

## バージョン1.0.69

| レベル | ブロック               | せつめい   | いつから   |
|-----|--------------------|--|--------|
| 999 | キャラにメッセージをおくって まつ  | 選んだキャラにメッセージを送り、全ての相手の「メッセージをうけとった」一連のブロックが終わるまで、自分は待つ。<br>引数のキャラには、インスタンスの配列も指定できる。<br>相手が「メッセージをうけとった」の一連のブロックで戻り値をかえすとき、「メッセージの へんじの はいれつ」で戻り値を参照できる。 | 1.0.47 |
| 999 | ぜんいんにメッセージをおくって まつ | 全員にメッセージを送り、全ての相手の「メッセージをうけとった」一連のブロックが終わるまで、自分は待つ。<br>相手が「メッセージをうけとった」の一連のブロックで戻り値をかえすとき、「メッセージの へんじの はいれつ」で戻り値を参照できる。                                  | 1.0.47 |
| 999 | メッセージの へんじの はいれつ   | 「メッセージをおくってまつ」で、全ての相手の「メッセージをうけとった」が終わったとき、全ての相手の戻り値を格納した配列。   | 1.0.47 |
| 999 | ひらかれた              | 作品が開かれたら始まる。   | 1.0.5  |
| 999 | キャラがタッチされはじめた      | じぶんのキャラがタッチされはじめたら、始まる。「キャラがタッチされた」とのちがいは、指を画面から離さなくても始まる点。長押しやドラッグのために使う。   | 1.0.5  |
| 999 | ～キーがおされた           | 物理キーボードのキーがおされたら、はじまる。「スペース、←→↑↓、a～z、0～9」に対応。おされたキーは「おされたキー」変数で調べられる。  | 1.0.35 |
| 999 | ～キーをおす             | 「～キーがおされた」ブロックを駆動する。「スペース、←→↑↓、a～z、0～9」に対応。物理キーボードがないときに使う。  | 1.0.35 |
| 999 | スクリプトをとめる          | 「この」は、そのキャラのそのとき実行している一連のブロックを止める。<br>「ほかの」は、そのキャラがそのとき実行しているブロック以外の一連のブロックを止める。<br>「すべての」は、全てのキャラがそのとき実行している一連のブロック。                                    | 1.0.14 |
| 999 | ～をかえす              | 「ブロックをつくる」で値ブロックをつくる時、そのブロックの内部で出た結果をかえすのに使う。  | 1.0.5  |
| 999 | ブレークポイント           | そのとき実行している一連のブロックを中断し、その後のブロックを1つずつ実行する。   | 1.0.5  |
| 999 | シンクロ               | 排他制御する。Java言語の synchronized(this) に相当する。   | 1.0.32 |
| 999 | よこのいち～たてのいち～にうごく   | キャラの横の位置と縦の位置を同時に設定する。特にペンで線を描くとき、「よこのいち」と「たてのいち」を同時に設定したいときに使う。   | 1.0.26 |
| 999 | よこのいち              | キャラの横の位置を表す変数。「へんすうを～にする」の変数に、この「よこのいち」を入れることで、横の位置を～に移動できる。「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくり Lv1」を見よう。   | 1.0.5  |
| 999 | たてのいち              | キャラの縦の位置を表す変数。   | 1.0.5  |
| 999 | かさなりの じゅんばん        | キャラの重なり順番を表す変数。重なり背面にもっていきたいときは、この変数を小さくする。  | 1.0.47 |
| 999 | おおきさ               | キャラの大きさの倍率を決める変数。1.0 がもとの大きさ。0.1～10.0にできる。   | 1.0.5  |
| 999 | いろのこさ              | キャラの不透明度を決める変数。通常255。0が透明。0～255にできる。   | 1.0.5  |
| 999 | ステルス               | キャラとぶつかったか分からなくする変数。通常は0。1にするとキャラとぶつかったか分からないかわりに、パフォーマンスがよくなる。  | 1.0.24 |
| 999 | しゃべるのを やめる         | ふきだしを止める。<br>例えば、「くみたてよう > オセロニア > かんせいバージョン」で、カーソルがターン切替の際にふきだしを止めるときなどに使う。   | 1.0.22 |
| 999 | ダイアログ              | 指定した見出しと文章でダイアログをだす。ダイアログのボタンをおすと「しらべる」の「ダイアログのへんじ」ローカル変数に結果が入り、次のブロックを実行する。<br>1.0.47から、第4引数に配列も指定できる。  | 1.0.23 |
| 999 | ★を～こあげる            | ★をあげる演出をする。1～3にできる。自分の作品やみんなの作品で★をあげても、メニュー画面左上の★の数には反映されない。   | 1.0.26 |
