

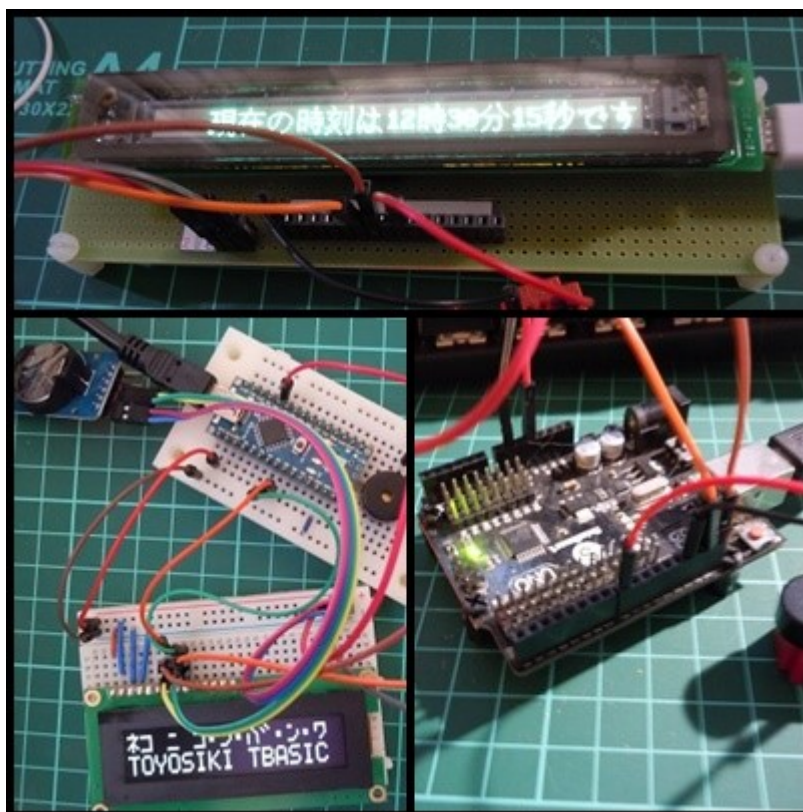
---

## 豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版 V0.06

( + MW25616L 実験用表示モジュール対応 )

リファレンスマニュアル RV02

---



作成日 2018年3月26日

作成者 たま吉さん



## 目次

目次 .....	i
1. 仕様や構成など .....	1
1.1 はじめに .....	1
1.2 関連情報 .....	1
1.3 著作権・利用条件について .....	2
1.4 システム構成 .....	2
1.5 仕様 .....	3
1.6 ボードピン構成 .....	4
1.7 メモリーマップ .....	6
1.8 VFD ディスプレイ (MW25616L) 対応 .....	7
1.9 16 ドット日本語フォント (GT20L16J1Y) 対応 .....	7
1.10 圧電スピーカー 単音出力対応 .....	8
1.11 I2C 接続 EEPROM へのプログラム保存対応 .....	9
1.12 I2C 接続 RTC DS3231 対応 .....	10
1.13 有機 EL キャラクタディスプレイ SO1602AWWB 対応 .....	11
1.14 赤外線リモコン受信対応 .....	13
1.15 編集操作操作キー .....	14
1.16 キー入力コード .....	14
2. 利用環境設定 .....	17
2.1 ファームウェアの書き込み .....	17
2.2 ターミナルソフトの通信条件の設定 .....	18
2.3 接続とターミナルソフトの表示設定 .....	19
2.4 コンソール画面の表示設定 .....	19
2.5 プログラムの保存と読み込み .....	20
2.6 プログラム保存領域の初期化 .....	20
2.7 パソコンからのプログラム読込 .....	21
2.8 プログラムをパソコンに保存する .....	22
2.9 プログラムの自動起動方法 .....	22
3. 使ってみよう！ .....	23
3.1 入力可能状態は OK■ (カーソル) .....	23
3.2 Hello.world を表示してみる .....	23
3.3 Hello.world を Hello, Tiny BASIC に変更してみる .....	23
3.4 PRINT の前に 10 を追加してプログラムにしよう .....	24
3.5 プログラムを実行してみよう .....	24
3.6 プログラムに追加する .....	24

3.7	行番号を並びなおす .....	25
3.8	やっぱり 10 行は不要、削除したい.....	25
3.9	プログラムを保存したい.....	26
3.10	保存されたプログラムを読み込み.....	26
4.	プログラム構成要素の説明（コマンド・関数等） .....	27
4.1	プログラムの構造と形式.....	27
4.2	行と命令文.....	28
4.3	制御文 .....	29
4.4	コマンド・関数.....	29
4.5	コマンド・関数一覧 .....	31
4.6	数値 .....	35
4.7	文字・文字列 .....	35
4.8	文字列利用における制約.....	35
4.9	変数・配列変数.....	37
4.10	演算子.....	37
4.11	式 .....	39
4.12	定数.....	40
5.	各制御文の詳細.....	43
5.1	GOTO 指定行へのジャンプ（制御命令） .....	43
5.2	GOSUB サブルーチンの呼び出し（制御命令） .....	44
5.3	RETURN GOSUB 呼び出し元への復帰（制御命令） .....	45
5.4	IF 条件判定（制御命令） .....	46
5.5	FOR TO ～ NEXT 繰り返し実行（制御命令） .....	47
5.6	END プログラムの終了（制御命令） .....	48
6.	各コマンド・関数の詳細.....	49
6.1	RUN プログラムの実行（システムコマンド） .....	49
6.2	LIST プログラムリストの表示（システムコマンド） .....	50
6.3	RENUM 行番号の振り直し（システムコマンド） .....	51
6.4	DELETE プログラムの指定行の削除（システムコマンド） .....	52
6.5	NEW プログラムの消去（システムコマンド） .....	53
6.6	LOAD プログラムの読み込み（システムコマンド） .....	54
6.7	SAVE プログラムの保存（システムコマンド） .....	55
6.8	ERASE 内部フラッシュメモリ上のプログラム削除（システムコマンド） .....	56
6.9	FILES 保存プログラムの一覧表示（システムコマンド） .....	57
6.10	FORMAT 外部 I2C EEPROM の領域初期化（システムコマンド） .....	59
6.11	DRIVE 外部 I2C EEPROM の指定（システムコマンド） .....	60
6.12	REM コメント.....	61
6.13	LET 変数に値を代入.....	62

6.14	PRINT 画面への文字表示 .....	63
6.15	INPUT 数値の入力 .....	65
6.16	CLS 画面表示内容の全消去 .....	66
6.17	COLOR 文字色の設定 .....	67
6.18	ATTR 文字表示属性の設定 .....	68
6.19	LOCATE カーソルの移動 .....	69
6.20	FREE プログラム領域の残りバイト数の取得（数値関数） .....	70
6.21	INKEY キー入力の読み取り（数値関数） .....	71
6.22	RND 乱数の発生（数値関数） .....	72
6.23	ABS 絶対値の取得（数値関数） .....	73
6.24	ASC 全角を含む文字から文字コードへの変換（数値関数） .....	74
6.25	BYTE 文字列のバイト数の取得（数値関数） .....	76
6.26	LEN 全角を含む文字列の長さの取得（数値関数） .....	77
6.27	MAP 数値のスケール変換（数値関数） .....	78
6.28	GRADE 等級判定（数値関数） .....	79
6.29	CHR\$ 文字コードから文字への変換（文字列関数） .....	81
6.30	BIN\$ 数値から 2 進数文字列への変換（文字列関数） .....	82
6.31	HEX\$ 数値から 16 進数文字列への変換（文字列関数） .....	83
6.32	DMP\$ 整数の小数付き数値文字列への変換（文字列関数） .....	84
6.33	STR\$ 変数が参照する全角を含む文字列の取得・文字列の切り出し .....	85
6.34	WAIT 時間待ち .....	86
6.35	TICK 経過時間取得（数値関数） .....	87
6.36	POKE 指定アドレスへのデータ書き込み .....	88
6.37	PEEK 指定アドレスの値参照（数値関数） .....	89
6.38	VCLS VFD 表示内容の全消去 .....	90
6.39	VDISPLAY VFD 表示のオン・オフ .....	91
6.40	VBRIGHT VFD 輝度設定 .....	92
6.41	VMSG VFD にメッセージ文の表示 .....	93
6.42	VSCROLL VFD に指定長空白の表示 .....	94
6.43	VPUT VFD に直接データ送信 .....	95
6.44	TONE 単音出力 .....	96
6.45	NOTONE 単音出力停止 .....	97
6.46	PLAY 音楽演奏(MML 文) .....	98
6.47	TEMPO 音楽演奏のテンポの設定 .....	100
6.48	GPIO GPIO 機能設定 .....	101
6.49	OUT デジタル出力 .....	102
6.50	POUT PWM パルス出力 .....	103
6.51	IN デジタル入力（数値関数） .....	104

6.52	SHIFTOUT デジタルシフトアウト出力.....	105
6.53	ANA アナログ入力（数値関数）.....	106
6.54	SHIFTIN デジタルシフト入力（数値関数）.....	107
6.55	PULSEIN 入力パルス幅の計測力（数値関数）.....	108
6.56	I2CR I2C スレーブデバイスからのデータ受信（数値関数）.....	110
6.57	I2CW I2C スレーブデバイスへのデータ送信（数値関数）.....	112
6.58	DATE 現在時刻の表示.....	114
6.59	GETDATE 日付の取得.....	115
6.60	GETTIME 時刻の取得.....	116
6.61	SETDATE 時刻の設定.....	117
6.62	DATE\$ 現在時刻文字列の取得（文字列関数）.....	118
<b>6.63</b>	CPRINT 有機 EL キャラクタディスプレイ文字列表示.....	119
<b>6.64</b>	CCLS 有機 EL キャラクタディスプレイ 表示内容消去.....	120
<b>6.65</b>	CCURS 有機 EL キャラクタディスプレイ カーソル表示・非表示設定.....	121
<b>6.66</b>	CLOCATE 有機 EL キャラクタディスプレイ カーソルの移動.....	122
<b>6.67</b>	CCONS 有機 EL キャラクタディスプレイ コントラスト設定.....	123
<b>6.68</b>	CDISP 有機 EL キャラクタディスプレイ 表示・非表示設定.....	124
<b>6.69</b>	IR 赤外線リモコン受信（数値関数）.....	125

## 1. 仕様や構成など

### 1.1 はじめに

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版( + MW25616L 実験用表示モジュール対応)」は整数型 BASIC インタプリタ実行環境です。Tetsuya Suzuki 氏が開発・公開している「TOYOSHIKI Tiny BASIC for Arduino」(以降オリジナル版と呼称)をベースに機能拡張を行い、MW25616L 実験用表示モジュール対応を行いました。本バージョンのプログラムソースはオリジナル版と同様に公開しており、自由に改造等を行うことができます。

オリジナル版からの機能拡張としては、MW25616L 表示制御機能の他に、プログラム編集機能の強化(スクリーンエディット機能、プログラム保存機能、電子工作のための制御機能(デジタル入出力、PWM 出力、アナログ入力、I2C バス通信、シリアル通信)を追加しました。

本リファレンスマニュアルの構成は、前半に概要、システム構成、仕様、レガシーBASIC 環境を始めて利用する方向けの解説、中盤にリファレンス、後半に応用の内容となります。オリジナル版のタイニーBASIC の文法を含む、新しく追加した機能、コマンドについて解説・説明します。

### 1.2 関連情報

「豊四季タイニーBASIC (オリジナル版)」に関する情報

#### □ 開発者公開ホームページ

電腦伝説 Vintagechips 豊四季タイニーBASIC 確定版

<https://vintagechips.wordpress.com/2015/12/06/豊四季タイニーbasic 確定版/>

#### □ 開発者公開リソース

[https://github.com/vintagechips/ttbasic\\_arduino/](https://github.com/vintagechips/ttbasic_arduino/)

#### □ 開発者執筆書籍

タイニーBASIC をC で書く

<http://www.socym.co.jp/book/1020>



原本のご紹介

タイニー BASIC をC で書く  
パソコンでもマイコンでも走り、機能拡張し放題。

著者一鈴木哲雄

定価—3,200円+税

判型/ページ数—B5 変形/288 ページ

ISBN978-4-8026-1020-9

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」に関する情報

#### □ 公開サイト

豊四季タイニーBASIC for MW25616L 実験用表示モジュール (Tamakichi/ttbasic\_mw25616l)

[https://github.com/Tamakichi/ttbasic\\_mw25616l](https://github.com/Tamakichi/ttbasic_mw25616l)

#### □ MW25616L 実験用表示モジュールに関する情報

・「VFD ふぁん」さんの HP

<http://vfd-fun.blogspot.jp/>

### 1.3 著作権・利用条件について

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」の著作権は移植・機能拡張者の「たま吉」および、オリジナル版開発者の「Tetsuya Suzuki 氏」にあります。本著作物の利用条件は、オリジナル版「豊四季タイニーBASIC」に従うものとします。また、プログラムの一部に「VFD ふぁん」さんが公開しているプログラムソースを利用しています。

オリジナル版は GPL (General Public License) でライセンスされた著作物であり、「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」もそれに GPL ライセンスされた著作物とします。本著作物もこれに従うものとします。

また、下記の利用条件も守って下さい。

- 1) 2 次再配布においてはバイナリーファイルのみの配布を禁止、必ずプロジェクト一式で配布すること。
- 2) 上記配布において「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」の明記、配布元の URL を明記する。
- 3) 営利目的の NAVER 等のまとめサイト(まとめ者に利益分配のあるもの)へのいかなる引用の禁止

#### 補足事項

オリジナル版において開発者 Tetsuya Suzuki 氏は次の利用条件を提示しています。

- 1) TOYOSHIMI Tiny BASIC for Arduino

[https://github.com/vintagechips/ttbasic\\_arduino](https://github.com/vintagechips/ttbasic_arduino)

の記載内容/

*(C)2012 Tetsuya Suzuki*

*GNU General Public License*

- 2) 豊四季タイニーBASIC のリファレンスを公開

<https://vintagechips.wordpress.com/2012/06/14/豊四季タイニーbasic リファレンス公開/>

の記載内容/

*豊四季タイニーBASIC がもたらすいかなる結果にも責任を負いません。*

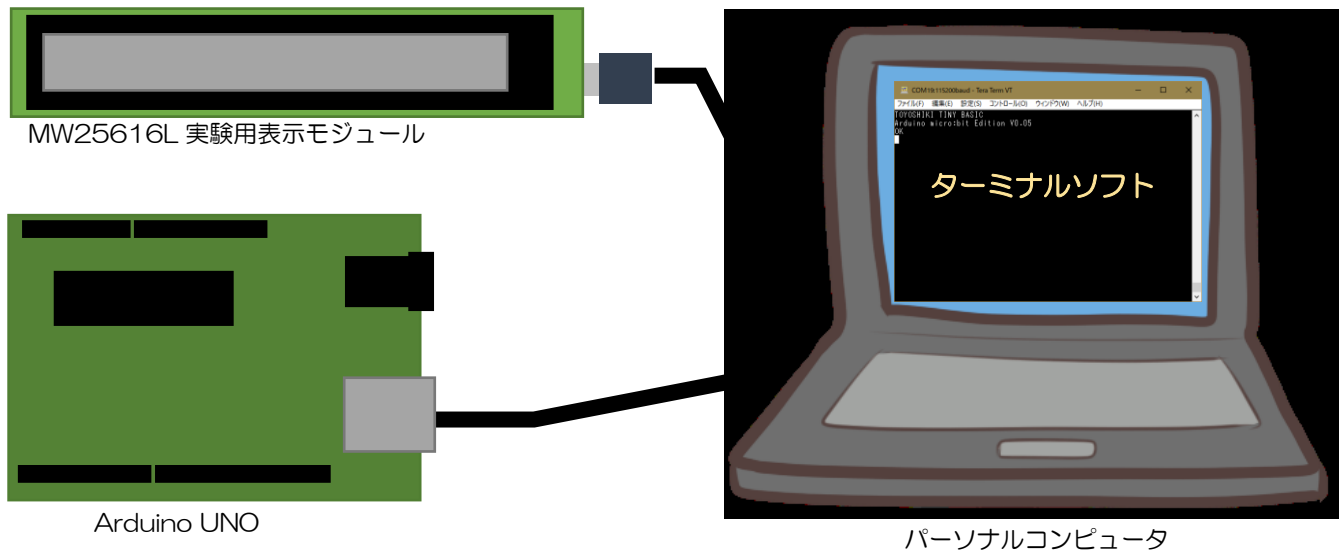
*著作権者の同意なしに経済的な利益を得てはいけません。*

*この条件のもとで、利用、複写、改編、再配布を認めます。*



## 1.4 システム構成

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」は、次の構成で利用可能です。



### 必要なもの

- パーソナルコンピュータ：Windows 10 パソコン ※USB ポートが利用出来ること
- Arduino UNO（互換機含む）または MW25616L 実験用表示モジュール本体  
Arduino MEGA2560 またはその互換機
- Micro USB ケーブル
- シリアルコンソール対応ターミナルソフト：TeraTerm（V4.89 以降）

豊四季 Tiny BASIC インタプリター言語を利用したプログラム作成は、パソコン上のターミナルソフト上にて、ラインエディタとコマンドを使って対話形式で行います。シフト JIS を使った日本語文字の利用が可能です。

```

VT COM11:115200baud - Tera Term VT
ファイル(F) 編集(E) 設定(S) コントロール(O) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
>list
10 @(0)="こんにちは、世界！"
20 N=WLEN(@(0))
30 FOR I=1 TO N
40 ?WSTR$(@(0),I,1);:WAIT 100
50 NEXT I
60 ?
OK
>run
こんにちは、世界！
OK
>
    
```

Windows 以外の OS 環境でも同様の環境が構築できれば、利用出来ると思います。

## 1.5 仕様

## (1) ソフトウェア仕様

項目		概要
プログラミング環境		ターミナル上での CUI（キャラクユーザーインタフェース） USB ケーブル経由シリアル接続のラインエディタ＋実行環境
ターミナルスクリーン画面		80×24 文字
B A S I C 言 語 仕 様	形式	整数型 BASIC（符号付 16 ビット整数 -32768～32767）
	プログラム領域	1024 バイト（MEGA2560 の場合 2048 バイト）
	利用文字コード	1 バイト ASCII コード（半角記号・英数字、半角カタカナ） 2 バイト文字 シフト JIS 表示可能文字はターミナル環境のフォント設定に依存
	利用可能変数	変数名：26 個 A～Z の英字 1 文字 26 個、 配列変数:16 個 @ (0) ～@ (15) （MEGA2560 の場合 100 個 @ (0) ～@ (99)）
	ユーザー開放 作業用メモリ	SRAM 64 バイト（先頭アドレス定数 MEM～） ※コマンド実行のワークエリアと共用のため内容の保持は出来ません。
	プログラム保存方式	内部 EEPROM メモリ 1 本（ページ 0 指定） （MEGA2560 の場合、2 本（ページ 0, 1 指定））
	フォントデータ （オプション）	フォント ROMGT30L16J1Y 日本語 JIS 第 1、第 2 フォント ※MW25616L（VFD）表示専用

## (2) ハードウェア仕様

項目	概要
動作クロック	16MHz
VFD (オプション)	MW25616L 256x16 ドット モノラル表示、輝度調節 0~255 段階調節可能
USB I/F	USB-シリアル通信
シリアル通信	1 チャンネル 115200、データ長 8 ビット、 ストップビット 1 パリティ None
I2C インタフェース	1 チャンネル (マスター利用のみ) アドレス 7 ビット、100kbps
GPIO	・デジタル入力 1 ビット× 20 ポート (MEGA2560 の場合 68 ポート) ・デジタル出力 1 ビット× 20 ポート (MEGA2560 の場合 68 ポート) ・PWM 出力 6 チャンネル (MEGA2560 の場合 15 チャンネル) (周波数固定、デューティ比 1/255 刻み)
アナログ入力	8 チャンネル (分解能 10 ビット) (MEGA2560 の場合 15 チャンネル)
単音出力 (オプション)	デジタル矩形波出力による簡易単音再生

## (3) サポートする周辺機器

- 圧電スピーカー : TONE、NOTONE、PLAY コマンドによる単音出力をサポートします。
- シリアルポート : USB-シリアル変換モジュールを使ったシリアル通信をサポートします。
- I2C EEPROM : 4~64k バイト対応、プログラム保存に利用します (SAVE、LOAD 等)。
- RTC (DS3231) : DATE、SETDATE、GETDATE、GETIME による RTC 機能の利用
- 有機 EL キャラクタディスプレイ SO1602AWWB :  
CPRINT、CCLS コマンドによる文字表示をサポートします。

## 1.6 ボードピン構成

Arduino UNO の端子の利用割当は以下の通りです。

**ピン名称 : 機能(ピン番号)**

D0	: RxD 専用(0)
D1	: TxD 専用(1)
D2	: デジタル入出力(2)
D3	: デジタル入出力(3)、PWM(3)
D4	: デジタル入出力(4)
D5	: デジタル入出力(5)、PWM(5)
D6	: デジタル入出力(6)、PWM(6)
D7	: デジタル入出力(7)、保存プログラム自動起動判定用 (HIGH 自動起動、LOW 自動起動は行わない)
D8	: デジタル入出力(8)、単音出力用 (圧電スピーカー接続)
D9	: デジタル入出力(9)、PWM(9)
D10	: デジタル入出力(10)、PWM(10)
D11	: デジタル入出力(11)、PWM(11)
D12	: デジタル入出力(12)
D13	: デジタル入出力(13)
A0	: デジタル入出力(14)、アナログ入力(A0、14)
A1	: デジタル入出力(15)、アナログ入力(A1、15)
A2	: デジタル入出力(16)、アナログ入力(A2、16)
A3	: デジタル入出力(17)、アナログ入力(A3、17)
A4	: デジタル入出力(18)、アナログ入力(A4、18)、I2C(SDA)
A5	: デジタル入出力(19)、アナログ入力(A5、19)、I2C(CLK)
A6	: デジタル入出力(20)、アナログ入力(A6、20)
A7	: デジタル入出力(21)、アナログ入力(A7、21)

MW25616L 実験用表示モジュールにて解放されている端子の利用割当は以下の通りです。

**ピン名称 : 機能**

Pin 0	: RxD 専用(0)
Pin 1	: TxD 専用(1)
Pin 2	: デジタル入出力(2)
Pin 5	: デジタル入出力(5)、PWM(5)
Pin 6	: デジタル入出力(6)、PWM(6)
Pin 7	: デジタル入出力(7)、保存プログラム自動起動判定用 (HIGH 自動起動、LOW 自動起動は行わない)
Pin 8	: デジタル入出力(8)、単音出力用 (圧電スピーカー接続)
A3	: デジタル入出力(17)、アナログ入力(A3、17)
A4	: デジタル入出力(18)、アナログ入力(A4、18)、I2C(SDA)
A5	: デジタル入出力(19)、アナログ入力(A5、19)、I2C(CLK)
A6	: デジタル入出力(20)、アナログ入力(A6、20)
A7	: デジタル入出力(21)、アナログ入力(A7、21)
REST	: RESET 入力
SCK	: 使用不可
MISO	: 使用不可
MOSI	: 使用不可

Arduino MEGA2560 の端子の利用割当は以下の通りです。

**ピン名称 : 機能(ピン番号)**

D0	: RxD 専用(0)	
D1	: TxD 専用(1)	
D2	: デジタル入出力(2)、	PWM(2)
D3	: デジタル入出力(3)、	PWM(3)
D4	: デジタル入出力(4)、	PWM(4)
D5	: デジタル入出力(5)、	PWM(5)
D6	: デジタル入出力(6)、	PWM(6)
D7	: デジタル入出力(7)、	PWM(7)
D8	: デジタル入出力(8)、	PWM(8)
D9	: デジタル入出力(9)、	PWM(9)
D10	: デジタル入出力(10)、	PWM(10)
D11	: デジタル入出力(11)、	PWM(11)
D12	: デジタル入出力(12)、	PWM(12)
D13	: デジタル入出力(13)、	PWM(13)
D14	: デジタル入出力(14)	
D15	: デジタル入出力(15)	
D16	: デジタル入出力(16)	
D17	: デジタル入出力(17)	
D18	: デジタル入出力(18)	
D19	: デジタル入出力(19)	
D20	: デジタル入出力(20)	
D21	: デジタル入出力(21)、	I2C(SDA)
D22	: デジタル入出力(22)、	I2C(SCL)
D23	: デジタル入出力(23)	
D24	: デジタル入出力(24)	
D25	: デジタル入出力(25)	
D26	: デジタル入出力(26)	
D27	: デジタル入出力(27)	
D28	: デジタル入出力(28)	
D29	: デジタル入出力(29)	
D30	: デジタル入出力(30)	
D31	: デジタル入出力(31)	
D32	: デジタル入出力(32)	
D33	: デジタル入出力(33)	
D34	: デジタル入出力(33)	
D35	: デジタル入出力(33)	
D36	: デジタル入出力(33)	
D37	: デジタル入出力(33)	
D38	: デジタル入出力(33)	
D39	: デジタル入出力(33)	
D40	: デジタル入出力(43)	
D41	: デジタル入出力(41)	
D42	: デジタル入出力(42)	
D43	: デジタル入出力(43)	
D44	: デジタル入出力(44)、	PWM(44)
D45	: デジタル入出力(45)、	PWM(45)
D46	: デジタル入出力(46)、	PWM(46)
D47	: デジタル入出力(47)	
D48	: デジタル入出力(48)	
D49	: デジタル入出力(49)、	単音出力用 (圧電スピーカー接続)
D50	: デジタル入出力(50)	
D51	: デジタル入出力(51)	
D52	: デジタル入出力(52)	
D53	: デジタル入出力(53)、	保存プログラム自動起動判定用 (HIGH 自動起動、LOW 自動起動は行わない)
A0	: デジタル入出力(54)、	アナログ入力(A0、54)
A1	: デジタル入出力(55)、	アナログ入力(A1、55)
A2	: デジタル入出力(56)、	アナログ入力(A2、56)
A3	: デジタル入出力(56)、	アナログ入力(A3、57)
A4	: デジタル入出力(58)、	アナログ入力(A4、58)
A5	: デジタル入出力(59)、	アナログ入力(A5、59)
A6	: デジタル入出力(60)、	アナログ入力(A6、60)
A7	: デジタル入出力(61)、	アナログ入力(A7、61)
A8	: デジタル入出力(62)、	アナログ入力(A8、62)
A9	: デジタル入出力(63)、	アナログ入力(A9、63)
A10	: デジタル入出力(64)、	アナログ入力(A10、64)
A11	: デジタル入出力(65)、	アナログ入力(A11、65)
A12	: デジタル入出力(66)、	アナログ入力(A12、66)
A13	: デジタル入出力(67)、	アナログ入力(A13、67)
A14	: デジタル入出力(68)、	アナログ入力(A14、68)
A15	: デジタル入出力(69)、	アナログ入力(A15、69)

