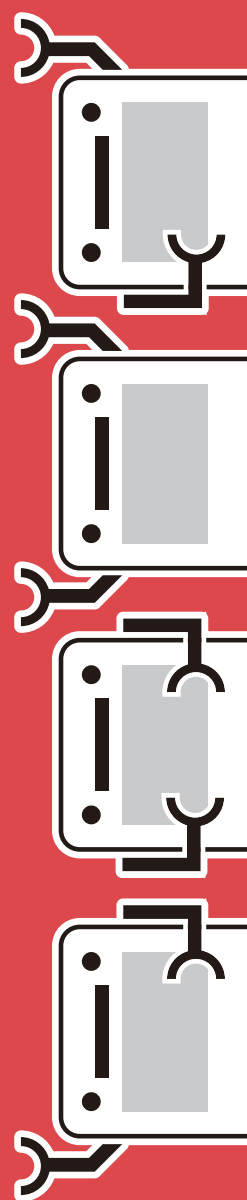


ジュニア

プログラミング

講座 2023



テキスト

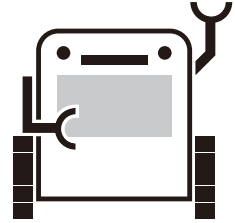


きほんそうさ カムロボ 基本操作

カムロボを動かす



※   Enterキー

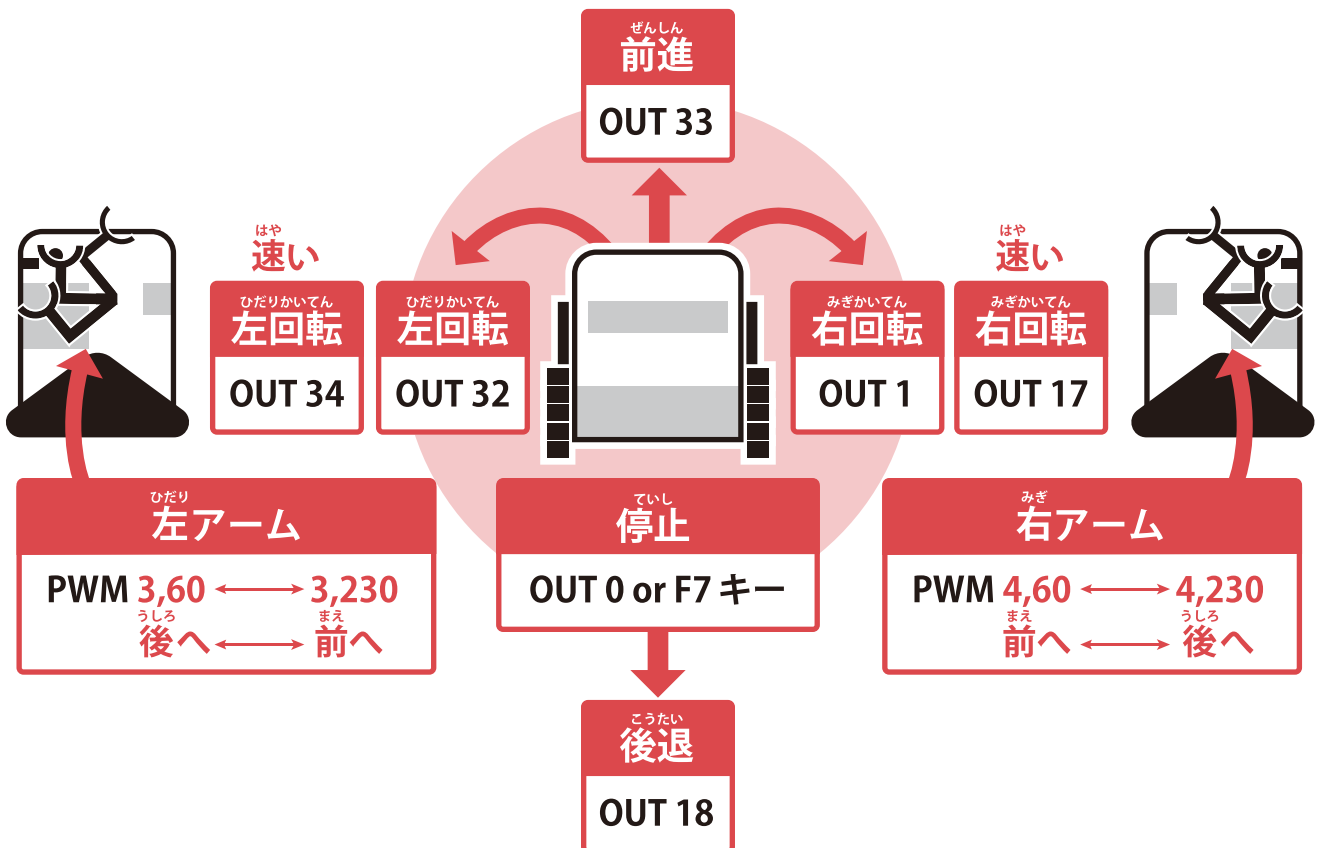
- ① 「SAVE 」で保存。「OK」が出たことを確認。
- ② カムロボのスイッチを切る。
- ③ モニターとキーボードのコードを、そっとはずす。
- ④ IchigoJamの黒いボタンを押しながら、カムロボのスイッチを入れる。



