

# クリケット基本用語(コマンド)一覧

日本語		英語	機能概要	文法	使用例
ひらがな	漢字				
A、	A、	a、	出力ポートAを指定する。	A、	A、__オン
B、	B、	b、	出力ポートBを指定する。	B、	B、__オン
AB、	AB、	ab、	出力ポートAとBを指定する。	AB、	AB、__オン
オン	オン	on	選択されている出力ポートに接続しているモーターまたはライトをオンにする。	オン	オン
オンのじかんは	オンの時間は	onfor	選択されている出力ポートに接続しているモーターまたはライトを指定の時間オンにする。時間は10分の1秒単位	オンの時間は__<時間>	オンの時間は__5
オフ	オフ	off	選択されている出力ポートに接続しているモーターまたはライトをオフにする。	オフ	オフ
ていし	停止	brake	モーターをオフにし、回転の動きを止める。	停止	停止
じゅんかいてん	順回転	thisway	選択されている出力ポートに接続しているモーターを順回転するように設定する。	順回転	順回転
ぎゃくかいてん	逆回転	thatway	選択されている出力ポートに接続しているモーターを逆回転するように設定する。	逆回転	逆回転
はんでん	反転	rd	選択されている出力ポートに接続しているモーターの回転を現在の向きと反転するように設定する。	反転	反転
パワーは	パワーは	setpower	選択されている出力ポートのパワーレベルを設定する。数値は0～8の間	パワーは__<数値>	パワーは__3
センサーA	センサーA	sensora	センサーポートAに接続しているセンサーの値を返す。	センサーA	センサーA
センサーB	センサーB	sensorb	センサーポートBに接続しているセンサーの値を返す。	センサーB	センサーB
スイッチA	スイッチA	switcha	センサーポートAに接続しているスイッチが押されると真を、それ以外だと偽を返す。	スイッチA	スイッチA
スイッチB	スイッチB	switchb	センサーポートBに接続しているスイッチが押されると真を、それ以外だと偽を返す。	スイッチB	スイッチB
むげんに	無限に	loop	<命令文>を無限にくりかえす。	無限に__「<命令文>」	無限に__「オンの時間は__5__待つ__2__」
くりかえす	繰り返す	repeat	<命令文>を<回数>くりかえす。	くりかえす__<回数>__「<命令文>」	くりかえす__5__「オンの時間は__5__待つ__2__」
もし	もし	if	<条件>が真を返したとき<命令文>を実行する。	もし__<条件>__「<命令文>」	もし__センサーA__>__40__「オン」
もしどちらかを	もしどちらかを	ifelse	<条件>が真の時<命令文1>を、偽の時<命令文2>を実行する。	もしどちらかを__<条件>__「<命令文1>」__「<命令文2>」	もしどちらかを__センサーA__>__40__「オン」__「ピーブ音」
みんなほんとう	皆本当	and	すべての条件が真である場合にほんとうを返す。	みんなほんとう__<条件1>__<条件2>	みんなほんとう__センサーA__>__40__センサーB__>__40
どれかほんとう	どれか本当	or	どれかの<条件>が真であるときにほんとうを返す。	どれかほんとう__<条件1>__<条件2>	どれかほんとう__センサーA__>__40__センサーB__>__40
はんたい	反対	not	<条件>の否定を返す。	はんたい__<条件>	はんたい__スイッチA

# クリケット基本用語(コマンド)一覧

日本語		英語	機能概要	文法	使用例
ひらがな	漢字				
ひとつがほんとう	一つが本当	xor	どれか一つだけの<条件>が真であるときにほんとうを返す。	ひとつがほんとう__<条件1>__<条件2>	ひとつがほんとう__センサーA__>__40__センサーB__>__40
とまる	止まる	stop	実行している手順を停止する。手順内でのみ有効。	止まる	止まる
たいきする	待機する	waituntil	<条件>が真を返すまで次の命令文の実行を待つ。	待機する__「<条件>」	待機する__「スイッチA」
まつ	待つ	wait	プログラムや命令文の実行を一時停止する。停止時間は10分の1秒	待つ__<数値>	待つ__5
つぎのときに	次の時に	when	マルチタスクを可能にする。<条件文>の真偽のチェックを開始し、同時に<命令文2>を実行する。<条件文>が真を返した時<命令文1>を実行し、次に<命令文2>を実行する。	次の時に__「<条件文>」__「<命令文1>」__<命令文2>	次の時に__「スイッチA」__「ピープ音」__無限に__「A」__オンの時間は__10__反転。
つぎのときにおわり	次の時に終わり	whenoff	バックグラウンドタスクの実行を停止する。	次の時に終わり	次の時に終わり
ちゅうし	中止	stop!	実行しているプログラムを停止する。手順外で有効。	中止	中止
タイマー	タイマー	timer	内部タイマーの値を返す。クリケットの電源が入った時、タイマーは0に設定され、電源をオフにするか、リセットした時のみ0に戻る。単位は250分の1秒	タイマー	タイマー
タイマーをもとへ	タイマーを元へ	resett	内部タイマーの値を0にリセットする。	リセット	リセット
ピープおん	ピープ音	beep	ピープ音を出す。	ピープ音	ピープ音
おとは	音は	note	指定の高さと長さで演奏する。	音は__<高さ>__<長さ>	音は__100__20
らんすう	乱数	random	0~255の整数から乱数を発生させ、その値を返す。	乱数	乱数
あまり	余り	remainder	<数値1>を<数値2>で割った余りを返す。	余り__<数値1>__<数値2>	余り__10__3
ひょうじ	表示	output	手順を停止し、ワードまたはリストを返す。手順内でのみ有効。	表示	表示
じょうほうをおくる	情報を送る	sendmessage sm	クリケットからEXへ情報を送る。	情報を送る__<数値>	情報を送る__センサーA
めいれいをおくる	命令を送る	sendcommand sc	命令をクリケットへ送る。	EX:命令を送る__「<命令文>」	EX:命令を送る__「オン」
ダウンロード	ダウンロード	download	EXがクリケットへ手順をダウンロードする。	EX:ダウンロード__<テキストボックス名>	EX:ダウンロード__テキスト1
じょうほうをうけとる	情報を受けとる	requestmessage	EXがクリケットへ情報を要求する。	EX:情報を受けとる__「<数値>」	EX:情報を受けとる__「センサーA」
じょうほう?	情報?	message?	EXがクリケットから情報を受けとったときにほんとうを返す。	EX:情報?	EX:情報?
じょうほう	情報	message	EXがクリケットから受けとった情報の値を返す。	EX:情報	EX:情報
グローバルへんすうは	グローバル変数は	global	グローバル変数を作成する。	グローバル変数は__「変数名」	グローバル変数は__「abc」
		set	グローバル変数の値を設定する。	set変数名__<値>	setabc_10

## クリケット基本用語(コマンド)一覧

日本語		英語	機能概要	文法	使用例
ひらがな	漢字				
スタート	スタート	start	クリケットのボタンが押されたときに実行される特別な手順名。	スタート	手順は__スタート
てじゅんは	手順は	to	手順の始まりを表す。	手順は_ <手順名>	手順は_動く
おわり	終わり	end	手順の終わりを表す。	終わり	終わり

\* EX:と表記のあるものはマイクロワールドEXで使用する基本用語です。  
EXのコマンドセンターまたは手順タブエリアに入力します。