| 999 | ちかくのキャラのほうをむく      | 自分から一番近い何かのキャラのほうを向く。キャラとの距離は、中心の位置同士で測る。  | 1.0.47 |

|     |                        |  |        |
|-----|------------------------|--|--------|
| 999 | ちかくのキャラのほうをむく          | 自分から一番近い指定キャラのほうを向く。キャラとの距離は、中心の位置同士で測る。   | 1.0.47 |
| 999 | じぶん                    | 自分のインスタンスをあらわす。「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくり Lv2」のヒントをみよう。  | 1.0.7  |
| 999 | よびだしたキャラ               | 自分のインスタンスをあらわす。「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくり Lv1」のヒントをみよう。  | 1.0.7  |
| 999 | キャラの なまえ               | 自分のキャラの名前  | 1.0.32 |
| 999 | じぶんの←よこのいち             | 自分のキャラの左端の横の位置   | 1.0.47 |
| 999 | じぶんの→よこのいち             | 自分のキャラの右端の横の位置   | 1.0.47 |
| 999 | じぶんの↑たてのいち             | 自分のキャラの上端の縦の位置   | 1.0.47 |
| 999 | じぶんの↓たてのいち             | 自分のキャラの下端の縦の位置   | 1.0.47 |
| 999 | キャラを よこのいち たてのいち によびだす | 選んだキャラを、指定した横の位置と縦の位置によびだす。  | 1.0.32 |
| 999 | へんすうを からっぽの はいれつにする    | 空の配列をつくる。「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくりLv3」のヒントをみよう。   | 1.0.5  |
| 999 | へんすうを からっぽの じしょにする     | 空の辞書をつくる。辞書は、連想配列とも呼ばれる。配列のような数字ではなく、文字も添字にできる。  | 1.0.5  |
| 999 | へんすう[そえじ]              | 配列の添字の要素を読みこむ。「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくりLv3」のヒントをみよう。  | 1.0.5  |
| 999 | へんすう[そえじ]を~にする         | 配列の添字の要素を書きこむ。「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくりLv3」のヒントをみよう。  | 1.0.5  |
| 999 | へんすうの ようそすう            | 配列の要素数。例えば配列に0と1が入っていれば、要素数は2。   | 1.0.5  |
| 999 | [+]                    | 配列をつくる。+をおすと、おした数だけ配列の要素を確保する。   | 1.0.5  |
| 999 | {+}                    | 辞書をつくる。+をおすと、辞書のキー、値の順に要素を確保する。  | 1.0.47 |
| 999 | ~が はいれつ                | ~が配列かどうか返す。  | 1.0.53 |
| 999 | ~が じしょ                 | ~が辞書かどうか返す。  | 1.0.53 |
| 999 | ~をはいれつのさいごにつけたす        | 配列の最後に要素を追加  | 1.0.19 |
| 999 | はいれつのさいごをとりのぞく         | 配列の最後の要素を削除  | 1.0.19 |
| 999 | はいれつをシャッフルする           | 配列の要素の順番をランダムに入れ替える  | 1.0.35 |
| 999 | はいれつを~でつなぐ             | 配列の各要素を、指定された区切り文字でつないだ文字列を返す。   | 1.0.53 |
| 999 | じしょのキーはいれつ             | 辞書のキー配列をつくる  | 1.0.35 |
| 999 | テキストのながさ               | テキストの文字数   | 1.0.35 |
| 999 | テキストをはいれつにする           | テキストを1文字ずつの配列にする   | 1.0.35 |
| 999 | ~をおおもじにする              | アルファベットを大文字にする   | 1.0.35 |
| 999 | ~をこもじにする               | アルファベットを小文字にする   | 1.0.35 |
| 999 | 小数点以下~ケタに四捨五入          | 小数点以下(右側)について、指定した桁数分が四捨五入/切上/切捨<br>※ 算数の四捨五入/切上/切捨とは、指定方式がちがいます。<br>内部ではc++11のstd::round/floor/ceilとstd::powを組みあわせて使っているため、誤差があります。 | 1.0.35 |
| 999 | 小数点以上~ケタに四捨五入          | 小数点以上(左側)について、指定した桁数分が四捨五入/切上/切捨<br>※ 算数の四捨五入/切上/切捨とは、指定方式がちがいます。<br>内部ではc++11のstd::round/floor/ceilとstd::powを組みあわせて使っているため、誤差があります。 | 1.0.35 |
