料の1・2ページ目のPosition IDとは互換性がないため、本資料4・6ページ目の座標の定義を確認してご利用ください
- toio Do (Visual Programming) の仕様変更が行われた場合、本ドキュメントも更新されることがあります

• 更新内容

- 2025/5/23 Y軸の折り返しについて仕様更新（P6,P7参照）

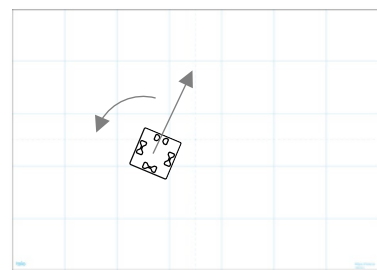
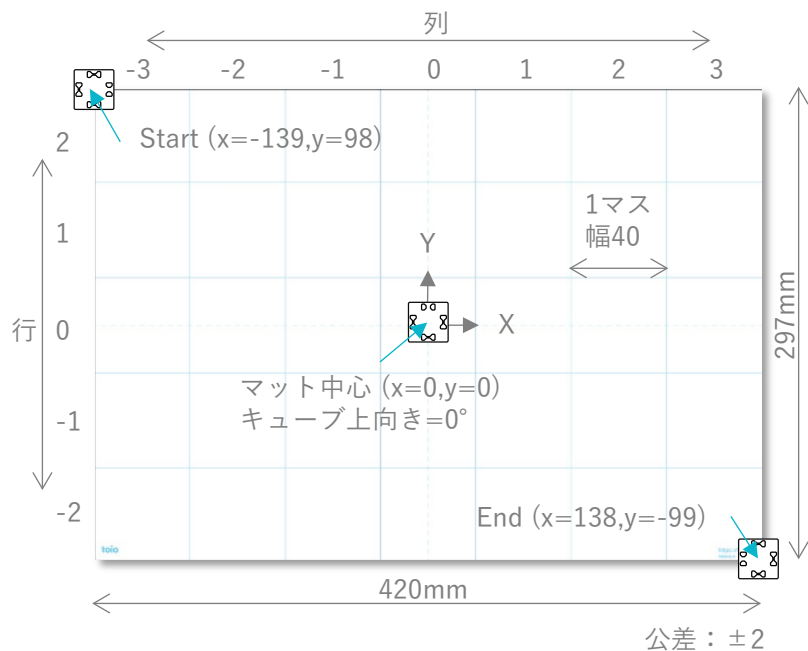
参考情報：

toio Do (Visual Programming)での利用について②

ver. 2022/06/21

[表] #01 - #06 簡易プレイマット

Visual Programmingでの座標の定義

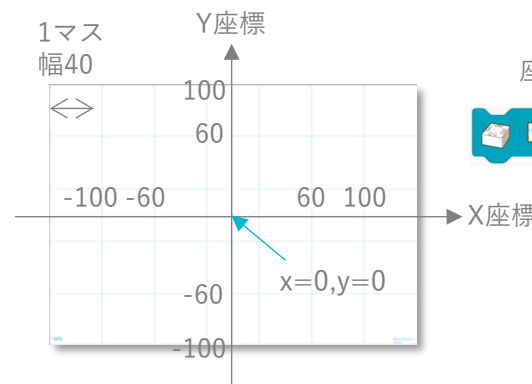


相対位置移動
(いまいる場所から移動)

前 に速さ 70 で 100 歩動かす

左 に速さ 30 で 90 度回す

▼利用可能なブロックの例



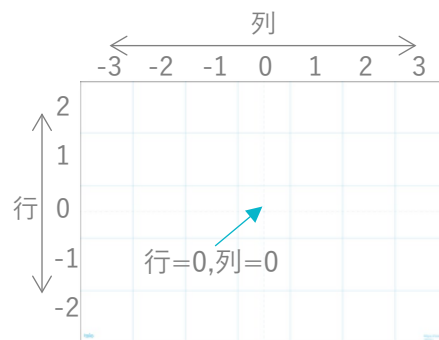
座標指定による移動

x座標 0, y座標 0 へ速さ 70 で動かす

キューブの
現在地の座標
(変数)

x座標

y座標



マス指定による移動

列 0, 行 0 のマスへ速さ 70 で動かす

キューブの
現在地のマス番号
(変数)

