

サイバー空間で  
アニメーションを作ろう  
～LOCATE～

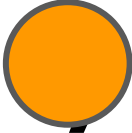

真ん中に@を表示したい

@

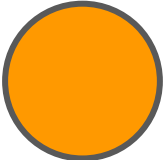
# LOCATE(ロケート)を覚えよう！

・ **LOCATE** ⇒ 場所を指示する。

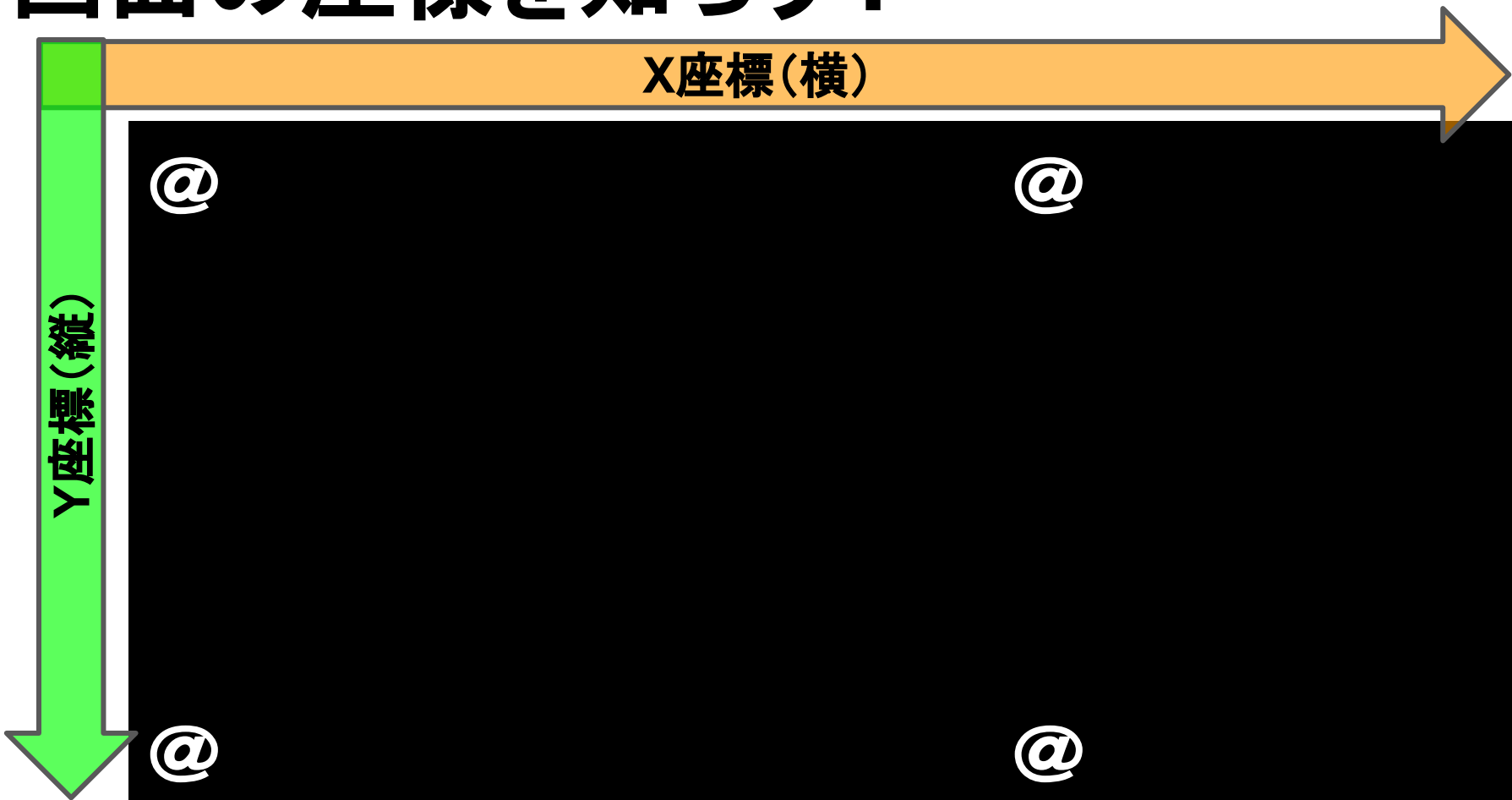
【使い方】

LOCATE     PRINT"@"

座 標(数字)

 はX座標(横),  はY座標(縦)

# 画面の座標を知ろう！



# LOCATE(ロケート)を試そう！

```
10 CLS
```

```
20 LOCATE 0,0:PRINT"@"
```

## Q. どこに表示されるかな？

- ・上のテキストをコピーしよう！  
(文章を選択して**Ctrlを押しながらC**)
- ・[IchigoJam web](#)を開く。

- ・IchigoJam webの黒い画面の下にある四角い箱に  
コピーしたものを貼り付ける。  
(貼り付けるところを選択して**Ctrlを押しながらV**)
- ・黒い画面の下にある IMPORT を押す。

# プログラミングの豆知識

```
10 PRINT"@"  
20 PRINT"@@"  
30 GOTO10
```

RUN

実行

Esc

停止

LIST

再表示

Q.打ち込んだプログラムを試す！

A.**RUN**と打ち込むとプログラムが実行されるよ！

Q.実行したいプログラムを止めたい！

A.キーボード左上の **Esc**(エスケープ)を押す！

Q.プログラムを見返したい。編集したい！

A.**LIST**と打ち込もう！

# 他の三つの座標を求めよう！

X座標(横)

Y座標(縦)

@ (0,0)

( , ) @

@ ( , )

( , ) @

真ん中に@を表示しよう！

@