## 1.7 メモリーマップ

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」ではフラッシュメモリ領域 32k バイト（MEGA2560 の場合 256k バイト）、SRAM は 2k バイト（MEGA2560 の場合 8K バイト）の領域を利用しています。ここでは、これらの領域の内訳を示します。

## フラッシュメモリ

32k バイト全領域を Arduino ブートローダーと豊四季タイニーBASIC にて占有しています。  
（Arduino MEGA2560 利用の場合 256k バイト）

## SRAM

2k バイト全領域を豊四季タイニーBASIC にて占有しています。  
（Arduino MEGA2560 利用の場合 8k バイト）

## 仮想アドレス

タイニーBASIC では、仮想アドレス利用することで SRAM 上のデータの参照・書き込みを行うことができます。  
仮想アドレスは次の構成となります。

仮想アドレス	定数名	領域サイズ(バイト)	用途
\$1900	VAR	52	変数領域 (A~Z) 2×26 = 52 バイト
\$1AA0	ARRAY	32 (MEGA2560 は 200)	配列変数領域 (@ (0) ~ @ (15) ) (MEGA2560 は @ (0) ~ @ (99))
\$1BA0	PRG	1024 (MEGA2560 は 2048)	プログラム領域
\$2BA0	MEM	64	ユーザーワーク領域

MEM（ユーザーワーク領域）は、下記のコマンドのワーク領域としても利用しています。

FILES、VMSG、PLSY、LIST

プログラム中でユーザーワーク領域を利用している場合、上記のコマンドを実行するとデータが破壊されることに注意して利用して下さい。

各領域のアドレス先頭は定数 VRAM, VAR, ARRAY, PRG, MEM に定義されています。  
プログラムから上記の定数を利用して利用することが出来ます。

## 1.8 VFD ディスプレイ (MW25616L) 対応

ボード搭載 VFD ディスプレイ MW25616L を制御するためのコマンドをサポートします。

デフォルトでは、本機能は利用出来ません。スケッチの `ttconfig.h` の下記の設定を

```
#define USE_CMD_VFD    0  // VFD モジュールコマンドの利用(0:利用しない 1:利用する デフォルト:0)
```

1 に変更し、スケッチを書き込んで下さい。

### コマンド一覧

VCLS : VFD の表示内容を消去します。

例: VCLS

VBRIGHT : 輝度を 0(0%)~255(100%)の範囲で設定します。

例: VBRIGHT 100

VDISPLAY : 表示のオン・オフを設定します。

例: VDISPLAY OFF

VMSG : 指定したメッセージ文を指定速度でスクロール表示します。

例: VMSG 10,"日本語のメッセージ表示テスト"

VSCROLL : 指定長の空白を指定速度でスクロール表示します。

例: VSCROLL 256,10

VPUT : 表示バイトデータを指定速度で直接指定します。

例: VPUT MEM,16,10

各コマンドの詳細については、「6 各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。

## 1.9 16 ドット日本語フォント (GT20L16J1Y) 対応

VFD ディスプレイ MW25616L 表示専用日本語フォントを搭載しています。

VMSG コマンドにて指定したメッセージ文に対応するフォントデータを随時参照利用します。

デフォルトでは、本機能は利用出来ません。スケッチの `ttconfig.h` の下記の設定を

```
#define USE_CMD_VFD    0  // VFD モジュールコマンドの利用(0:利用しない 1:利用する デフォルト:0)
```

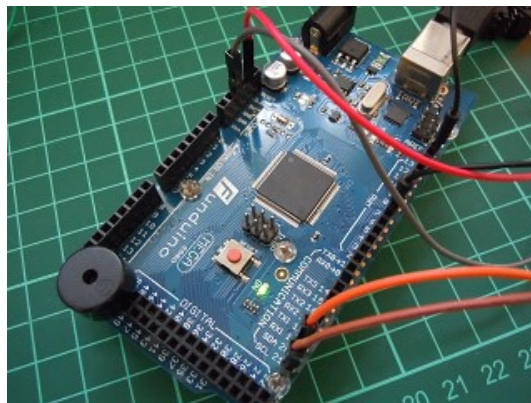
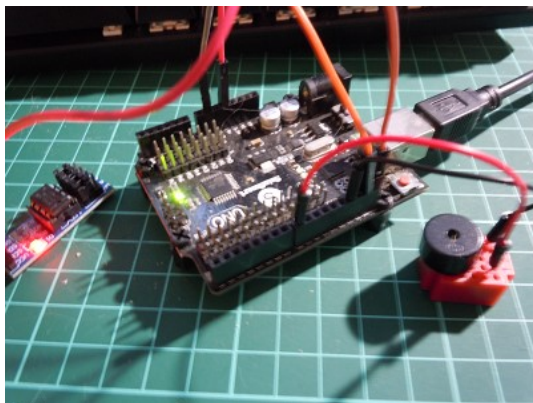
1 に変更し、スケッチを書き込んで下さい。

## 1.10 圧電スピーカー 単音出力対応

Arduino のデジタル出力 8 ピンに圧電スピーカーを接続することで単音出力を行うことができます。

(Arduino MEGA2560 の場合 49 ピンを利用します)

単音出力機能を利用するために次のコマンドを用意しています。



### コマンド一覧

TONE : 指定した周波数の単音出力します。

例: TONE 440,100

NOTONE : 単音出力を停止します。

例: TONE 440,100

PLAY : 指定した MML 文による演奏を行います。

例: PLAY "CDEFGAB"

TEMPO : PLAY コマンドで再生する演奏のテンポを指定します。

例: TEMPO 150

各コマンドの詳細については、「6 各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。

## 1.11 I2C 接続 EEPROM へのプログラム保存対応

I2C バスに接続した I2C EEPROM に作成したプログラムの保存を行うことが出来ます。

対応している EEPROM は 24xxx 系となります。4k バイト(32k ビット)～64k バイト(512 ビット) の容量に対応します。異なるスレーブアドレスを割り付けることにより、複数の EEPROM の接続をサポートします。

RTC モジュールのと SCLMW25616L 実験用表示モジュールの結線

GND	GND
VCC	VCC (5V)
SDA	A4 (MEGA2560 の場合 20 ピン)
SCL	A5 (MEGA2560 の場合 21 ピン)

## コマンド一覧

DRIVE : 利用する EEPROM を切り替えます。

例: DRIVE \$51

FORMAT : EEPROM の保存領域の初期化を行います。

例: FORMAT 64,"PROG010"

SAVE : プログラムを指定したファイル名で保存します。

例: SAVE "サンプル.BAS"

LOAD : 指定しプログラムをロードします。

例: LOAD "サンプル.BAS"

ERASE : 指定したファイルを削除します。

例: ERASE "サンプル.BAS"

FILES : ファイルの一覧を表示します。

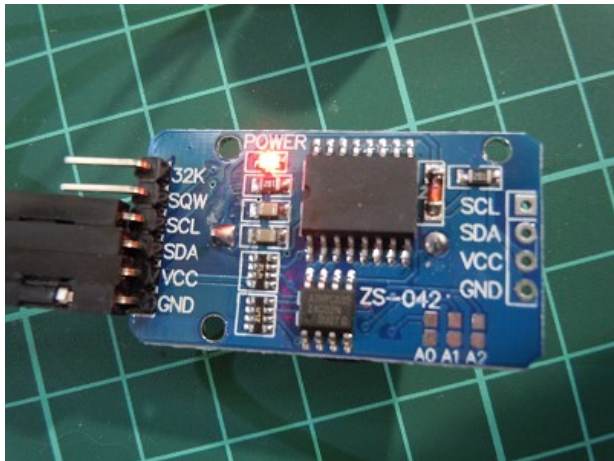
例: FILES ""

各コマンドの詳細については、「6 各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。



## 1.12 I2C 接続 RTC DS3231 対応

I2C バスに接続した I2C RTC DS3221 を利用した時刻の設定と参照を行うことができます。



RTC モジュールのと SCLMW25616L 実験用表示モジュールの結線

GND	GND
VCC	VCC (5V)
SDA	A4 (MEGA2560 の場合 20 ピン)
SCL	A5 (MEGA2560 の場合 21 ピン)

次の専用コマンドと関数を用意しています。

#### コマンド・関数一覧

DATE	: 現在時刻を表示します。 例: DATE
SETDATE	: 時刻を設定します。 例: SETDATE 2018,3,1,5,10,30,0
GETDATE	: 現在日付を指定した変数に格納します。 例: GETDATE A,B,C,D
GETTIME	: 現在時刻を指定した変数に格納します。 例: GETTIME A,B,C
DATE\$()	: 現在時刻の文字列を返します。 例: PRINT DATE\$()

各コマンドの詳細については、「6 各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。

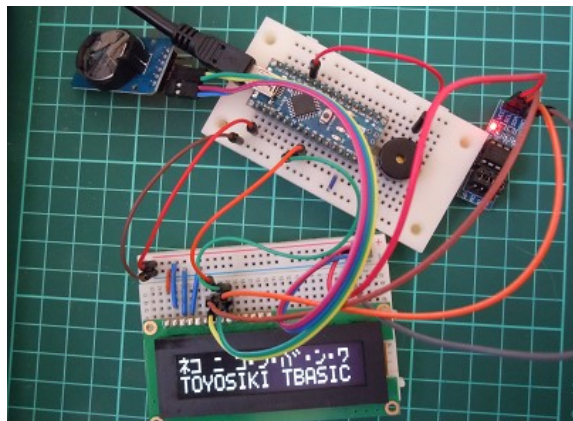
## 1.13 有機 EL キャラクタディスプレイ SO1602AWWB 対応

I2C 接続にて利用可能な有機 EL キャラクタディスプレイ SO1602AWWB に対応しています。

デフォルトでは、本機能は利用出来ません。スケッチの `ttconfig.h` の下記の設定を

```
#define USE_SO1602AWWB 0 // 有機 EL キャラクタディスプレイ SO1602AWWB(0:利用しない 1:利用する デフォルト:0)
```

1 に変更し、スケッチを書き込んで下さい。



## 製品情報

有機ELキャラクタディスプレイモジュール 16×2行 白色

<http://akizukidenshi.com/catalog/g/gP-08277/>

## 結線

有機 EL	Arduino
1 GND	GND
2 VDD	3.3V
3 /CS	GND
4 SA0	GND
7 SCL	A5 SCL(MEGA2560 の場合 21 ピン)
8 SDA_in	A4 SDA(MEGA2560 の場合 20 ピン)
9 SDA_out	A4 SDA(MEGA2560 の場合 20 ピン)

次の専用コマンドと関数を用意しています。

## コマンド・関数一覧

CPRINT : 指定した文字列を表示します。  
例: CPRINT "Hello,World"

CCLS : 表示内容を消去します。  
例: CCLS

CCURS : カーソル表示・非表示を設定します。  
例: CCUES OFF

CLOCATE : カーソルを移動します。  
例: CLOCAE 0,1

CCONS : コントラストの設定を行います。  
例: CCONS 128

CDISP : 画面表示・非表示を設定します。  
例: CDISP OFF

各コマンドの詳細については、「6 各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。

## 1.14 赤外線リモコン受信対応

赤外線受信モジュール TL1838 等を利用して、NEC 方式の赤外線リモコンの送信データの受信を行うことが出来ます。  
 接続図



上記の例では、データ受信に端子 3 を利用していますが、任意の端子でのデータ受信が可能です。

## コマンド・関数一覧

IR() : 赤外線リモコンからのデータ受信を行い、その値を返します（数値関数）  
 例：R=IR(3)

各コマンドの詳細については、「6 各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。

## 1.15 編集操作操作キー

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」では、シリアルコンソール画面上でラインエディタによるプログラム編集機能有しています。サポートする編集キーにを下記の表に示します。

### 編集キー一覧

編集キー	機能
[ESC]	プログラム中断、シリアルコンソールでは要2回押し
[F1]	画面の全消去
[F2]	カーソル位置の行消去
[F4]	プログラムの中断
[BackSpace]	カーソル前の文字の削除
[Home]	カーソルを行の先頭に移動
[END]	カーソルを行の末尾に移動
[PageUP]	前の行の内容をラインエディタに表示
[PageDown]	次の行の内容をラインエディタに表示
[Del]	カーソル位置の文字の削除
[←]	カーソルを左に移動
[→]	カーソルを右に移動
[↑]	前の行の内容をラインエディタに表示
[↓]	次の行の内容をラインエディタに表示
[Enter]	行入力の確定、改行
[Ctrl] + C	プログラム中断
[Ctrl] + D	カーソル位置の行削除
[Ctrl] + L	画面の全消去
[Tab]	行番号[Tab]で該当する行をラインエディタに表示 エラー発生時に[Tab]でエラー行をラインエディタに表示

上記以外に、Windows 及びターミナルソフトがサポートする編集機能も利用できるものがあります。

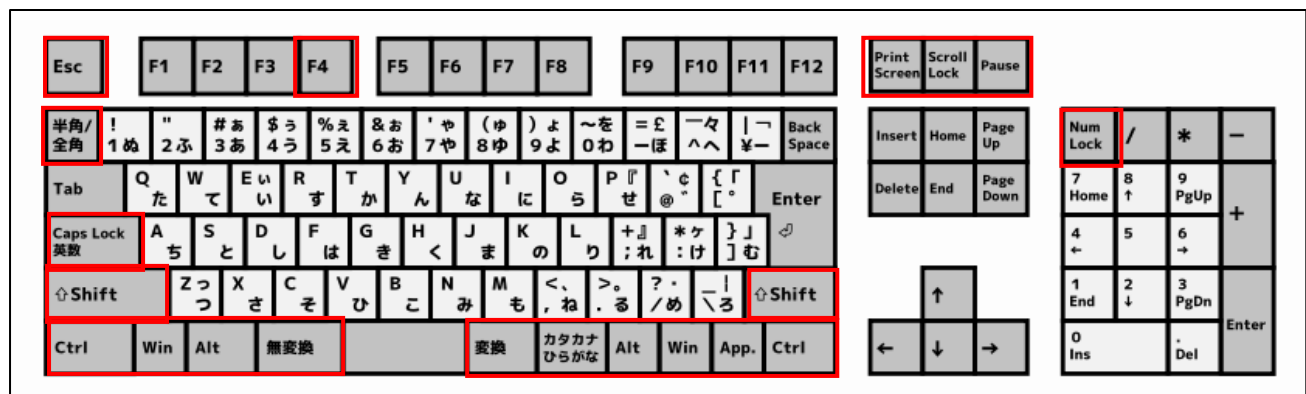
## 1.16 キー入力コード

INKEY()関数等で入力したキーを判定する際は、キー入力コードを用います。

大部分のキー入力コードは入力する文字コード、ASCII コードと一致します。カーソルキー等の入力制御用のキーは、「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」固有のコードとなります。

### □ キー入力コードが取得出来ないキー

赤枠のキーは制御用または利用不可キーのためキーコードの取得が出来ません。



106/109 キーボード (※画像は ウィキペディア <https://ja.wikipedia.org/wiki/キー配列> より拝借)

# □ キー入力コード一覧

キーボード入力にて取得出来るキー入力コードを以下に示します。

コードに数値の記載のあるキーに限りコードの取得が可能です。

IME を使った全角入力もサポートしています。

キー	併用なし		Shift		CTRL	
	文字	コード	文字	コード	文字	コード
[Backspace]		8				
[Enter]		13				
[Tab]		9				
[CapsLock]						
[Shift]						
[Ctrl]						
[Win]						
[Alt]						
[無変換]						
[空白 (Space)]	空白	32				
[変換]						
[かなひらがなローマ字]						
[メニュー]						
[Insert]		5				
[Home]		1				
[PageUp]		17				
[Delete]		2				
[End]		15				
[PageDown]		16				
[↑]		28				
[↓]		29				
[←]		31				
[→]		30				
[PrintScreen]						
[ScrollLock]						
[Pause/Break]						
[! め]	1	49	!	33		
[" ふ]	2	50	"	34		
[# ああ]	3	51	#	35		
[\$ うう]	4	52	\$	36		
[% ええ]	5	53	%	37		
[& おお]	6	54	&	38		
[' 7 やや]	7	55	'	39		
[( 8 ゆゆ]	8	56	(	40		
[) 9 よよ]	9	57	)	41		
[ 0 をわ]	0	48				
[- ほ]	-	45	=	61	CTRL -	29
[ ~ へ]	^	94	~	126		
[   ¥]	¥	92		124		

 はサポートしていないキーです。

キー	併用なし		Shift		CTRL	
	文字	コード	文字	コード	文字	コード
[Q た]	q	113	Q	81	CTRL Q	17
[W て]	w	119	W	87	CTRL W	23
[E いい]	e	101	E	69	CTRL E	5
[R す]	r	114	R	82	CTRL R	18
[T か]	t	116	T	84	CTRL T	20
[Y ん]	y	121	Y	89	CTRL Y	25
[U な]	u	117	U	85	CTRL U	21
[I に]	i	105	I	73	CTRL I	9
[O ら]	o	111	O	79	CTRL O	15
[P せ]	p	112	P	80	CTRL P	16
[`@` ]	@	64	`	96		
[{ [ `° ]	[	91	{	123		
[A ち]	a	97	A	65	CTRL A	1
[S と]	s	115	S	83	CTRL S	19
[D し]	d	100	D	68	CTRL D	4
[F は]	f	102	F	70	CTRL F	6
[G き]	g	103	G	71	CTRL G	7
[H く]	h	104	H	72	CHRL H	8
[J ま]	j	107	J	74	CTRK J	10
[K の]	k	107	K	75	CTRK K	
[L り]	l	108	L	76	CTRK L	12
[+;れ]	;	59	+	43		
[*:け]	:	58	*	42	CTRL *	28
[ ]}] む]	]	93	}	125		
[Z っつ]	z	122	Z	90	CTRL Z	26
[X さ]	x	120	X	88	CTRL X	24
[C そ]	c	99	C	67	CTRL C	
[V ひ]	v	118	V	86	CTRL V	22
[B こ]	b	98	B	66	CTRL B	2
[N み]	n	110	N	78	CTRL N	14
[M も]	m	109	M	77	CTRL M	13
[<、ね]	,	44	<	60		
[>。る]	.	46	>	62	CTRL >	30
[?/・め]	/	47	?	63	CTRL ?	31
[¥_ろ]	¥	92	_	95		

## 2. 利用環境設定

本章では、「豊四季タイニー-BASIC for Arduino 機能拡張版」を使ってプログラムの開発を行うための環境及びその設定について、解説します。

### 2.1 ファームウェアの書き込み

「豊四季タイニー-BASIC for Arduino 機能拡張版」を利用するには、Arduino IDE にて配布スケッチをコンパイルして書き込む必要があります。

#### 必要環境

- ① Arduino IDE が利用可能なパソコン
- ② Arduino IDE 1.8.5 以降
- ③ Arduino Uno（互換機含む） または MW25616L 実験用表示モジュール  
または Arduino MEGA2560（互換機含む）

#### 「豊四季タイニー-BASIC for Arduino 機能拡張版」用ファームウェア書き込み手順

- ④ 「豊四季タイニー-BASIC for Arduino 機能拡張版」プロジェクトを下記のリンクから  
ファイル **ttbasic\_mw25616l-master.zip** をダウンロードします。  
[https://github.com/Tamakichi/ttbasic\\_mw25616l/archive/master.zip](https://github.com/Tamakichi/ttbasic_mw25616l/archive/master.zip)
- ⑤ ダウンロードしたファイルを解凍します。  
エクスプローラーにて **ttbasic\_mw25616l-master.zip** を選択し、  
マウス右クリックにて開いたメニューから「すべて展開」を選択することで解凍することが出来ます。  
解凍したフォルダ内の **ttbasic** フォルダがスケッチとなります。
- ⑥ Arduino IDE を起動し、スケッチ **ttbasic** を読み込みます。  
ボードの設定項目は利用するボードに合わせて設定して下さい。
- ⑦ Arduino Uno などの利用するボードを接続します。  
接続後は、シリアルポート等の設定を行って下さい。
- ⑧ Arduino IDE でスケッチをコンパイルし、書き込みます。

以上の操作で書き込みが完了します。次のステップとしては、ターミナルソフトを使って Arduino に接続します。

#### 補足

スケッチの **ttconfig.h** にて利用できる機能の有効・無効の設定を行うことが出来ます。

利用する Arduino IDE、ボードによりフラッシュメモリの容量不足により書き込みが出来ない場合は、利用頻度の少ない機能を無効化することを試して見て下さい。





## 2.2 ターミナルソフトの通信条件の設定

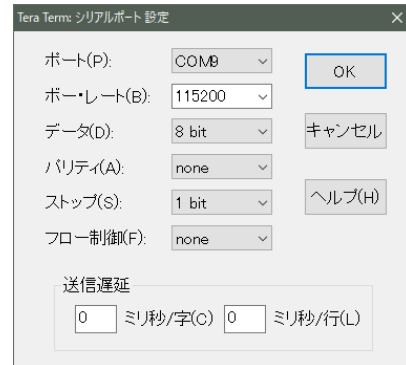
ここでは、Windows 10 パソコン上でターミナルソフト TeraTerm を利用する場合の設定について解説します。  
TeraTerm をお使いの場合は、下記のサイトからダウンロード・インストールして下さい。

### 通信条件の設定

ファームウェアを書き込んだ後、Arduino を USB ケーブルにて続した状態にします。

#### ①通信条件の設定

ポート	設定値
ポート	各自の環境に合わせて設定
ボー・レート	115200(任意)
データ長	8 bit
パリティビット	無し
ストップビット	1bit
フロー制御	無し



USB 接続の場合、ボー・レートの設定任意です。

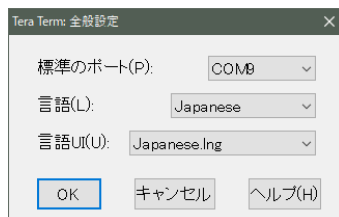
ボー・レートの設定は無視され USB 通信の最適な速度で通信を行うようです（推測）。

TeraTerm の設定は、メニュー[設定] - [シリアルポート]から[シリアルポート設定]画面を開いて行います。

#### ②言語等に関する設定

「豊四季タイニー-BASIC for Arduino 機能拡張版」には 1 バイトコードの半角カタカナの利用をサポートします。半角カタカナ利用のためには、利用する文字列コードとしてシフト JIS を指定します。

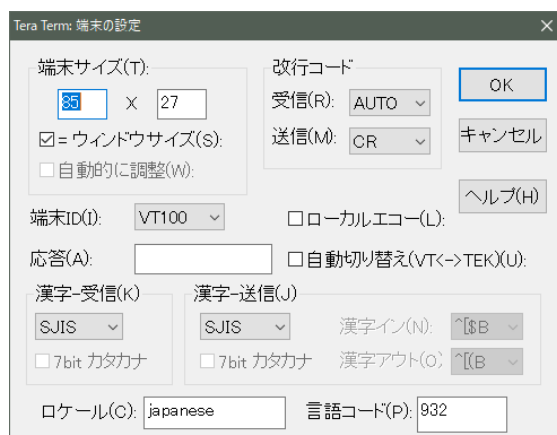
[設定] - [全般設定] - [全般設定]画面 の設定



言語 : Japanese

言語 UI : Japanese.lng

[設定] - [端末の設定] - [端末の設定]画面 の設定



端末サイズ : 80x24 以上に設定

漢字-受信 : SJIS

漢字-送信 : SJIS

改行コード受信 : AUTO、送信 CR

ウィンドウサイズ : ☒チェックを入れる

## 2.3 接続とターミナルソフトの表示設定

ターミナルソフトの設定を行ったら、MW25616L 実験用表示モジュールがリセットされ、次のターミナル上に起動メッセージが表示されます。

```
TOYOSHIKI TINY BASIC
ARDUINO Extended version 0.05
1023byte free
OK
>
```

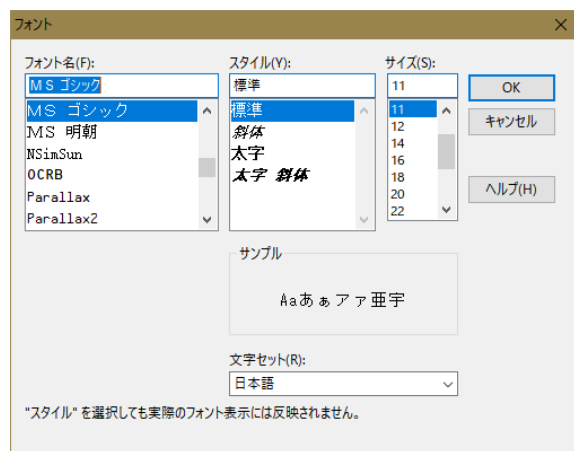
表示されない場合は、ケーブル及びターミナルソフトの通信条件の設定を見直して下さい。

ターミナルソフトのウィンドウサイズをマウス操作等で変更すると表示内容が消えてしまいます。

この場合は[ENTER]キーを押すことで、ライン編集カーソルが表示されます。

表示された文字が小さい場合はフォントを調整して下さい。

フォントは、文字セットに日本語が設定可能なフォントを利用して下さい。



## 2.4 コンソール画面の表示設定

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」のコマンドにてコンソール画面のフォントの色、背景色の設定を行うことが出来ます。

### コマンド

コマンド	説明
COLOR n [, m]	テキスト文字色、背景色を設定します。 n: 文字色 0~8 m: 背景色 0~8  COLOR コマンドの色指定については、「6.17 COLOR 文字色の設定」を参照して下さい。 COLOR コマンド実行後、CLS コマンドを実行するか、[F1]キーを押すことで画面全体に色設定が反映されます。
ATTR n	文字表示属性を設定します。 n: 0 ノーマル、 1 下線、 2 反転、 3、ブリンク、 4 ボールド
CLS	画面表示のクリア キーボードの [F1]キー、CTRL+L キーでもクリアできます。

(補足) ターミナルソフト TeraTerm の設定により、利用するフォントの種類・サイズ等の指定を行うことが出来ます。  
TeraTerm の設定については、TeraTerm のマニュアルを参照して下さい。

