



## 概 略

2次元図形を描く1つの方法としてタートルグラフィクスが考案され、それをパーソナルコンピュータ上にインプリメントした例がいくつか紹介されている(参考文献(1)~(4)参照)。その中で、「言語T(参考文献(1))」は、図形を描く命令以外にディスク入出力、関数リストに対するエディタ、Helpメニューなど多くの機能が用意され、プログラミング環境が整備されている。そのため、言語Tを用いれば、複雑な2次元図形を容易に描くことができる。しかし、タートル(亀)の名前が示すように、2次元図形には適しているものの、それを用いて3次元図形の透視図を描くのは困難である。

一方、3次元透視図を描くためのツールとして、「トンボグラフィクス」が参考文献(5)で紹介されている。しかし、トンボグラフィクスでは5個の基本命令(Draw, Jump, Turn, Up, Spin)がPascalまたはBASICのサブルーチンとして用意されているのみで、プログラミング環境が整備されておらず、使い難いという問題がある。

そこで、筆者らは言語Tとトンボグラフィクスの両者の特徴を取り入れ、容易に3次元透視図形を描くことのできる「3次元グラフィクス用言語T3(Tombow graphics for 3-dimension)」を開発し、インプリメントしたので以下に報告する。なお、2次元のタートルに対応したものを参考文献(5)にならい、言語T3でも「トンボ」という名称を用いる。また、紙面の都合上、ここでは3次元図形を2次元上の透視図に変換する図形変換については説明を割愛する。興味のある方は参考文献(5)~(7)を参照していただきたい。

## 対象機種と言語T3の特徴

### 【対象機種】

NEC PC-9801シリーズ  
(プロッタ:横河北辰電機 PL 1000)

### 【使用言語】

N<sub>88</sub>-BASIC, またはMS-DOS上のN<sub>88</sub>-BASIC インタープリタ/コンパイラ

対象機種は、速度の点から16ビット機種

のNEC PC-9801シリーズに限定した\*。また、さらに高速性を達成できるように、N<sub>88</sub>-BASIC コンパイラ版も用意した。プロッタはYEW・PL 1000用にインプリメントしてあるが、他の機種にも容易に移植できる。

言語T3の特徴を以下に示す。言語T3は言語Tの特徴をほとんどすべて引き継いでいるが、さらに⑧のような改良がなされている。また、3次元グラフィクス特有の特徴として、⑭、⑮がある。

### 言語T3の特徴

- ① コマンドはすべて1文字である。
- ② 原則として被演算子は1個であり、演算子後置形式である。
- ③ すべてのコマンドが、同一レベルで対等に取り扱える。
- ④ 関数の定義、関数リストのセーブ、ロード、ファイル一覧機能がある。
- ⑤ CRTスクリーン上で、関数に対するエディット機能がある(@コマンド実行時)。
- ⑥ トンボの消去再登場が可能。
- ⑦ A, B<sub>0</sub>, B<sub>1</sub>, ..., B<sub>9</sub>, Mなどの12個のレジスタが使える、加減乗除(Mは加減のみ)が行なえる。

\*プログラムを修正すればPC-8801上でも動作するが、非常に低速となる。また、他の機種にも容易に移植できる。

- ⑧ 正負の実数および整数を、区別なく取り扱える。
- ⑨ 画面のハードコピー、関数リストのプリント出力が可能。
- ⑩ 図形のプロッタ出力が可能。
- ⑪ 実行中に割り込み STOP が可能。
- ⑫ HELP キーにより、コマンド一覧表が参照できる。
- ⑬ 誤操作に対するエラー処理機能がある。
- ⑭ 視点の座標および視線方向を、自由に設定できる。
- ⑮ 座標軸の表示、消去が可能。

いる。これは、基本命令名(言語 T では F [Forward], J [Jump], L [Left], R [Right], 言語 T 3 では D [Draw], J [Jump], T [Turn], U [Up], S [Spin]) の相違による。

言語 T 3 によるプログラミングの基本的な考え方は、言語 T とまったく同じである。そのため、ここでは各コマンドの詳しい説明は省略する。表 1 の使用例を実際に行い、画面の変化を見れば、すぐ各コマンドの働きが理解できよう。なお、方向に関するコマンド (T, U, S) の数値は角度を表わすが、「ラジアン」ではなく「度」である。