く かん
繰り返し

プログラムを見る

- ① ロボットのスイッチを切る。
- ② モニターとキーボードのコードをつなげて、スイッチを入れる。
- ③ 「LOAD 」でさっきのプログラムを思い出してもらう。
- ④ 「LIST 」で思い出したプログラムを見せてもらう。



イチゴジャム きほんそうさ IchigoJam 基本操作

イチゴジャム IchigoJam では、いろんな文字を入力することができます。

アルファベット大文字

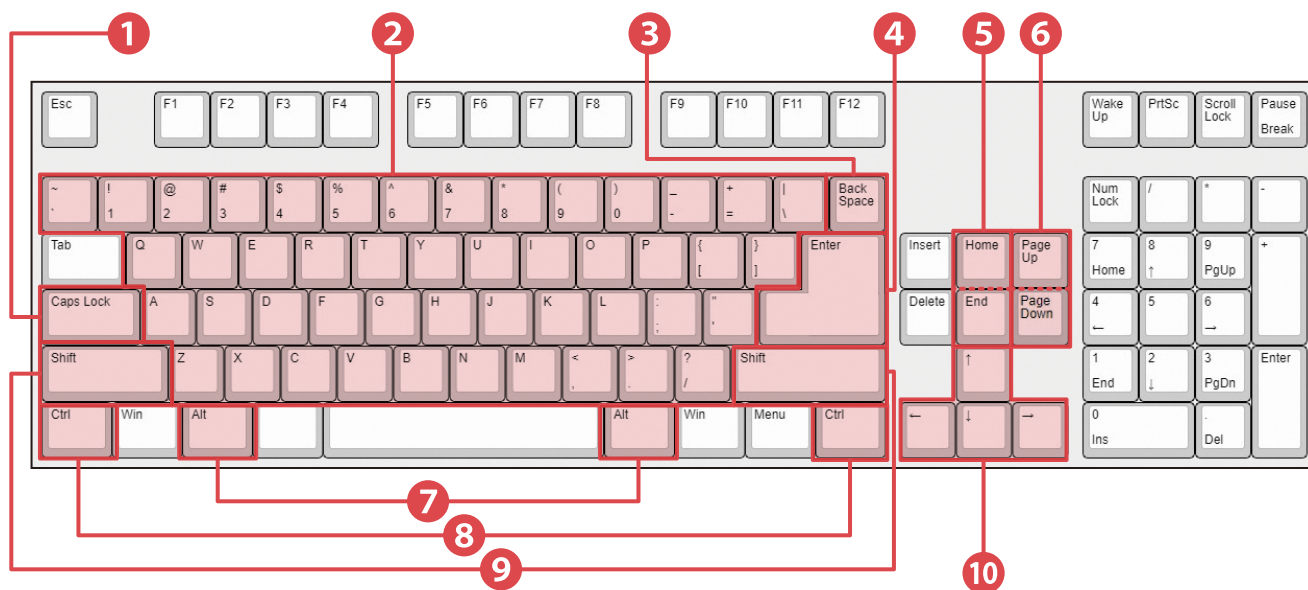
アルファベット小文字

数字

カタカナ

絵文字

起動したときは、アルファベット大文字と数字と記号が入力できます。キーの配置はキーボードによって少し違ってきます。下にあるのは今回の講座で使用する英語配列のキーボードです。