## 2.5 プログラムの保存と読み込み

作成したプログラムは内部 EEPROM メモリに保存可能です。

内部 EEPROM メモリへの保存 [SAVE](#) プログラム番号(0～ ※1)

内部 EEPROM メモリからの読み込み [LOAD](#) プログラム番号(0～ ※1)

内部 EEPROM メモリに保存しているプログラムのリスト表示: [FILES](#)

```
files
0:CLS
OK
```

FILES コマンドはプログラムの先頭行を表示します。

プログラム番号の格納領域にプログラムが保存されていない場合は、(none)が表示されます。

内部 EEPROM メモリ上のプログラムは ESASE コマンドにて削除することが出来ます。

マイコンボードのリセット時に予め指定したプログラムを起動することも可能です。

詳細は、「2.9 プログラムの自動起動」を参照して下さい。

※1 スケッチのコンパイル条件の修正による、プログラム保存領域を 512 バイト以下にした場合、保存数が自動で増えます。

デフォルトではプログラム番号は 0 のみの指定となります。

また、オプションの I2C 接続の EEPROM へのプログラム保存も可能です。

## 2.6 プログラム保存領域の初期化

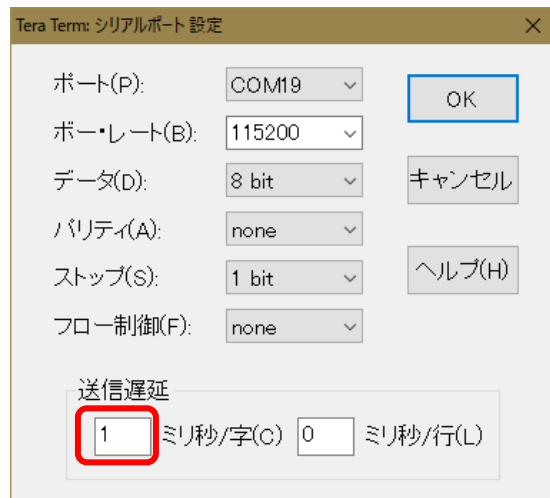
内部 EEPROM メモリの初期化は、[ERASE](#) コマンドを利用します。

全領域を初期化するには次のコマンドを実行します。

```
ERASE 0
OK
```

## 2.7 パソコンからのプログラム読み込み

パソコンからマイコンボードにプログラムを転送する方法としては、  
ターミナルソフトの画面にプログラムソースコピー＆ペーストする方法が簡単でおすすめです。  
この際、シリアルポートの設定にて[送信遅延]を下記のように設定して下さい。



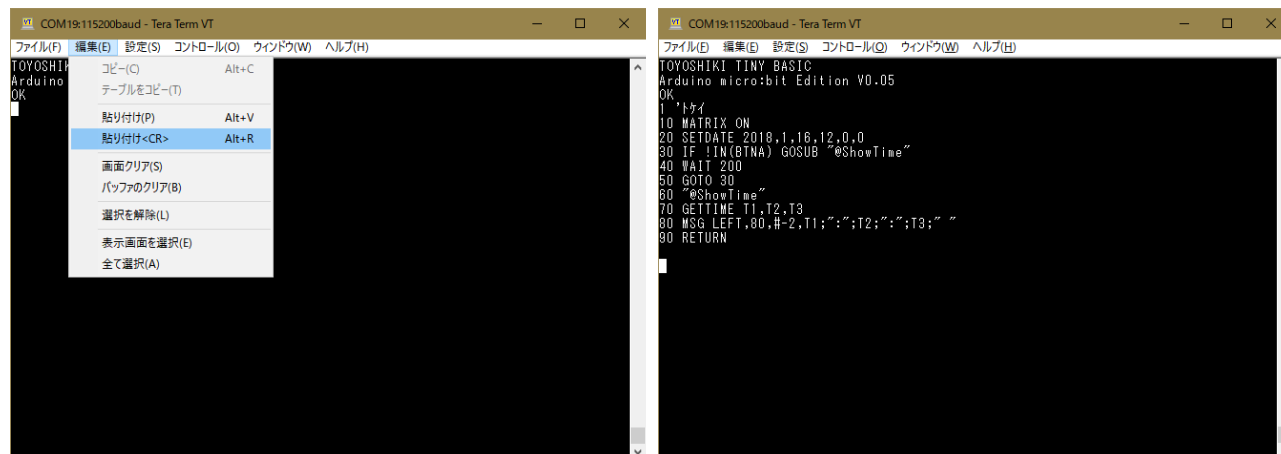
試しに、次のプログラムをコピーしてパソコンから MW25616L 実験用表示モジュールにプログラムを転送してみましょう。

```

10 'VDF表示サンプル
20 TONE 440,100:TONE 880,100
30 @(0)="熱いぞ！埼玉！"
40 @(1)="豊四季タイニーBAS I C"
50 @(2)="VFD対応バージョン"
60 @(3)="只今開発中！"
70 @(4)="ちょっとメモリーの的に厳しい.."
80 VBRIGHT 255
90 FOR S=0 TO 4
100 VCLS:VMSG 10,STR$(@(S))
110 FOR I=0 TO 255 STEP 15
120 VBRIGHT 255-I:WAIT 40
130 NEXT I
140 WAIT 500
150 VBRIGHT 255:WAIT 500
160 VSCROLL 256,3
170 WAIT 500
180 NEXT S
190 GOTO 80

```

TeraTerm では、メニュー [編集] - [貼り付け<CR>] か ALT+R キーにて貼り付けることができます。



(注意) プログラムの読み込みが終わったら、送信遅延の設定は元に戻して下さい。プログラム実行時にコンソール画面からの文字入力を行うコマンド INPUT、INKEY()にて遅延が発生し、意図しない動作をする場合があります。

## 2.8 プログラムをパソコンに保存する

SRAM 上、内部 EEPROM メモリ上のプログラムをパソコンに保存するには、ターミナル上で LIST コマンドを実行し、ターミナルソフトをスクロールする等して、テキストを選択してコピー＆ペースト等を行ってメモ帳等に張り付けて保存して下さい。

プログラム行数が長い場合は、コマンド EDIT OFF を実行して、てスクリーンエディタ機能を無効にすることで、より多くの行の表示を行うことが出来ます。

```

OK
>list
1 'VFDジグザグ表示
10 VCLS
20 @(0)=1
30 FOR I=0 TO 14
40 VPUT ARRAY,2,5
50 @(0)=@(0)<<1
60 NEXT I
70 FOR I=0 TO 14
80 @(0)=@(0)>>1
90 VPUT ARRAY,2,5
100 NEXT I
110 GOTO 30
OK
>

```

ファームウェアの更新を行う場合は事前に、内部 EEPROM メモリに保存されているプログラムをパソコンに保存して下さい。ファームウェア更新後は、保存しているプログラムが動かなくなる場合があります。

## 2.9 プログラムの自動起動方法

起動時またはリセット時にフラッシュメモリー上のプログラム番号 No.0 のプログラムを起動することが出来ます。その方法について説明します。

### 方法（自動起動条件）

電源 ON またはリセット時に No.7 ピン が HIGH(5V)の場合、プログラム番号 No.0 を自動起動します。

このピンはスケッチの修正により、別のピンに変更することが可能です

### 3. 使ってみよう！

この章では、「レガシーBASIC（古き良き時代の BASIC 言語）の雰囲気知らない方々にその雰囲気をつかんでもらいましょう」ということで、軽いフットワークで解説進めます。

準備は OK？ 前章の実行環境の設定は完璧？ それでは電源を入れて使ってみよう！

#### 3.1 入力可能状態は OK■（カーソル）

```
TOYOSHIKI TINY BASIC
ARDUINO Extended version 0.05
1023byte free
OK
>■
```

この状態は、「いつでもこいや〜」状態。  
きみのコマンド入力を待っている状態。  
何か打ち込んでみよう！

#### 3.2 Hello,world を表示してみる

直接、次の文字を打ってみよう。

```
>print "Hello,world" Enter
```

入力ミスの修正は[BS]キー、[DEL]キー、カーソルキーなどいつものキーが使えるよ。  
入力出来たら、最後に[Enter]キーを押してみよう。

```
>print "Hello,world" Enter
Hello,world
OK
>■
```

表示出来たね。PRINT は文字列を表示するコマンドなのです！  
入力は大文字、小文字どちらでも OK！

#### 3.3 Hello,world を Hello,Tiny BASIC に変更してみる

ターミナルソフトのコピー＆ペースト機能を使って、前回の入力をコピーします。  
カーソルキー[←] [→]でカーソルを動かして、world の w に移動してみよう。  
入力出来たら、最後に[Enter]キーを押してみよう。

```
>print "Hello,World"
Hello,world
OK
>■
```

ターミナルソフトのコピー＆ペースト機能を使って、前回の入力をコピーします。  
[DEL]キーで world を削除して、代わりに Tiny BASIC と入力しよう。  
入力後に、[Enter]キーを押すのを忘れずに！

```
>print "Hello,Tiny BASIC" Enter
Hello,Tiny BASIC
OK
>■
```

こんな感じでラインエディタを利用して効率よくプログラムを入力します。

### 3.4 PRINT の前に 10 を追加してプログラムにしよう

再びターミナルソフトのコピー&ペースト機能を使って、前回の入力をコピーします。  
カーソル操作で print の前に 10 を挿入して[Enter]キーを押してみよう。

```
>10print "Hello,Tiny BASIC" Enter
>■
```

これでプログラムとして登録された。LIST コマンドで確認してみよう。  
カーソルを OK の下の空き行に移動して、list と入力して[Enter]キーを入力

```
>10 print "Hello,Tiny BASIC" Enter
>list Enter
10 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
OK
>■
```

登録したプログラムの内容が表示されたね。  
まだ、行番号 10 しか登録していないので、その 1 行だけの表示だ。  
このように、先頭に数字(=行番号)をつけると行番号の後ろのコマンドがプログラムとして登録されるのだ。

### 3.5 プログラムを実行してみよう

う〜ん、気分的に、画面を綺麗にしてから表示したくなった。  
画面をきれいにしてから、3回実行してみよう。

```
>cls Enter
>run Enter
Hello,Tiny BASIC
OK
>run Enter
Hello,Tiny BASIC
OK
>run Enter
Hello,Tiny BASIC
OK
>■
```

3回同じ処理が実行出来たね。  
CLS は画面を消すコマンド、RUN はプログラムを実行。よく使うコマンドだよ。

### 3.6 プログラムに追加する

今行ったの“画面きれいにしてから、3回表示”をプログラムにやらせてみよう！  
次をように入力して、プログラムとして登録するよ。

```
>5 cls Enter
>7 for i=1 to 3 Enter
>20 next i Enter
```

入力したプログラムを確認！

```
>List Enter
5 CLS
7 FOR I=1 TO 3
10 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
20 NEXT I
OK
>
```

今入力した 5,7,10 行が追加されたね。プログラムは行番号順に表示されるよ。  
それでは実行！ run コマンドで実行するよ。

```
>run Enter
Hello,Tiny BASIC
Hello,Tiny BASIC
Hello,Tiny BASIC
OK
```

3 行表示出来た。  
プログラムの実行順番は行番号順。CLS が最初に実行されるよ。  
FOR 文は繰り返しを行う命令。3 回 10 行の表示を行ったよ。

### 3.7 行番号を並びなおす

もう一回、プログラムを確認しよう。

```
>List Enter
5 CLS
7 FOR I=1 TO 3
10 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
20 NEXT I
OK
>
```

行番号の 5,7,10,20 と並びがちょっと美しくないですね。  
直してみよう。

RENUM コマンドを使ってプログラムの行番号を 10 ずつに整えるよ。

```
>renum Enter
OK
>List Enter
10 CLS
20 FOR I=1 TO 3
30 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
40 NEXT I
OK
>
```

きれいに並んだね。

### 3.8 やっぱり 10 行は不要、削除したい

やっぱり、直前の表示内容は消したくない。

10 行はいらない。削除したい。行番号だけ入力して[Enter]を押してみよう。

```
>10 Enter
```

これで 10 行が削除されるよ。確認してみよう。

```
>List Enter
20 FOR I=1 TO 3
30 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
40 NEXT I
OK
>
```

10 行が無くなったね。

こんな感じ行番号だけの入力で、行削除。よく使う操作だよ。

DELETE コマンドを使っても行の削除ができるよ。

```
>DELETE 10 Enter
```

20 行から始まるのは美しくない。行番号をまた振り直そう。

```
>renum Enter
OK
>List Enter
10 FOR I=1 TO 3
20 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
30 NEXT I
OK
>
```



### 3.9 プログラムを保存したい

今作成したプログラムは SRAM 上に保存されているのだ。

マイコンの電源を切ると消えてしまう・・・

消えないで欲しい・・・。そんな時、SAVE コマンドを使うよ。

SAVE コマンドはプログラムをフラッシュメモリに保存するよ。

フラッシュメモリに保存されたプログラムは電源を切っても消えないよ。

次のコマンドを打ってみましょう。

```
>save Enter
OK
```

これで保存できたはずだ。

### 3.10 保存されたプログラムを読み込み

本当に保存されているか確認してみましょう。

SRAM 上のプログラムを消してフラッシュメモリを読み込みと試してみよう。

NEW コマンドを打ってプログラムを初期化するよ。

```
>new Enter
OK
```

これで消えたはず。

LIST コマンドで確認。

```
>list Enter
OK
```

何も出てこない。本当に消えた。

次に LOAD コマンドでフラッシュメモリからプログラム読み込むよ。

```
>load Enter
OK
>list Enter
10 FOR I=1 TO 3
20 PRINT "Hello,Tiny BASIC"
30 NEXT I
OK
>
```

成功！ 復活出来た！・・・

保存しているプログラムは FILES コマンドで確認できるよ。

0 番に保存されているよ。

```
>files Enter
0:FOR I=1 TO 3
OK
>
```

これで基本的な操作は終了だ。

基本はバッチリ、準備万端！ Tiny BASIC を使った更なるプログラミングをエンジョイしよう！

## 4. プログラム構成要素の説明（コマンド・関数等）

本章では、「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」のプログラム言語について解説します。

### 4.1 プログラムの構造と形式

次のプログラムリストは、VFDにメッセージを表示するプログラムです。

プログラムを実行すると0～5までの数字がスクロール表示されます。

```
1 '数字のスクロール表示
10 VCLS:VBRIGHT 255:VDISPLAY ON
20 FOR I=1 TO 5
30 VMSG 5,I;"だよ～"
40 VSCROLL 256,5
50 NEXT I
```

プログラムの構造的は・・・

プログラムは複数の行（行番号+命令文）で構成されます。

例）1'数字のスクロール表示 ：プログラム内容を説明するコメントです。

例）30 VMSG 5,I;"だよ～" ： VFD に文字を表示します。

命令文は1つまたは複数のコマンドや式で構成されます。

例）30 IF !IN(BTNA) GOSUB "@ShowTime" ： A ボタンが押されたらサブルーチンを呼び出しています。

コマンドはコマンド名と引数で構成されます。

例）10 VCLS:VBRIGHT 255:VDISPLAY ON ： VFD の表示の初期化を行っています。

引数は式、変数、定数にて構成されます。

例）30 VMSG 5,I;"だよ～" ： 変数に格納された数値に文字列定数を結合して VFD に表示しています。

基本的に、プログラムは行番号順にシーケンシャルに実行されます。

例）1 行から 20 行は順番に実行されます。

制御命令により、分岐や繰り返しを行うことが出来ます。

例）50 行は NEXT I 文にて 20 行に戻ります。

このようにプログラムは様々な要素で構成れます。

次節からは、これらの各構成要素について解説します。

## 4.2 行と命令文

### □ 行

行とは利用者がコンピュータに対して指示を行う単位です。行は命令文で構成されます。

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」では、行の単位で利用者からの指示を処理します。

スクリーンエディタ、およびコンソールから、

```
>PRINT "Hello" Enter
Hello
OK
```

のように **Enter** キーの入力により、行の単位で指示を受け取りその処理を行います。

また、行の先頭に行番号を付けた場合、

```
>10 PRINT "Hello" Enter
```

#### 「指定した行番号で行（命令文）をプログラムに登録せよ」

との指示であると判断し、命令文は実行せずに、行（命令文）をプログラムとしてメモリーに登録します。

```
>10 Enter
```

のように行番号だけを指定した場合は、

#### 「指定した行番号で行（命令文）を空にせよ（削除せよ）」

との指示であると判断し、該当する行をプログラムから削除します。

### □ 命令文

命令文とはコマンド、式、関数、コメント、ラベルを組み合わせて記述した命令です。

コマンドはコロン:を使って1行に複数記述することができます。

```
10 I=I+1:LOCATE 0,I:COLOR 7,0:PRINT "Hello":GOTO 50:'サンプル
```

### コメント文

文において、REM、および省略形のシングルクォーテーション'を使った以降の文はコメントとなります。

例：

```
10 'Smple program
20 REM Sample program
30 PRINT "Hello":'print hello
```

### ラベル

行の先頭のダブルクォーテーションで囲った文字列はラベルとして動作します。

ラベル自体は実行時に何も行いません。GOTO 文、GOSSUB 文のジャンプ先の指定で利用します。

ラベルの後ろにはコマンドを続けて記述することができます。

例：

```
10 "LOOP":PRINT "Hello"
20 GOTO "LOOP"
```

### 4.3 制御文

制御文は制御命令を使ったプログラムの記述文です。複数のキーワード、式の組み合わせで構成されます。プログラムは RUN コマンドを実行することにより、通常は先頭行から行番号順に逐次実行されます。この逐次実行は制御文を用いることで条件分岐、繰り返しを行うことが出来ます。

FOR 文の例：繰り返し処理を行う

```
10 FOR A=0 TO 10 STEP 5
20 PRINT A
30 NEXT A
```

以下に制御命令の一覧を示します。

制御命令	説明
<a href="#">GOTO</a> 行番号 <a href="#">GOTO</a> "ラベル"	指定行へのジャンプ 行番号：ジャンプ先の行番号 ラベル：ジャンプ先の行をラベルで指定 例：GOTO 500 GOTO "LOOP"
<a href="#">GOSUB</a> 行番号 <a href="#">GOSUB</a> ラベル	サブルーチンの呼び出し 行番号：呼び出しサブルーチン先頭行 ラベル：呼び出しサブルーチンをラベルで指定 例：GOSUB 500 GOSUB "print_sub"
<a href="#">RETURN</a>	GOSUB 文サブルーチン呼び出しからの復帰
<a href="#">IF</a> 条件式 真の場合の実行文 <a href="#">IF</a> 条件式 真の場合の実行文 ELSE 偽の場合に実行文	条件判定による実行文の実行 条件式：式の計算結果が 0 以外は真、0 の場合偽 例：IF X>=80 Y=Y+1;X=0 IF D=1 X=X+1 ELSE X=X-1
<a href="#">FOR</a> 変数=初期値 TO 最終値 実行文(複数行可能) NEXT 変数 <a href="#">FOR</a> 変数=初期値 TO 最終値 STEP 増分 繰り返し実行文 NEXT 変数	繰り返し実行 初期値： 最終値： 増分： 例：FOR I=1 TO 10 STEP 2 PRINT "I="I NEXT I
<a href="#">END</a>	プログラムを終了する 例：END

各制御命令の詳細については、「5 各制御文の詳細」を参照して下さい。

### 4.4 コマンド・関数

#### コマンド

コマンドとは何らかの処理を行うプログラム要素です。コマンドには一般コマンドとシステムコマンドの 2 種類があります。一般コマンドはコマンドラインからの直接利用とプログラム内での利用が可能です。

システムコマンドは、プログラムの管理を行うコマンドです。プログラム中で利用した場合、不整合が生じるため、コマンドラインでのみ利用可能としています。

システムコマンドをプログラム中で利用した場合、エラー("Illegal command")となります。

例：プログラム内にシステムコマンド [RENUM](#) を記述

```
10 ? "SAMPLE"
20 RENUM 10
30 END
>RUN
Illegal command in 20
20 DELETE 10
OK
>
```

プログラム中にプログラムの行番号の付け替えを行うと不具合が生じるため、実行することは出来ません。

## 関数

関数とは何らかの値を返す命令文です。関数には数値関数と文字列関数の2種類があります。

数値関数は数値を返す関数です。文字列関数は文字列を返す関数です。

数値関数はコマンドの引数や式のなどの数値として利用します。

文字列関数は PRINT、VMSG の引数にて利用できます。

例：関数の利用

```
>list
10 FOR I=ASC("A") TO ASC("F")
20 PRINT "code=";HEX$(I,2)
30 NEXT I
40 END
OK
>run
code=41
code=42
code=43
code=44
code=45
code=46
OK
>
```

上記のプログラムは文字“A”～“F”の文字コードを 16 進数へ表示するプログラムです。

10 行にて数値関数 [ASC\(\)](#) を利用しています。20 行で文字列関数 [HEX\\$\(\)](#) を利用しています。

関数単独での利用は出来ません。コマンドや関数の引数、式中でのみ利用可能です。

例：関数の利用は文法エラーとなる

```
>ASC("A")
Syntax error
OK
```

## 4.5 コマンド・関数一覧

機能別に分類したコマンド及び関数の一覧を示します。

各コマンド及び関数の利用方法の詳細については、「7.各コマンド・関数の詳細」を参照して下さい。

## □ システムコマンド

## コマンド

<a href="#">RUN</a>	プログラムの実行 例：RUN
<a href="#">LIST</a> <a href="#">LIST</a> 開始行番号 <a href="#">LIST</a> 開始行番号,終了行番号	プログラムリストの表示 開始行番号：表示を開始する行 終了行番号：表示を終了する行 例：LIST LIST 200 LIST 200,300
<a href="#">RENUM</a> <a href="#">RENUM</a> 先頭行番号 <a href="#">RENUM</a> 先頭行番号,間隔	行番号の振り直し 先頭行番号：振り直し開始先頭行 間隔：行間の増分(省略時は 10) 例：RENUM RENUM 100 RENUM 100,10
<a href="#">DELETE</a> 行番号 <a href="#">DELETE</a> 先頭行番号,末尾行番号	プログラムの指定行の削除 行番号：削除対象行 先頭行番号,末尾行番号：削除対象行範囲 例：DELETE 10 DELETE 310,400
<a href="#">NEW</a>	プログラムの消去と変数領域の初期化 例：NEW
<a href="#">LOAD</a> <a href="#">LOAD</a> プログラム番号 <a href="#">LOAD</a> “ファイル名”	内部 EEPROM・外部 I2C EEPROM からプログラム読み込み プログラム番号：読みだすプログラム(0～) ファイル名：読みだすファイル(半角・全角 14 バイト迄) 例：LOAD LOAD 0 LOAD “sample01.bas”
<a href="#">SAVE</a> <a href="#">SAVE</a> プログラム番号 <a href="#">SAVE</a> “ファイル名”	内部 EEPROM・外部 I2C EEPROM にプログラム保存 プログラム番号：読みだすプログラム(0～) ファイル名：読みだすファイル(半角・全角 14 バイト迄) 例：SAVE SAVE 0 SAVE “sample.01.bas”
<a href="#">ERASE</a> プログラム番号 <a href="#">ERASE</a> 開始プログラム番号,終了プログラム番号 <a href="#">ERASE</a> “ファイル名”	内部 EEPROM・外部 I2C EEPROM の指定プログラム削除 プログラム番号：削除するプログラム(0～) 開始プログラム番号,終了プログラム番号：削除するプログラム範囲 ファイル名：削除するファイル(半角・全角 14 バイト迄) 例：ERASE 0 ERASE 0,1 ERASE “sample01.bas”
<a href="#">FILES</a> <a href="#">FILES</a> プログラム番号 <a href="#">FILES</a> 開始,終了 <a href="#">FILES</a> “ファイル名”	内部 EEPROM・外部 I2C EEPROM 内保存プログラム一覧表示 開始,終了:プログラム番号：内部 EEPROM 内プログラム番号 ファイル名：I2C EEPROM 内ファイル名(ワイルドカード*?OK) I2C EEPROM 上の指定プログラムファイル一覧表示 例：FILES FILES "" FILES “s*0?.bas”
<a href="#">FORMAT</a> 容量 <a href="#">FORMAT</a> 容量, “ドライブ名”	I2C EEPROM の領域初期化 容量：I2C EEPROM の容量 4,8,16,32,64(k バイト単位) ドライブ名：半角・全角 10 バイト迄 (省略時はブランク) 例：FORMAT 32 FORMAT 32,“ゲーム 1803”
<a href="#">DRIVE</a> I2C スレーブアドレス <a href="#">DRIVE</a> “ドライブ”	保存・読み込みで利用する I2C EEPROM の選択 デフォルトは\$50 (I2C EEPROM のデフォルトアドレス) I2C スレーブアドレス：7 ビット I2C アドレス(1～127) デバイス：A～Z の英字 (A～Z は\$50～ \$50+25 に対応) 例：DEVISE \$51 DEVISE “B”

## □ 基本コマンド・関数

## コマンド

<a href="#">REM</a> [コメント文] '[コメント文]	コメント '省略形' (シングルクォーテーション) も可能 コメント文: 任意の文字列 例: REM サンプル 'サンプル
<a href="#">LET</a> 変数=式 <a href="#">LET</a> @(添え字)=n1 [,n2,n3,n4...]	変数・配列変数に値を代入 (LET は省略可能) 配列変数では連続代入指定が可能 例: LET A=5 A=5 @(0)=1,2,3,4,5
<a href="#">PRINT</a> <a href="#">PRINT</a> 文字列値: <a href="#">PRINT</a> 文字列値; 文字列値;... <a href="#">PRINT</a> #桁数,文字列値; 文字列値;... ;	画面への文字表示 文末";"付加で改行の抑制可能 省略形の?の利用可能 例: PRINT "Hello,World" PRINT "座標"; "(";X";",";Y;" PRINT "16 進数";HEX\$(V)
<a href="#">INPUT</a> 変数 <a href="#">INPUT</a> 変数,オーバーフロー時の既定値 <a href="#">INPUT</a> プロンプト, 変数 <a href="#">INPUT</a> プロンプト,変数,オーバーフロー時の既定値	数値の入力 例: INPUT "A=",A,-1
<a href="#">CLS</a>	画面表示内容の全消去
<a href="#">COLOR</a> 文字色 <a href="#">COLOR</a> 文字色,背景色	文字色の設定 ※ターミナル版でのみ利用可能
<a href="#">ATTR</a> 属性	文字表示属性設定 ※ターミナル版でのみ利用可能
<a href="#">LOCATE</a> 横位置,縦位置	カーソルの移動

