

バージョン1.0.82

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。 引数のキャラには、インスタンスの配列も指定できる。 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。 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	はいけいがタッチされおわった	はいけいがタッチされおわったら、始まる。「はいけいがタッチされた」とのちがいは、指を画面から離さないと始まらない点。	1.0.82
999	どこかがタッチされおわった	どこかがタッチされおわったら、始まる。「どこかがタッチされた」とのちがいは、指を画面から離さないと始まらない点。	1.0.82
999	～キーがおされた	物理キーボードのキーがおされたら、始まる。「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	～キーがはなされた	物理キーボードのキーがはなされたら、始まる。「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。	1.0.82
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。 「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。 「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。 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。 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 ※ 算数の四捨五入/切上/切捨とは、指定方式がちがいます。 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	小数点以下(左側)について、指定した桁数分が四捨五入/切上/切捨 ※ 算数の四捨五入/切上/切捨とは、指定方式がちがいます。 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	log e	自然対数	1.0.72
999	log 10	常用対数	1.0.72
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	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単位にするときを使う。	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	ペンのいちを～で あわせる	ペンで書くときの、位置あわせをかえる。このブロックで指定しないときはまんなか。	1.0.73
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	ペンをずらさず、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