① CapsLock キー

大文字/小文字入力を切り替えられます。

② 文字キー

文字を入力するときに使います。

③ Backspace キー

カーソルの前にある文字を消すことができます。

④ Enter キー

コマンドを実行したいときに使います。プログラムを変更したときは、変更した行ので Enter キーを押すと保存ができます。

⑤ Home キー / End キー

Homeキーはカーソルを画面上へ、Endキーは画面下へ移動させることができます。

⑥ PageUp キー / PageDown キー

PageUpキーはカーソルを画面上へ、PageDownキーは画面下へ移動させることができます。

⑦ Alt キー

他のキーと一緒に押すことで、絵文字を入力することができます。

⑧ Ctrl キー

他のキーと一緒に押すことで、カタカナを入力することができます。

⑨ Shift キー

他のキーと一緒に押すことで、記号や小文字を入力することができます。

⑩ カーソルキー

カーソルを移動させることができます。

▶ アルファベット小文字を入力する

Caps Lock

を押しこもじます。もう一度押しにゅうりよくすと、大文字おおもじに戻もどります。

▶ カタカナを入力する

Ctrl

を押しおながら

Shift

を押しおます。もう一度押しにゅうりよくすと、アルファベットもどに戻もどります。

▶ 絵文字を入力する

Alt







を押しおながらいろいろキーおを押しえもじすと、絵文字にゅうりよくを入力おできます。

Alt

と Shift

を両方押しりょうほうしたままでも、別の絵文字べつを入力えもじできます。

▶ よく使う記号を入力する

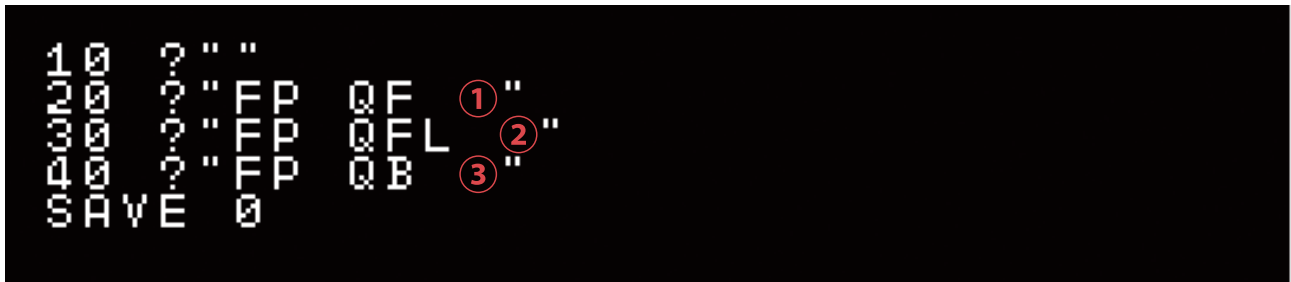
「' (アポストロフィー)」は  を押しおます。「" (ダブルクォーテーション)」は  を押しおしながら  を押しおます。「, (カンマ)」は  を押しおます。「: (コロン)」は  を押しおしながら  を押しおます。

▶ よく使うコマンド / ショートカットキー

コマンド	ショートカットキー	説明
NEW (ニュー)	なし	プログラムを全て消す。
エスケープ (コマンドなし)		動いているプログラムを止める。
CLS (クリア)		画面の文字を全て消す。
LOAD (ロード)		保存されているプログラムを読み込む。(0~3番まで)
SAVE (セーブ)		プログラムを保存する。(0~3番まで)
LIST (リスト)		プログラムを見る。
RUN (ラン)		プログラムを動かす。
OUT 0 (アウト0)		動いているカムロボを止める。 (プログラムが動いているときは、先に ESC キーを押し <small>お</small> す)
FILES (ファイルズ)		保存されているプログラムの一覧 <small>いちらん</small> を見る。 <small>さいしょ</small> (最初の行のみ)

ドローンをプログラミングで動かしてみよう!

①～③に入れるのは下の選択肢から選んで、自分だけのドローンプログラムを完成させよう!



①【 50 100 150 】 ②【 F(前方) B(後方) L(左方) R(右方) 】

③【 50 100 150 】

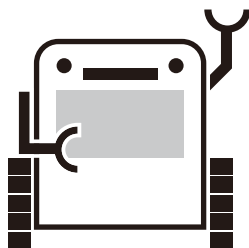
解説

- 10 ?"" ▶ ドローンを飛ばすためのおまじない
- 20 ?"FP QF ○" ▶ 前に○cm移動させる
- 30 ?"FP QFL ○" ▶ ○に宙返りさせる
- 40 ?"FP QB ○" ▶ 後に○cm移動させる
- SAVE 0 ▶ 必ずセーブしよう!