## 数値関数

<a href="#">FREE</a> ()	プログラム領域の残りバイト数の取得 例: ?FREE()
<a href="#">INKEY</a> ()	キー入力の読み取り 例: ?INKEY()
<a href="#">RND</a> ()	乱数の発生 例: ?RND(6)+1
<a href="#">ABS</a> (整数)	絶対値の取得
<a href="#">ASC</a> (変数) <a href="#">ASC</a> (変数, 文字位置) <a href="#">ASC</a> (文字列定数) <a href="#">ASC</a> (文字列定数, 文字位置)	変数が参照する文字列の取得/文字列の切り出し (全角 SJIS 対応) 例: A=WASC("あ ABCD",2) S="あ ABC":B=WASC(S,2)
<a href="#">BYTE</a> (変数) <a href="#">BYTE</a> (文字定数)	文字列のバイト数取得 例: L=BYTE("ABCDE")
<a href="#">LEN</a> (変数) <a href="#">LEN</a> (文字定数)	文字列長の取得 (全角 SJIS 対応) 例: L=LEN("あ ABC いう")
<a href="#">MAP</a> (値,開始範囲 1,終了範囲 1,開始範囲 2,終了範囲 2)	数値のスケール変換 例: A=MAP(ANA(14),0,99)
<a href="#">GRADE</a> (値, 配列 No,個数)	指定した値の等級を求める 例: G=GRADE(ANA(14),0,16)

## 文字列関数

<a href="#">CHR\$</a> (文字コード[,文字コード,..., 文字コード])	文字コードから文字への変換 (全角 SJIS 対応) 例: ?CHR\$(\$82A0)
<a href="#">BIN\$</a> (値[,桁指定])	数値から 2 進数文字列への変換 例: ?BIN\$(1234,16)
<a href="#">HEX\$</a> (値[,桁指定])	数値から 16 進数文字列への変換 例: ?HEX\$(1234,4)
<a href="#">DMP\$</a> (値) <a href="#">DMP\$</a> (値,小数桁数) <a href="#">DMP\$</a> (値,小数桁数,整数部桁数)	整数の小数付き数値文字列への変換 小数桁数 0~4 整数部桁数 0~8 ?DMP\$(12345,3)
<a href="#">STR\$</a> (変数) <a href="#">STR\$</a> (変数,先頭,長さ) <a href="#">STR\$</a> (文字列定数) <a href="#">STR\$</a> (文字列定数,先頭,長さ)	変数が参照する文字列の取得 (全角 SJIS 対応) 例: ?STR\$("あいう ABC",2,1)

## □ 時間待ち・時間計測関連

## コマンド

<a href="#">WAIT</a> ミリ秒	時間待ち 例：WAIT(100)
--------------------------	---------------------

## 数値関数

<a href="#">TICK()</a> <a href="#">TICK(1)</a>	起動からの経過時間取得（ミリ秒単位） 起動からの経過時間取得（秒単位） 例：?TICK()
---	---

## □ 記憶領域操作関連

## コマンド

<a href="#">POKE</a> アドレス,データ[,データ,..データ]	指定アドレスへのデータ書き込み 例：POKE MEM.1.2.3.4.5
---	---

## 数値関数

<a href="#">PEEK</a> (アドレス)	指定アドレスの値参照 例：?PEEK(MEM)
-----------------------------	----------------------------

## □ VFD 表示制御関連

## コマンド

<a href="#">VCLS</a>	VFD の表示内容の全消去 例：
<a href="#">VDISPLAY</a> モード	VFD の点灯のオン・オフ設定 例：VCLS
<a href="#">VBRIGHT</a> 輝度	VFD の輝度設定 例：VBRIGHT 10
<a href="#">VMSG</a> 速度,メッセージ文	VFD にメッセージ文の表示 例：VMSG 100,"Hello,World"
<a href="#">VSCROLL</a> スクロール幅,速度	VFD に空白挿入表示（スクロール） 例：VSCROLL 32,100
<a href="#">VPUT</a> データ格納アドレス,データ長,速度	VFD にデータ直接出力 例：@ (0)=\$FF,\$FF,\$FF,\$FF:VPUT ARRAY,4,5

## □ サウンド関連

## コマンド

<a href="#">TONE</a> 周波数,出力期間	指定周波数のパルス出力 例：TONE 440,100
<a href="#">NOTONE</a>	パルス出力の停止 例：NOTONE
<a href="#">PLAY</a> "MML 文"	MML による単音音楽演奏 例：PLAY "O4CDEFGABO5C"
<a href="#">TEMPO</a> テンポ	MML による単音音楽演奏のテンポの設定（デフォルト 120） 例：TEMPO 180



## □ GPIO・入出力関連

## コマンド

<a href="#">GPIO</a> ピン名 ピン番号,機能名	GPIO 機能設定 ピン名利用時は GPIO 記述省略可能 例: GPIO 13,OUTPUT
<a href="#">OUT</a> ピン番号,出力値	デジタル出力 例: OUT 13,HIGH
<a href="#">POUT</a> ピン番号, デューティー値	PWM パルス出力 例: POUT 3,128
<a href="#">SHIFTOUT</a> データピン,クロックピン, 出力形式,出力データ	デジタルシフトアウト出力 例: SHIFTOUT 2,4,MSB,123

## 数値関数

<a href="#">IN</a> (ピン番号)	デジタル入力 例: A=IN(3)
<a href="#">ANA</a> (ピン番号)	アナログ入力 例: A=ANA(A0)
<a href="#">SHIF TIN</a> (データピン番号, クロックピン番号, 入力形式)	デジタルシフトイン入力 例: A=SHIF TIN(2,4,LSB,LOW)
<a href="#">PULSEIN</a> (パルス入力ピン番号,検出信号,タイムアウト)	入力パルス幅の測定 例: D=PULSEIN(3,HIGH,200,1)
<a href="#">PULSEIN</a> (パルス入力ピン番号,検出信号,タイムアウト,スケール)	
<a href="#">I2CR</a> (デバイスアドレス,コマンドアドレス,コマンド長,データアドレス,データ長)	I2C スレーブデバイスからのデータ受信 例: R=I2CR(\$68,MEM,4,MEM+4,4)
<a href="#">I2CW</a> (デバイスアドレス,コマンドアドレス,コマンド長,データアドレス,データ長)	I2C スレーブデバイスへのデータ送信 例: R=I2CW(\$68,MEM,4,MEM+4,4)

## □ RTC (時刻) 関連

## コマンド

<a href="#">DATE</a>	現在時刻の表示 例: DATE
<a href="#">GETDATE</a> 変数 1,変数 2,変数 3,変数 4	日付の取得 変数 1 から順に年,月,日,曜日コードを格納 例: GETDATE A,B,C,D
<a href="#">GETTIME</a> 変数 1,変数 2,変数 3	時刻の取得 変数 1 から順に時,分,秒を格納 例: GETTIME A,B,C
<a href="#">SETDATE</a> 年,月,日, 曜日コード,時,分,秒	時刻の設定 例: SETDATE 2018,3,1,5,12,0,0

## 文字列関数

<a href="#">DATES\$()</a>	現在時刻文字列の取得 例: ?DATES\$()
---------------------------	-----------------------------

## □ 有機 EL キャラクタディスプレイ SO1602AWWB 関連

<a href="#">CPRINT</a> <a href="#">CPRINT</a> 文字列 値; <a href="#">CPRINT</a> 文字列 値; 文字列 値;… <a href="#">CPRINT</a> #桁数,文字列 値; 文字列 値;… ;	数値、文字列表示 例: CPRINT "V=";V;"[V]"
<a href="#">CCLS</a>	表示内容の全消去 例: CCLS
<a href="#">CCURS</a> 表示指定	カーソル表示・非表示設定 例: CCURS OFF
<a href="#">CLOCATE</a> 横,縦	カーソルの移動 例: CLOCATE 0,1:CPRINT "Hello"
<a href="#">CCONS</a> コントラスト値	コントラストの設定 例: CCONS 128
<a href="#">CDISP</a> 表示指定	ディスプレイの表示・非表示設定 例: CDISP OFF

## □ 赤外線リモコン受信

## 数値関数

<a href="#">IR</a> (ピン番号)	NEC 方式赤外線リモコン受信
<a href="#">IR</a> (ピン番号,リポート指定)	例: R=IR(3)

システムコマンド、一般コマンドの詳細については「7 各コマンド・関数」を参照して下さい。

## 4.6 数値

### □ 数値

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」で使える数値は整数型のみとなります。

整数型は 16 ビット幅、有効範囲は-32768～32767 となります。式、数値定数、数値関数、変数、配列変数はすべてこれに従います。

数値の表記は 10 進数、16 進数の表記可能です。

10 進数表記(-32768～32767) : -1, -32767, 100

16 進数表記(1 桁～4 桁) : \$1345, \$abcd, \$Abcd

#### (注意)

数値を中間コードに変換(文字列数値を 2 バイト型数値に変換)する際、オーバーフローが発生した場合は overflow エラーとなります。

例①:

```
>?32768
Overflow
```

評価・演算においてオーバーフローが発生した場合はエラーとはなりません。

例②:

```
>?32767+1
-32768
```

例①、例②は一見、同じような記述ですが、結果に差異が発生することをご理解下さい。

## 4.7 文字・文字列

### □ 文字・文字列

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」では全角シフト JIS、半角カタカナ、半角英数字の文字列を扱うことができます。

文字列の表記は次の通りです。

“文字列” : ダブルクォーテーションで囲みます。

文字列は 0～255 文字まで指定可能です。

例:

```
?PRINT "Hello こんにちは"
Hello こんにちは
OK
```

## 4.8 文字列利用における制約

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」では制約付きで文字列の利用をサポートしています。

変数への代入も可能です。

例:

```
10 A="ABCDE"
20 PRINT STR$(A)
>RUN
ABCDE
OK
>
```

変数への文字列代入は、文字列格納アドレスを変数に代入することにより実現しています。

C 言語のポインタによる参照方式と同等です。変数が参照している文字列の表示を行うには STR\$() 関数を利用する必要があります。

また、文字列情報を[長さ+文字列]の形式で管理しているため、文字列の参照を代入した変数の値を変更して利用することは行えません。

下記のような利用は出来ません。行った場合、意図しない動作となります。

例：

```
10 A="ABCDE"
20 A=A+1
30 PRINT STR$(A)
RUN
```

また、コマンドラインでの利用は行えません。文字列参照が正しく行うことが出来ません。

例：

```
>10 a="ABCDE"
>20 a=a+1
>30 print str$(A)
>run
BCDE
衆 K
>
>暑
```

変数に代入した文字列の操作を行う次の関数を用意しています。

- LEN() 文字列の長さの取得

```
10 A="ABCDE"
20 L=LEN(A)
30 ?L
RUN
5
OK
```

- STR\$( ) 変数で参照している文字列の取得、部分切り出し

```
10 A="ABCDE"
20 PRINT STR$(A)
30 PRINT STR$(A,4,1)
RUN
ABCDE
D
OK
```

- ASC() 指定位置の文字コードの取得

```
10 A="ABCDE"
20 C=ASC(A,4,1)
RUN
68
OK
```

## 4.9 変数・配列変数

## □ 変数

変数とは数値を格納する保存領域です。数値と同様に式に利用できます。

変数には、通常の変数の他に**配列変数**があります

変数に格納する数値は 16 ビット幅、有効範囲は-32768~32767 となります。

**変数**は数値型のみ利用可能ですが、文字列の格納アドレスを代入することにより、文字列の参照を行うことが出来ます。

変数の表記

通常の変数：変数名は英字 A~Z の 1 文字の利用が可能です。

例:

```
10 A=200
20 B=300
30 C=A+B
40 S="Hello"
```

**配列変数**：@(添え字)の形式で添え字は数値で 0~15 (@0)~@(15))まで利用可能

Arduino MEGA2560 の場合は、添え字は 0~99(@0)~@(99))まで利用可能

添え字の数値には式、変数等の利用が可能

例:

```
10 A=5
20 @(0)=30/5,
30 @(A+1)=5
```

代入式において、指定した添え字を起点として連続代入が可能

例:

```
10 @(10)=100,200,300,400,500
```

## 4.10 演算子

## □ 演算子

数値演算で利用できる演算子を示します。

記述例の A,B には数値、変数、配列変数、関数、カッコで囲んだ式が利用できます。

算術演算子

演算子	説明	記述例
+	足し算	A+B A と B を足す
-	引き算	A-B A から B を引く
*	掛け算	A*B A と B の積
/	割り算	A/B A を B で割る
%	剰余算	A%B A を B で割った余り

ビット演算子

演算子	説明	記述例
&	ビット毎の AND 演算	A&B A と B のビット毎の AND
	ビット毎の OR 演算	A B A と B のビット毎の OR
>>	ビット右シフト演算	A>>B A を右に B ビットシフト
<<	ビット左シフト演算	A<<B A を左に B ビットシフト
~	ビット毎の反転	~A A の各ビットを反転
^	ビット毎の XOR	A^B A と B の XOR

比較演算、論理演算の論理反転は、0 が偽、0 以外が真となります。

0 以外が真となりますので、1、-1 はとも真となります。

## 比較演算子

演算子	説明	記述例
=	等しいかを判定	A=B    A と B が等しければ真, 異なれば偽
!= <>	異なるかを判定	A!=B    A と B が異なれば真, 等しければ偽
<	小さいかを判定	A<B    A が B 未満であれば真, そうでなければ偽
<=	小さいまたは等しいかを判定	A<=B    A が B 以下であれば真, そうでなければ偽
>	大きいかを判定	A>B    A が B より大きければ真, そうでなければ偽
>=	大きいまたは等しいかを判定	A>=B    A が B 以上であれば真, そうでなければ偽

## 論理演算子

演算子	説明	記述例
AND	論理積	A AND B    A, B が真なら真, でなければ偽
OR	論理和	A OR B    A, B どちらかが真なら真, でなければ偽
!	否定	!A    A が真なら偽, 偽なら真

## □ 演算子の優先順序

演算子の優先度を下記に示します。優先度の数値が小さいほど優先度が高くなります。

計算結果が意図した結果にならない場合は、優先度の確認、括弧をつけて優先度を上げる等の対応を行って下さい。

## 演算子の優先度

優先度	演算子
1	括弧で囲った式
2	!, ~
3	*, / , % , &,   , << , >>, ^
4	+, -, ,
5	=, <> , != , > , >= , < , <= , AND , OR

比較演算子と論理演算は優先度が同レベルです。比較演算子の演算を先に行う場合は、括弧を使って優先度を上げて下さい。

例：

```
?1<5 and 2>3
0
?(1<5) and (2>3)
1
```

## 4.11 式

## □ 式

式とは 1、1+1、A、A+1、ABS(-1) などの演算・値の評価を伴う記述をいいます。

式はプログラム実行にて計算・評価が行われ、1つの整数値の値として振る舞います。

変数への値の代入、コマンド、条件判定(IF 文)、関数に引数に式が用いられた場合は、評価後の値がコマンドおよび関数に渡されます。

式の利用：

変数への値の代入(代入命令 LET は省略可能)

```
LET A=(1+10)*10/2
A=5*5+3*2
@(I+J) = I*J
```

コマンド・関数の引数

```
LOCATE X+I*2, J:PRINT "*"
OUT 13, I>J
A=EEPREAD(I+J+1)/2
```

## 4.12 定数

「豊四季タイニーBASIC for Arduino 機能拡張版」では次の定数が利用出来ます。

定数はコマンドの引数や式の中で数値関数と同等に利用出来ます。

## □ 1ビット入出力値

HIGH, LOW

HIGH は 1, LOW は 0 が割り当てられています。

各コマンドの引数、IF 文、式にて利用出来ます。

## □ 仮想メモリ領域先頭アドレス定数

VRAM, VAR, ARRAY, PRG, MEM, FNT, GRAM

データ領域を参照するための定数です。各定数の詳細は次の通りです。

定数名	値	領域サイズ	用途
VAR	\$1900	52	変数領域 (A~Z)
ARRAY	\$1AA0	32 (MEGA2560 は 200)	配列変数領域 (@ (0) ~ @ (15) ) (MEGA2560 は @ (0) ~ @ (99) )
PRG	\$1BA0	1024 (MEGA2560 は 2048)	プログラム領域
MEM	\$2BA0	64	ユーザーワーク領域

定数値のアドレスは仮想的なアドレスです。実アドレスとは異なります。

PEEK、POKE、I2CW、I2CR のメモリ領域を利用するコマンドで利用できます。

定数の利用例：仮想メモリ領域先頭アドレス定数を表示する

```
10 'カメラリポート'
20 PRINT "カメラリポート"
30 PRINT "VAR   ", HEX$(VAR, 4)
40 PRINT "ARRAY:", HEX$(ARRAY, 4)
50 PRINT "PRG   :", HEX$(PRG, 4)
60 PRINT "MEM   :", HEX$(MEM, 4)
```

実行結果

```
>run
カメラリポート
VAR   1900
ARRAY:1AA0
PRG   1BA0
MEM   2BA0
OK
>
```

## □ 画面表示の定数

画面サイズを参照する定数です。

CW : キャラクタ画面の横文字数 (デフォルト 80)

CH : キャラクタ画面の縦行数 (デフォルト 24)

利用例

```
10 FOR Y=0 TO CH-2
20 FOR X=0 TO CW-1
30 LOCATE X,Y:COLOR RND(8)+1:?"*"
40 NEXT X
50 NEXT Y
```

## □ ピン番号定数

デジタル入出力ピンは番号 0～21 の整数で指定することが出来ます。

※Arduino MEGA2560 の場合、0～69

アナログ入力ピン A0～A7(ピン番号 14～21)は、定数 A0～A7 にて指定することが出来ます。

A0:14、A1:15、A2:16、A3:17、A4:18、A5:19、A6:20、A7:21

※Arduino MEGA2560 の場合、アナログ入力ピンは A0～A15 (ピン番号 54～69)は定数 A0～A15 で指定可能

利用例

```

10 A=ANA(A0)
20 ?DMP$(MAP(A,0,1023,0,5000),3)
30 WAIT 200
40 GOTO 10

```

## □ GPIO モード設定定数

GPIO コマンドのモード設定を行うための定数です。

OUTPUT, INPUT\_PU, INPUT\_FL

利用例

```

10 GPIO 2, INPUT_PU
20 A=IN(2)
30 IF A=OFF ?"ON"
40 WAIT 200
50 GOTO 20

```

## □ ビット方向定数

LSB, MSB

ビット送信等で上位、下位を指定するための定数です。

SHIFTIN, SHFITOUT コマンドで利用します。

## □ OFF/ON 定数

OFF : 値 0

ON : 値 1



## □ キー入力コード定数

INKEY()関数によるキーボードからの入力判定等に利用するための定数です。

KENTER	: 13
KUP	: 28
KDOWN	: 29
KRIGHT	: 30
KLEFT	: 31
KSPASE	: 32

## 5. 各制御文の詳細

### 5.1 GOTO 指定行へのジャンプ（制御命令）

#### □ 書式

GOTO 行番号

GOTO "ラベル"

#### □ 説明

プログラムの実行を行番号、"ラベル"で指定した行にジャンプします。

行番号には数値、式（変数、関数を含む）が利用可能です。

ラベルを指定した場合、行先頭に同じラベルがある行にジャンプします。

ラベルはダブルクォーテーション( ")で囲って指定します。

```
10 I=0
20 "LOOP"
30 PRINT "@"
40 I=I+1:IF I=5 GOTO 60
50 GOTO "LOOP"
60 END
```

上記の例では、40 行の GOTO で 60 行にジャンプ、50 行のラベル指定で 20 行にジャンプしています。

ラベルを使うとプログラムの流れがわかりやすくなります。

行の先頭に無いラベルは、ジャンプ先としての利用は出来ません。エラーとなります。

```
10 GOTO "hoge"
20 END
30 ? "Hello":"hoge":?"test"
>run
Undefined line number or label in 10
10 GOTO "hoge"
OK
>
```

行番号に式・変数の指定が可能です。RENUM コマンドによる行番号付け替えに対応出来ない場合があります。

① GOTO N\*100+500

② GOTO 500+N\*100+500

①では RENUM コマンドは何もしません。②は 500 を番号とみなして更新します。

ただし①②とも計算結果が正しい行番号となることは保証出来ません。ご注意下さい。

#### □ エラーメッセージ

Undefined line number or label	: 指定した行、ラベルが存在しない
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている
Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った

#### □ 利用例

ラベルを使ったループ処理

```
100 GOSUB "SUB01"
110 GOSUB "SUB02"
120 N=0
130 "LOOP"
140 PRINT "N=";N
150 N=N+1:IF N<5 GOTO "LOOP"
160 END
170 "SUB01"
180 PRINT "SUB01"
190 RETURN
200 "SUB02"
210 PRINT "SUB02"
220 RETURN
```

## 5.2 GOSUB サブルーチンの呼び出し（制御命令）

## □ 書式

GOSUB 行番号

GOSUB "ラベル"

## □ 説明

プログラムの実行を一旦、行番号またはラベルで指定した行に移ります。

移った先で RETURN 命令により、呼び出した GOSUB 命令の次の位置に戻ります。

行番号には数値、式（変数、関数を含む）が利用できます。

ラベルを指定した場合は、行先頭に同じラベルがある行に移ります。

ラベルはダブルクォーテーション( ") で囲って指定します。

```
10 GOSUB "PRN_LOGO"
20 GOSUB "PRN_DATE"
30 GOSUB 200
40 END
50 "PRN_LOGO"
60 PRINT "Tiny BASIC forArduino"
70 RETURN
80 "PRN_DATE"
90 PRINT "Edition V0.01 2018/01/16"
100 RETURN
200 PRINT "Ready"
210 RETURN
```

上記の例では、10 行、20 行でラベルを指定してサブルーチン呼び出ししています。

30 行では、行番号を指定してサブルーチン呼び出ししています。

ラベルを使うことで、プログラムの実行がわかりやすくなります。

行の先頭に無いラベルは、GOSUB 文の呼び出し先としての参照はされません。エラーとなります。

```
10 GOSUB "hoge"
20 END
30 ? "Hello":"hoge":?"test":RETURN
run
Undefined line number or label in 10
10 GOSUB "hoge"
OK
```

行番号には式や変数の指定が可能ですが、RENUM コマンドによる行番号付け替えに対応出来ない場合があります。

①GOSUB N\*100+500

②GOSUB 500+N\*100+500

①では RENUM コマンドは何もしません。②は 500 を行番号とみなして更新します。

ただし①②とも計算結果が正しい行番号となることは保証出来ません。ご注意下さい。

## □ エラーメッセージ

Undefined line number or label	: 指定した行、ラベルが存在しない
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている
GOSUB too many nested	: GOSUB のネスト数が規定(=10)を超えた
Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った

## □ 利用例

ラベルを使ったサブルーチンの呼び出し例

```
100 GOSUB "SUB01"
110 GOSUB "SUB02"
120 N=0
130 "LOOP"
140 PRINT "N=";N
150 N=N+1:IF N<5 GOTO "LOOP"
160 END
170 "SUB01":PRINT "SUB01":RETURN
200 "SUB02":PRINT "SUB02":RETURN
```

## 5.3 RETURN GOSUB 呼び出し元への復帰（制御命令）

## □ 書式

RETURN

## □ 説明

直前に呼び出された GOSUB の次の処理に復帰します。

詳細は「6.2 GOSUB サブルーチンの呼び出し（制御命令）」を参照して下さい。

## □ エラーメッセージ

Undefined line number or label	: 指定した行、ラベルが存在しない
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている
RETURN stack underflow	: GOSUB の呼び出しがないのに RETURN を実行
Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った

## □ 利用例

ラベルを使ったサブルーチンの呼び出し例

```

100 GOSUB "SUB01"
110 GOSUB "SUB02"
120 N=0
130 "LOOP"
140 PRINT "N=";N
150 N=N+1:IF N<5 GOTO "LOOP"
160 END
170 "SUB01"
180 PRINT "SUB01"
190 RETURN
200 "SUB02"
210 PRINT "SUB02"
220 RETURN

```

## 5.4 IF 条件判定（制御命令）

### □ 書式

IF 条件式 「真の場合の実行文」

IF 条件式 「真の場合の実行文」 ELSE 「偽の場合の実行文」

### □ 説明

条件式の真偽判定を行い、真の場合は「真の場合の実行文」を実行します。

真の場合に ELSE がある場合、ELSE 以降の「真の場合の実行文」は実行しません。

偽の場合、ELSE がある場合、「真の場合の実行文」を実行します。なければ次の行にスキップします。

真偽は次の条件となります。

真：評価した値が 0 以外である

偽：評価した値が 0 である

真偽判定を行う条件式には定数、数値、関数を含む計算式が記述できます。

式の例：

```
IF A > 5 B=B-1
IF A+1 PRINT A
IF A & 1 TONE 440,200
IF INKEY() = ASC("A") GOTO 100
```

定数の例

```
IF HIGH GOTO 100
```

数値の例

```
IF 123 PRINT "123"
```

関数の例

```
IF RND(1) X=X+1
```

実行文には IF、GOTO、GOSUB 等の制御命令を使うことも可能です。

#### （注意）ELSE 利用の制約(ぶら下がり ELSE に関する補足)

IF 文をネストして利用した場合、ELSE 文は直前の IF 文に対応します。

例：IF A=1 IF B=1 ? "A,B=1" ELSE ? "A=1,B<>1"

上記の ELSE は 2 番目の IF 文に対応します。

この「ELSE 文は直前の IF 文に対応」の条件で、ELSE 文に IF 文をネスト出来ます。

例: IF A=1 IF B=1 ? "A,B=1" ELSE IF B=2 ? "A=1,B=2" ELSE IF B=3 ? "A=1,B=3"

上記では、A=1,B=1,2,3 の条件に対して対応する表示メッセージを表示する例です。

### □ エラーメッセージ

IF without condition : 条件式が定義されていない

Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

### □ 利用例

y を押したら、“Y key” を表示して終了、その他のキーなら“End” を表示して終了する

何も押されていないならば 10 行から 30 行をループする。

```
10 A=INKEY()
20 IF A=ASC("y") PRINT "Y key":END ELSE IF A<>0 PRINT "End":END
30 GOTO 10
```