した場合に、図 1 に示すような視点設定入力要求が表示される。これは、3次元上の視点位置、および視線方向を設定するためのものである。視点の位置を変更して視線を原点方向にしたい場合は「1」を、視点の位置と視線の方向を共に設定したい場合は「2」を、また、変更の必要がない場合は「」を押す。デフォルト値は、視点の位置がワールド座標の  $(X_r, Y_r, Z_r) = (200, 150, 300)$  で、視線は原点方向を向くように設定されている。ただし、ワールド座標系は図 2 に示すような右手系であり、視線の方向を決定するパラメータ Alpha( $\alpha$ ), Beta( $\beta$ ) の定義は、図 3 に示す方法で行なった。

視点をデフォルト値に選んだ場合は、図 4 に示すような表示となる。

画面中央には青色で 3 本の座標軸が描かれ、原点にトンボが表示される。トンボは、

コマンド

言語 T 3 のコマンド一覧表、およびその使用例を表 1 に示す。言語 T 3 のコマンドのうち、レジスタ関係やディスク関係は言語 T とほぼ同じコマンド名を採用しているが、その他のコマンド名はかなり異なっ

言語 T 3 の使用法

言語 T 3 の使用法を説明する。言語 T 3 を起動した場合、および V コマンドを入力

表 1 言語 T 3 の コマンド一覧表	コマンド	読み方	説明	使用例
移動	D J H	Draw Jump Home	軌跡を残して前後進 軌跡を残さず前後進 原点上に移動し X 軸方向を向く	10D 20.5D AD -15J 5.5J BJ H
方向	T U S X	Turn Up Spin X-axis	左右に回転 (正方向: 左) 上下に回転 (正方向: 上) 左右にねじる (正方向: 左) X-Y 面に平行で X 軸正方向を向く	45T 33.3T -90T 60U -90U AU 60S -33.3S BS X
表示	C O W K R L	Clear. Out Write Kill Represent Line-color	画面をクリア トンボを消去 座標軸を消去 座標軸を表示 トンボの軌跡の色を指定	C O W K R 7L 5L 1L ML
繰返分岐	(, ) ? 	Parenthes Test	カッコ内を繰り返す ?[命令1] [命令2] (A) > 0 のとき、命令1を実行 (A) ≤ 0 のとき、命令2を実行	4(30D90T) ?[90T10D] [30T5J]
レジスタ関係	A B M I + - * / # ! & % < >	A register B register M register Initialize A plus (アンダーバー) A minus A multiply A divide B plus B minus B multiply B divide M plus M minus	Aレジスタの内容分だけ実行 Bレジスタの内容分だけ実行 Mレジスタの内容分だけ実行 すべてのレジスタをクリア Aレジスタに加える Aレジスタから引く Aレジスタに掛ける Aレジスタを割る Bレジスタに加える Bレジスタから引く Bレジスタに掛ける Bレジスタを割る Mレジスタに加える Mレジスタから引く	AD A(30D) A% BT BJ B+ B- MJ ML M(30U) I 10+ -45+ B+ 50. -3.3. B- 5* 3.14* M* 2/ -10/ B/ 60# -10# A# 5.5! -90! B! 5& -1& A& 3% -10% M% 3< 4.5< -2< 5> 9> B>
関数関係	F E @ Y	Function Def Erase List output List print	関数を定義する 関数の登録をすべて抹消する 関数のリストを表示する 関数リストをプリント出力する	Fa(50D90T) E @ Y
ディスク関係	; \$ =	Files Save Load	ファイルの出力 \$"ファイル名"数1, 数2. (@コマンドの関数リストの数1から数2行目までの関数をファイル名でセーブする ="ファイル名"数1. ファイル内の関数を関数リストの数1行目以後にロードする	; \$"Figure"1,7, = ="Figure"1,
その他	^ P V HELPキー STOPキー	Copy Plotter View point Help Stop	画面のハードコピーをとる プロッタ出力の設定 視点位置、視線方向の設定 コマンドの一覧表を出力 コマンド入力待ち状態に戻る	^ P V

図 1 視点設定

```

<<<<<< View Point >>>>>>
=====
Xf= 200      :Yf= 150      :Zf= 300
Alpha=-33.69 :Beta= 22.58
=====
Do you set a new view-point ?

(Xf,Yf,Zf) only .[1]
All.....[2]
No Change.....[CR]

Select ?
    
```

図 2 ワールド座標系

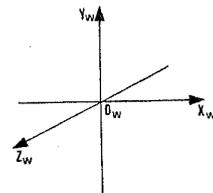
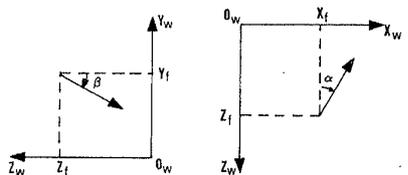