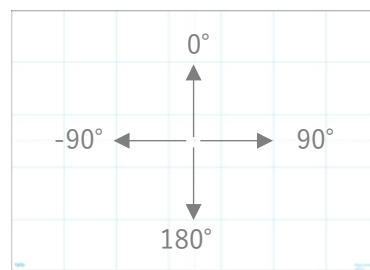
マスの列番号

マスの行番号

特定のマスにキューブが触れた／触れていることを検出

列 0, 行 0 のマスに触れたとき

列 0, 行 0 のマスに触れている



向き指定による回転

0 度に速さ 40 で向ける

キューブの
現在の向き
(変数)

向き

マットにキューブが触れた／触れていることを検出

マット に触れたとき

マット に触れている

参考情報：

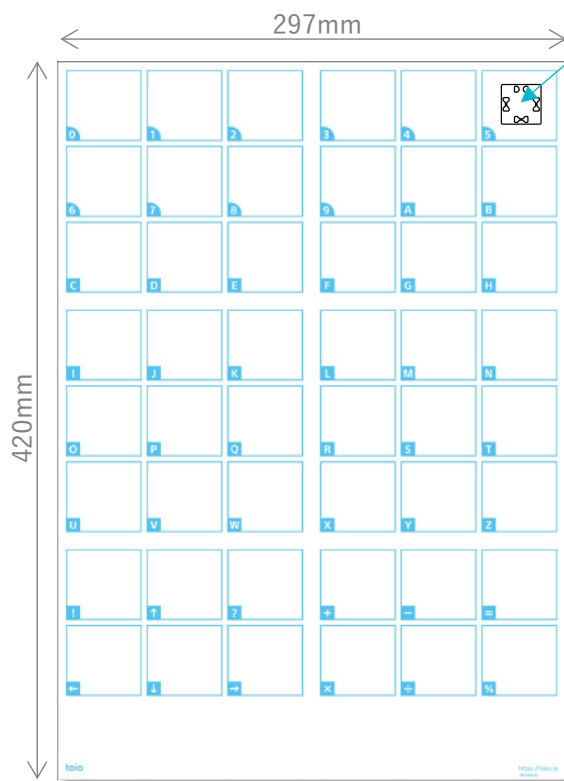
toio Do (Visual Programming)での利用について③

ver. 2022/06/21

▼利用可能なブロックの例

[表]

#07 - #12 簡易カード



カードにキューブが触れたことを検出するブロック



▼を押してプルダウンすると
下の方に簡易カードが現れます



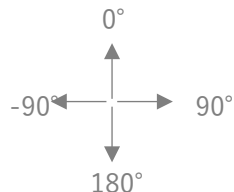
カードに書かれた文字と対応し、
カードに触れたことを検出できます

数字・アルファベット・記号
など文字の種類での検出も可能

※位置の取得はできません

※向きの取得・向き指定による回転には対応予定です（公式サイトにてアナウンス予定）

※カードはお好みにより切り離して使用することができます



向き指定による回転



キューブの
現在の向き
(変数)