## 5.5 FOR TO ~ NEXT 繰り返し実行（制御命令）

## □ 書式

FOR 変数=初期値 TO 最終値 実行文(複数行可能) NEXT 変数

FOR 変数=初期値 TO 最終値 STEP 増分 繰り返し実行文(複数行可能) NEXT 変数

## □ 説明

変数を初期値から最終値まで増やし、FOR から NEXT の間の実行文を繰り返し実行します。

変数が最終値に達した時点で繰り返しを止め、NEXT の次の命令の実行を行います。

STEP にて増分を指定しない場合、増分は 1 となります。

STEP を用いた場合は、マイナス値を含め任意の増分の指定が可能です。

例：

```
10 PRINT "start."
20 FOR I=0 TO 5 STEP 2
30 PRINT I
40 NEXT I
50 PRINT "done."
```

実行結果

```
start
0
2
4
done.
ok
```

上記の例では I を 0 から 5 まで、2 ずつ増加して 30 行の命令を繰り返し実行します。

I が 4 の時、増分 2 を足すと終了値 5 を超えた 6 となるので繰り返しを終了し、50 行を実行します。

FOR 文はネストも可能です(利用例を参照)。

FOR~NEXT の繰り返しは、利用している変数が繰り返し条件を満たさなくなった時点で繰り返しを終了します。

最初の例に“35 I=6”を追加し、ループ内で条件を満たさなくすることでループを抜けることが出来ます。

```
10 PRINT "start."
20 FOR I=0 TO 5 STEP 2
30 PRINT I
35 I=6
40 NEXT I
50 PRINT "done."
```

実行結果

```
start
0
done.
ok
```

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
FOR without variable	: FOR 文で変数を指定していない
FOR without TO	: FOR 文で TO を指定していない
NEXT without counter	: NEXT に対応する FOR 文が無い
FOR too many nested	: FOR 文のネスト数が規定数(=10)を超えた
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

画面の指定位置に\*を表示する（FOR 文のネストの例）

```
10 CLS
20 FOR Y=5 TO 10
30 FOR X=5 TO 10
40 LOCATE X,Y:PRINT "*"
50 NEXT X
60 NEXT Y
```

## 5.6 END プログラムの終了（制御命令）

### □ 書式

END

### □ 説明

プログラムの実行を終了します。

### □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

### □ 利用例

特定の条件でプログラムを終了する

```
10 I=0  
20 PRINT I  
30 IF I=5 END  
40 GOTO 20
```

## 6. 各コマンド・関数の詳細

### 6.1 RUN プログラムの実行（システムコマンド）

#### □ 書式

RUN

#### □ 引数

なし

#### □ 説明

プログラムの実行を行います。

実行中のプログラムは [ESC] キーまたは、[CTRL+C] キーにて強制終了することができます。

シリアルコンソール上で [ESC] キーにて中断する場合は、[ESC] キーを 2 回押す必要があります。

プログラムの実行中は、カーソルが非表示となります。

プログラムの実行中は実行すべき次の行が無い場合、実行を終了します。

また END コマンドにより実行を終了します。

プログラムの実行中にエラーが発生した場合は実行を終了します。

**（注意）** WAIT 命令で長い時間待ちを行っている場合は、時間待ちが終了するまで、[ESC] キー、[CTRL+C] キーによる強制終了を行うことが出来ません。

#### □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した

#### □ 利用例

##### プログラムを実行する

```
>LIST
10 I=0
20 PRINT "*";
30 I=I+1:IF I<10 GOTO 20
40 PRINT
50 END
OK
>RUN
*****
OK
```



## 6.2 LIST プログラムリストの表示（システムコマンド）

### □ 書式

LIST

LIST 表示開始行番号

LIST 表示開始行番号, 表示終了行番号

### □ 引数

表示開始行番号：表示を開始する行番号（0 ～ 32767）

表示終了行番号：表示を終了する行番号（0 ～ 32767）

### □ 説明

プログラムリストの表示を行います。

引数を指定しない場合は、全てのプログラムを表示します。

表示開始番号を指定した場合は、その番号以降のプログラムリストを表示します。

表示開始番号、表示終了番号を指定した場合は、その範囲のプログラムリストを表示します。

表示したプログラムリストは、カーソルを移動して編集することが出来ます。

編集後は必ず[ENTER]キーを押して入力確定を行って下さい。

### □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

### □ 利用例

```
>LIST
10 I=0
20 PRINT "*";
30 I=I+1:IF I<10 GOTO 20
40 PRINT
50 END
OK
>list 20,30
20 PRINT "*";
30 I=I+1:IF I<10 GOTO 20
OK
>
```

### 6.3 RENUM 行番号の振り直し（システムコマンド）

#### □ 書式

RENUM

RENUM 開始行番号

RENUM 開始行番号,増分

#### □ 引数

開始番号 : 振り直しをする新しい行番号の開始番号 (0 ~ 32767)

増分 : 行番号の増分 (1 ~ 32767)

#### □ 説明

プログラム全体の行番号を指定した条件にて振り直します。

引数を省略した場合は、行番号を 10 行から 10 間隔で振り直します。

開始番号のみ指定した場合、指定した開始番号から 10 間隔で振り直します。

開始番号と増分を指定した場合、指定した開始番号から指定した増分で振り直します。

振り直しにおいて、GOTO 文、GOSUB 文のとび先の行番号も更新されます。

**(注意)** GOTO,GOSUB に存在しない行番号を指定している場合、更新は行われません。  
 また、行番号に計算式を利用している場合、正しい更新が行われない場合があります。  
 GOTO 100+N\*10  
 の記載の場合、先頭の数値 100 を行番号とみなして更新します。

#### □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した  
 Illegal value : 振り直しをする新しい行番号が有効範囲を超えている  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

#### □ 利用例

行番号を 100 から 10 間隔で振り直す

```
>LIST
10 I=0
20 PRINT "*";
30 I=I+1:IF I<10 GOTO 20
40 PRINT
50 END
OK
>RENUM 100,10
OK
>LIST
100 I=0
110 PRINT "*";
120 I=I+1:IF I<10 GOTO 110
130 PRINT
140 END
OK
>
```

## 6.4 DELETE プログラムの指定行の削除（システムコマンド）

## □ 書式

DELETE 行番号

DELETE 先頭行番号,末尾行番号

## □ 引数

行番号 : 削除対象の行番号 1～32767

先頭番号 : 削除対象範囲の先頭番号 1～32767

末尾番号 : 削除対象範囲の末尾番号 1～32767

## □ 説明

プログラム内の指定した行、指定した範囲（先頭行番号、末尾行番号）の行を削除します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した

Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

Illegal value : 先頭番号と末尾番号の指定に矛盾がある

## □ 利用例

プログラム内の 20 行から 50 行の範囲を削除する

```

10 ? "AAAAAA"
20 ? "BBBBBB"
30 ? "CCCCCC"
40 ? "DDDDDD"
50 ? "EEEEEE"
60 ? "FFFFFF"
70 ? "GGGGGG"

>DELETE 20,50
OK
>LIST
10 ? "AAAAAA"
60 ? "FFFFFF"
70 ? "GGGGGG"
OK
>

```

## 6.5 NEW プログラムの消去（システムコマンド）

## □ 書式

NEW

## □ 引数

なし

## □ 説明

プログラム領域のプログラム、変数、配列変数を消去します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

プログラムを消去する

```
>LIST
10 I=0
20 PRINT "*";
30 I=I+1:IF I<10 GOTO 20
40 PRINT
50 END
OK
>run
*****
OK
>?I
10
OK
>NEW
OK
>LIST
OK
>?I
0
OK
>
```

## 6.6 LOAD プログラムの読み込み（システムコマンド）

## □ 書式

LOAD

LOAD プログラム番号

LOAD "ファイル名"

## □ 引数

プログラム番号 : 0 ~ 内部 EEPROM のプログラム番号（省略時は 0）

ファイル名 : 外部 I2C EEPROM 内のプログラムを保存したファイル名（半角・全角 14 バイト迄）

## □ 説明

内部 EEPROM または外部 I2C EEPROM からプログラムを読み込みます。

プログラムを読み込む際、変数領域は初期化されます。

引数を省略した場合は、内部 EEPROM のプログラム番号を読み込みます。

引数にプログラム番号を指定した場合は、指定したプログラム番号を内部 EEPROM から読み込みます。

プログラム番号 0~で指定します。デフォルトでは 0 のみ指定可能ですが、コンパイルコンフィグレーションの設定で、プログラムサイズを 512 バイト以下にした場合、0~1 の指定が可能となります。

(Arduino MEGA2560 利用の場合、プログラムサイズ 2048 バイト、0~1 の指定が可能)

文字列 (" で囲む) 指定した場合、ファイル名と見なし、外部 I2C EEPROM からファイルを読み込みます。

ファイル名の半角英数字は大文字・小文字の区別はしません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 書式と異なる利用を行った、プログラム番号に変数、式を指定した
Illegal value	: プログラム番号の指定が範囲外である
Bad filename	: 指定したファイルが存在しない または 指定したファイル名が正しくない
I2C Device Error	: I2C EEPROM が認識できない
Overflow	: 指定した数値が -32767 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

内部 EEPROM からプログラム番号 0 を読み込む

```
>load
OK
>
```

外部 I2C EEPROM ファイル "TEST01.BAS" を読み込む

```
>files ""
Drive:EEPROM32_1
猫踏んだ.BAS      性能.BAS      TEST01.BAS
3/3(31) files
OK
>load "test01.bas"
OK
```

## 6.7 SAVE プログラムの保存（システムコマンド）

## □ 書式

SAVE

SAVE プログラム番号

SAVE “ファイル名”

## □ 引数

プログラム番号 : 0 ~ 内部 EEPROM メモリのプログラム番号（省略時は 0）

ファイル名 : 外部 I2C EEPROM に保存するファイル名（半角・全角 14 バイト迄）

## □ 説明

プログラムを内部 EEPROM または外部 I2C EEPROM に保存します。

引数の省略、数値を指定した場合は内部 EEPROM に保存します。

プログラムは最大で 2 つ保存可能です。保存先はプログラム番号 0～7 で指定します。

引数の省略した場合、プログラム番号 0 に保存します。

内部 EEPROM または外部 I2C EEPROM にプログラムを保存します。。

引数を省略した場合は、内部 EEPROM のプログラム番号 0 に保存します。

引数にプログラム番号を指定した場合、指定したプログラム番号に保存します。

プログラム番号 0～で指定します。デフォルトでは 0 のみ指定可能ですが、コンパイルコンフィグレーションの設定で、プログラムサイズを 512 バイト以下にした場合、0～1 の指定が可能となります。

（Arduino MEGA2560 利用の場合、プログラムサイズ 2048 バイト、0～1 の指定が可能）

文字列（””で囲む）指定した場合、ファイル名と見なし、外部 I2C EEPROM に指定したファイル名で保存します  
ファイル名の半角英数字は大文字・小文字の区別はしません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 書式と異なる利用を行った、プログラム番号に変数、式を指定した
Illegal value	: プログラム番号の指定が 0～1 の範囲外である
Bad filename	: 指定したファイル名が正しくない
Device full	: 外部 I2C EEPROM の保存領域が一杯のため保存出来ない。
I2C Device Error	: I2C EEPROM が認識できない
Overflow	: 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

プログラムを内部 EEPROM のプログラム番号 0 に保存する

```
>SAVE 10
OK
>
```

プログラムを外部 I2C EEPROM にファイル名“TEST01.BAS”として保存する

```
>SAVE "test01.bas"
OK
>
```

## 6.8 ERASE 内部フラッシュメモリ上のプログラム削除（システムコマンド）

## □ 書式

ERASE プログラム番号

ERASE 開始プログラム番号, 終了番号

ERASE "ファイル名"

## □ 引数

プログラム番号 : 削除対象のプログラム番号 (0 ~)

開始プログラム番号, 終了番号 : 削除対象のプログラム番号の範囲 (0 ~)

ファイル名 : 半角・全角 14 バイト迄の文字列

## □ 説明

内部 EEPROM 保存されている指定プログラム(プログラム番号 0~)を削除します。

または、外部 I2C EEPROM に保存されている指定ファイルを削除します。

(注意) 豊四季 Tiny BASIC のスケッチを書き込み後、FILES コマンドにてプログラム一覧を表示した場合、意味不明の文字列が大量に表示される場合があります。  
この場合は ERASE コマンドを実行して、プログラム保存領域を初期化して下さい。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 書式と異なる利用を行った、プログラム番号に変数、式を指定した

Illegal value : プログラム番号の指定が範囲外である

Bad filename : 指定したファイルが存在しない または 指定したファイル名が正しくない

I2C Device Error : I2C EEPROM が認識できない

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

内部 EEPROM に保存されているプログラムの削除を行う。

```
>ERASE 0
OK
>FILES
0: (none)
OK
```

外部 I2C EEPROM に保存されているファイルの削除を行う。

```
>ERASE "SAMPLE01.BAS"
OK
```

## 6.9 FILES 保存プログラムの一覧表示（システムコマンド）

## □ 書式

FILES

FILES 開始プログラム番号

FILES 開始プログラム番号,終了プログラム番号

FILES “ファイル名”

## □ 引数

開始プログラム番号 : 表示開始プログラム番号 0～

終了プログラム番号 : 表示終了プログラム番号 0～

ファイル名 : 半角・全角 14 バイト迄で文字列、ワイルドカード\*?の指定可能

## □ 説明

内部 EEPROM または、外部 I2C EEPROM に保存されているプログラムの一覧を表示します。  
引数を指定しない場合は、内部 EEPROM のプログラム番号(0～)の先頭行をリスト表示します。

開始プログラム番号,終了プログラム番号を指定した場合、その範囲のリストを表示します。

プログラム番号にプログラムが保存されていない場合は(none)と表示されます。

プログラム先頭行にコメントをつけると、一覧表示でのプログラムの内容が分かり易くなります。

例:

```
>files
0:'VDF表示サンプル
OK
>
```

**(注意)** 豊四季タイニーBASIC（ファームウェア）の新規利用または更新を行った直後は、内部 EEPROM 上の既存データの内容の不整合により正しく表示できない場合があります。その場合は、ERASE コマンドにてプログラムの消去を行って下さい。

ファイル名を指定した場合、外部 I2C EEPROM に保存されているファイル一覧を表示します。

ファイル名の指定が“または”の場合、全てのファイルを一覧表示します。

ファイル名にはワイルドカード“\*”（任意の文字列に一致）、“?”（任意の 1 文字に一致）の指定が可能です。

半角英字は大文字・小文字の区別はしません。

例:

```
>files ""
Drive:EPPROM32_1
猫踏んだ.BAS      性能.BAS      TEST01.BAS      さっちゃん.BAS
TEST10.BAS
5/5(31) files
OK
>
>files "t*0?.bas"
Drive:EPPROM32_1
TEST01.BAS
1/5(31) files
OK
>
```

上記一覧表示の“Drive:EPPROM32\_1”はフォーマット時に指定した I2C EEPROM のドライブ名です。

“5/5(31) files”の表示の数字は、

**ファイル名指定の条件に該当するファイル数 / 保存全ファイル数（保存可能ファイル数）**

を意味します。



## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 書式と異なる利用を行った、プログラム番号に変数、式を指定した
Illegal value	: 指定した開始プログラム番号,終了プログラム番号の値が正しくない。
Bad filename	: 指定したファイルが存在しない または 指定したファイル名が正しくない
I2C Device Error	: I2C EEPROM が認識できない
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

プログラムを作成し、先頭行にコメントを付けて内部 EEPROM に保存します。

保存しているプログラムを FILE コマンドで確認します。

コメントには日本語(シフト JIS) の記述も可能です。

```
>10 'こんにちは、世界
>20 ?"こんにちは、世界"
>save
OK
>files
0: 'こんにちは、世界
OK
>run
こんにちは、世界
OK
>
```

## 6.10 FORMAT 外部 I2C EEPROM の領域初期化（システムコマンド）

## □ 書式

FORMAT 容量

FORMAT 容量, "ドライブ名"

## □ 引数

容量 : 利用する EEPROM の容量 4,8,16,32,64 のいずれかを指定

ドライブ名 : 利用する EEPROM のドライブ名称（省略時はblank）

## □ 説明

外部 I2C EEPROM の領域初期化を行います。利用出来る EEPROM は I2C 接続の 24xxx 系列となります。

容量は 4k バイト（32k ビット）～64k バイト（512k ビット）に対応します。

領域初期化の際、利用する EEPROM の容量(4～64)を指定します。

ドライブ名は利用者が自由に付けることが出来ます。省略時はblankとなります。

ドライブ名は、FILES コマンドでファイル一覧を表示する際に表示されます。

EEPROM に保存できるファイル数は、プログラムサイズが 1024 バイトの場合は次のようになります。

容量(k バイト)	保存可能ファイル数 (個)
4	3
8	7
16	15
32	31
64	63

デフォルトでは、対象となる I2C EEPROM のスレーブアドレスは\$50(7 ビットアドレス) です。

デフォルトと異なるスレーブアドレスの EEPROM を利用する場合は、DRIVE コマンドにて指定することが出来ます。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 書式と異なる利用を行った、プログラム番号に変数、式を指定した

Illegal value : 容量の指定が範囲外である

Bad filename : 指定したドライブ名が正しくない

I2C Device Error : I2C EEPROM が認識できない

Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

RTC モジュールについている容量 4k バイトの I2C EEPROM（スレーブアドレス\$57）の初期化を行う。

```
>DRIVE $57
OK
>FORMAT 4,"EEPROM4_1"
OK
>files ""
Drive:EEPROM4_1

0/0(3) files
OK
>
```

## 6.11 DRIVE 外部 I2C EEPROM の指定（システムコマンド）

## □ 書式

DRIVE I2C スレーブアドレス

DRIVE “ドライブ”

## □ 引数

I2C スレーブアドレス : 利用対象の I2C EEPROM のスレーブアドレス（7 ビット、デフォルト \$50）

ドライブ : 利用対象の I2C EEPROM のドライブ A ～ Z（デフォルト A）

## □ 説明

利用対象の I2C EEPROM のスレーブアドレスを指定します。

デフォルトのスレーブアドレス\$50 と異なる場合や複数の EEPROM を切り替えて利用する場合に、利用対象を切り替えることが出来ます。

I2C スレーブアドレスの別指定方法としてドライブ“A”～“Z”または“a”～“z”の文字で指定することが出来ます。

アドレス\$50+n は A から n 番目に対応します。

対応例：

\$50 “A” （デフォルト）

\$51 “B”

\$57 “H” （RTC モジュールに搭載している EEPROM 等）

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 書式と異なる利用を行った、プログラム番号に変数、式を指定した

Illegal value : 容量の指定が範囲外である

I2C Device Error : I2C EEPROM が認識できない

Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

RTC モジュールに搭載している容量 4k バイトの I2C EEPROM（スレーブアドレス\$57）の初期化を行う。

```
>DRIVE "h"
OK
>FORMAT 4,"EEPROM4_1"
OK
>files ""
Drive:EEPROM4_1

0/0(3) files
OK
>
```

## 6.12 REM コメント

## □ 書式

REM コメント

‘ コメント

## □ 引数

コメント           : 任意の文字列

## □ 説明

プログラムに説明等の記載を行います。

‘(シングルクオート)は REM の省略形です。

REM および以降の文字以降はすべてコメントとみなし、プログラムとして実行されません。

プログラムの先頭行にコメントを付けた場合は、FILES コマンドで保存プログラム一覧を表示時に、各プログラムの見出しとなります。

## □ エラーメッセージ

Syntax error           : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

## □ 利用例

コメントの記述例

```
>LIST
1 REM Print starts
10 I=0:'initialize value
20 PRINT "*";
30 I=I+1:IF I<10 GOTO 20
40 PRINT
50 END
OK
>
```

## 6.13 LET 変数に値を代入

## □ 書式

LET 変数=値

LET 配列変数=値,値,値,値,...

変数=値

配列変数=値,値,値,値,...

## □ 引数

変数 : 変数、または配列変数

配列変数 : 配列変数 @(値)

配列の値(添え字)には式、数値、変数、配列変数、数値定数の利用が可能

値 : 式、数値、変数、配列変数、数値定数

## □ 説明

変数に値を代入します。LET は省略可能です。

値は式、数値、定数、変数、配列変数等を評価した整数値です。

次の 2 行の実行結果は等価です。

```
LET X=X+1
X=X+1
```

配列変数への代入は、複数の値を指定した連続代入が可能です。

次の 4 行の実行結果は等価です。

```
LET @(3)=1,2,3,4,5
LET @(3)=1:LET @(4)=2:LET @(5)=3:LET @(5)=4:LET @(5)=5
@(3)=1,2,3,4,5
@(3)=1: @(4)=2: @(5)=3: @(5)=4: @(5)=5
```

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

```
>LIST
1 'Print starts
10 LET I=0:'initialize value
20 PRINT "*";
30 LET I=I+1:IF I<10 GOTO 20
40 PRINT
50 END
OK
>
```

## 6.14 PRINT 画面への文字表示

## □ 書式

PRINT

PRINT 文字列値

PRINT 文字列値; 文字列値;...

PRINT #桁数,文字列値; 文字列値;... ;

※ ...は可変指定を示す

※ ; は連結指定、カンマ','も可能

## □ 引数

文字列 : 文字列定数または文字列関数

値 : 数値定数、変数、配列変数、または数値関数、式

連結指定 : セミコロン'; または カンマ','  
文末に付けると改行抑制される

桁数 : #値の形式で指定する、値が正の場合、不足桁をブランク埋め、負の場合 0 埋め

## □ 説明

指定した文字列、値をスクリーン画面のカーソル位置に表示します。

文字列は文字列定数（""で囲った文字列）または、文字列関数の指定が可能です。

値には、定数（2 進数、10 進数、16 進数）、数値関数、式の指定が可能です。

```
>PRINT "Hello,World"
Hello,World
OK
>PRINT 123*3
369
OK
>PRINT HEX$($7B*3)
171
OK
```

文字列、値は連結指定のセミコロン';、またはカンマ','にて連結して表示することが出来ます。

また最後に';または','が付加されている場合は改行しません。

```
10 N=5:C=3:K=10
20 PRINT "N=";N;" C=";C;
30 PRINT " K=";
40 PRINT K
RUN
N=5 C=3 K=10
OK
```

## 数値の整形表示

#値にて任意の桁数（指定桁に満たない場合は空白を入れる）にて表示します。

値の前に-（マイナス）を付加した場合、空白をではなく、0(零)で不足桁を補います。

#数値は任意の位置、任意の回数指定できます。

```
>PRINT 1;";";2;";";3
1:2:3
OK
>PRINT #2,1;";";2;";";3
1: 2: 3
OK
>PRINT #-2,1;";";2;";";3
01:02:03
OK
>
```

### 表示位置の指定

LOCATE コマンドを併用することで、スクリーン画面の任意の位置に文字を表示することが出来ます。

```

10 LOCATE 10,2
20 PRINT "Hello!"

```

### 色、属性の指定

COLOR コマンド、ATTR コマンドを併用することで、文字の前景色、背景色の指定、点滅、アンダーライン等の属性を付加することが出来ます。

```

10 COLOR 4,3
20 PRINT "Hello,";
40 ATTR 2
50 PRINT "World".
60 COLOR 7,0:ATTR 0

```

### □ エラーメッセージ

Syntax error           : 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した  
 Overflow             : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

### □ 利用例

時刻形式で表示する

```

10 A=10:B=52:C=00
20 LOCATE 0,0:PRINT #-2,A;":";B;":";C

```

実行結果

```

10:52:00

```

## 6.15 INPUT 数値の入力

## □ 書式

INPUT 変数

INPUT 変数,オーバーフロー時の既定値

INPUT プロンプト, 変数

INPUT プロンプト, 変数, オーバーフロー時の既定値

## □ 引数

変数 : 入力した値を格納する変数または配列変数

プロンプト : 文字列定数 “プロンプト”

オーバーフロー時の既定値 : -32768 ~ 32767

## □ 説明

現在のカーソル位置にて数値入力を行い、指定した変数にその値を格納します。

入力できる文字は符号-, +、数値 0~9、入力訂正の[BS]、[DEL]、入力確定の[Enter]です。

それ以外の入力はできません。

引数に変数のみを指定した場合、“変数名:”を表示しその後ろの位置から数値を入力します。

```
>INPUT A
A:
```

プロンプトを指定した場合は、そのプロンプトを表示しその後ろ位置から数値を入力します。

```
>INPUT "Value=",A
Value=
```

オーバーフロー時の既定値を指定した場合、入力値した数値がオーバーフローを発生した場合は、オーバーフロー時の既定値を変数に設定します。オーバーフロー時の既定値を設定していない場合は、Overflow エラーとなります。

オーバーフロー時の既定値なし

```
>INPUT A
A:111111
Overflow
OK
>
```

オーバーフロー時の既定値あり

```
>INPUT A, -1
A:111111
OK
?A
-1
OK
>
```

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った、引数に数値以外を指定した

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

```
>INPUT A
A=1234
OK
>INPUT "Value=" A
Value=1234
OK
```



## 6.16 CLS 画面表示内容の全消去

## □ 書式

CLS

CLS 消去対象画面

## □ 引数

なし

## □ 説明

画面上に表示している内容を全て消します。

COLOR コマンドで色指定した場合、文字色、背景色の設定を全画面に反映されます。

## □ エラーメッセージ

Illegal value : 指定した引数が有効範囲でない

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

## □ 利用例

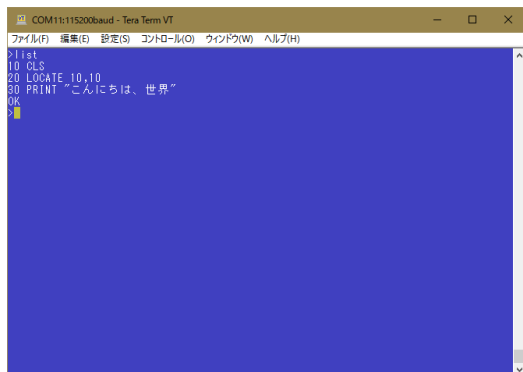
画面の表示内容を消去後に、指定位置に文字列を表示する。

```
10 CLS
20 LOCATE 10,10
30 PRINT "こんにちは、世界"
```

画面を持文字色を白、背景色を青に設定し、全画面に反映する。

```
>color 7,4
Ok
>cls
OK
>list
10 CLS
20 LOCATE 10,10
30 PRINT "こんにちは、世界"
OK
>
```

## 実行結果



## 6.17 COLOR 文字色の設定

## □ 書式

COLOR 文字色

COLOR 文字色, 背景色

## □ 引数

文字色： 色コード 0～8

背景色： 色コード 0～8

## □ 説明

シリアルコンソールの文字色の設定を行います。指定した色は以降の文字表示に反映されます。

文字色、背景色で指定する色コードに対する色は次の表の通りです。

表 1 色コード

色コード	色
0	黒
1	赤
2	緑
3	茶
4	青
5	マゼンタ
6	シアン
7	白(デフォルト)
8	黄

(注意) 利用するターミナルソフトにより色が正しく表示されない場合があります。  
属性指定との併用では正しく表示されない場合があります。

## □ エラーメッセージ

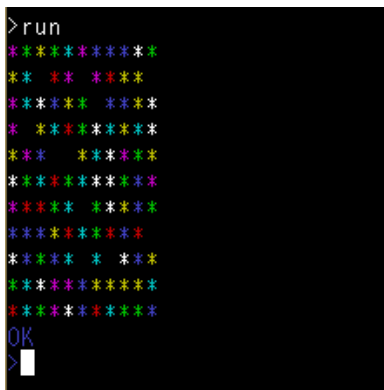
Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
Illegal value : 色コードに範囲外の値を指定した  
Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

ランダムな色で\*を表示する

```
10 FOR I=0 TO 10
20 FOR J=0 TO 10
30 COLOR RND(8): ? "*";
35 WAIT 100
40 NEXT J
50 ?
60 NEXT I
```

実行結果



```
>run
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
OK
>
```

## 6.18 ATTR 文字表示属性の設定

## □ 書式

ATTR 属性

## □ 引数

属性：属性コード 0 ～ 4

## □ 説明

シリアルコンソールの文字の表示属性を設定します。指定した表示属性は以降の文字表示に反映されます。

属性に指定する属性コードは次の表の通りです。

表 2 属性コード

属性コード	機能
0	標準(デフォルト)
1	下線
2	反転
3	ブリンク
4	ボールド

(注意) 利用するターミナルソフトにより色が正しく表示されない場合があります。  
属性指定との併用では正しく表示されない場合があります。

## □ エラーメッセージ

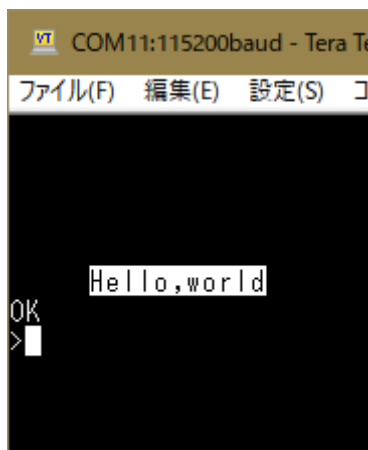
Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal value : 属性コードに範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

Hello,world を反転表示する

```
10 CLS
20 LOCATE 5,5
30 ATTR 2:?"Hello,world"
40 ATTR 0
```

実行結果



## 6.19 LOCATE カーソルの移動

## □ 書式

LOCATE 横位置, 縦位置

## □ 引数

横位置: 画面上の横位置 0 ~ 79

縦位置: 画面上の縦位置 0 ~ 23

## □ 説明

カーソルを指定した位置に移動します。

指定した位置が有効でない場合は、有効値の最大値（または最小値）の位置にカーソルを移動します。

LOCATE 100,50 は LOCATE 79,23 となります。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

画面の指定位置にメッセージを表示する

```

10 CLS
20 LOCATE 5,0:PRINT "Hello,world."
30 LOCATE 6,1:PRINT "TinyBASIC"
40 LOCATE 7,2:PRINT "Thank you."