コマンド	動きの解説	使用例
FP QF ○	○cm前に移動させる。	? "FP QF 100"
FP QB ○	○cm後に移動させる。	? "FP QB 100"
FP QL ○	○cm左に移動させる。	? "FP QL 100"
FP QR ○	○cm右に移動させる。	? "FP QR 100"
FP QTL ○	○度左に回転させる。	? "FP QTL 90"
FP QTR ○	○度右に回転させる。	? "FP QTR 90"
FP QFL F	前に宙返りさせる。	? "FP QFL F"
FP QFL B	後に宙返りさせる。	? "FP QFL B"
FP QFL L	左に宙返りさせる。	? "FP QFL L"
FP QFL R	右に宙返りさせる。	? "FP QFL R"

イチゴジャム ウェブ つか IchigoJam web を使おう

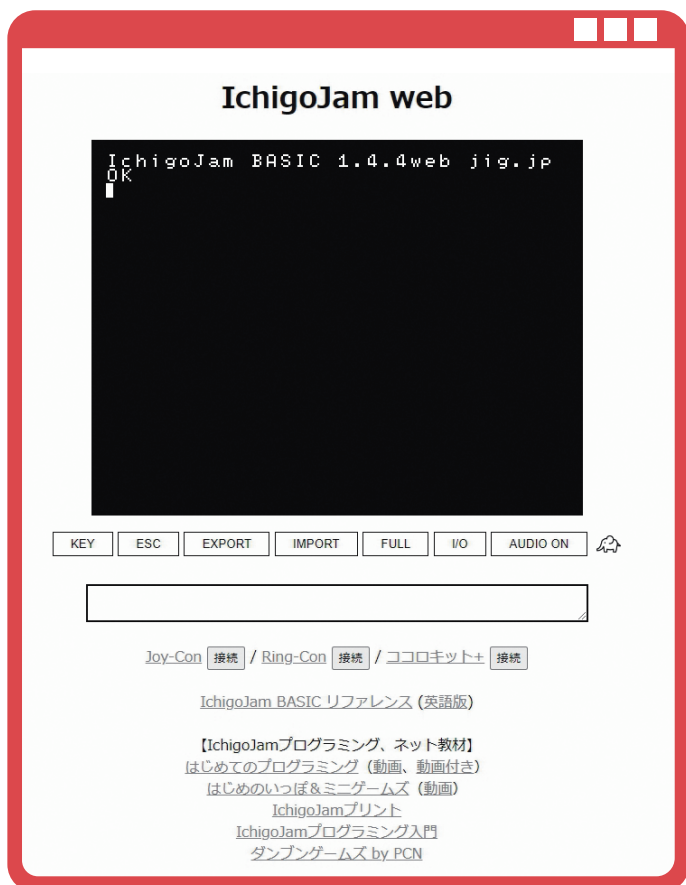
イチゴジャム がなくても、^{じっさい} 実際のイチゴジャム ^{イチゴジャム} みたいにプログラミングできる「IchigoJam web」^{イチゴジャム} という^{むりよう} 無料のwebサイト^{ウェブ}があります。このサイトを^{つか} 使えばパソコンやiPad ^{アイパッド} などのタブレット、スマートフォンで^{イチゴジャム} IchigoJam ^{つか} を使うことができます。



ブラウザから「IchigoJam web」や
「イチゴジャム ウェブ」を^{けんさく} 検索してみよう。
下の URL や ^し URL ^{ユー-アル-エル} や ^{にじげん} 二次元バーコードからでもアクセスできるよ。

サイト名 ^{めい} 「IchigoJam web by jig.jp」

URL < <https://fukuno.jig.jp/app/IchigoJam/> >



◀ 「IchigoJam web」サイトの^{ようす} 様子
^{くろ} 黒い画面^{がめん}の下^{した}にあるボタン^{いろいろ}で色々な
ことができます。詳しい説明^{くわ}は次の^{せつめい} ^{つぎ}
6ページ^{けいさい}に掲載^{けいさい}しています。

イチゴジャム ウェブ つか かた IchigoJam web サイトの使い方

IchigoJam web

```
IchigoJam BASIC 1.4.4web jig.jp  
OK
```

▶ コマンドプロンプト

この黒い画面に表示されているプログラムを実行できます。

KEY

ESC

EXPORT

IMPORT

FULL

I/O

AUDIO ON



①

②

③

④

▶ テキストフィールド … ここにプログラムを入力できます。

① ^{キー} KEYボタン

画面上にキーボードを表示させます。表示させたキーボードを使うことで、スマホやタブレットからでもプログラミングができます。

② ^{エクスポート} EXPORTボタン

コマンドプロンプトに表示されているプログラムが、テキストフィールドへコピーされます。このボタンを使うことで、コマンドプロンプトに表示されているプログラムを別のところへコピーできます。

