



# おえかきプログラム



```
//この変数drwは2つ以上の値を入れることができる配列といいます。
//配列にはパーラービーズの要領で、ブロックのIDを並べていれることができます。
let drw = [
  0,0,1,0,0,
  0,0,1,0,0,
  1,1,1,1,1,
  0,0,1,0,0,
  0,0,1,0,0,
]

//配列から、ブロックを作る時の幅を決めます
//wが幅、よこは5で折り返すという意味です
let w = 5
//hは高さ、幅がわかったら、長さを割れば高さが求まります
let h = drw.length/w

for(let y=0; y<h; y++){
  for(let x=0; x<w; x++){
    //置く場所の(x,y)から配列のどれを取り出すかきめて、値を取り出し。
    let d = drw[y*w+x]
    //それをsetBlockでマイクラの世界に置きます
    world.setBlock(d, 0, x, h-y, 1)
  }
}
```