```

実行結果

```

Hello,world.
TinyBASIC
Thank you.

```

**6.20 FREE プログラム領域の残りバイト数の取得（数値関数）****□ 書式**

FREE()

**□ 引数**

なし

**□ 戻り値**

プログラム領域の残りバイト数 0 ～ 1023

**□ 説明**

プログラム領域の残りバイト数を返します。

作成したプログラムサイズを確認する場合は、下記の記述にて行うことが可能です。

```
PRINT 1024-FREE()
```

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

'(' or ')' expected : 引数部の記述が正しくない

**□ 利用例**

プログラムサイズを調べる

```
>PRINT 1024-FREE()  
287  
OK  
>
```

## 6.21 INKEY キー入力の読み取り（数値関数）

## □ 書式

INKEY()

## □ 引数

なし

## □ 戻り値

押したキーの文字コード 0 ～ 255

キーが押されていない場合は 0 を返します

## □ 説明

キーボードの入力をチェックしキーコードを返します。キーが押されていない場合は 0 を返します。

キーコードについては「1.16 キー入力コード」を参照下さい。

**（注意）** [ESC]、[CTRL-C]はプログラム中断用のため、キー入力の読み取りは出来ません。  
 キーボードにおいて利用出来ないキーはコードの取得が出来ません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

'(' or ')' expected : '(' または ')'がない

## □ 利用例

入力したキーのコードを調べる

```
10 CLS
20 I= INKEY()
30 IF I>0 LOCATE 0,0:?"#3,I
40 GOTO 20
```

## 6.22 RND 乱数の発生（数値関数）

## □ 書式

RND(値)

## □ 引数

値 : 0 ~ 32767

式、変数、配列変数、数値、数値定数の指定が可能

## □ 戻り値

0 から指定した値未満の乱数

## □ 説明

0 から指定した値-1 の範囲の乱数を発生させ、その値を返します。

R=RND(10)

の場合、変数 R には 0~9 範囲の値が代入されます。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている  
 '(' or ')' expected : '(' または ')'が無い

## □ 利用例

ジャンケンの表示

```

10 @(0)="グー","チョキ","ハー"
20 FOR I=1 TO 5
30 R=RND(3)
40 PRINT I,":";STR$(@(R))
50 NEXT I
>run
1:チョキ
2:ハー
3:チョキ
4:グー
5:ハー
OK
>

```

## 6.23 ABS 絶対値の取得（数値関数）

## □ 書式

ABS(値)

## □ 引数

値 : -32767 ~ 32767

式、変数、配列変数、数値、数値定数の指定が可能

## □ 戻り値

指定した値の絶対値

## □ 説明

指定した値の絶対値を返します。

（注意）-32768 の絶対値 32768 はオーバーフローとなるため、-32768 を指定した場合はオーバーフローエラーとなります。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Overflow : 指定した数値が-32767 ~ 32767 を超えている  
 '(' or ')' expected : '(' または ')' が無い

## □ 利用例

変数の値の絶対値を表示する

```
10 FOR I=-3 TO 3
20 PRINT ABS(I)
30 NEXT I
>RUN
3
2
1
0
2
3
OK
>
```



## 6.24 ASC 全角を含む文字から文字コードへの変換（数値関数）

## □ 書式

ASC(文字列)

ASC(文字列,文字位置)

ASC(変数)

ASC(変数,文字位置)

## □ 引数

文字列： “文字列”  
 “あいう ABC” の形式とし、ダブルクォーテーション文字を囲みます

文字位置： 1～32767  
 変換対象となる左からの文字位置を指定します。

変数： 文字列参照している変数または配列変数

## □ 戻り値

指定文字に対応するシフト JIS コード (0 ～ \$FFFF)

## □ 説明

指定した全角文字または半角文字に対応する文字コードを返します。

半角文字の場合は、ASC()と同じ結果となります。

2 文字以上の文字列を指定した場合、先頭の文字コードを返します。

```
10 ?HEX$(ASC("あ ABCD"))
>RUN
82A0
OK
```

文字位置を指定した場合、指定した位置の文字コードを返します。

全角 1 文字は 1 文字とカウントします。次の例では 4 番目の文字“う”の文字コードを取得しています。

```
10 ?HEX$(ASC("A あ B う CD",4))
>RUN
82A4
OK
```

変数を指定した場合、変数が参照している文字列のコードを返します。

```
10 A="AB あ CDEF"
20 ?HEX$(ASC(A))
30 ?HEX$(ASC(A,3))
>RUN
41
82A0
OK
```

**(注意)** 変数の文字列参照はプログラム中にのみ有効です。コマンドラインでは文字列参照を正しく行うことが出来ません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: 文字指定位置が不当
'(' or ')' expected	: '(' または ')'がない
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

文字列に該当するシフト JIS コードを表示します。

```
10 S="こんにちは、世界！"
20 L=LEN(S)
30 FOR I=1 TO L
40 PRINT HEX$(ASC(S,I),2)
50 NEXT I
```

実行結果

```
run
>run
82B1
82F1
82C9
82BF
82CD
8141
90A2
8A45
8149
OK
>
```

## 6.25 BYTE 文字列のバイト数の取得（数値関数）

## □ 書式

BYTE(変数)

BYTE (文字列)

## □ 引数

変数 : 変数、または配列変数

文字列 : “文字列”の形式（ダブルクォーテーションで囲み）

## □ 戻り値

文字列の長さ 0 ～ 32767

## □ 説明

文字列定数、変数で参照してる文字列のバイト数をカウントし、その値を返します。

```

10 ?BYTE("12345678")
20 A="ABCDEF"
30 @(0)="abcdef"
40 ? BYTE (A)
50? BYTE (@(0))
>RUN
8
6
6
OK

```

**（注意）** 文字列のサポートは限定的です。  
 他の文字列関数と組み合わせた利用はサポートしていません。  
 例) 下記のような記述は出来ません。  
 ?LEN(BIN\$(100))

本関数は全角 1 文字は 2 バイトとしてカウントします。全角を 1 文字として扱いたい場合は、LEN()を利用して下さい。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている  
 '(' or ')' expected : '(' または ')'が無い

## □ 利用例

変数 A が参照している文字列のバイト数を BYTE()関数で取得し、各文字の文字コードを表示します。

```

10 'BYTE()サンプル
20 A="Hello!"
30 FOR I=1 TO BYTE(A)
40 ?STR$(A,I,1);":";ASC(A,I)
50 NEXT I

```

実行結果

```

run
H:72
e:101
l:108
l:108
o:111
!:33
OK

```

## 6.26 LEN 全角を含む文字列の長さの取得（数値関数）

## □ 書式

LEN(変数)

LEN(文字列)

## □ 引数

変数 : 変数、または配列変数

文字列 : “文字列”の形式（ダブルクォーテーションで囲み）

## □ 戻り値

文字列の長さ 0 ～ 32767

## □ 説明

文字列定数、変数で参照してる文字列の文字数をカウントし、その値を返します。

全角文字、半角文字とも 1 文字としてカウントします。

```

10 ?LEN("1 あ 2 い 34 う 5678")
20 A="AB さいたま CDEF"
30 @(0)="abcdef 埼玉"
40 ?LEN(A)
50 ?LEN(@(0))
>RUN
11
10
8
OK
>

```

**(注意)** 文字列のサポートは限定的です。  
 他の文字列関数と組み合わせた利用はサポートしていません。  
 例) 下記のような記述は出来ません。  
 ?LEN(BIN\$(100))

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている  
 '(' or ')' expected : '(' または ')'が無い

## □ 利用例

変数 A が参照している文字列の長さ LEN() 関数で取得し、各文字の文字コードを表示します。

```

10 'LRN()サンプル
20 A="こんにちは世界!"
30 FOR I=1 TO LEN(A)
40 ?STR$(A,I,1);":";HEX$(ASC(A,I))
50 NEXT I

```

実行結果

```

>run
こ:82B1
ん:82F1
に:82C9
ち:82BF
は:82CD
世:90A2
界:8A45
!:21
OK
>

```

## 6.27 MAP 数値のスケール変換（数値関数）

## □ 書式

MAP(値,下限, 上限, 新下限, 新上限)

## □ 引数

値 : 変換対象の数値 -32768 ~ 32767  
 下限 : 対象数値の数値の下限 -32768 ~ 32767  
 上限 : 対象数値の数値の上限 -32768 ~ 32767  
 新下限 : 新しい対象数値の数値の下限 -32768 ~ 32767  
 新上限 : 新しい新しい対象数値の数値の下限 -32768 ~ 32767

## □ 戻り値

スケール変換後の値 -32767 ~ 32767

## □ 説明

指定した値のスケール変換を行い、その値を返します。

例：

```
A=MAP(ANA(A1),0,1023,0,99)
```

上記の例ではアナログ入力値 0~1023 を 0 ~ 99 のレンジに変換し、その値を返します。

アナログ入力や画面座標指定、PWM パルス出力等にて MAP 関数を使うことで、簡単にスケール変換を行うことができます。

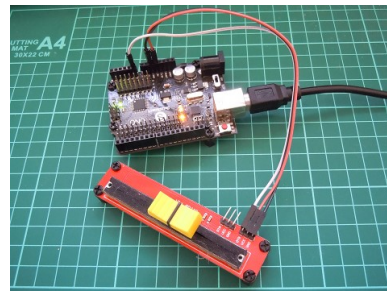
## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている  
 '(' or ')' expected : '(' または ')'が無い

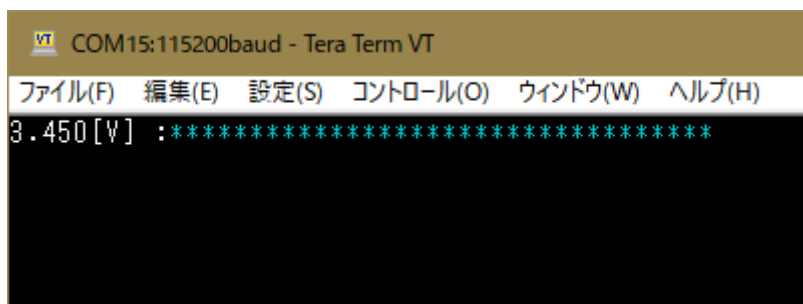
## □ 利用例

スライド抵抗によるアナログ入力値 0~1023 を 0~5V で表示する

```
10 CLS
20 V=MAP(ANA(A1),0,1023,0,5000)
30 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT DMP$(V,3);"[V] :";
40 N=V/100
50 COLOR 6
60 FOR I=1 TO 50
70 IF I<=N THEN PRINT " "; ELSE PRINT " ";
80 NEXT I
90 WAIT 50
100 GOTO 20
```



実行結果



スライダバーの操作に応じて、リアルタイムに電圧値とバーグラフを更新表示します。

## 6.28 GRADE 等級判定 (数値関数)

## □ 書式

GRADE(判定対象値, 配列番号,個数)

## □ 引数

判定対象値 : 変換対象の数値 -32768 ~ 32767

配列番号 : 0 ~ 15

個数 : 1 ~ 16

## □ 戻り値

等級 0 ~ 99 (配列番号=0)、範囲外 -1

## □ 説明

判定対象値を配列に格納された値を閾値として等級判定し、その値を返します。

配列に格納されている閾値は大きい順にソートされている必要があります。

判定対象値と配列データを先頭から順番に比較し、配列データよりも大きい場合はその配列データを該当閾値をして等級を返します。等級は閾値が格納されている先頭の配列を 0 とし、範囲外の場合は -1 を返します。

例：

```

10 @(0)=5120,2560,1280,640,320,160,80,40,20,10
20 INPUT "V=",V
30 G=GRADE(V,0,10)
40 ?G
50 GOTO 20

```

実行結果

```

run
V=12
9
V=10000
0
V=1000
3
V=200
5
V=500
4
V=3
-1

```

上記の例では入力値に該当する等級を返します。

10000 を入力した場合、5120 以上であるため 0 を返します。1000 を入力した場合、640 以上であるため 3 を返します。4 を入力した場合は配列に格納されている最小値が 10 であるため、範囲外と判定し -1 を返します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Illegal value : 指定した値が有効範囲外である

Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

'(' or ')' expected : '(' または ')' が無い

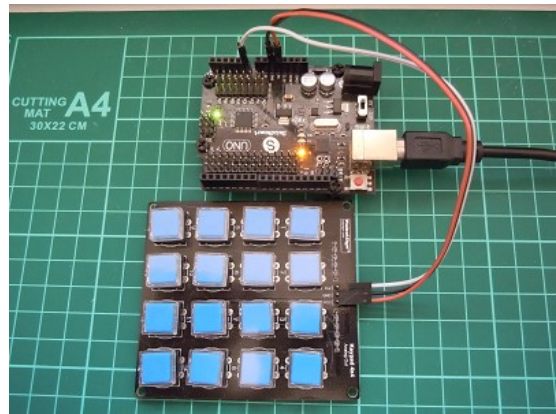
## □ 利用例

アナログ入力 4x4 キーパッドのキー入力判定を行う。

```

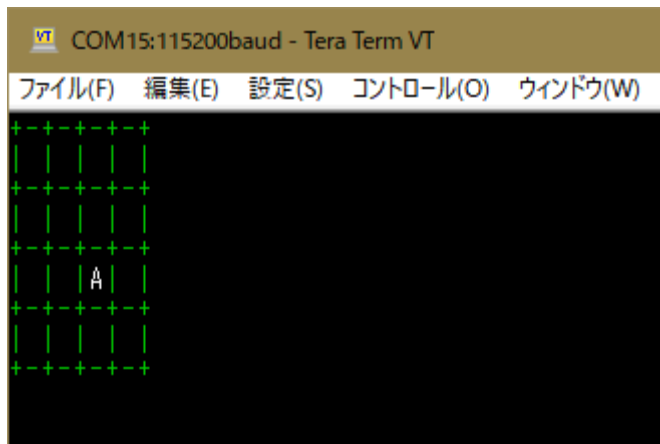
10 'Keypad 4x4
20 CLS:GOSUB 130
30 K=-1:X=1:Y=1
40 @(0)=1013,920,840,780,670,630,590,560
50 @(8)=502,477,455,435,400,320,267,228
60 K=G
70 G=GRADE(ANA(A1),0,16)
80 IF G<>K WAIT 1 GOTO 60
90 IF G<0 LOCATE 0,0:GOSUB 130:GOTO 60
100 X=(G%4)*2+1:Y=(G/4)*2+1
110 COLOR 7:LOCATE X,Y:?HEX$(G,1)
120 GOTO 60
130 COLOR 2
140 FOR Y=1 TO 4
150 ?"+---+---+"
160 ?"|   |   |   |"
170 NEXT Y
180 ?"+---+---+"
190 RETURN

```



実行結果

押したキーに 4x4 のマス目に対応する 16 進数(0~A)を表示します。



## 6.29 CHR\$ 文字コードから文字への変換（文字列関数）

## □ 書式

CHR\$(文字コード)

CHR\$(文字コード, 文字コード, ... , 文字コード)

## □ 引数

アスキーコード または シフト SJIS 文字コード： 0～\$FFFF

## □ 戻り値

指定した文字コードに対する文字

## □ 説明

指定したシフト文字コードに対応する文字を返します。 全角 SJIS、半角アスキーコードに対応します。

文字コードは複数指定することが可能です。

本関数は PRINT、VMSG、CPRINT の引数にて利用可能です。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: 文字コードに 0～255 以外の数値を指定した
'(' or ')' expected	: '(' または ')' が無い
Overflow	: 指定した数値が -32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

ひらがな“あいうえお”を表示する

```
10 ?WCHR$($82A0,$82A2,$82A4,$82A6,$82A8)
```

```
run
あいうえお
OK
```



## 6.30 BIN\$ 数値から 2 進数文字列への変換（文字列関数）

## □ 書式

BIN\$(数値)

BIN\$(数値 , 桁数)

## □ 引数

数値： 変換対象の整数値( -32768 ~ 32767 )

桁数： 出力桁数( 0 ~ 16)

## □ 戻り値

2 進数文字列(1 桁~16 桁)

## □ 説明

指定した数値を 2 進数文字列に変換します。

数値には式、変数、定数等の指定が可能です。

本関数は PRINT、VMSG、CPRINT の引数にて利用可能です。

桁数を指定した場合は数値が指定した桁数に満たない場合は、0 で桁を補います。

指定した桁数を超える場合は数値の桁数を優先します。

桁数を指定しない場合は、先頭の 0 は付加されません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

'(' or ')' expected : '(' または ')'がない

Illegal value : 桁数の値が正しくない

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

2 進数で変数の内容を表示する

```

10 A=1234:B=1
20 PRINT BIN$(A)
30 PRINT BIN$(B)
40 PRINT BIN$(A,4)
50 PRINT BIN$(B,4)

```

```

run
10011010010
1
10011010010
0001
OK

```

## 6.31 HEX\$ 数値から 16 進数文字列への変換（文字列関数）

## □ 書式

HEX\$(数値)

HEX\$(数値 , 桁数)

## □ 引数

数値： 変換対象の整数値( -32768 ~ 32767 )

桁数： 出力桁数( 0 ~ 4)

## □ 戻り値

16 進数文字列(1 桁~4 桁)

## □ 説明

指定した数値を 16 進数文字列に変換します。

数値には式、変数、定数等の指定が可能です。

本関数は PRINT、VMSG、CPRINT の引数にて利用可能です。

桁数を指定した場合は数値が指定した桁数に満たない場合は、0 で桁を補います。

指定した桁数を超える場合は数値の桁数を優先します。

桁数をしない場合は、先頭の 0 は付加されません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

'(' or ')' expected : '(' または ')'がない

Illegal value : 桁数の値が正しくない

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

入力した整数値を 16 進数表示する

```
10 INPUT "value=",V
20 PRINT HEX$(V,4)
30 GOTO 10
```

## 6.32 DMP\$ 整数の小数付き数値文字列への変換（文字列関数）

## □ 書式

DMP\$(数値)

DMP\$(数値,小数点桁数)

DMP\$(数値,小数点桁数,整数部桁数)

## □ 引数

数値 : 変換対象整数 -32768 ~ 32767

小数点桁数 : 小数点以下の桁数を指定 0 ~ 4（省略時は 2）

整数部桁数 : 小数点以上の桁数を指定 0 ~ 8（省略時は 0）

## □ 戻り値

小数点を付加した数値文字列

## □ 説明

指定した数値を小数点付きの文字列数値に変換します。

本関数は PRINT、VMSG、CPRINT の引数にて利用可能です。

引数の小数点以下の桁数を n とした場合、数値 ÷ 10<sup>n</sup> の計算を行い、小数点以下の数値を含めて表示します。

PRINT DMP\$(3141,3)

3.141

小数点以下の桁数を指定しない場合、小数点桁数は 2 となります。

PRINT DMP\$(3141)

3.14

整数部桁数を指定した場合、桁数に満たない場合は空白で補完します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal value : 指定した引数の値が有効範囲を超えている  
 Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている  
 Illegal value : 桁数の値が正しくない  
 '(' or ')' expected : '(' または ')' が無い

## □ 利用例

アナログ入力値 0~4095 を 0~3.3V で表示する

```
10 CLS
20 V=MAP(ANA(PN0),0,1023,0,3300)
30 LOCATE 0,0: ? DMP$(V,3)
40 WAIT 200
50 GOTO 20
```

実行結果

```
run
2.011
2.215
2.294
2.330
```

アナログ入力値 0~1023 を MAP 関数にて 0~3300 に変換し、

0~3300 の数値を DMP\$() 関数にて "0.000" ~ "3.300" の文字列数値に変換して表示しています。

## 6.33 STR\$ 変数が参照する全角を含む文字列の取得・文字列の切り出し

## □ 書式

STR\$(変数)

STR\$(変数,先頭位置,長さ)

STR\$(文字列)

STR\$(文字列,先頭位置,長さ)

## □ 引数

変数 : 文字列を参照している変数または配列変数

先頭位置 : 切り出す文字位置先頭 1~32767

長さ : 切り出す文字の長さ 1~32767

文字列 : ダブルクォーテーションで囲った文字列定数(“文字列”)

## □ 戻り値

指定した文字列および変数が参照している文字列を全部または一部を切り出して返します。

全角 SJIS1 文字は 1 文字としてカウントします。

## □ 説明

指定した文字列および変数が参照している文字列を全部または一部を切り出して返します。

引数に先頭位置、長さを指定した場合は、その条件にて文字列を切り出して返します。

先頭位置は 1 からの指定となります。

本関数は PRINT、VMSG、CPRINT の引数にて利用可能です。

例:

```

10 S="Hello,world! こんにちは世界!"
20 ?STR$(S)
30 ?STR$(S,14,8)
40 ?STR$("あいうえお",5,1)

```

実行結果

```

>run
Hello,world! こんにちは世界!
こんにちは世界!
お
OK

```

上記の例では、変数 S が参照している文字列“Hello,world! こんにちは世界!”に対して、  
 20 行は全て出力、30 行は 14 番目からの文字から 8 文字 “こんにちは世界!”を出力、  
 40 行は直接指定した文字列“あいうえお”の 5 番目の文字から 1 文字 “お”を出力しています。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Illegal value : 指定した文字位置、長さの値が不当

'(' or ')' expected : '(' または ')'が無い

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

変数が参照している文字列を切り出して表示します。半角文字の場合は LEN()と同じ動作となります。

```

10 'モジ リリサ サンプル
20 S="Hello,Tiny BASIC"
30 L=WLEN(S)
40 PRINT STR$(S);" LEN=";L
50 PRINT STR$(S,1,5)
60 C=ASC(S,12)
>RUN
Hello,Tiny BASIC LEN=16

```

Hello

## 6.34 WAIT 時間待ち

## □ 書式

WAIT 待ち時間(ミリ秒)

## □ 引数

待ち時間： 0 ～ 32767 （単位 ミリ秒）

## □ 説明

引数で指定した時間(ミリ秒単位)、時間待ち(ウェイト)を行います。

最大で 32767 ミリ秒（32.8 秒）の時間待ちが可能です。

長い時間待ちを行う必要がある場合は、TICK()やGETTIME を使った方法を検討してください。

**（注意）**時間待ち中はキー操作によるプログラム中断を行うことは出来ません。

短い時間の指定にてループ処理を行う等の対策を行ってください。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: 待ち時間に範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

画面上の指定位置に時刻を 1 秒間隔で更新表示する

```

10 CLS
20 C=0
30 LOCATE 0,0
40 PRINT #-5,C
50 WAIT 1000
60 C=C+1
70 GOTO 30

```

## 6.35 TICK 経過時間取得（数値関数）

経過時間を取得する。

## □ 書式

TICK()

TICK(モード)

## □ 引数

モード 0：経過時間をミリ秒単位で取得する（デフォルト）

1：経過時間を秒単位で取得する

## □ 戻り値

モード指定に従った経過時間を返す。

モード 0： 0 ～ 32767 ミリ秒の経過時間を返す(約 32.767 秒でオーバーフロー)