③ ^{インポート} IMPORTボタン

テキストフィールドに入力したプログラムが、コマンドプロンプトへ貼り付けされます。このボタンを使うことで、他のサイトに掲載されているIchigoJam BASICプログラムをコピー・貼り付けして、すぐに試してみることができます。

④ ^{フル} FULLボタン

フルスクリーン(全画面)表示にできます。キーボードの「Esc」キーで元の表示に戻せます。

じたくがくしゅうよう
自宅学習用プログラム【基礎編】

きそへん

1 エルイーディー ひか LED を光らせよう！

```
10 LED 1
20 WAIT 60
30 LED 0
```

かいせつ
解説

- 10 LED 1 ▶ エルイーディー LED をつけて！
- 20 WAIT 60 ▶ そのまま 1秒待つて！
- 30 LED 0 ▶ エルイーディー LED を消して！

チャレンジ てんめつじかん か 点滅時間を変えてみよう！

ヒント ▶ コンピュータの世界では 60 が人間世界の 1秒だから ...

チャレンジ く かえ てんめつ 繰り返し点滅させよう！

ヒント ▶ 「GOTO」を使おう！（GOTO 「行番号」：指定した行に飛ぶよ）

2 もじ ひょうじ 文字を表示させよう！

```
10 CLS
20 PRINT "AKITA"
```

かいせつ
解説

- 10 CLS ▶ がめん きれい 画面を綺麗にして！
- 20 PRINT "AKITA" ▶ がめん ひょうじ 画面に「AKITA」と表示して！

チャレンジ じぶん なまえ ひょうじ 自分の名前を表示させよう！

ヒント ▶ "" の間に表示したい文字を入れよう。

3 文字を好きな場所に表示させよう！

```
10 CLS
20 LOCATE 13,11:PRINT "AKITA"
```

解説

10 CLS

▶ 画面を綺麗にして！

20 LOCATE 13,11:PRINT "AKITA"

▶ 横 13、縦 11 の場所に、「AKITA」を表示して！

※「: (コロン)」は前後のプログラムをつなぐ役割があるよ。

チャレンジ LOCATE O,O Oの数字を変えてみよう！

ヒント ▶ O,Oは「横(x),縦(y)」の順、一番左上がLOCATE0,0

4 好きな音を鳴らそう！

イチゴジャム ウェブ オーディオオン をクリック → 「AUDIO OFF」表示になったら OK

```
BEEP 5
```

▶ 高い音

```
BEEP 30
```

▶ 低い音

```
BEEP 20,30
```

▶ 長い音

解説

BEEP O,O ▶ BEEP 音の高さ,音の長さ

▼ どんな音が鳴るかな？

```
10 BEEP 5 10 : WAIT 10 10
11 BEEP 10 11 : WAIT 10 11
12 BEEP 15 12 : WAIT 10 12
13 BEEP 20 13 : WAIT 10 13
14 BEEP 25 14 : WAIT 10 14
15 BEEP 30 15 : WAIT 10 15
16 BEEP 30,5 20,5 30
```

チャレンジ いろいろな音を鳴らしてみよう！

ヒント ▶ BEEP の数字を変えてみよう。

5 アニメーションを作ろう！

※ □ → ^{はんかく}半角スペース

```

10 CLS
20 LOCATE 20,10:PRINT "🚗"
30 LOCATE 15,10:PRINT "🚗":WAIT 6
40 LOCATE 15,10:PRINT "□🚗":WAIT
50 LOCATE 15,10:PRINT "□□🚗":WAIT
60 LOCATE 15,10:PRINT "□□□🚗":WAIT
70 LOCATE 15,10:PRINT "□□□□🚗":WAIT
80 LOCATE 15,10:PRINT "□□□□□🚗"

```

解説

10 CLS

▲ ^{がめん}画面を^{きれい}綺麗にして!

20 LOCATE 20,10:PRINT "🚗"

▲ ^{よこ}横 20、^{たて}縦 10 の場所に「🚗」を^{ひょうじ}表示して!

30 LOCATE 15,10:PRINT "🚗"

▲ ^{よこ}横 15、^{たて}縦 10 の場所に「🚗」を^{ひょうじ}表示して、そのまま^{びようま}1秒待って!

