

Pictogramming 命令の一覧

ピクトアニメーション命令一覧

命令の様式	処理
R 引数1 引数2 引数3 引数4	引数4 秒後に 引数2 で指定される体の部位を反時計回りに 引数2 度だけ 引数3 秒かけて支点を中心に等速回転する。 引数4 が省略された時は、 引数4 に0が、 引数3 、 引数4 の両方が省略された時はいずれも0が入力されているものとして取り扱う。
RW 引数1 引数2 引数3	引数1 で指定される体の部位を反時計回りに 引数2 度だけ 引数3 秒かけて支点を中心に等速回転する。回転が終了する まで次の命令は実行されない。
M 引数1 引数2 引数3 引数4	引数4 秒後に秒かけてx軸正方向に 引数1 ピクセル、y軸正方向にピクセルだけ全体を等速直線移動する。が省略された時は、に0が、 引数1 、 引数2 の両方が省略された時はいずれも0が入力されているものとして取り扱う。
MW 引数1 引数2 引数3	引数3 秒かけてx軸正方向に 引数1 ピクセル、y軸正方向に 引数2 ピクセルだけ全体を等速直線移動する。直線移動が終了するまで次の命令は実行されない。
FR	ピクさんを正面向き（初期状態）にする。 Front の意味。
SD	ピクさんを側面向きにする。 Side の意味。
C	ピクさんの状態を直立状態（初期状態）にする。 Clear の意味。

ピクトグラフィクス命令一覧

命令の様式	処理
FD 引数1	ピクさんを進行方向に 引数1 だけ進める。（初期状態は上）
BK 引数1	ピクさんを進行方向と逆向きに 引数1 だけ進める。
RT 引数1	ピクさんの進行方向を時計回り方向に角度 引数1 度だけ回転する。
LT 引数1	ピクさんの進行方向を反時計回り方向に角度 引数1 度だけ回転する。
PEN 引数1	引数1 が UP の場合、ペンを上げる。DOWN の場合、ペンを下げる。 引数1 が SQUARE の場合、線の両端の形状は四角、 引数1 が ROUND の場合、線の両端の形状を丸にする。初期状態はペンが上がっている状態で、線の両端の形状は四角。
PENW 引数1	ペンの太さ（幅）を 引数1 にする。初期状態は1。
CS	ペンによって描画された図形を消去する。

算術演算子

算術演算子の様式	評価
A + B	A と B を足す
A - B	A から B を引く
A * B	A と B を掛ける
A / B	A を B で割る
A % B	A を B で割ったあまり

比較演算子

比較演算子の様式	評価
A > B	A が B より大きい
A >= B	A が B より大きいか等しい
A < B	A が B より小さい
A <= B	A が B より小さいか等しい
A == B	A と B が等しい
A != B	A と B が等しくない

ピクトアニメーション、ピクトグラフィクス共通の命令一覧

命令の様式	処理
SET 引数1 引数2	変数 引数1 に 引数2 を代入する。
IF 式1	もし 式1 が真ならば対応する END までの命令を実行する。
ELSEIF 式1	もし対応する先述の IF または ELSEIF の条件が全て満たされなくて、かつ条件式 式1 が真ならば対応する ELSEIF または ELSE または END までの命令を実行する。
ELSE	もし対応する先述の IF または ELSEIF の条件が全て満たされない場合、対応する END までの命令を実行する。
REPEAT 引数1	対応する END までの命令を 引数1 回繰返す。
END	条件文または繰返しの終了。
SC 引数1	ピクさんの拡大率を 引数1 にする。（標準は1）
W 引数1	引数1 秒間、何もせずに待つ。待ちが終了するまで次の命令は実行されない。
S	安全モード (Safety mode) 以外で実行すると安全モードに変更する。安全モードで再度命令すると通常モードに変更する。安全モード中に描画した線画の色はピクさんと同じ緑色となる。
P	禁止モード (Prohibit mode) 以外で実行すると禁止モードに変更する。禁止モードで再度命令すると通常モードに変更する。
A	注意モード (Attention mode) 以外で実行すると注意モードに変更する。注意モードで再度命令すると通常モードに変更する。
I	指示モード (Instruction mode) 以外で実行すると指示モードに変更する。指示モードで再度命令すると通常モードに変更する。指示モード中に描画した線画の色は人型ピクトグラムと同じ白色となる。

関数一覧

関数の表記	機能	戻り値
RAND (min , max)	整数 min 以上 整数 max 以下のランダムな値を返す。	整数 min 以上 整数 max 以下のランダムな値。
ANGLE (parts)	体の部位を示す文字列 parts の向きを右向き（x軸正方向）を0度として）反時計回りの角度を返す。また値は、0 から 359 の整数値をとる。体の部位を示す文字列は二重引用符 (") で囲うこと。例えば左上腕の角度を知りたいときは「ANGLE("LUA")」となる。	体の部位を示す文字列 parts の向き (0 から 359 の整数値をとる)。
X ()	ピクさんの x 座標を整数値で返す。	ピクさんの x 座標
Y ()	ピクさんの y 座標を整数値で返す。	ピクさんの y 座標
COS (theta)	theta 度の余弦を返す	theta 度の余弦
SIN (theta)	theta 度の正弦を返す	theta 度の正弦
TAN (theta)	theta 度の正接を返す	theta 度の正接
ABS (val)	val の絶対値を返す	val の絶対値