

[マニュアル](#)に戻る。

ジャイロセンサオブジェクト

- 装置の傾きを取得するためのオブジェクトです。
- 水平の傾きは「ヨー?」、左右の傾きは「ロール?」、前後の傾きは「ピッチ?」という命令でも取得できます。
- **水平の傾き?**: 水平方向の傾き（ヨー）を返します。値は-180から180です。
 - （例）水平方向の傾きを取得します。

x=ジャイロセンサ! 水平の傾き?。

- **左右の傾き?**: 左右方向の傾き（ロール）を返します。値は-180から180です。
 - （例）左右方向の傾きを取得します。

y=ジャイロセンサ! 左右の傾き?。

- **前後の傾き?**: 前後方向の傾き（ピッチ）を返します。値は-180から180です。
 - （例）前後方向の傾きを取得します。

z=ジャイロセンサ! 前後の傾き?。

タッチセンサオブジェクト

- 画面への指などの接触（タッチ）を取得するオブジェクトです。
- 画面にタッチすると動作というメソッドが実行されます。
 - （例）画面に触れると「タッチしました」と表示します。

タッチセンサ: 動作 = 「ラベル! "タッチしました" 作る」。

- **タッチした?**: 直前にタッチしていたかどうかを返します。
 - （例）画面に触れていれば「タッチしました」を表示します。

「タッチセンサー! タッチした?」! なら「ラベル! "タッチしました" 作る」実行。

- **タッチしている?**: 画面にタッチしているかどうかを返します。
 - （例）画面に触れているかどうかを変数に入れます。

t=タッチセンサー! タッチしている?。

- **横の位置?**: 最後にタッチした場所のx座標を返します。
 - （例）画面に触れている場所のx座標を変数に入れます。

x=タッチセンサー! 横の位置?。

- **縦の位置?**: 最後にタッチした場所のy座標を返します。
 - （例）画面に触れている場所のy座標を変数に入れます。

y=タッチセンサー! 縦の位置?。

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

https://dolittle.eplang.jp/ref_sensor?rev=1515029951

Last update: **2018/01/04 10:39**