モード 1： 0 ～ 32767 秒の経過時間を返す(約 9.1 時間でオーバーフロー)

## □ 説明

起動からの経過時間を返します。経過時間は CLT コマンドにて初期化が可能です。

CLT コマンドと組み合わせて使うことで、処理時間の測定を行うことができます。

モード指定無し、または 0 を指定の場合、ミリ秒単位の経過時間を返します。

1 を指定した場合は、秒単位の経過時間を返します。

（注意）オーバーフローが発生しますので、長時間の測定には利用することが出来ません。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
'(' or ')' expected	: '(' または ')' がない、引数の指定が正しくない
Illegal value	: モードの指定値が正しくない
Overflow	: モードの指定値が -32767 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

1 万回ループの実行時間を測定する（プログラム：TICK.BAS）

```

10 A=0
20 T=TICK()
30 FOR I=1 TO 10000
40 A=A+1
50 NEXT I
60 PRINT A
70 PRINT TICK()-T;"msec"

>RUN
10000
785msec

```

## 6.36 POKE 指定アドレスへのデータ書き込み

## □ 書式

POKE 仮想アドレス,データ

POKE 仮想アドレス,データ,データ, ... データ (可変個数指定)

## □ 引数

仮想アドレス : 仮想アドレス(16ビット) \$0000 ~

データ : 書き込むデータ (下位 8ビットのみ有効)

## □ 説明

指定した仮想アドレスに指定したデータを書き込みます。

仮想アドレスの指定には次の定数を利用することで有用な領域への書き込みが簡単に行えます。

VAR : 変数領域  
 ARRAY : 配列変数領域(@0)~@(15)  
 PRG : プログラム領域  
 MEM : ユーザーワーク領域

仮想アドレスの詳細については、「1.7 メモリーマップ」の「仮想アドレス」を参照下さい。

ユーザーワーク領域は利用者が自由に利用出来る領域です。

それ以外の領域は BASIC の実行にて利用する領域です。

指定した仮想アドレスに上記以外の領域を指定した場合はエラーとなります。

例として変数 X 値格納アドレスに 2 バイトデータを書き込んでみます。

```
10 X=0
20 POKE VAR+(ASC("X")-ASC("A"))*2,$34,$12
30 PRINT HEX$(X,2)
>run
1234
OK
```

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Out of range value : 領域外のアドレスを指定した

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

変数 A から Z の内容をユーザーワーク領域に保存する

```
10 FOR I=0 TO 51
20 POKE MEM+I,PEEK(VAR+I)
30 NEXT I
```

## 6.37 PEEK 指定アドレスの値参照（数値関数）

## □ 書式

PEEK(仮想アドレス)

## □ 引数

仮想アドレス： 参照を行う仮想アドレス(16ビット) \$0000 ～

## □ 戻り値

指定した仮想アドレスに格納されている 1 バイトデータ（0～255）

## □ 説明

指定した仮想アドレスに格納されている値（1バイト）を返します。

仮想アドレスの指定には次の定数を利用することで有用な領域への参照が簡単に行えます。

VAR	: 変数領域
ARRAY	: 配列変数領域(@0)～@(15)
PRG	: プログラム領域
MEM	: ユーザーワーク領域

仮想アドレスの詳細については、「1.7 メモリーマップ」の「仮想アドレス」を参照下さい。

ユーザーワーク領域は利用者が自由に利用出来る領域です。

それ以外の領域は BASIC の実行にて利用する領域です。

例として画面上のカーソル位置 X,Y に格納されている文字の参照は次のようになります。

C = PEEK(VRAM+Y\*48+X)

## エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Out of range value	: 領域外のアドレスを指定した
'(' or ')' expected	: 括弧の指定が正しくない
Overflow	: 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

変数 A から Z の内容をユーザーワーク領域に保存する

```
10 FOR I=0 TO 51
20 POKE MEM+I,PEEK(VAR+I)
30 NEXT I
```



## 6.38 VCLS VFD 表示内容の全消去

## □ 書式

VCLS

## □ 引数

なし

## □ 説明

VFD の表示内容を消去します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

VFD に「こんにちは、世界！」の表示と消去を繰り返します。

```

10 VMSG 0,"こんにちは、世界！"
20 WAIT 500
30 VCLS
40 WAIT 500
50 GOTO 10

```

## □ 補足

VFD の表示内容を一時的に見えなくする方法として次の別の方法があります。

- ① 輝度を 0 にする

VBRIGHT 0

- ② 表示を OFF にする

VDISPLAY OFF

上記の場合、VFD の表示内容自体は保持されています。

①の場合は、VBRIGHT 255、②の場合は VDISPLAY ON で表示を ON にすれば再び表示出来ます。

## 6.39 VDISPLAY VFD 表示のオン・オフ

## □ 書式

VDISPLAY モード

## □ 引数

モード : ON 点灯、OFF 消灯 または 1 点灯 0 消灯

## □ 説明

VFD の表示のオン・オフ設定を行います。

VBRIGHT で輝度設定を行っている場合は、表示をオン時には直前の輝度にて表示されます。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal value : 範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

VFD に「こんにちは、世界！」の表示と消去を繰り返します。

```
10 VCLS
20 VMSG 0,"こんにちは、世界！"
30 WAIT 500
40 VDISPLAY OFF
50 WAIT 500
60 VDISPLAY ON
70 GOTO 30
```

## 6.40 VBRIGHT VFD 輝度設定

## □ 書式

VBRIGHT 輝度

## □ 引数

輝度 : 0(0%) ~ 255(100%)

## □ 説明

VFD の表示の輝度を設定します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: 範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

VFD に「こんにちは、世界！」の表示をフェーフォアウトします。

```

10 VCLS
20 VMSG 0,"こんにちは、世界！"
30 VBRIGHT 10
40 FOR I=100 TO 0 STEP -10
50 VBRIGHT I
60 WAIT 50
70 NEXT I
80 WAIT 500
90 VBRIGHT 255
100 GOTO 40

```

## 6.41 VMSG VFD にメッセージ文の表示

## □ 書式

VMSG 速度, メッセージ文

## □ 引数

速度 : メッセージ文のスクロール速度 0 ~ 1024(ミリ秒)、または-1  
 0の場合は、即表示、-1の場合はデータ送信のみ(待ち時間なし、ラッチなし)  
 メッセージ文 : 文字列、変数、数値、関数を結合した文(PRINT コマンドのフォーマット)

## □ 説明

VFD に指定したメッセージ文を表示します。メッセージ文には全角文字(シフト JIS)の利用が可能です。  
 メッセージ文は PRINT コマンドと同じフォーマットによる指定が可能です。  
 速度には左スクロールする 1 ドット単位のウェイト時間(ミリ秒)を指定します。  
 0を指定した場合、即時表示します。  
 -1 を指定した場合、データの送信のみで表示には反映されません。次の表示(ラッチ)のタイミングで表示に反映されます。  
 速度に-1 を指定してデータ送信のみを行った後、速度に 0 以上を指定することで一緒に表示に反映されます。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal value : 範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

配列に格納した文字列を切り替えて表示する

```
10 'VDF表示サンプル
20 TONE 440,100:TONE 880,100
30 @(0)="熱いぞ! 埼玉!"
40 @(1)="豊四季タイニーBASIC"
50 @(2)="VFD対応バージョン"
60 @(3)="只今開発中!"
70 @(4)="ちょっとメモリー的に厳しい.."
80 VBRIGHT 255
90 FOR S=0 TO 4
100 VCLS:VMSG 10,STR$(@(S))
110 FOR I=0 TO 255 STEP 15
120 VBRIGHT 255-I:WAIT 40
130 NEXT I
140 WAIT 500
150 VBRIGHT 255:WAIT 500
160 VSCROLL 256,3
170 WAIT 500
180 NEXT S
190 GOTO 80
```

## □ 補足

データ送信のみを利用することで、左から右にスクロールする表示を行うことが出来ます。

```
10 VCLS
20 S="こんにちは、世界!"
30 L=LEN(S)
40 FOR I=256 TO 1 STEP -2
50 VMSG -1,STR$(S)
60 VSCROLL I,0
70 VSCROLL 256,-1
80 NEXT I
90 VBRIGHT 255
100 GOTO 40
```

## 6.42 VSCROLL VFD に指定長空白の表示

## □ 書式

VSCROLL スクロール幅, 速度

## □ 引数

スクロール幅 : 1~256 (ドット)

速度 : スクロール速度 0 ~ 1024(ミリ秒)、または-1

0 の場合は、即表示、-1 の場合はデータ送信のみ（待ち時間なし、ラッチなし）

## □ 説明

VFD に指定長の空白をスクロール表示することで、表示内容を左にスクロールさせます。

0 を指定した場合、即時表示します。

-1 を指定した場合、データの送信のみで表示には反映されません。次の表示（ラッチ）のタイミングで表示に反映されます。

速度に-1 を指定してデータ送信のみを行った後、速度に 0 以上を指定することで一緒に表示に反映されます。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Illegal value : 範囲外の値を指定した

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

配列に格納した文字列を切り替えて表示する

```

10 'VDF表示サンプル
20 TONE 440,100:TONE 880,100
30 @(0)="熱いぞ！埼玉！"
40 @(1)="豊四季タイニーBASIC"
50 @(2)="VFD対応バージョン"
60 @(3)="只今開発中！"
70 @(4)="ちょっとメモリー的に厳しい.."
80 VBRIGHT 255
90 FOR S=0 TO 4
100 VCLS:VMSG 10,STR$(@S))
110 FOR I=0 TO 255 STEP 15
120 VBRIGHT 255-I:WAIT 40
130 NEXT I
140 WAIT 500
150 VBRIGHT 255:WAIT 500
160 VSCROLL 256,3
170 WAIT 500
180 NEXT S
190 GOTO 80

```

## □ 補足

データ送信のみを利用することで、左から右にスクロールする表示を行うことができます。

```

10 VCLS
20 S="こんにちは、世界！"
30 L=LEN(S)
40 FOR I=256 TO 1 STEP -2
50 VMSG -1,STR$(S)
60 VSCROLL I,0
70 VSCROLL 256,-1
80 NEXT I
90 VBRIGHT 255
100 GOTO 40

```

## 6.43 VPUT VFD に直接データ送信

## □ 書式

VPUT データ格納アドレス, データ長, 速度

## □ 引数

データ格納アドレス : ビットマップデータ格納アドレス

データ長 : 1~512 (バイト)

速度 : スクロール速度 0 ~ 1024(ミリ秒)、または-1  
: 0の場合は、即表示、-1の場合はデータ送信のみ(待ち時間なし、ラッチなし)

## □ 説明

VFD に直接、データ(無加工データ)を送信します。

送信するデータはデータ格納アドレスに指定します。

速度に0を指定した場合、即時表示します。

-1 を指定した場合、データの送信のみで表示には反映されません。次の表示(ラッチ)のタイミングで表示に反映されます。

速度に-1 を指定してデータ送信のみを行った後、速度に0以上を指定することで一緒に表示に反映されます。

## □ エラーメッセージ

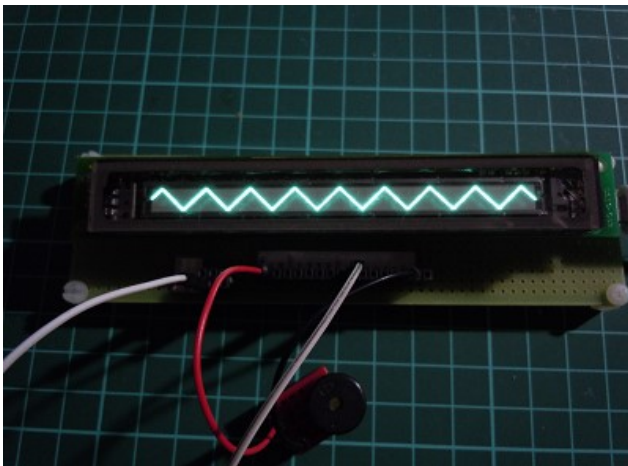
Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
Illegal value : 範囲外の値を指定した  
Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

配列@()の値のビット位置を変化させて、その値(2バイト)のアドレスから2バイトを表示用データとして送信します。

```
1 'VFDジグザグ表示
10 VCLS
20 @()=1
30 FOR I=0 TO 14
40 VPUT ARRAY,2,5
50 @()=@()<<1
60 NEXT I
70 FOR I=0 TO 14
80 @()=@()>>1
90 VPUT ARRAY,2,5
100 NEXT I
110 GOTO 30
```

## 実行結果



## 6.44 TONE 単音出力

## □ 書式

TONE 周波数

TONE 周波数,出力期間

## □ 引数

周波数 : 0 ~ 32767 (Hz)      0 の場合は消音

出力期間 : 0 ~ 32767 (ミリ秒)      0 の場合は、継続再生

## □ 説明

指定した周波数の単音出力を行います。

デフォルトの設定では **PN8 ピン** を単音出力として使用します。

単音出力ピンに圧電スピーカー（圧電サウナダ）を接続すること音を出すことが出来ます。

SETTONE コマンドにて利用するピンの変更が可能です。

出力期間の指定がある場合は、その期間パルスを出力します(ミリ秒単位)。

出力期間の指定がある場合、出力完了待ちを行います。

出力期間の指定がない場合は、NOTONE コマンドで停止指示をするまでパルスを出力し続けます。

音階・周波数対応表

	ド	ド#	レ	レ#	ミ	ファ	ファ#	ソ	ソ#	ラ	ラ#	シ
1	33	35	37	39	41	44	46	49	52	55	58	62
2	65	69	73	78	82	87	93	98	104	110	117	123
3	131	139	147	156	165	175	185	196	208	220	233	247
4	262	277	294	311	330	349	370	392	415	440	466	494
5	523	554	587	622	659	698	740	784	831	880	932	988
6	1047	1109	1175	1245	1319	1397	1480	1568	1661	1760	1865	1976
7	2093	2217	2349	2489	2637	2794	2960	3136	3322	3520	3729	3951
8	4186	4435	4699	4978	5274	5588	5920	6272	6643	7040	7459	7902

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

スペースキーを押したら音を鳴らす

```

10 IF INKEY() = 32 TONE 880,50
20 GOTO 10

```

## 6.45 NOTONE 単音出力停止

## □ 書式

NOTONE

## □ 引数

なし

## □ 説明

TONE コマンドによるパルス出力を停止します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

## □ 利用例

音を停止する

```
10 TONE 400  
20 WAIT 200  
30 NOTONE
```



## 6.46 PLAY 音楽演奏(MML 文)

## □ 書式

PLAY “MML 文”

## □ 引数

MML 文 : MML を定義した文字列

## □ 説明

※本コマンドは、コンパイルオプションの設定にて利用可能となります（デフォルトでは利用不可）

MML (Music Macro Language)にて定義した文法を元に、接続している圧電スピーカーを使って単音による、音楽演奏を行います。音の出力はデフォルトでは**ピン番号 8**を利用します。SETTONE コマンドにて変更が可能です。

MML 文には次のコマンドを利用することが出来ます。

## • 音階記号 [#|+|-][長さ][.]

音階指定 : C、D、E、F、G、A、B ~ または c、d、e、f、g、a、b

順番に ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ド の音階に対応します。

# : 半音上げる (省略可能)

+ : 半音上げる (省略可能)

- : 半音下げる (省略可能)

長さ : 1、2、4、8、16、32、64 (省略時は L による長さ、デフォルト値 4)、省略可能

1 は全音符、2 は 2 分音符、4 は四分音符、64 は 64 分の一音符

. : 長さを半分伸ばす

## • R[長さ] : 休符

長さ : 1、2、4、8、16、32、64 (省略時は L による長さ、デフォルト値 4)、省略可能

1 は全音符、2 は 2 分音符、4 は四分音符、64 は 64 分の一音符

. : 長さを半分伸ばす

## • L&lt;長さ&gt;

音の長さを指定します。省略時の長さの指定。初期値は 4 (四分音符)

長さ : 1、2、4、8、16、32、64 (省略時は L による長さ、デフォルト値 4)、省略可能

1 は全音符、2 は 2 分音符、4 は四分音符、64 は 64 分の一音符

. : 長さを半分伸ばす

## • O&lt;オクターブ&gt;

音の高さを指定します。

オクターブ : 1~8 初期値は 4

## • &lt; : 1 オクターブ上げる

## • &gt; : 1 オクターブ下げる

## • T&lt;テンポ&gt; : テンポを指定する。初期値は 120、32~255

## • 空白文字 : スキップします。

演奏の中断は[ESC]キー 2 回押し、または[CTRL]+C キーにて行うことが出来ます。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal MML : MML 文の文法エラー  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

「ドラミファソラシド」と演奏する。

```
PLAY "CDEFGAB<C"
OK
```

「ねこふんじゃった」を演奏する。

※MML は、下記のサイトに公開されているものを利用しています。

- 主体性の無いページ (<http://astr.me.land.to/>)

MML (<http://astr.me.land.to/tool/mabi/>)

ねこふんじゃった! (<http://astr.me.land.to/tool/mabi/mml/nekof.htm>)

```
10'ねこふんじゃった
20 PLAY "L16D+C+R8F+RF+RD+C+R8F+RF+RD+C+L8RF+RF+R"
30 PLAY "L16FRFRD+C+R8FRFRD+C+R8FRFRD+C+"
40 PLAY "L8RFRFRL16F+RF+RD+C+R8F+RF+RD+C+R8F+RF+RD+C+"
50 PLAY "L8RF+RF+RL16FRFRD+C+R8FRFRD+C+R8FR"
60 PLAY "L16FRD+C+L8RFRFRL16F+RF+RD+C+L8RF+RF+RF+RF+RF+RF+R"
70 PLAY "L16FRFRD+C+L8RFRFRFRFRFRFR"
80 PLAY "L16F+RF+RD+C+R8F+RF+RD+C+R8F+RF+RD+C+"
90 PLAY "L8RF+RF+RL16FRFRD+C+R8FRFRD+C+R8FRFRD+C+"
100 PLAY "L8RFRFRL16F+RF+R8.F+RC+C+D8C+8.FRF+"

```

## 6.47 TEMPO 音楽演奏のテンポの設定

## □ 書式

TEMPO テンポ

## □ 引数

テンポ : 32 ~ 500 (デフォルト 120)

## □ 説明

PLAY コマンドによる音楽演奏のテンポの設定を行います。

デフォルト値は 120 です。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: 引数に範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

テンポを 160 に設定します。

```
10 TEMPO 160
20 PLAY "CDEFGAB"
```

## 6.48 GPIO GPIO 機能設定

## □ 書式

GPIO ピン番号, モード

## □ 引数

ピン番号 : 2 ~ 21 (利用出来ないピンあり)、A0~A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号 : 2~69、A0~A15

モード :

OUTPUT : デジタル出力  
 INPUT\_FL : デジタル入力 (フロート状態 : Arduino の INPUT 指定と同じ)  
 INPUT\_PU : デジタル入力 (内部プルアップ抵抗有効)

## □ 説明

ボード上の指定したピン番号の入出力機能の設定を行います。

Arduino の pinMode() に相当します。

ピン番号 2~21 の一部は利用出来ないピンがあります。詳細については「1.6 ボードピン構成」を参照して下さい。

(注意) デフォルトでは、INPUT\_FL が設定されています。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Cannot use GPIO fuinction : ピン番号に利用出来ないモード設定を行った  
 Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている  
 Illegal value : 指定した数値が不当である

## □ 利用例

PNO ピンからデジタル入力値を読み取り、その値を画面に随時表示します。

```
10 CLS
20 GPIO 2, INPUT_PU
30 A=IN(2)
40 LOCATE 0,0: ? A;
50 GOTO 30
```

## 6.49 OUT デジタル出力

## □ 書式

OUT ピン番号, 出力値

## □ 引数

ピン番号 : 2 ~ 21 (利用出来ないピンあり)、A0~A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号 : 2~69、A0~A15

出力値 :

LOW または 0 : 0V を出力する

HIGH or 0 以外の値 : 5V を出力する

## □ 説明

指定ピンから、指定した出力を行います。

出力を行う場合は事前に GPIO コマンドによる機能設定 (出力設定) が必要です。

ピン番号 2~21 の一部は利用出来ないピンがあります。詳細については「1.6 ボードピン構成」を参照して下さい。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Cannot use GPIO fuinction	: ピン番号に利用出来ないモード設定を行った
Illegal value	: ピン番号、モードに範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

ボード上の LED (ピン番号 13) を点滅させます。

```

10 'L 灯
20 GPIO 13,OUTPUT
30 OUT 13,HIGH
40 WAIT 300
50 OUT 13,LOW
60 WAIT 300
70 GOTO 30

```

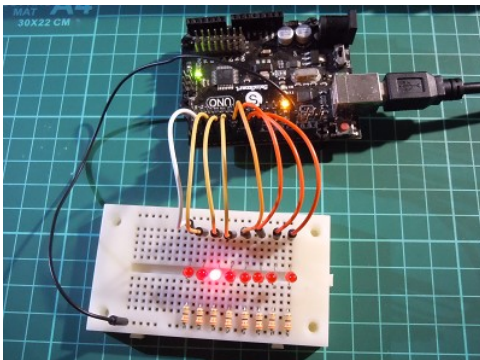
ピン番号 2~9 に接続している LED を順次点灯させます。

```

10 'L チカ 2
20 FOR I=0 TO 7:GPIO I+2,OUTPUT:NEXT I
30 FOR I=0 TO 7
40 FOR J=0 TO 7
50 OUT J+2,I=J
60 NEXT J
70 WAIT 100
80 NEXT I
90 GOTO 30

```

実行結果。



## 6.50 POUT PWM パルス出力

## □ 書式

POUT ピン番号, デューティ値

## □ 引数

ピン番号 : 3, 5, 6, 9, 10, 11

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号 : 2~13、44~46

デューティ値 : 0 ~ 255

0 がデューティ比 100% となります。

255 がデューティ比 100% となります。

## □ 説明

指定ピンから、PWM パルス出力を行います。周波数は 490Hz となります (Arduino Uno 互換) (要検証)  
パルス出力を停止する場合は、デューティ値に 0 を指定して下さい。

## □ エラーメッセージ

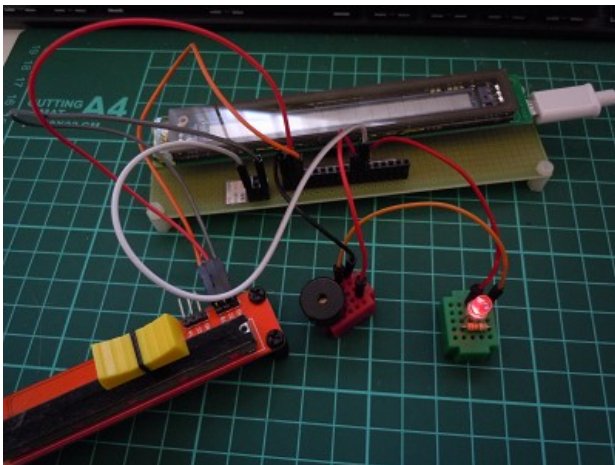
Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: ピン番号、モードに範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

ピン A6 (No.20) に接続したスライド抵抗器でピン No.6 に接続している LED の明るさを制御します。

```
10 A=ANA(A6)>>2
20 IF A<10 A=0
30 POUT 6,A
40 GOTO 10
```

## 実行結果



## 6.51 IN デジタル入力（数値関数）

### □ 書式

IN(ピン番号)

### □ 引数

ピン番号：2 ～ 21（利用出来ないピンあり）、A0～A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号：2～69、A0～A15

### □ 戻り値

取得した値 0 (LOW) または 1 (HIGH)

### □ 説明

指定ピンの入力値を読み取り、その値を返します。

入力を行う場合は事前に GPIO コマンドによる機能設定（入力設定）が必要です。

### □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: ピン番号、モードに範囲外の値を指定した
Cannot use GPIO fuinction	: ピン番号に利用出来ないモード設定を行った
Overflow	: 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている
'(' or ')' expected	: '(' または ')'がない

### □ 利用例

ピン番号 2 からデジタル入力値を読み取り、その値を画面に随時表示します。

```
10 CLS
20 GPIO 2, INPUT_PU
30 A=IN(2)
40 LOCATE 0,0: ? A;
50 GOTO 30
```

## 6.52 SHIFTOUT デジタルシフトアウト出力

## □ 書式

SHIFTOUT データピン番号, クロックピン番号, 出力形式, 出力データ

## □ 引数

データピン番号: データを出力するピン 2 ~ 21 または A0 ~ A7

クロックピン番号: クロックを出力するピン 2 ~ 21 または A0 ~ A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号: 2~69、A0~A15

出力形式: 出力するデータの順番を下記にて指定

LSB または 0: 下位ビットから出力する

MSB または 1: 上位ビットから出力する

出力データ: 出力するデータ (下位 8 ビットのみ有効)

## □ 説明

クロックにて同期を行い、データピンから 1 バイト分のデータを 1 ビットずつ出力します。

Arduino の shiftOut() と同等の動作をします。

データピン、クロックピンは事前に GPIO コマンドによる機能設定 (デジタル出力) が必要です。

## □ エラーメッセージ

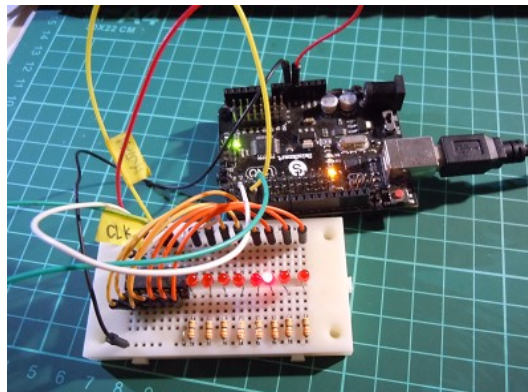
Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal value : ピン番号、モードに範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

シフトレジスタ 74HC595 を使って外付け LED8 個を制御する

```

10 'シフトレジスタ 74HC595 テスト
20 CLS:T=100
30 GPIO 2,OUTPUT:'データ 14
40 GPIO 3,OUTPUT:'ラッチ 12
50 GPIO 4,OUTPUT:'クロック 11
60 D=$80
70 FOR I=0 TO 6
80 GOSUB "led"
90 D=D>>1
100 WAIT T
110 NEXT I
120 FOR I=0 TO 6
130 GOSUB "led"
140 D=D<<1
150 WAIT T
160 NEXT I
170 GOTO 60
180 "led"
190 OUT 3,LOW
200 SHIFTOUT 2,4,MSB,D
210 OUT 3,HIGH
220 RETURN
  
