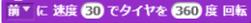
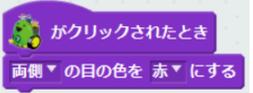
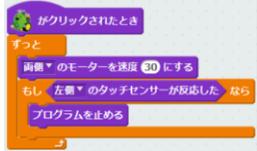
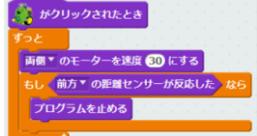
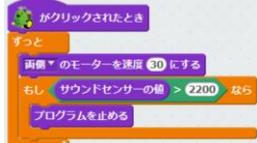
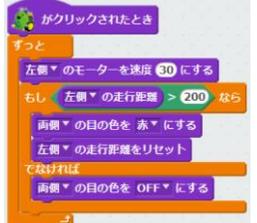
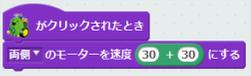
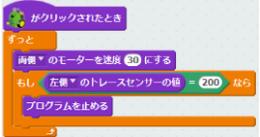


No.	ブロック画像	ブロック名	リスト1	リスト2	説明	組み合わせ例	備考
1		前に速度(30)でタイヤを(360)度回転	前 後ろ	-	・前後に指定した数値の速度で指定した数値の角度だけ回転します。		※速度の単位は%で入力して反映される数値は-100から100の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 角度の入力して反映される数値は-999999999から999999999の間までとなります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
2		前に(200)mm進む	前 後ろ	-	・前後に指定した数値の距離だけ進みます。		入力して反映される数値は-999999999から999999999の間までとなります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
3		両側のモーターを速度(30)にする	両側 左側 右側	-	・左右のモーターの速度を指定した数値の速さで走ります。		※単位は%で入力して反映される数値は-100から100の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。
4		左に速度(30)で(90)度曲がる	左 右	-	・左右のモーターの速度と角度を指定した数値の速さと角度で曲がりません。		※速度の単位は%で入力して反映される数値は-100から100の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 角度の入力して反映される数値は-999999999から999999999の間までとなります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
5		左に(90)度回転	左 右	-	・左右の角度を指定した数値の角度で回転します。		※角度の入力して反映される数値は-999999999から999999999の間までとなります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
6		両側の目の色を赤にする	両側 左側 右側	OFF 赤 緑 青 黄 紫 シアン 白	・リスト内から選択した方面や色でロボット目(LEDライト)を点灯させます。		※点滅させる場合(1)秒待つブロック等と組み合わせてください。

7		左側のタッチセンサーが反応した	左側 右側	<ul style="list-style-type: none"> ・リスト内から選択した方面の、タッチセンサーが反応した場合は、True（真）、そうでない場合はFalse（偽）を返します。 ※条件分岐ブロックと組み合わせて使うことができます。 		※センサーブロックはずっとブロックや<>まで待つブロック等と組み合わせてください。
8		左側のトレースセンサーの値	左側 右側	<ul style="list-style-type: none"> ・リスト内から選択した方面の、トレースセンサーで検知した色の数値を、数値をブロックとして扱うことができます。 		※センサーブロックはずっとブロックや<>まで待つブロック等と組み合わせてください。
9		前方の距離センサーが反応した	前方 後方	<ul style="list-style-type: none"> ・リスト内から選択した方面の、距離センサーが反応した場合は、True（真）、そうでない場合はFalse（偽）を返します。 ※条件分岐ブロックと組み合わせて使うことができます。 		※センサーブロックはずっとブロックや<>まで待つブロック等と組み合わせてください。
10		サウンドセンサーの値	-	<ul style="list-style-type: none"> ・サウンドセンサーで検知した音の数値を、数値をブロックとして扱うことができます。 		※センサーブロックはずっとブロックや<>まで待つブロック等と組み合わせてください。
11		左側の走行距離	左側 右側	<ul style="list-style-type: none"> ・リスト内から選択した方面の、モーターの走行距離を数値ブロックとして扱うことができます。 		-
12		両側の走行距離をリセット	両側 左側 右側	<ul style="list-style-type: none"> ・リスト内から選択した方面の、モーターの走行距離をリセットします。 		-

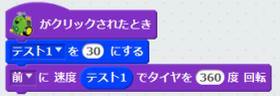
13		(1)秒待つ	-	-	 ずっと 両側▼の目の色を 赤▼にする 0.2 秒待つ 両側▼の目の色を OFF▼にする 0.2 秒待つ	※反映される数値は-999999999から999999999の間までとなります。それ以上の数値を入力すると実行時に想定外の動作やエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。 また、数値は小数点も入力することが可能です。
14		ビープOFF	OFF ON	-	 ビープ ON▼ 5 秒待つ ビープ OFF▼	-
15		ビープ(1)秒	-	-	 ビープ 5 秒	-
16		プログラムを止める	-	-	 両側▼のモーターを速度 30にする 3 秒待つ プログラムを止める	このブロックの後にブロックを繋げて実行されません