参考情報：

toio Do (Visual Programming)での利用について④ ver. 2025/05/23

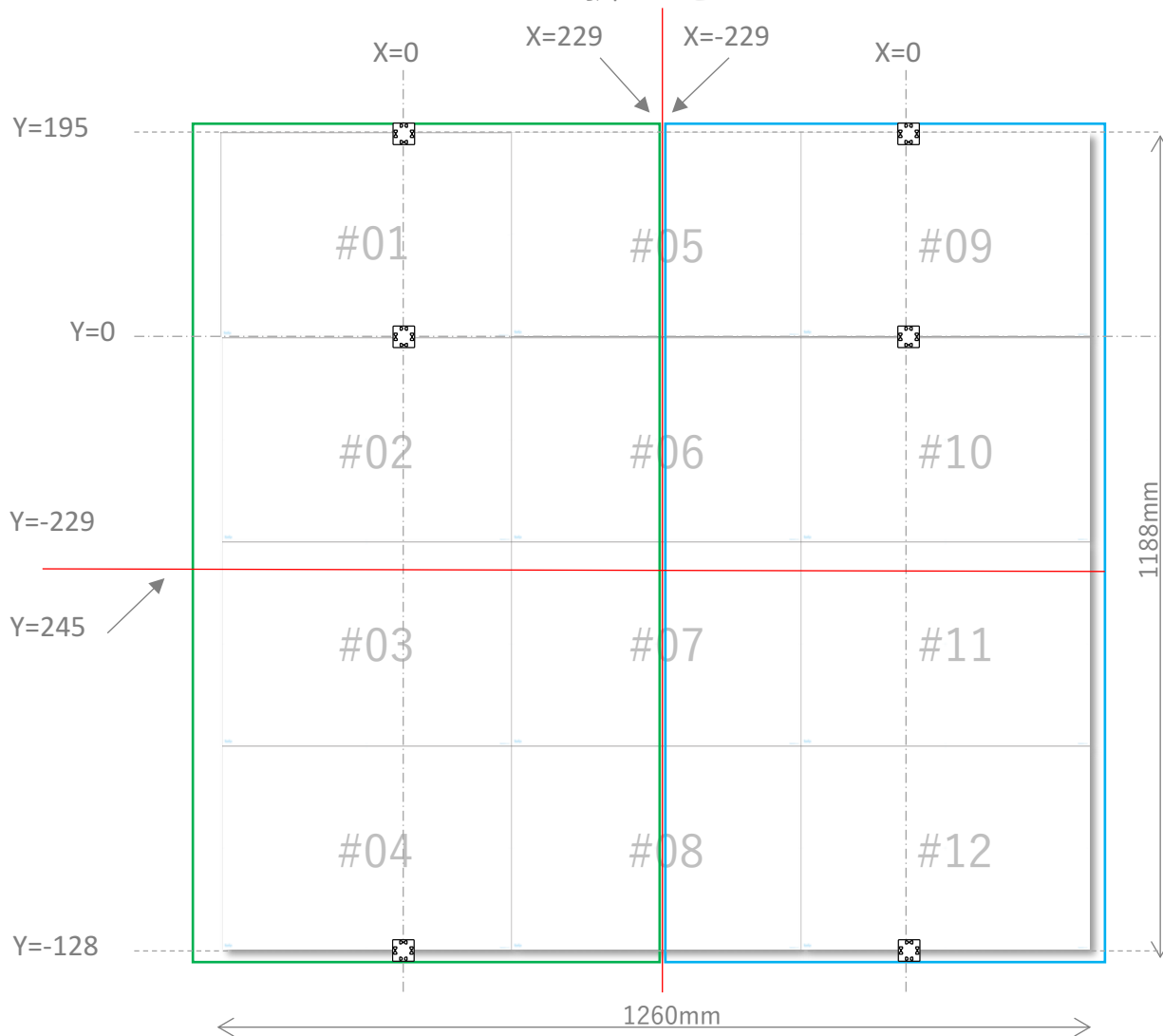
注意：

- 裏面はtoio Do (Visual Programming)での使用は可能ですが、下記の座標の定義を意識した特別なプログラミングが必要なため非推奨となります。使いやすさ観点から表面を推奨いたします。
- toio Do (Visual Programming)の仕様上XY軸中央に座標の折り返しが発生しますのでご注意ください。

【裏】 連番マット

toio Do (Visual Programming)での座標の定義

折り返し



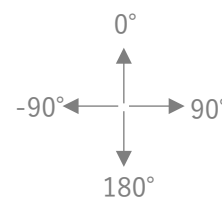
▼利用可能なブロックの例

相対位置移動
(いまいる場所から移動)



座標指定による移動

キューブの
現在地の座標
(変数)



向き指定による回転

キューブの
現在の向き
(変数)