図 3  $\alpha, \beta$  の定義



初期状態および H コマンドが実行された場合には、X-Y 面内の原点上で X 軸方向を向く。また、トンボは上下の区別がしやすいように、図 5 に示すように色を定めてある。なお、視線が原点と反対方向を向いている場合など、視野内に座標軸やトンボが存在しないときは、当然のことながら CRT 上には何も表示されない。

画面上部にはトンボの現在座標 X, Y, Z と A, B, M 各レジスタの値が表示される。ただし、B レジスタは M レジスタの値(実数値の場合は四捨五入された値)により、B<sub>0</sub>~B<sub>9</sub> のいずれか 1 つのレジスタが選択される。たとえば、M = 2 の場合には B<sub>2</sub> が選択される。また、右上部の四角形には、L コマンドで指定されたトンボの軌跡の色と同じ色が表示される。なお、デフォルト値は白である。

図 4 の 2 行目の「>>」は、言語 T 3 のプ

ロンプト記号である。このあとに、任意のコマンドを連続して入力することができる。一度に入力できる命令は最大 253 文字である。ただし、関数定義は最大 75 文字までである。また、再帰呼び出しの回数は 500 段に設定されており、定義できる関数名は、英小文字とカタカナ(ッ、ユなどの小文字は除く)の 71 個である。

プロッタ出力を得るために P コマンドを入力した場合は、図 6 に示すような表示となる。[2] (Direct mode <on>) を選択すると、以後、CRT 画面に出力される図形は同時にプロッタにも出力される。[3] (Direct mode <off>) を選択すると、以後、プロッタには出力されない。[1] はプロッタ初期化用であり、図 7 に示すような表示がなされる。使用する用紙とプロッタ用紙へ出力する場合の倍率、およびプロッタ用紙上の画面位置が設定できる。

### 言語 T 3 による 3次元図形例

次に、言語 T 3 によるプログラムとその図形を、いくつか紹介する。

図 8 に示すように、関数 a~y をコマンド F を用いて定義する。たとえば、関数 a は、

Fa(18(AD 20 T))

で定義できる。このとき、次のような命令で図形 1~8 を描くことができる。ただし、視点はデフォルト値の場合である。

球 (図形 1)

CHI 20 +- 30 U 30 Sb

円錐 (図形 2)

CHI 20 + 1.58384 # - 60 Sc

図 4 言語 T 3 の画面構成

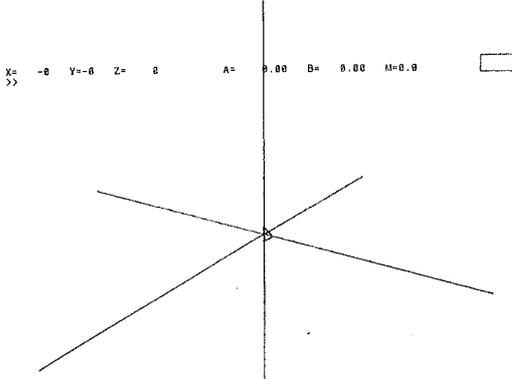


図 5 トンボの色(上から見た場合)

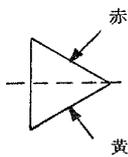


図 6 プロッタ コントロール

```
Plotter control
Initiarize.....[1]
Direct mode <On>...[2]
              <Off>...[3]
No change.....[4]

Select ?
```

図 7 プロッタ設定

```
Now paper size => A3
(Xmax= 380 , Ymax= 255 )

A3.....[1]
B4.....[2]
A4.....[3]
B5.....[4]
other.....[5]
no change [6]

Select ? 1

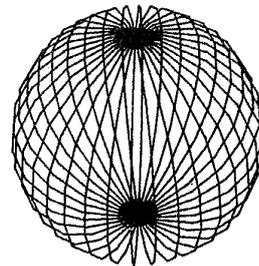
(X) Multiplier 1 ?
(Y) Multiplier 1 ?
(X) Position 0 ?
(Y) Position 0 ?
```

図 8 関数定義

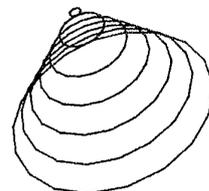
a: 円, b: 球, c: 円錐, d: リング,  
e~k: 立方体, m~p: 立方体(面),  
q, r: 積木, s~y: 立方体(再帰)