No.	ブロック画像	ブロック名	リスト1	リスト2	説明	組み合わせ例	備考
1		()+()	-	-	・ ()内の数値を足した合計を数値ブロックとして使えます。		※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
2		()-()	-	-	・ ()内の数値を引いた合計を数値ブロックとして使えます。		※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
3		()*()	-	-	・ ()内の数値を掛けた合計を数値ブロックとして使えます。		※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
4		()/()	-	-	・ ()内の数値を割った合計を数値ブロックとして使えます。		※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。

<p>5 1 から 10 までの乱数 (1)から(10)までの乱数</p>	<p>・ ()内の数値の範囲内からランダムに抽出した数値をブロックとして使えます。</p>		<p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>
<p>6  ()<()</p>	<p>・ 左の()内が右の()内よりも小さい場合はTrue (真)、そうでない場合はFalse (偽) を返して真偽ブロックとして使えます。</p>		<p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>
<p>7  ()=()</p>	<p>・ 左の()内が右の()内と同じ場合はTrue (真)、そうでない場合はFalse (偽) を返して真偽ブロックとして使えます。</p>		<p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>
<p>8  ()>()</p>	<p>・ 左の()内が右の()内よりも大きい場合はTrue (真)、そうでない場合はFalse (偽) を返して真偽ブロックとして使えます。</p>		<p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>
<p>9  <>かつ<></p>	<p>・ 左右の<>内の条件で両方とも同じ場合はTrue (真) を、そうでないときにFalse (偽) を返して真偽ブロックとして使えます。</p>		<p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>

10	<p>または <>または<></p>	<p>・左右の<>内の条件でどちらかが同じ場合はTrue（真）を、そうでないときにFalse（偽）を返して真偽ブロックとして使えます。</p>	
11	<p>ではない <>ではない</p>	<p>・<>内の条件ではなければTrue（真）を、そうでないときにFalse（偽）を返して真偽ブロックとして使えます。</p>	
12	<p>を で割った余り ()を()で割った余り</p>	<p>・()内の数値を割った余りを数値ブロックとして使えます。</p>	 <p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>
13	<p>を四捨五入 ()を四捨五入</p>	<p>・()内の数値（小数点第一位）を四捨五入した結果を数値ブロックとして使えます。</p>	 <p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>
14	<p>絶対値 of 9 絶対値of9 絶対値 切り下げ 切り上げ</p>	<p>・()内の数値をリスト内の関数を充てて数値ブロックとして使えます。</p>	 <p>※入力して反映される数値は0から999999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。</p>

No.	ブロック画像	ブロック名	リスト1	リスト2	説明	組み合わせ例	備考
1		(3)回繰り返す	-	-	・ ()内の数値分ブロック内にあるプログラムを繰り返します。		※入力して反映される数値は0から99999999の間までとなります。範囲を超える場合、下限または上限の数値となります。 それ以上の数値を入力すると実行時にエラー画面が表示される場合がありますが、はいボタンを押した後、ブロックを一度削除して数値を上記の範囲内で入力したブロックを繋げてください。
2		ずっと	-	-	・ このブロック内にあるプログラムを永久に繰り返します。 ※「プログラムを止める」ブロックで止める事ができます。		-
3		もし<>なら	-	-	・ <>内のブロックの条件に合う場合、ブロック内にあるプログラムを実行します。		-
4		もし<>ならでなければ	-	-	・ <>内のブロックの条件に合う場合、ブロック内にあるプログラムを実行し、 合わない場合は「でなければ」内にあるプログラムを実行します。		-
5		<>まで待つ	-	-	・ <>内のブロックの条件になるまで待ちます。		-
6		<>まで繰り返す	-	-	・ <>内のブロックの条件になるまでブロック内にあるプログラムを実行します。		-

No.	ブロック画像	ブロック名	リスト1	リスト2	説明	組み合わせ例	備考
1	-	変数を作る	-	-	・ボタンをクリックして変数名を入力すると、 入力した変数名のブロックが作成されます。	-	-
2		変数	-	-	・作成された変数。No.3のブロックを使うことで数値が入ります。		-
3		変数を(0)にする	作成した変数名が表示	-	・No.2のブロックの数値を指定することができます。		-