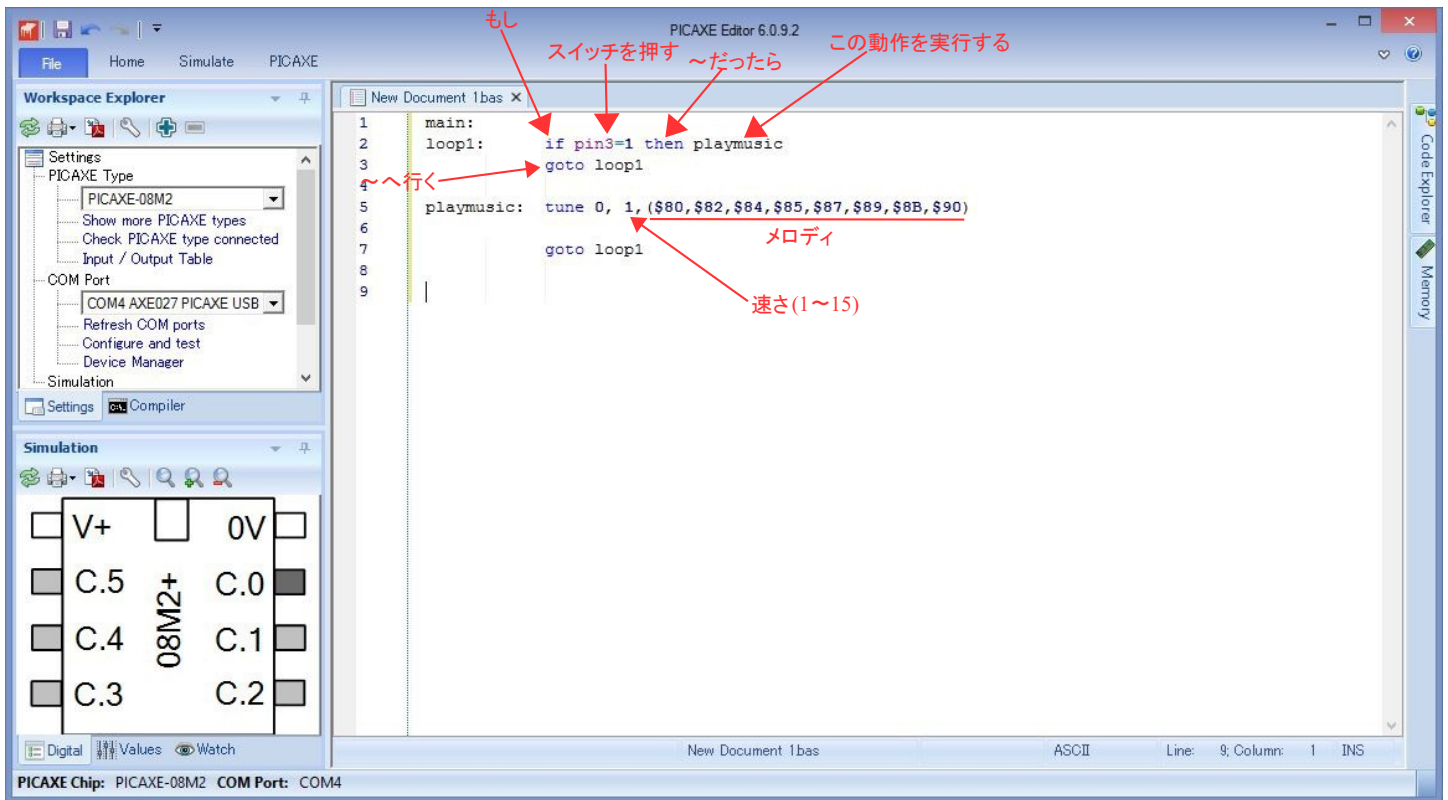
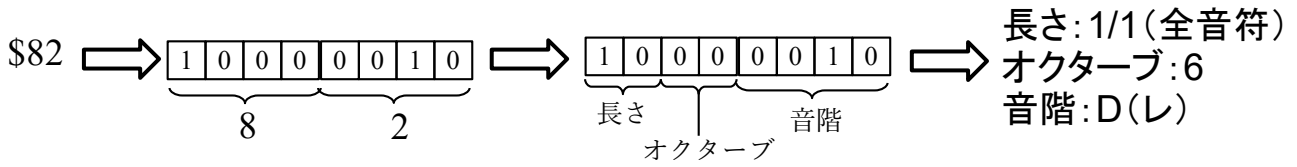


プログラムの説明 (sample.bas)



速さ		
	1	812BPM
	2	406BPM
	3	270BPM
	4	203BPM
	5	162BPM
	6	135BPM
	7	116BPM
	8	101BPM
	9	90BPM
	10	81BPM
	11	73BPM
	12	67BPM
	13	62BPM
	14	58BPM
	15	54BPM

メロディー



16進数	2進数
0	0 0 0 0
1	0 0 0 1
2	0 0 1 0
3	0 0 1 1
4	0 1 0 0
5	0 1 0 1
6	0 1 1 0
7	0 1 1 1
8	1 0 0 0
9	1 0 0 1
A	1 0 1 0
B	1 0 1 1
C	1 1 0 0
D	1 1 0 1
E	1 1 1 0
F	1 1 1 1

長さ 設定	オクターブ 設定
1/8	0 1
1/4	0 0
1/2	1 1
1/1	1 0

音階	
C (ド)	0 0 0 0
C# (ド#)	0 0 0 1
D (レ)	0 0 1 0
D# (レ#)	0 0 1 1
E (ミ)	0 1 0 0
F (ファ)	0 1 0 1
F# (ファ#)	0 1 1 0
G (ソ)	0 1 1 1
G# (ソ#)	1 0 0 0
A (ラ)	1 0 0 1
A# (ラ#)	1 0 1 0
B (シ)	1 0 1 1
(休符)	1 1 0 0

プログラムの説明 (sample2.bas)

—スイッチを押すたびにメロディが交互に変わる—

```
1 main:
2 loop1:  if pin3=1 then
3         { if b0=0 then {goto playmusic1} ← b0 が 0 のとき
4         elseif b0=1 then {goto playmusic2} ← b0 が 1 のとき
5         }
6         }
7         endif
8         goto loop1
9
10 playmusic1: tune 0, 1, ($80,$82,$84,$85,$87,$89,$8B,$90)
11             b0=1 ← b0 を 1 にする
12             goto loop1
13
14 playmusic2: tune 0, 1, ($90,$8B,$89,$87,$85,$84,$82,$80)
15             b0=0 ← b0 を 0 にする
16             goto loop1
17
18
19
```

プログラムの説明 (sample3.bas)

—スイッチを押すたびにメロディがランダムに変わる—

```
1 main:
2 loop1:  random b0 ← b0 を乱数で変える
3
4         { if pin3=1 then ← b0 を 3 で割った余りにする
5         { b0=b0%3
6         if b0=0 then {goto playmusic1}
7         elseif b0=1 then {goto playmusic2}
8         else b0=2 {goto playmusic3} } ← b0 の値でメロディを変える
9         }
10        }
11        endif
12        goto loop1
13
14 playmusic1: tune 0, 3, ($80,$84,$87)
15
16         goto loop1
17
18 playmusic2: tune 0, 3, ($80,$85,$89)
19
20         goto loop1
21
22 playmusic3: tune 0, 3, ($85,$87,$8B)
23
24         goto loop1
25
```