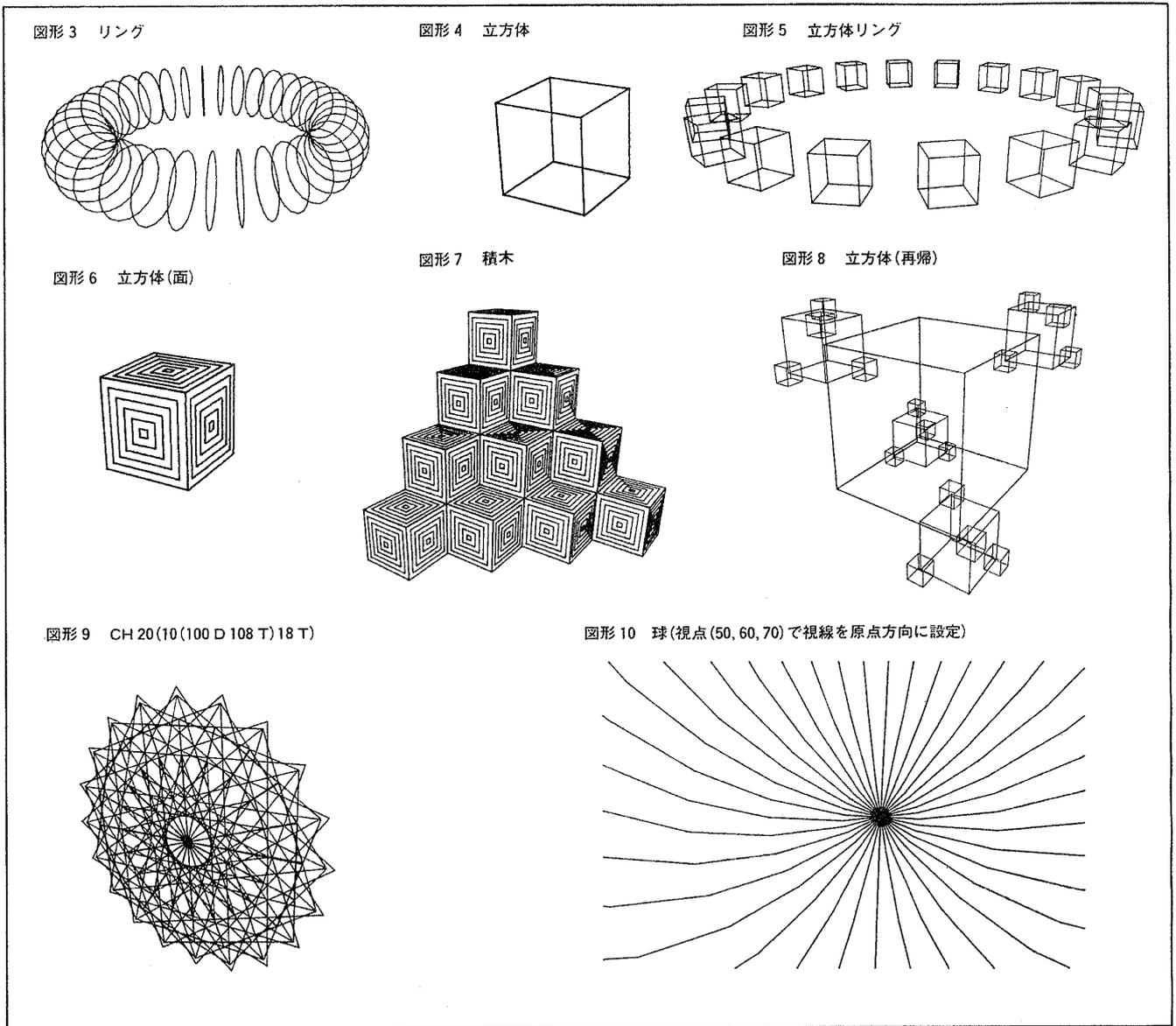
```
a:18(AD20T)
b:18(a2/AJ10U-1*AJ-2*)
c:?{a90T10J90U10J-90U-90TBJ2(B_)c}[1]
d:36(a90UBJ-80U)
e:AD90T
f:AD90U
g:AJ90T
h:ge90Uge-90Uge90Ug-90U
k:2(e)2(ef)3(f)h
m:6(4(e)BJ90TBJ-90T2(B_))12(B+)
n:B1AR11% m-90T68BJ-90TBJ180T
p:3(AJ90T90Sn-90UAJ90U)
q:90TM(AJ)-90TM(pAJ-90TAJ90T)180TM(AJ)180T
r:4(q1)90UAJ-90U)
s:2/AJ-90TAJ-90UAJ90S:80T2*
t:2/AJ90TAJ90UAJ90S180T2*
x:2>MLsyeevfeffyyffht2<ML
y:3/10 ?[10*x3*][10+3*]
```

