

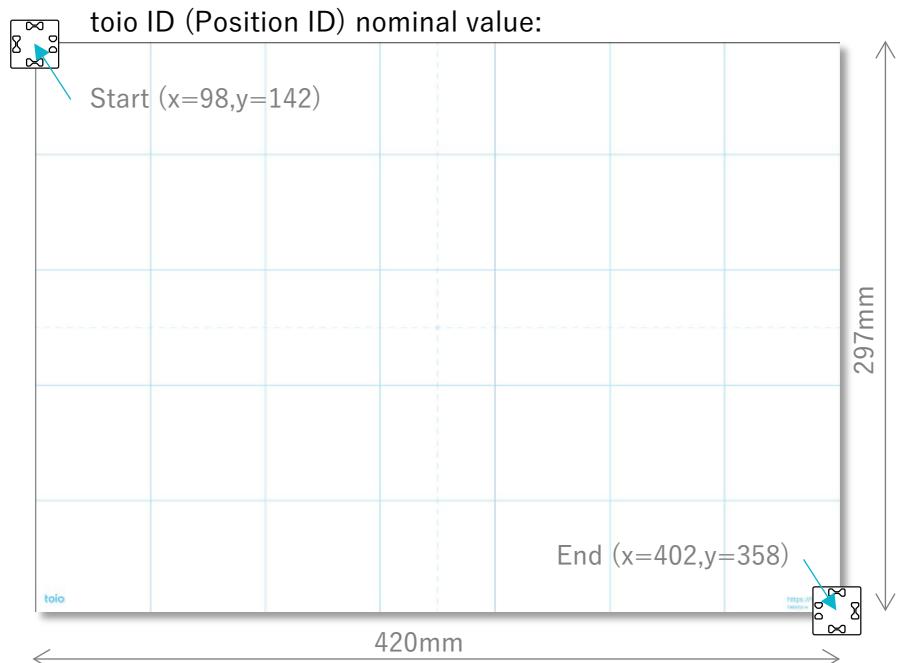
toio™開発用プレイマット TMD01SS

参考仕様図 ver. 2022/06/21

<http://ssci.to/6650>

[表]

#01 - #06 簡易プレイマット

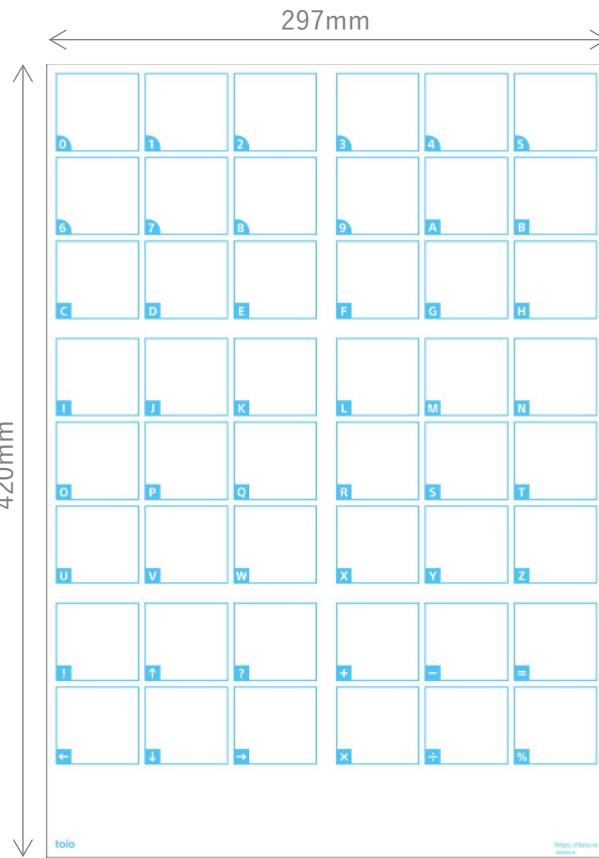


※参考: toio™コア キューブ技術仕様
<https://toio.github.io/toio-spec/>

toio™公式サイト <https://toio.io>

[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

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

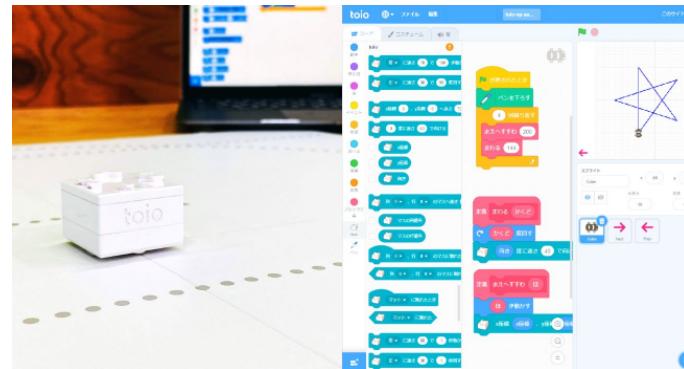


※参考: toio™コア キューブ技術仕様

<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 \(Visual Programming\)](#) 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とは互換性がありませんので、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）