| 999 | sin                    | 指定された角度の正弦(sin)を返す。  | 1.0.42 |
| 999 | cos                    | 指定された角度の余弦(cos)を返す。  | 1.0.42 |
| 999 | atan2(y,x)             | 点(0,0)から点(x,y)までの半直線と、正のx軸の間の平面上の角度を返す。第1引数がyであることに注意。   | 1.0.42 |
| 999 | aのn乗                   | aをn乗した数を返す。  | 1.0.42 |
| 999 | aの平方根                  | aの平方根を返す。  | 1.0.42 |
| 999 | aの絶対値                  | aの絶対値を返す。  | 1.0.53 |
| 999 | ~が~ではない                | 左の~が、右の~とが、同じではない。   | 1.0.5  |
| 999 | ~ではない                  | ~が、あっていない。   | 1.0.5  |
| 999 | ~が~以下                  | 左の~が、右の~以下。  | 1.0.6  |
| 999 | ~が~以上                  | 左の~が、右の~以上。  | 1.0.6  |
| 999 | タッチされた よこのいち           | タッチされた よこのいち。  | 1.0.5  |

|     |                          |  |        |
|-----|--------------------------|--|--------|
| 999 | タッチされた たてのいち             | タッチされた たてのいち。  | 1.0.5  |
| 999 | 今年                       | そのときの年月日時分秒をあらわす。  | 1.0.10 |
| 999 | 1970年からの秒                | そのときの1970年からの秒をあらわす。   | 1.0.10 |
| 999 | ~cm                      | 「~すすむ」ときの単位は、画面をよこ800・たて430とするが、これをcm単位にするときに使う。                         | 1.0.6  |
| 999 | ダイアログのへんじ                | ダイアログブロックでボタンをおされた結果。左からボタンの数字が0、1、、、となっている。「OK」なら0。「はい」なら0、「いいえ」なら1。    | 1.0.23 |
| 999 | おされたキー                   | キーがおされたときの文字。「スペース、←→↑↓、a~z、0~9」   | 1.0.35 |
| 999 | 1と2の大きいほう                | 左右の数字の大小を比較し、大きい数字を返す。   | 1.0.35 |
| 999 | 1と2の小さいほう                | 左右の数字の大小を比較し、小さい数字を返す。   | 1.0.35 |
| 999 | なにかとぶつかった                | 何かのキャラとぶつかったかどうか調べる。   | 1.0.47 |
| 999 | ぶつかったキャラの はいれつ           | ぶつかった全てのキャラを格納した配列。メッセージを送るとき、ぶつかったキャラだけにメッセージを送りたいときなどに使う。              | 1.0.47 |
| 999 | さくひんの だいめい               | この作品の題名。   | 1.0.35 |
| 999 | ニックネーム                   | 今のユーザのニックネーム。  | 1.0.52 |
| 999 | ブロックをつくる                 | ブロックをつくる。くわしくは「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくり Lv1」のヒントをみよう。               | 1.0.5  |
| 999 | あたいブロックをつくる              | 値ブロックをつくる。くわしくは「くみたてよう > コラボ!逆転オセロニア > ボードづくり Lv3」のヒントをみよう。              | 1.0.5  |
| 999 | ペンを~よせにする                | ペンで字を書くとき、左寄・中央寄・右寄を変更する。このブロックで指定しないときは中央寄。複数行のときのみ意味がある。               | 1.0.32 |
| 999 | ペンのいろのこさを255にする          | ペンの色の不透明度を0~255で指定する。通常255。0で透明。   | 1.0.49 |
| 999 | ペンを てまえにもってくる            | キャラの上に重ねて線を引いたり字を書いたりできるようにする。このブロックを使わないときは、キャラの下に線や字が出る。               | 1.0.32 |
| 999 | ~をよこのいち たてのいち に スケール でかく | ペンをすらすら、直接指定した座標に字を書く。~には「とったしゃしんデータ」や「えらんだしゃしんデータ」も入れられる。スケールで縮尺も指定できる。 | 1.0.35 |