

```

1 'UMADASH 260103
10 CLS:CLV:CLP
20 POKE#700,0,0,0,0,0,0,31,127,8,24,28,62,118,240,224,
224,191,191,57,112,112,96,32,32,224,192,192,224,96,4
8,16,8
30 POKE#720,0,0,0,0,0,24,127,191,0,4,12,30,63,251,240,
224,191,63,57,112,96,48,16,9,192,192,192,192,96,96,1
92,0
40 POKE#740,16,24,56,124,110,15,7,7,0,0,0,0,0,0,248,2
54,7,3,3,7,6,12,8,16,253,253,156,14,14,6,4,4
50 POKE#760,0,32,48,120,252,223,15,7,0,0,0,0,0,24,254,
253,3,3,3,3,6,6,3,0,253,252,156,14,6,12,8,144
90 CLT
100 FORT=0T01
110 FORS=0T030
120 C=D*4+T*8
130 BEEP4:LCABS(30*T-S),10:?CHR$(224+C,225+C,28,28,31,
226+C,227+C):CLK
140 IFINKEY()=28+DD=!D:LCABS(31*T-S),10:?CHR$(0,28,31,
0):BEEP8:NEXTELSECONT
150 NEXT
160 LC0,10:?CHR$(224,225,28,28,31,226,227);TICK()

```

■ 変数 ■

- C : 表示する馬キャラカウンター用(代入用、0-4-8-12 と変化)
- D : 馬の脚開閉アニメーション用フラグ(0-1-0-1-…と変化)
- S : 馬のステップ数(画面端から端までの歩数)
- T : 馬のターン状態フラグ(0:左から右へ 1:右から左へ)

■ 処理の内訳 ■

- 10～50 行 : 初期設定(変数リセット、馬のキャラクター定義)
- 90 行 : タイムリセット
- 100 行 : 往復のループ
- 110 行 : 画面端から端まで移動のループ
- 120～130 行 : 馬の表示
- 140 行 : キー入力
- 160 行 : ゲームオーバー～タイム表示

■ 参考サイト ■

- dot2bas : <https://ichigojam.github.io/dot2bas/>
- 100m ダッシュを作ろう/PCN 上田 : http://www.white.unic.jp/jypc/files/ichigojam_100m.pdf