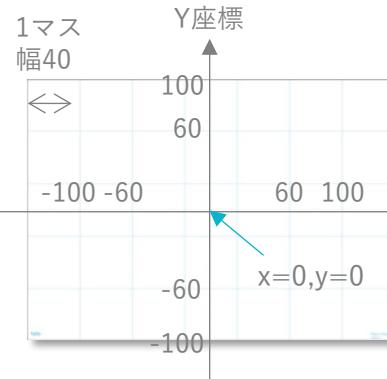
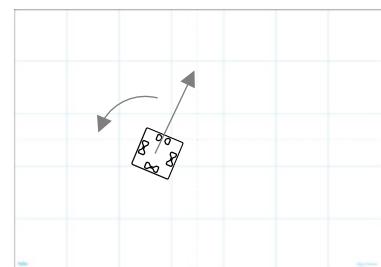
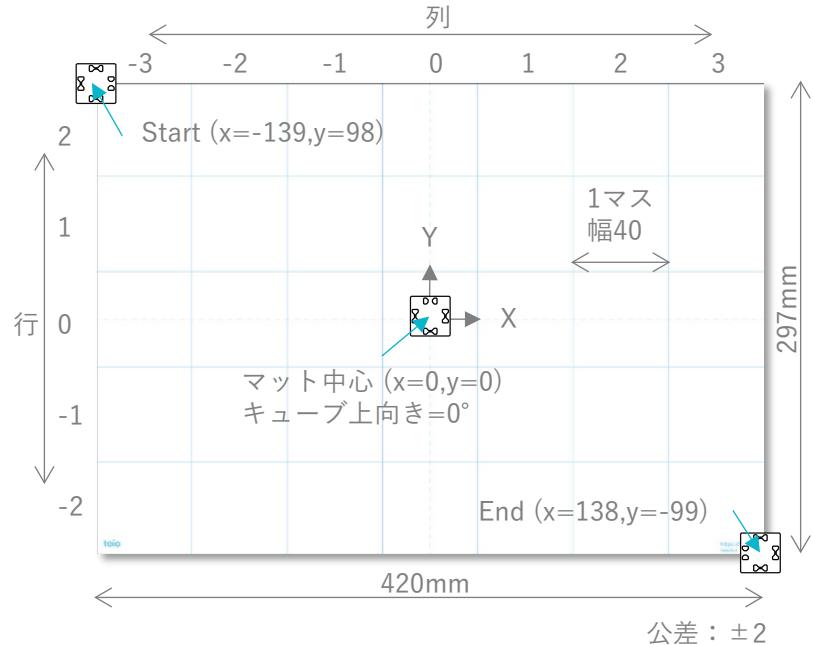
参考情報：

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



▼利用可能なブロックの例

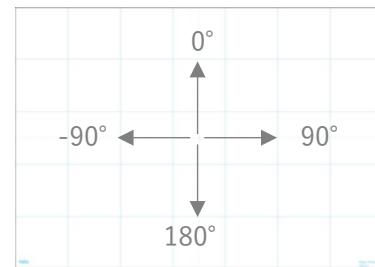
座標指定による移動



マス指定による移動



特定のマスにキューブが触れた／触れていることを検出



向き指定による回転



マットにキューブが触れた／触れていることを検出



参考情報：

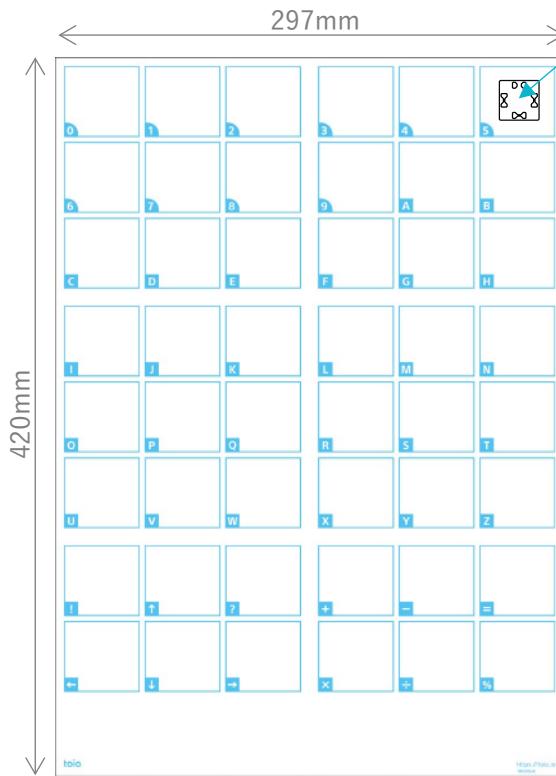
toio Do (Visual Programming)での利用について③

ver. 2022/06/21

▼利用可能なブロックの例

[表]

