

[マニュアル](#)に戻る。

加速度センサオブジェクト

- 装置にかかる重力加速度を取得するためのオブジェクトです。
- センサが取得する値の範囲、軸の方向、各軸の正負の方向は、端末の機種によって異なります。
- **左右の加速度?** : 端末の左右方向にかかっている重力加速度を返します。
 - (例) 端末の左右方向にかかっている重力加速度を取得します。

x[]加速度センサ! 左右の傾き?。

- **上下の加速度?** : 端末の上下方向にかかっている重力加速度を返します。
 - (例) 端末の上下方向にかかっている重力加速度を取得します。

y[]加速度センサ! 上下の傾き?。

- **前後の加速度?** : 端末の前後方向にかかっている重力加速度を返します。
 - (例) 端末の前後方向にかかっている重力加速度を取得します。

z[]加速度センサ! 前後の傾き?。

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



Last update: **2021/06/07 09:10**