40 LOCATE 15,10:PRINT "□🚗"

▲ ^{よこ}横 15、^{たて}縦 10 の場所に「□🚗」を^{ひょうじ}表示して、そのまま $\frac{50}{60}$ 秒待って!

50 LOCATE 15,10:PRINT "□□🚗"

▲ ^{よこ}横 15、^{たて}縦 10 の場所に「□□🚗」を^{ひょうじ}表示して、そのまま $\frac{40}{60}$ 秒待って!

60 LOCATE 15,10:PRINT "□□□🚗"

▲ ^{よこ}横 15、^{たて}縦 10 の場所に「□□□🚗」を^{ひょうじ}表示して、そのまま $\frac{30}{60}$ 秒待って!

70 LOCATE 15,10:PRINT "□□□□🚗"

▲ ^{よこ}横 15、^{たて}縦 10 の場所に「□□□□🚗」を^{ひょうじ}表示して、そのまま $\frac{20}{60}$ 秒待って!

80 LOCATE 15,10:PRINT "□□□□□🚗"

▲ ^{よこ}横 15、^{たて}縦 10 の場所に「□□□□□🚗」を^{ひょうじ}表示して!

チャレンジ ロケットをもっと速くしよう

ヒント ▶ WAIT の^{すうじ}数字を^か変えてみると…?

6 サイコロを作ろう！

```
10 PRINT RND(6)
```

▼ F5 キー (RUN) を何回か押してみよう！ RND(6) は 0~5 までの数字をランダムで返すよ！

```
10 PRINT RND(6)
RUN
3
RUN
4
RUN
5
RUN
4
RUN
5
RUN
5
RUN
OK
```

▼ サイコロの目と同じ 1~6 を表示させるには ... ?

```
10 PRINT RND(6)+1
RUN
2
RUN
3
RUN
4
RUN
5
RUN
5
RUN
6
RUN
OK
```

RND(6) で返ってきた 0~5 の数字に +1 をすれば解決！

チャレンジ () 中の数字を変えてみよう！

7 ジャンケンゲームを作ろう！

```
10 A=RND(3)
20 IF A=0 PRINT "グー"
30 IF A=1 PRINT "チョキ"
40 IF A=2 PRINT "パー"
```

解説

```
10 A=RND(3)
```

▶ 変数 A に RND(3) の数値を代入

```
20 IF A=0 PRINT "グー"
```

▶ もし変数 A が 0 なら "グー" を表示して! ※30 と 40 も同じ

8 ランダムな位置に🍓を表示させよう！

```
10 CLS
20 LOCATE RND(32),RND(23)
30 PRINT"🍓"
40 WAIT 20
50 GOTO 20
```

解説

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 10 CLS | ▶ 画面を綺麗にして! |
| 20 LOCATE RND(32),RND(23) | ▶ 横 0~31、縦 0~22 のランダムな場所を指定 |
| 30 PRINT"🍓" | ▶ 指定した場所に「🍓」を表示して! |
| 40 WAIT 20 | ▶ そのまま $\frac{20}{60}$ 秒待って! |
| 50 GOTO 20 | ▶ 行番号 20 に飛んで! |

※ プログラムを止めるときは Esc キー

チャレンジ 🍓を好きなキャラに変えてみよう!

ヒント ▶ Alt を押しながらかキーを押すと ... ?

9 文字コードを調べてみよう!

Q. 「文字コード」って?

A. コンピュータ上で文字を扱うために、それぞれの文字・記号に割り当てられた固有番号のこと。

▼ 文字「A」に対応する文字コードを調べてみよう!

```
10 PRINT ASC("A")
RUN
65
OK
```

▶ 文字「A」の文字コードは「65」

▼ 文字コード「65」に対応する文字を調べてみよう!

```
10 PRINT CHR$(65)
RUN
A
OK
```

▶ 文字コード「65」の文字は「A」

チャレンジ 他の文字の文字コードも調べてみよう!

ヒント ▶ PRINT ASC("○")

10 やじるし うご 矢印キーでキャラを動かそう！

※ □ → ^{はんかく}半角スペース

▼ ^{さゆう}左右の矢印キーでヘリコプターを動かすプログラムだよ。

```
10 X=16
20 CLS
30 K=INKEY( )
40 IF K=28 THEN X=X-1
50 IF K=29 THEN X=X+1
60 LOCATE X,10:PRINT "□🚁□"
70 GOTO 30
```

かいせつ 解説

10 X=16

▲ ^{へんすう}変数Xに ^{だいにゆう}16を代入

20 CLS

▲ ^{がめん}画面を ^{きれい}綺麗にして!