#07 - #12 簡易カード



※カードは好みにより切り離して使用することができます

カードにキューブが触れたことを検出するブロック



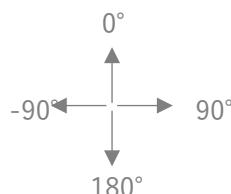
▼を押してプルダウンすると
下の方に簡易カードが現れます



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）



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

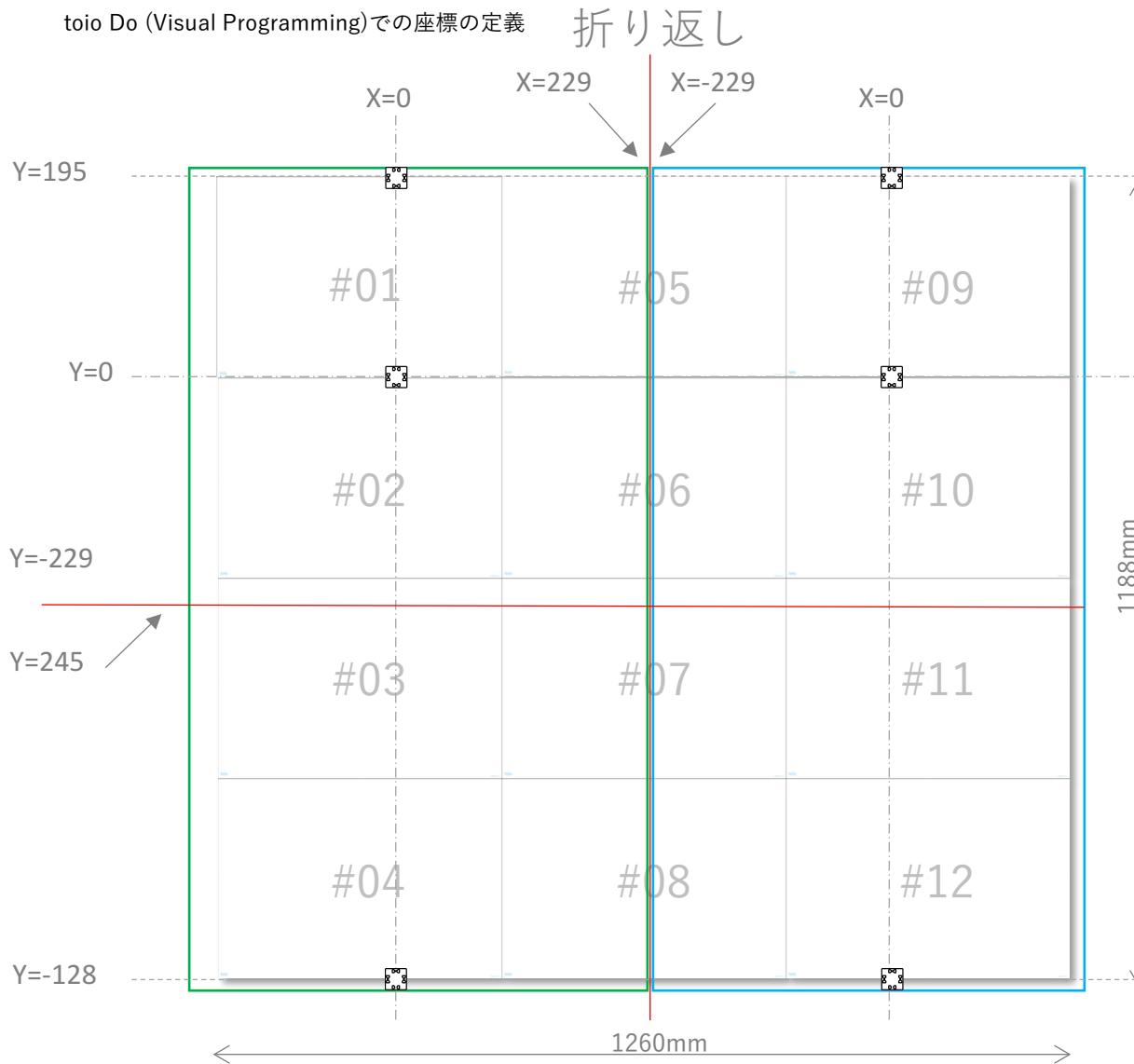
ver. 2025/05/23

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下さい。

[裏] 連番マット

toio Do (Visual Programming)での座標の定義



▼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)