```





## 6.53 ANA アナログ入力（数値関数）

## □ 書式

ANA(ピン番号)

## □ 引数

ピン番号： 14 ～ 21 または定数 A0 ～ A7（Arduino の A0～A7 に対応）

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号： 54～69、A0～A15

## □ 戻り値

取得した値 0～1023(10 ビット)

## □ 説明

指定ピンのアナログ入力値を読み取り、その値を返します。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Illegal value : ピン番号、モードに範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている  
 '(' or ')' expected : '(' または ')'がない

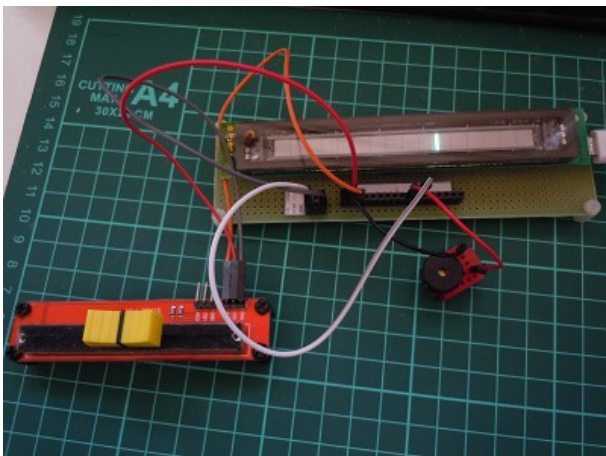
## □ 利用例

## □ 利用例

ピン A6（No.20）に接続したスライド抵抗器で VFD に表示している縦線の表示位置を操作します。

```
10 @(0)=$FFFF
20 A=ANA(A6)>>2:IF A=0 A=1
30 VPUT ARRAY,2,-1
40 VSCROLL A,0
50 VSCROLL 256,-1
60 WAIT 20
70 GOTO 20
```

## 実行結果



VFD に表示されている縦線がスライド抵抗の位置に応じて移動します。

## 6.54 SHIFTIN デジタルシフト入力（数値関数）

## □ 書式

SHIFTIN(データピン番号, クロックピン番号, 入力形式)

SHIFTIN(データピン番号, クロックピン番号, 入力形式, 条件)

## □ 引数

データピン番号 : 2 ~ 21 または A0 ~ A7

クロックピン番号 : 2 ~ 21 または A0 ~ A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号 : 2~69、A0~A15

入力形式 : 入力するデータの順番を下記にて指定

LSB または 0 下位ビットから入力する

MSB または 1 上位ビットから入力する

条件 : LOW または HIGH

データピンからのデータを読み取るクロックのタイミングを指定します。

LOW : クロックが LOW の場合にデータを読み取る。

HIGH : クロックが HIGH の場合にデータを読み取る。

## □ 戻り値

入力値（1 バイト）

## □ 説明

クロックにて同期を行い、データピンから 1 バイト分のデータを 1 ビットずつ入力します。

Arduino の shiftIn() と同等の動作をします。

引数に条件を指定した場合、クロックが指定した状態の時にデータピンからデータを読み取ります。

条件を指定していない場合は、条件は HIGH（Arduino の shiftIn() と同様の仕様）となります。

データピン、クロックピンは事前に GPIO コマンドによる機能設定（デジタル入出力）が必要です。

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Illegal value : ピン番号、モードに範囲外の値を指定した

Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

'(' or ')' expected : '(' または ')' が無い

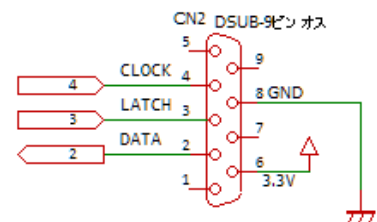
## □ 利用例

ファミコン用ゲームパッドからボタン操作情報を取得する

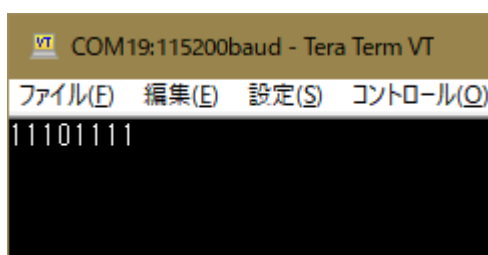
```

10 CLS
20 GPIO 2, INPUT_FL: 'データ
30 GPIO 3, OUTPUT: 'ラッチ
40 GPIO 4, OUTPUT: 'クロック
50 OUT 3, HIGH
60 OUT 3, LOW
70 R=SHIFTIN(2, 4, LSB, LOW)
80 LOCATE 0, 0: ?BIN$(R, 8)
90 WAIT 100
100 GOTO 50

```



実行結果



## 6.55 PULSEIN 入力パルス幅の計測力（数値関数）

## □ 書式

PULSEIN(パルス入力ピン番号, 検出信号, タイムアウト)

PULSEIN(パルス入力ピン番号, 検出信号, タイムアウト, スケール値)

## □ 引数

パルス入力ピン番号 : 2 ~ 21 または A0 ~ A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号: 2~69、A0~A15

検出信号 : LOW、HIGH または 0、1 測定対象のパルス

タイムアウト : パルス検出待ちタイムアウト時間 0 ~ 32767 (ミリ秒)

スケール値 : 計測時間のスケール変換 1 ~ 1327671 (デフォルト値 1)

## □ 戻り値

正常時: 測定したパルス幅 0 ~ 32767 (単位はスケール値 × マイクロ秒)

タイムアウト時: 0

オーバーフロー時: -1

## □ 説明

**パルス入力ピン番号**で指定したピンから入力される信号のパルス幅を計測し、その値を返します。

測定完了は、入力ピンの状態が**検出信号**の状態になった時点で計測を開始し、**検出信号**の状態でなくなった時点で計測を終了します。たとえば、測定する**検出信号**が **HIGH** の場合、PULSEIN()はピンが **HIGH** になるのを待ち、**HIGH** になった時点で計測を開始し、ピンが **LOW** になるタイミングで計測を終了し、そのパルスの長さを返します。**タイムアウト**内に完全なパルスが受信されなかった場合は 0 を返します。

測定したパルスが整数値 32767 を超えた場合は、オーバーフローとし-1 を返します。

オーバーフローを回避したい場合は、**スケール値**を適宜調整して下さい。

**スケール値**が 1 の場合、1~31767 マイクロ秒までのパルスの測定を行うことができます。この場合、500kHz~15Hz までのパルスを測定出来ます。15Hz より遅い、信号の測定はオーバーフローが発生します。

**スケール値**が 1000 の場合、1~31767 ミリ秒までのパルスの測定を行うことができます。この場合、500Hz~0.015Hz までのパルスの測定が可能です。

本関数は Arduino の pulseIn()関数を利用して計測しています。

測定値はあくまでも目安であり、精度はあまり高くありません。

データピン、クロックピンは事前に GPIO コマンドによる機能設定（デジタル入出力）が必要です。

## □ エラーメッセージ

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
Illegal value	: ピン番号、モードに範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている
'(' or ')' expected	: '(' または ')'がない

## □ 利用例

超音波距離センサ HC-SR04 を使った距離計測

```
10 '超音波距離センサ HC-SR04 を使った距離計測
20 CLS
30 A=2:B=3:T=180
40 K=(3315+T*6)/20
50 GPIO A,OUTPUT
60 GPIO B,INPUT_FL
70 "@LOOP"
80 OUT A,LOW:OUT A,HIGH:OUT A,LOW
90 D=PULSEIN(B,HIGH ,200,1)
100 ?DMP$(D/100*K,2)
110 WAIT 200
120 GOTO "@LOOP"
```

変数 T は室内温度の 10 倍の値を指定します。距離計算において、温度補正を行っています。

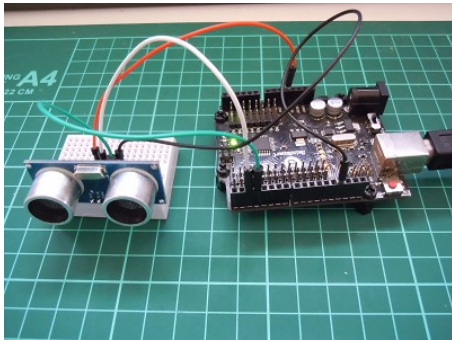
接続

HC-SR04 Trig 端子 : 2

HC-SR04 Echo 端子 : 3

HC-SR04 GND 端子 : GND

HC-SR04 VCC 端子 : 5V



実行結果

```
COM15:115200baud - Tera Term VT
ファイル(F) 編集(E) 設定(S) コントロール(O) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
4.38
4.38
4.38
4.38
4.38
6.57
10.95
6.57
0.00
4.38
0.00
6.57
0.00
6.57
41.61
41.61
39.42
43.80
48.18
0.00
6.57
0.00
6.57
```

## 6.56 I2CR I2C スレーブデバイスからのデータ受信（数値関数）

## □ 書式

I2CR(デバイスアドレス,コマンドアドレス,コマンド長,受信データアドレス,データ長)

## □ 引数

デバイスアドレス : 0 ~ 127 (\$00 ~ \$7F) (7ビット指定)  
I2C スレーブアドレスを7ビット形式で指定  
コマンドアドレス : 0 ~ 32767 (\$0000 ~ \$1FFFF)  
送信するコマンドが格納されている仮想アドレス  
コマンド長 : 0 ~ 32767  
送信するコマンドのバイト数  
受信データアドレス : 0 ~ 32767 (\$0000 ~ \$1FFFF)  
受信データを格納する SRAM 内仮想アドレス  
データ長 : 0 ~ 32767  
受信するデータのバイト数

## □ 説明

I2C スレーブデバイスからデータを受信します。

送信先はデバイスアドレスにて I2C スレーブアドレスを指定します。

受信において、コマンド等の制御データの送信が必要な場合は、コマンドアドレス、コマンド長にて送信するデータを指定します。受信のみを行う場合は、コマンドアドレス、コマンド長に 0 を設定します。送信受信するデータは仮想アドレスにて指定します。

仮想アドレスの指定には次の定数を利用することで有用な領域への参照が簡単に行えます。

VAR : 変数領域  
ARRAY : 配列変数領域  
PRG : プログラム領域  
MEM : ユーザーワーク領域

I2C 通信には次の接続ピンを利用します。

18 or A4 : (Arduino A4 ピン SDA)      Arduino MEGA2560 の場合 21  
19 or A5 : (Arduino A5 ピン SCL)      Arduino MEGA2560 の場合 22

## □ 戻り値

0 : 正常終了  
1 : 通信バッファに対してデータが長すぎる  
2 : アドレス送信に NACK が返された  
3 : データ送信に NACK が返された  
4 : その他のエラー

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
Illegal value : 指定した引数の値が不当である  
Out of range value : 指定した値が有効範囲を超えている  
Overflow : 指定した数値が -32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

I2C EEPROM(AT24C256 スレーブアドレス \$50)にデータの読み書きを行う

```
100 POKE MEM+0,$00,$00
110 POKE MEM+2,64,65,66,67
120 R=I2CW($50,MEM,2,MEM+2,4)
130 ? "snd r=";R
140 POKE MEM+6,0,0,0,0
150 WAIT 5
160 R=I2CR($50,MEM,2,MEM+6,4)
170 ? "rcv r=";R
180 ? "rcv data:";
190 FOR I=0 TO 3
200 ? PEEK(MEM+6+I);" ";
210 NEXT I
220 ?
```

実行結果

```
run
snd r=0
rcv r=0
rcv data:64 65 66 67
OK
```

## 6.57 I2CW I2C スレーブデバイスへのデータ送信（数値関数）

## □ 書式

I2CW(デバイスアドレス,コマンドアドレス,コマンド長,データアドレス,データ長)

## □ 引数

デバイスアドレス : 0 ~ 127 (\$00 ~ \$7F) (7ビット指定)  
I2C スレーブアドレスを7ビット形式で指定  
コマンドアドレス : 0 ~ 32767(\$0000 ~ \$1FFFF)  
送信するコマンドが格納されている SRAM 内仮想アドレス  
コマンド長 : 0 ~ 32767  
送信するコマンドのバイト数  
データアドレス : 0 ~ 32767(\$0000 ~ \$1FFFF)  
送信するデータが格納されている SRAM 内仮想アドレス  
データ長 : 0 ~ 32767  
送信するデータのバイト数

## □ 説明

I2C スレーブデバイスにデータを送信します。

送信先はデバイスアドレスにて I2C スレーブアドレスを指定します。

送信するデータは SRAM 先頭からの仮想アドレスにて指定します。

送信するデータはあらかじめ、設定しておく必要があります。

コマンドとデータの区別はありません。デバイスに対しては、単純にコマンド、データの順に送信しています。

仮想アドレスの指定には次の定数を利用することで有用な領域への参照が簡単に行えます。

VAR : 変数領域  
ARRAY : 配列変数領域  
PRG : プログラム領域  
MEM : ユーザーワーク領域

I2C 通信には次の接続ピンを利用します。

18 or A4 : (Arduino A4 ピン SDA)	Arduino MEGA2560 の場合 21
19 or A5 : (Arduino A5 ピン SCL)	Arduino MEGA2560 の場合 22

## □ 戻り値

0 : 正常終了  
1 : 通信バッファに対してデータが長すぎる  
2 : アドレス送信に NACK が返された  
3 : データ送信に NACK が返された  
4 : その他のエラー

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
Illegal value : 指定した引数の値が不当である  
Out of range value : 指定した値が有効範囲を超えている  
Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

I2C EEPROM(AT24C256 スレーブアドレス \$50)にデータの読み書きを行う

```

100 POKE MEM+0,$00,$00
110 POKE MEM+2,64,65,66,67
120 R=I2CW($50,MEM,2,MEM+2,4)
130 ? "snd r=";R
140 POKE MEM+6,0,0,0,0
150 WAIT 5
160 R=I2CR($50,MEM,2,MEM+6,4)
170 ? "rcv r=";R
180 ? "rcv data:";
190 FOR I=0 TO 3
200 ? PEEK(MEM+6+I);" ";
210 NEXT I
220 ?

```

実行結果

```

run
snd r=0
rcv r=0
rcv data:64 65 66 67
OK

```

接続している I2C スレーブを調べる

(補足) I2C スレーブアドレスのみ送信し、正常終了(ACK を返した)のアドレスを調べています。

```

10 FOR I=0 TO $7F
20 C=I2CW(I,MEM,0,MEM,0)
30 IF C=0 PRINT HEX$(I,2);" ";
40 NEXT I
50 PRINT :PRINT "done."

```

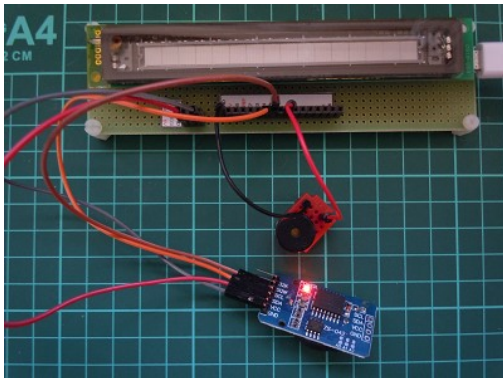
実行結果

```

run
57 68
done.
OK

```

実行結果は、接続し RTC モジュール (I2C EEPROM 搭載) の I2C アドレスを検出しました。





**6.58 DATE 現在時刻の表示****□ 書式**

DATE

**□ 引数**

なし

**□ 説明**

I2C 接続 RTC DS3231 から現在の時刻を読み、その情報を画面に表示します。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
I2C Device Error : RTC DS3231 が認識できない  
Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

現在の時刻を表示する

```
DATE
2018/01/24 [Wed] 20:55:03
OK
```

## 6.59 GETDATE 日付の取得

## □ 書式

GETDATE 年格納変数,月格納変数,日格納変数,曜日格納変数

## □ 引数

年 格 納 変 数： 取得した西暦年を格納する変数を指定

月 格 納 変 数： 取得した月を格納する変数を指定

日 格 納 変 数： 取得した日を格納する変数を指定

曜日格納変数： 取得した曜日コードを格納する変数を指定

## □ 説明

I2C RTC DS3231 から日付情報を取得し、その値を指定した変数に格納します。

格納される値は次の通りです。

年 格 納 変 数： 西暦年 4 桁整数 2000 ～ 2099

月 格 納 変 数： 1 ～ 12

日 格 納 変 数： 1 ～ 31

曜日格納変数： 曜日コード 1 ～ 7 (1:日 3:月 4:火 5:水 6:木 7:金 8:土)

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

I2C Device Error : RTC DS3231 が認識できない

Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

現在の日付を取得する

```
>GETDATE A,B,C,D
OK
>PRINT #-2,a,"/",b,"/",c
2018/01/20
OK
>
```

## 6.60 GETTIME 時刻の取得

## □ 書式

GETTIME 時格納変数,分格納変数 秒格納変数

## □ 引数

時格納変数： 取得した時を格納する変数を指定

分格納変数： 取得した分を格納する変数を指定

秒格納変数： 取得した秒を格納する変数を指定

## □ 説明

I2C RTC DS3231 から時刻情報を取得し、その値を指定した変数に格納します。

格納される値を次の通りです。

時格納変数： 0 ～ 23 整数

分格納変数： 0 ～ 59 整数

秒格納変数： 0 ～ 59 整数

## □ エラーメッセージ

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

I2C Device Error : RTC DS3231 が認識できない

Overflow : 指定した数値が-32768 ～ 32767 を超えている

## □ 利用例

現在の時間を取得する

```
>GETTIME A,B,C
OK
>PRINT #-2,a,": ",b,": ",c
12:03:32
OK
>
```

(補足) PRINT 文の #-2 は数値を 2 桁(0 付き)で表示する指定です。

## 6.61 SETDATE 時刻の設定

## □ 書式

SETDATE 年,月,日, 曜日,時,分,秒

## □ 引数

年 : 2000 ~ 2099 西暦年 4 桁の整数  
 月 : 1 ~ 12 整数  
 日 : 1 ~ 31 整数  
 曜日 : 1:日、2:月、3:火、4:水、5:木、6:金、7:土  
 時 : 0 ~ 23 整数  
 分 : 0 ~ 59 整数  
 秒 : 0 ~ 59 整数

## □ 説明

指定した時刻を外部接続 I2C 接続 RTC DS3231 に設定します。

## □ エラーメッセージ

Illegal value : 指定した引数の数値が有効範囲以外  
 I2C Device Error : RTC DS3231 が認識できない  
 Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

## □ 利用例

時刻の設定を行い、時刻表示を行う

```
1 'トイ
10 CLS
20 SETDATE 2018,3,17,6,16,40,0
30 LOCATE 0,0:DATE
40 WAIT 1000
50 GOTO 30
```

**6.62 DATE\$ 現在時刻文字列の取得（文字列関数）****□ 書式**

DATE\$()

**□ 引数**

なし

**□ 説明**

I2C RTC DS3231 から現在の時刻を読み、その文字列を返します。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
I2C Device Error : RTC DS3231 が認識できない  
Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

現在の時刻を表示する

```
?DATE$(  
2018/03/17 [Sat] 16:49:16  
OK  
>
```

**6.63 CPRINT 有機 EL キャラクタディスプレイ文字列表示****□ 書式**

CPRINT

CPRINT 文字列値

CPRINT 文字列値; 文字列値;...

CPRINT #桁数,文字列値; 文字列値;... ;

※ ...は可変指定を示す

※ ; は連結指定、カンマ','も可能

**□ 引数**

文字列 : 文字列定数または文字列関数

値 : 数値定数、変数、配列変数、または数値関数、式

連結指定 : セミコロン'; または カンマ','

桁数 : #値の形式で指定する、値が正の場合、不足桁を空白埋め、負の場合 0 埋め

**□ 説明**

指定した文字列、値を I2C 接続有機 LE キャラクタディスプレイ SO1602AWWB に表示します。

文字列は文字列定数（""で囲った文字列）または、文字列関数の指定が可能です。

値には、定数（2 進数、10 進数、16 進数）、数値関数、式の指定が可能です。

引数の指定は、PRINT コマンドと同等ですが、末尾に";"の有無にかかわらず、改行は行われません。

引数の指定方法については、「6.14PRINT 画面への文字表示」を参照して下さい。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

I2C Device Error : SO1602AWWB が認識できない

Illegal value : 範囲外の値を指定した

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

画面にメッセージを表示する

```

10 '有機 LE キャラクタディスプレイ サンプル
20 CCLS
30 CLOCATE 0,0:CPRINT "Hello,World"
40 CLOCATE 0,1:CPRINT "ねこ・ツバ・ツウ"

```

**6.64 CCLS 有機 EL キャラクタディスプレイ 表示内容消去****□ 書式**

CCLS

**□ 引数**

なし

**□ 説明**

I2C 接続有機 LE キャラクタディスプレイ SO1602AWWB の表示内容を消去します。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

I2C Device Error : SO1602AWWB が認識できない

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

画面にメッセージを表示する

```

10 '有機 LE キャラクタディスプレイ サンプル
20 CCLS
30 CLOCATE 0,0:CPRINT "Hello,World"
40 CLOCATE 0,1:CPRINT "初 コ・ソ・バ・ソ・ワ"
50 WAIT 2000
60 CCLS
70 CLOCATE 0,0:CPRINT "トヨキ タイニ- BASIC"
80 CLOCATE 0,1:CPRINT "for Arduino"
90 WAIT 2000
100 GOTO 20

```

**6.65 CCURS 有機 EL キャラクタディスプレイ カーソル表示・非表示設定****□ 書式**

CCURS 表示設定

**□ 引数**

表示設定 : 0 非表示、1 表示 または OFF 非表示、ON 表示

**□ 説明**

I2C 接続有機 LE キャラクタディスプレイ SO1602AWWB のカーソルの表示・非表示の設定を行います。  
デフォルトでは、カーソルは非表示の設定になっています。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 I2C Device Error : SO1602AWWB が認識できない  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

カーソルを表示する

```
>CCURS ON
OK
>
```



**6.66 CLOCATE 有機 EL キャラクタディスプレイ カーソルの移動****□ 書式**

CLOCATE 横位置, 縦位置

**□ 引数**

横位置: 画面上の横位置 0 ~ 15

縦位置: 画面上の縦位置 0 ~ 1

**□ 説明**

I2C 接続有機 LE キャラクタディスプレイ SO1602AWWB のカーソルを指定した位置に移動します。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 I2C Device Error : SO1602AWWB が認識できない  
 Illegal value : 範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

画面にメッセージを表示する

```

10 '有機 LE キャラクタディスプレイ サンプル
20 CCLS
30 CLOCATE 0,0:CPRINT "Hello,World"
40 CLOCATE 0,1:CPRINT "ねこ コ・ツバ・ソ・ワ"
50 WAIT 2000
60 CCLS
70 CLOCATE 0,0:CPRINT "トヨチ タイニー BASIC"
80 CLOCATE 0,1:CPRINT "for Arduino"
90 WAIT 2000
100 GOTO 20

```

**6.67 CCONS 有機 EL キャラクタディスプレイ コントラスト設定****□ 書式**

CCONS コントラスト値

**□ 引数**

コントラスト値 : 0 ~ 255

**□ 説明**

I2C 接続有機 LE キャラクタディスプレイ SO1602AWWB のコントラスト（明るさ）の設定を行います。  
0 が最低のコントラスト、255 が最大のコントラストになります。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error	: 文法エラー、書式と異なる利用を行った
I2C Device Error	: SO1602AWWB が認識できない
Illegal value	: 範囲外の値を指定した
Overflow	: 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

コントラストを最低の 0 に設定する

```
>CCONS 0
OK
>
```

**6.68 CDISP 有機 EL キャラクタディスプレイ 表示・非表示設定****□ 書式**

CDISP 表示設定

**□ 引数**

表示設定 : 0 非表示、1 表示 または OFF 非表示、ON 表示

**□ 説明**

I2C 接続有機 LE キャラクタディスプレイ SO1602AWWB の表示・非表示の設定を行います。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った  
 I2C Device Error : SO1602AWWB が認識できない  
 Illegal value : 範囲外の値を指定した  
 Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

表示メッセージを点滅表示する

```

10 '有機 LE キャラクタディスプレイ サンプル
20 CCLS
30 CLOCATE 0,0:CPRINT "Hello,World"
40 CLOCATE 0,1:CPRINT "ねこ じょうぱん"
50 FOR I=0 TO 5
60 CDISP I & 1
70 WAIT 400
80 NEXT I

```

**6.69 IR 赤外線リモコン受信（数値関数）****□ 書式**

IR(ピン番号)

IR(ピン番号,リピート指定)

**□ 引数**

ピン番号 : 2 ~ 21（利用出来ないピンあり）、A0～A7

Arduino MEGA2560 利用の場合、ピン番号：2～69、A0～A15

リピート指定 : 0 リピートなし、1 リピートあり（デフォルト）

**□ 戻り値**

正常時 : 受信したコマンドコード：0～255

タイムオーバー：-1

データエラー : -2 または -3

**□ 説明**

赤外線受信モジュールにて、赤外線リモコンの送信データ受信し、その値を返します。

赤外線リモコンの信号形式は NEC 形式にのみ対応します。

NEC 形式では、受信データは4バイトで構成されています。

カスタムコード : 2 バイト、赤外線リモコンの識別コード

コマンドコード : 1 バイト、ボタン毎にユニークなコード

コマンドコード反転 : 1 バイト、コマンドコードのビット反転データ

本関数では、上記のうちコマンドコードのみを返します。

リピート指定は、赤外線リモコンのボタンを押し続けた場合の挙動を指定します。

0：リピートなしの場合、ボタンを押し続けた場合、1 回だけコマンドコード返し、それ以降は-1 を返します。

1：リピートありの場合、ボタンを押し続けている間は、そのコマンドコードを返します。

リピート指定を省略した場合は、リピートありとなります。

赤外線 IR の読み取りは 100msec 間隔で行っています。この間に赤外線信号の受信で出来ない場合は、-1（タイムオーバー）を返します。データにエラーがある場合は-2 または-3 を返します。

**□ エラーメッセージ**

Syntax error : 文法エラー、書式と異なる利用を行った

Illegal value : 範囲外の値を指定した

Overflow : 指定した数値が-32768 ~ 32767 を超えている

**□ 利用例**

ポート 3 を使って赤外線受信モジュール TL1838 による赤外線リモコン受信を行う

```

10 '赤外線 IR
20 R=IR(3)
30 IF R>=0 ?R
40 GOTO 20

```