

IchigoJam BASIC リファレンス - 0.9.9

キーボード操作

操作	解説
キー	文字を入力する
Enter / エンター	コマンドを実行する（プログラム変更した時もその行でEnterキー）
ESC / エスケープ	プログラムの実行を止める
Backspace / バックスペース	1 文字前を消す
Delete / デリート	1 文字先を消す
カーソルキー	カーソルキーを移動する
Shift / シフト	キーと共に押し記号などを入力する
カタカナ、右ALT / オルト	アルファベットとカタカナ（ローマ字入力）を切り替える
ファンクションキー	F1:CLS、F2:LOAD、F3:SAVE、F4:LIST、F5:RUN、F6:FREE()、F7:OUT0、F8:VIDEO1
CapsLock / キャップス ロック	大文字と小文字を切り替える
Insert / インサート	上書きモード、挿入モードを切り替える
左ALT / オルト	0-9/A-Kと合わせて押すことで拡張文字入力（SHIFT押ししながらで切り替え）
Home End / ホーム エンド	カーソルを行頭へ移動、カーソルを行末へ移動
Page Up Page Down / ページアップ ページダウン	カーソルを画面上へ移動、カーソルを画面下へ移動

初級コマンド

コマンド	解説	例
LED 数 / エルイーディー	数が1なら光り、0なら消える	LED 1
WAIT 数 / ウェイト	数の数値フレーム分待つ 60で約 1 秒	WAIT 60
: / コロン	コマンドを連結する	WAIT 60:LED 1
行番号 コマンド	プログラムとしてコマンドを記録する	10 LED1
行番号	指定した行番号のプログラムを消す	10
RUN / ラン	プログラムを実行する (F5)	RUN
LIST 行番号1,行番号2 / リスト	行番号1以上、行番号2以下のプログラムを表示する（行番号は共に省略可） (F4)	LIST 10,300
GOTO 行番号 / ゴートウー	指定した行番号へ飛ぶ（式も指定可能）	GOTO 10
END / エンド	プログラムを終了する	END
IF 数 THEN 次 ELSE 次2 / イフ・ゼン・エルス	数が0でなければ次を実行し、0であれば次2を実行する（THEN,ELSEは省略可）	IF BTN() END
BTN() / ボタン	ボタンが押されていれば1を返す	LED BTN()
NEW / ニュー	プログラムを全部消す	NEW
PRINT 数や文字列 / プリント	文字を表示する（文字列は"で囲む、";で連結できる） 省略形：？	PRINT "HI!"
LOCATE 数,数 / ロケート	次に文字を書く位置を横、縦の順に指定する（縦=-1で無表示） 省略形：LC	LOCATE 3,3
CLS / クリア スクリーン	画面を全部消す	CLS
RND(数) / ランダム	0から数未満の正数をランダムに返す	PRINT RND(6)
SAVE 数 / セーブ	プログラムを保存する（0～2の3つ、100-227 外付けEEPROM、省略で前回使用した数） ボタンを押した状態で起動すると0番を読み込み自動実行	SAVE 1
LOAD 数 / ロード	プログラムを読み出す（0～2の3つ、100-227 外付けEEPROM、省略で前回使用した数）	LOAD
BEEP 数,数 / ビープ	BEEPを鳴らす 周期(1-255)と長さ(1/60秒単位)は省略可 ※EX2-GNDに圧電サウンダー接続	BEEP
PLAY MML / プレイ	MMLで記述した音楽を再生する MML省略で停止 ※EX2-GNDに圧電サウンダー接続する http://fukuno.iig.jp/892	PLAY "\$CDE2CDE2"
TEMPO 数 / テンポ	再生中の音楽のテンポを変更する	TEMPO 1200
数 + 数	足し算する	PRINT 1+1
数 - 数	引き算する	PRINT 2-1
数 * 数	掛け算する	PRINT 7*8
数 / 数	割り算する（小数点以下は切り捨てられます）	PRINT 9/3
数 % 数	割り算した余りを返す	PRINT 10%3
(数)	カッコ内は優先して計算する	PRINT 1+(1*2)
LET 変数,数 / レット	アルファベット 1 文字を変数として数の値を入れる（配列に連続代入可能） 省略形：変数=数	LET A,1
INPUT (文字列,)変数 / インプット	キーボードからの入力で数値を変数にいれる	INPUT "ANS?",A
TICK() / ティック	時間を返す（1/60秒で1進む）	PRINT TICK()
CLT / クリア ティック	時間をリセットする	CLT