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、範囲が限定された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

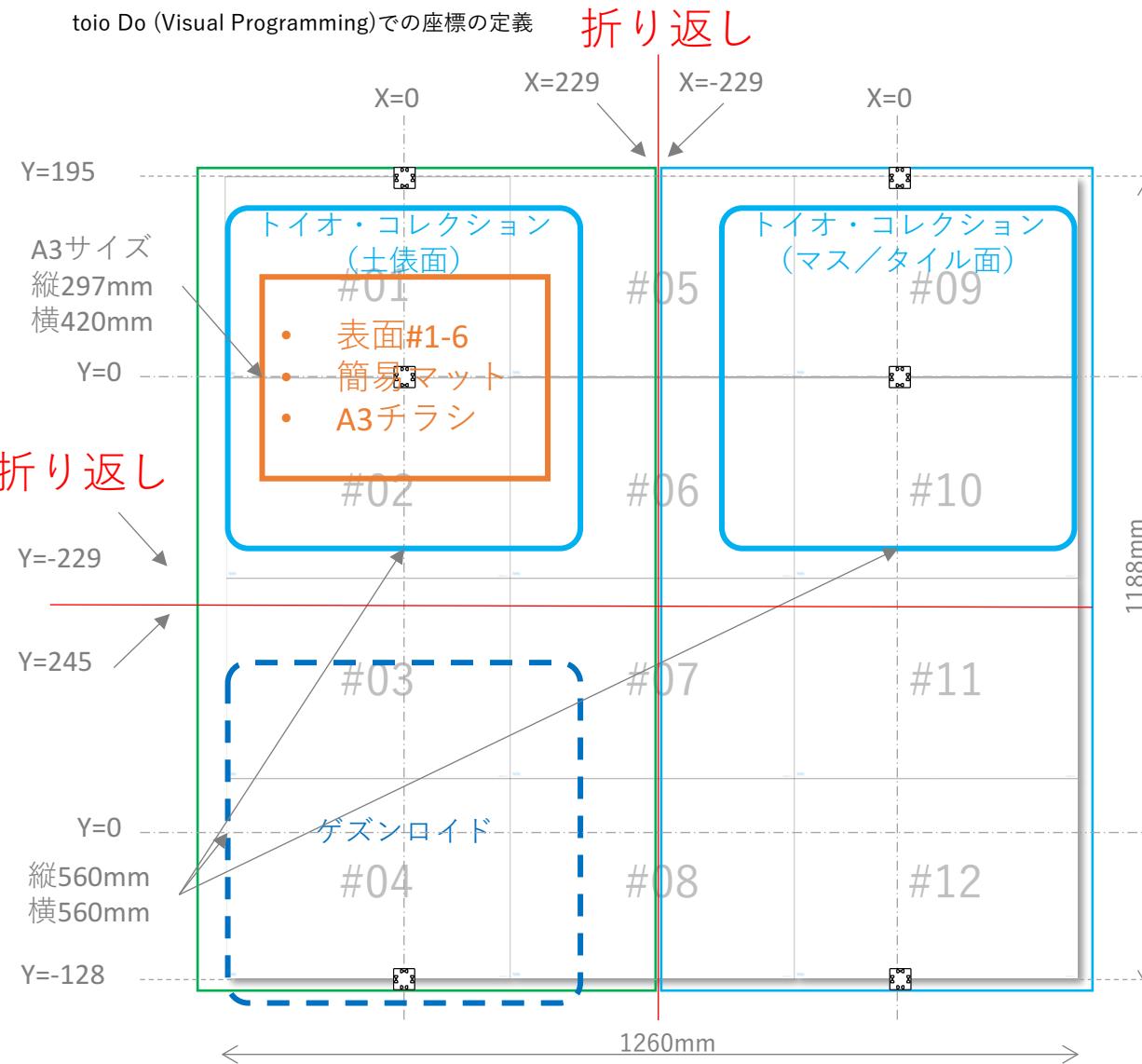
ver. 2025/05/23

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下さい。

[裏] 連番マット

toio Do (Visual Programming)での座標の定義



▼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)



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、範囲が限定されたため非推奨となります