マットにキューブが触れたことを検出



※マス指定による移動は可能ですが、範囲が限定されるため非推奨となります

参考情報：

toio Do (Visual Programming)での利用について④ ver. 2025/05/23

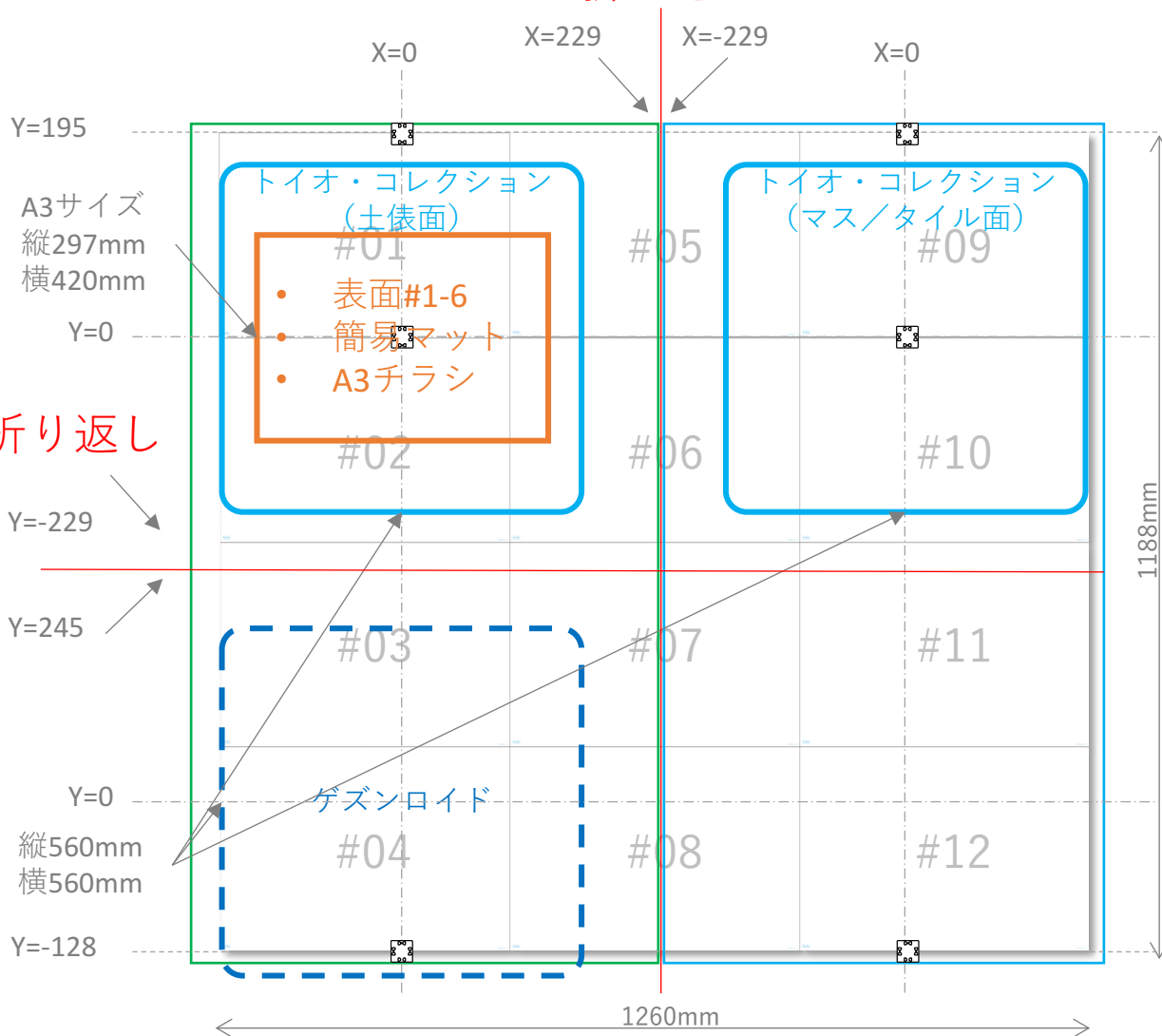
注意：

- 裏面はtoio Do (Visual Programming)での使用は可能ですが、下記の座標の定義を意識した特別なプログラミングが必要なため非推奨となります。使いやすさ観点から表面を推奨いたします。
- toio Do (Visual Programming)の仕様上XY軸中央に座標の折り返しが発生しますのでご注意ください。

[裏] 連番マット

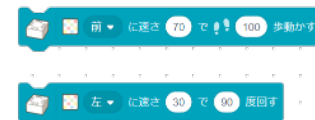
toio Do (Visual Programming)での座標の定義

折り返し



▼利用可能なブロックの例

相対位置移動
(いまいる場所から移動)



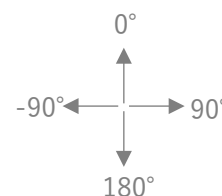
座標指定による移動

キューブの
現在地の座標
(変数)



向き指定による回転

キューブの
現在の向き
(変数)



マットにキューブが触れたことを検出



※マス指定による移動は可能ですが、範囲が限定されるため非推奨となります