INKEY() / インキー	キーボードから1文字入力する (入力がないときは0)	PRINT INKEY()
CHR\$(数) / キャラ	文字コードに対応する文字を返す (コンマ区切りで連続表記可)	PRINT CHR\$(65)
ASC("文字") / アスキー	文字に対する文字コードを返す	PRINT ASC("A")
SCROLL 数 / スクロール	指定した方向に1キャラクター分スクロールする (0:上、1:右、2:下、2:左)	SCROLL 2
SCR(数,数) / スクリーン	画面上の指定した位置に書かれた文字コードを所得する (指定なしで現在位置) 別名: VPEEK	PRINT SCR(0,0)
数 = 数	比較して等しい時に1を返す (==でも可)	IF A=B LED 1
数 <> 数	比較して等しくない時に1を返す (!=でも可)	IF A<>B LED 1
数 <= 数	比較して以下の時に1を返す	IF A<=B LED 1
数 < 数	比較して未満の時に1を返す	IF A<B LED 1
数 >= 数	比較して以上の時に1を返す	IF A>=B LED 1
数 > 数	比較してより大きい時に1を返す	IF A>B LED 1
式 AND 式 / アンド	両方の式が正しい時に1を返す	IF A=1 AND B=1 LED 1
式 OR 式 / オア	どちらかの式が正しい時に1を返す	IF A=1 OR B=1 LED 1
NOT 式 / ノット	式が正しい時に0を返す 省略形: !	IF NOT A=1 LED 1
REM / リマーク	これ以降の命令を実行しない (コメント機能) 省略形: '	REM START
FOR 変数=数1 TO 数2 STEP 数3 / フォー・トゥー・ステップ	変数に数1をいれ、数2になるまで数3ずつ増やしながらNEXTまでをくりかえす (STEPは省略可)	FOR I=0 TO 10:?
NEXT / ネクスト	FORコマンドに戻り、変数にSTEP指定の数だけ増やし、TOに到達していない場合くりかえす	NEXT

上級コマンド

コマンド	解説	例
CLV / クリア バリアブル	変数、配列を全部0にする	CLV
ABS(数) / アブソリュート	絶対値を返す (マイナスはプラスになる)	PRINT ABS(-2)
[数]	配列 ([0]から[100]までの101コの連続した変数として使えます) LET[0],1,2,3で連続代入可能	[3]=1
GOSUB 行番号 / ゴーサブ	数または式で指定した行番号に飛び、RETURNで戻ってくる	GOSUB 100
RETURN / リターン	GOSUBで呼び出された次へ戻る	RETURN
FREE() / フリー	プログラムの残りメモリ数を返す	? FREE()
VER() / バージョン	IchigoJam BASICのバージョン番号を返す	? VER()
RENUM 数 / リナンバー	プログラムの行数を指定数から10刻みにする (数省略で10、GOTO/GOSUBの飛び先は手で変更必要)	RENUM
LRUN 数 / ロードラン	プログラムを読み込み後、実行します	LRUN 1
FILE() / ファイル	最後にプログラムを読み込み、書き込み行った数を返す	? FILE()
SLEEP / スリープ	プログラムを休止する (ボタンを押すと復帰する)	SLEEP
VIDEO 数 / ビデオ	画面表示、停止を切り替える 0で画面表示を停止し処理高速化 (F8で表示)	VIDEO 0
PEEK(数) / ピーク	メモリ読み出し (キャラクターパターン0-#7FF)	PEEK 9600
POKE 数,数 / ポーク	メモリへの書き込み (#700-#FFF内が書き込み可能 http://fukuno.iig.jp/984)	POKE #700,#FF
CLP / クリア パターン	キャラクターパターン(#700-#7FF)を初期化します	CLP
ANA() / アナログ	外部入力IN2の電圧(0V-3.3V)を0-1023の数値で返す	A=ANA()
OUT 数1,数2 / アウト	OUT1-6に0または1を出力する 数2を省略でまとめて出力できる	OUT 1,1
IN(数) / イン	IN1-4から入力する (0または1) 数を省略してまとめて入力できる	LET A,IN(1)
#16進数	16進数で数を表記します	#FF
HEX\$(数,数) / ヘックス	数を16進数の文字列にします (2番目の数は桁数、省略可)	?HEX\$(255,2)
`2進数	2進数で数を表記します	`1010
BIN\$(数,数) / バイナリー	数を2進数の文字列にします (2番目の数は桁数、省略可)	?BIN\$(255,8)
数 & 数	論理積 (ビットマスク)	? 3&1
数 数	論理和	? 3 1
数 ^ 数	排他的論理和	? A^1
数 >> 数	右シフトする	? A>>1
数 << 数	左シフトする	? A<<1
~数	ビット反転	? ~A
BPS 数 / ビーピーエス	シリアル通信速度を変更する(0で初期値の115,200bps)	BPS 9600
I2C(数1,数2,数3,数4,数5) / アイツーシー	I2Cで周辺機器と通信する I2Cアドレス、後送信アドレス・長さ、送受信アドレスと長さ (http://fukuno.iig.jp/989)	R=I2C(#A0,#700,2,#702,2)
USR(数,数) / ユーザー	マシン語呼び出し (注意! 高確率でIchigoJamが停止します)	A=USR(#700,0)