30 K=INKEY()

▲ ^{へんすう}変数Kに、^お押されている ^{もじ}キーの ^{だいにゆう}文字コードを代入して!

40 IF K=28 THEN X=X-1

▲ ^{もじ}もし、^{もじ}文字コードが ^{へんすう}28 (←) なら、^{だいにゆう}変数Xに ^{だいにゆう}X-1 (16-1) を代入して!

50 IF K=29 THEN X=X+1

▲ ^{もじ}もし、^{もじ}文字コードが ^{へんすう}29 (→) なら、^{だいにゆう}変数Xに ^{だいにゆう}X+1 (16+1) を代入して!

60 LOCATE X,10:PRINT "□🚁□"

▲ ^{よこ}横X、^{たて}縦10の ^{ばしょ}場所に ^{ひょうじ}「□🚁□」を表示して!

70 GOTO 30

▲ ^{ぎょうばんごう}行番号 ^と30に飛んで!

チャレンジ 「□🚁□」の ^{さゆう}左右の ^{くうはく}空白の ^{やくわり}役割を調べてみよう!

- 1 「🚁□」 ^{くうはく}左側の ^け空白を ^{じっごう}消して実行してみよう。
- 2 「□🚁」 ^{くうはく}右側の ^け空白を ^{じっごう}消して実行してみよう。
- 3 「🚁」 ^{くうはく}両側の ^け空白を ^{じっごう}消して実行してみよう。

^{くうはく}空白の ^{やくわり}役割が ^{わかつた}わかったかな?

▼ ^{じょうげさゆう やじるし}上下左右の矢印キーでヘリコプターを動かすプログラムだよ。^{うご}

```

10 X=14:Y=11
20 K=ASC(LEFT$(INKEY,1))
30 IF K=28 THEN X=X-1
40 IF K=29 THEN X=X+1
50 IF K=30 THEN Y=Y-1
60 IF K=31 THEN Y=Y+1
70 LOCATE X,Y:PRINT "□🚁□"
80 LOCATE X+1,Y-1:PRINT "□"
90 LOCATE X+1,Y+1:PRINT "□"
100 GOTO 30

```

解説

10 X=14:Y=11

▲ ^{へんすう}変数Xに14、^{へんすう}変数Yに11を代入して!

40 IF K=28 THEN X=X-1

▲ もし、^{もじ}文字コードが28 (←) なら、^{へんすう}変数XにX-1 (16-1) を代入して!

50 IF K=29 THEN X=X+1

▲ もし、^{もじ}文字コードが29 (→) なら、^{へんすう}変数XにX+1 (16+1) を代入して!

60 IF K=30 THEN Y=Y-1

▲ もし、^{もじ}文字コードが30 (↑) なら、^{へんすう}変数YにY-1 (11-1) を代入して!

70 IF K=31 THEN Y=Y+1

▲ もし、^{もじ}文字コードが31 (↓) なら、^{へんすう}変数YにY+1 (11+1) を代入して!

80 LOCATE X,Y:PRINT "□🚁□"

▲ ^{よこ}横X、^{たて}縦Yの場所に「□🚁□」^{ひょうじ}表示して!

90 LOCATE X+1,Y-1:PRINT "□"

▲ ^{よこ}横X+1、^{たて}縦Y-1の場所に「□」^{ひょうじ}表示して!

100 LOCATE X+1,Y+1:PRINT "□"

▲ ^{よこ}横X+1、^{たて}縦Y+1の場所に「□」^{ひょうじ}を表示して!

110 GOTO 30

▲ ^{ぎょうばんごう}行番号30に飛んで!

※ ^{ぎょうばんごう}行番号90と100で空白「□」^{くわく}を表示させることで、^{ひょうじ}上下にも🚁^{うご}が動いてるように見えるよ。^み

チャレンジ ^{ぎょうばんごう}行番号90、100をそれぞれ消して実行してみよう!

チャレンジ "□🚁□" ^かの代わりにCHR\$ ^{つか}を使おう!

ヒント ▶ 「🚁」 ^{もじ}の文字コードは「243」 / CHR\$(0,65,0) で「□A□」 ^{ひょうじ}と表示されるよ!

じたくがくしゅうよう おうようへん 自宅学習用プログラム【応用編】

おうようへん もんだい けいさい ウェブ しょうかい
応用編の問題を掲載しているwebサイトを紹介します。
きそへん もんだい
基礎編の問題をクリアできたらチャレンジしてみましょう！

サイト名 めい「イチゴジャム IchigoJam まな 学びのコンテンツ おやこ む 親子向け」

URL < https://ichigojam.net/manabi_oyako.html >



サイト名 めい「イチゴジャム IchigoJam プrint」

URL < <https://ichigojam.github.io/print/ja/> >



サイト名 めい「イチゴジャム IchigoJam レシピ」

URL < <https://15jamrecipe.jimdoofree.com/> >



▶ コマンドリストはこちら！

サイト名 めい「イチゴジャム IchigoJam ベーシック BASIC 1.4 いちらん コマンド一覧」

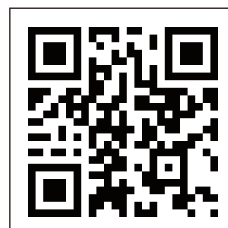
URL < <https://fukuno.jig.jp/app/csv/ichigojam-cmd.html> >



▶ こうざ 講座で しょう 使用した しょうさい カムロボの詳細はこちら！

サイト名 めい「NS NS ぶ カムロボ部」

URL < <https://na-s.jp/camrobo.html> >



つか いちらん
よく使うコマンド一覧

コマンド / 読み方	解説	使用例
LED 数 / エルイーディー	数が 1 なら LED が光り、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 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 LED 1
RUN / ラン	プログラムを実行する [F5]	RUN
END / エンド	プログラムを終了する	END
SAVE 数 / セーブ	プログラムを保存する [F3](0~3 の 4 つ)	SAVE 1
LOAD 数 / ロード	プログラムを読みだす [F2](0~3 の 4 つ)	LOAD 1
LIST / リスト	プログラムを表示する [F4]	LIST
FILES 数 1,数 2	数 1(省略可)~数 2 までのプログラム一覧を表示する	FILES 1,3
GOTO 行番号 / ゴートウー	指定した行番号へ飛ぶ	GOTO 10
BTN (数) / ボタン	ボタンが押されていれば 1、そうで無いときは 0 を返す	LED BTN()
NEW / ニュー	プログラムを全部消す	NEW
CLS / クリアスクリーン	画面を全部消す [F1]	CLS
CLT / クリアティック	時間(TICKのカウント)をリセットする	CLT
TICK () / ティック	CLT からの時間を返す (1/60秒で 1進む)	PRINT TICK()
RND (数) / ランダム	0 ~ 数 未満のたてらめな整数を返す	PRINT RND(6)
IF 数 THEN {コマンド 1} ELSE {コマンド 2}	数が 0 でなければコマンド 1 を実行し、0 であればコマンド 2 を実行する (THEN、ELSE は省略可)	IF BTN() END
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 (代入演算子) 省略形: 変数=数	LET A,1
数 == 数	左右の数を比較して等しいときに 1 を返す (等価演算子)	IF A==B LED 1
数 != 数	比較して等しくないときに 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
式 && 式	どちらの式も 1 の時に 1、それ以外で 0 を返す (AND でも可)	IF A=1 && B=1 LED 1
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 (左上が 0,0、縦=-1 で無表示)省略形: LC	LOCATE 3,3
PRINT 数や文字列 / プリント	数や文字を表示する (文字列は " で囲む、; で連結できる)省略形: ?	PRINT "HI!";15
+ , - , * , / , %	足し算(加算)、引き算(減算)、かけ算(乗算)、割り算(除算)、割り算した余りを返す(剰余)	PRINT 1+1
INKEY () / インキー	キーボードから 1文字 入力する (入力が無いときは 0)	PRINT INKEY()
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入れる	INPUT "ANS?";A
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取得する	PRINT SCR(0,0)
BEEP 数,数 / ビープ	単音を鳴らす 数は省略可(音の周期,音の長さ)	BEEP 5,60
SRND 数 / エス・ランダム	種を指定して乱数を初期化する	SRND 0
OUT 数 / アウト	外部出力OUT1-11 に 0 または 1 を出力する (講座ではロボットを動かすコマンド)	OUT 33
PWM 数,数 / ビーダブリューエム	外部出力OUT2-5 に指定したパルスを出力する (講座ではロボットの腕を動かすコマンド)	PWM 3,60
ANA (数) / アナログ	外部出力の電圧を 0-1023 の数値で返す (講座では距離センサーと物体の距離が離れている場合は数字が小さく、近い場合は数字が大き)	PRINT ANA()

プログラムメモ欄^{らん}

10	LED 1 (記入例) ^{きにゅうれい}