図形 1 球



図形 2 円錐





リング (図形 3)

CHI 10 + A # 2 & - 90 T 50 J 90 T d

立方体 (図形 4)

CHI 50 + k

立方体リング (図形 5)

CHI - 45 U 40 + 18 (k 80 J - 20 U)

立方体(面) (図形 6)

CHI 50 + p

積木 (図形 7)

CHI - 90 T 50 J 90 T 35 + 4 < r

立方体(再帰) (図形 8)

CHI - 90 U 375 + 9 < y

言語 T 3 では、面を塗りつぶすことはできないが、図形 6 のように疑似的に面を描くことができる。図形 6 は、正方形の繰り返しで面を疑似的に表わしたものである。図形 8 は、立方体の隣り合わない 3 つの

頂点に小さな正方形を描くように、再帰的に定義したものである。関数 y 内の数値 3 が各立方体の比率を決定しており、数値 10 が最小の立方体の大きさを決定している。

言語 T 3 は言語 T の機能をほとんどすべて引き継いでいるため、参考文献 1) で紹介されている言語 T のプログラムは、対応するコマンドに変更するだけで言語 T 3 でも描くことができる。たとえば、

CH 20 (10 (100 D 108 T) 18 T)

により、図形 9 が得られる。

図形 1 ~ 図形 9 は視点がデフォルト値の場合の図形であるが、視点の位置および視線の方向を変えれば、同じ図形でも異なって見える。たとえば、V コマンドを用いて視点を (50, 60, 70) にして視線を原点方向に設定し、球のプログラムを実行すると図形 10 が得られる。これは、球の内部に入って球を見た図形となる。

### 言語 T 3 のインプリメント上の注意

リスト 1 に N88-BASIC コンパイラ (MS-DOS) 用のプログラムを示す。また、通常の N88-BASIC 用はリスト 2 のように変更すればよい。

プロッタがない場合は 5370 行 ~ 5980 行を消去し、1630 行の「GOTO \*PLOTTER」を「RETURN」に変更する必要がある。また、座標軸のクリッピングが必要ない場合

には、4390 行 ~ 4680 行を消去して、4380 行を「RETURN」に変更してもよい。ただし、このように変更すると、視点が原点に近づきすぎた場合などに座標軸が表示されなくなる。

座標軸の長さは X, Y, Z 軸共に -300 ~ 300 に、トンボの大きさは一辺 10 に設定してある。これらを変更したい場合は、座標軸の長さは 4070 行、4130 行、4190 行中の数値 (-300 と 300) を、また、トンボの大きさは 3160 行 ~ 3190 行中の数値 (5 と 10) を、それぞれ変更することにより行なうことができる。

なお、漢字 ROM がない場合は、4740 行 ~ 5180 行の HELP メッセージをカタカナにする必要がある。

### おわりに

3次元グラフィックス用言語 T 3 について

紹介した。言語 T 3 を用いれば、ここで紹介した図形以外にも様々な興味深い図形を描くことができる。たとえば、2次元の「木」や「ヒルベルト曲線」を3次元に拡張した図形なども、容易に描くことができる。しかしながら、このような図形は視線方向の前後の線が重なり、2次元のような美しい幾何学模様とならない場合が多い。また、言語 T 3 は3次元図形を容易に取り扱えるので、3次元図形を教える CAI 用の言語としても利用できるものと思われる。

#### <参考文献>

- (1) 山本米雄, 川上博, 森崎雅徳; 「CAI 向き言語 T(1), (2)」, Information, Vol.2, No.6, No.7, 1983, p.55, p.79
- (2) 石田則道; 「ロボット言語で怪物曲線を描こう」, bit, Vol.15, No.10, 1983, p.4
- (3) 林 博; 「インタラクティブなプログラミング言語 ROBOT」, ASCII, Vol.3, No.3, 1979, p.42
- (4) Shinji Tanaquax; 「アドリブ CAI 向きタートル言語 tortoise [1], [2]」, I/O, Vol.8, No.1, No.2, 1983, p.363, p.391
- (5) 原田康徳, 鏡 慎; 「3次元版タートルグラフィックス」, Information, Vol.13, No.6, 1984, p.59
- (6) 山口富士夫; 「コンピュータディスプレイによる図形処理工学」, 旧刊工業新聞社, 1981
- (7) 前田裕樹; 「PC Graphic Technology」, Oh! PC, 4, 5, 6, 7, 1984, p.201, p.217, p.232, p.230

#### リスト 1 言語 T 3 プログラムリスト [N88-BASIC コンパイラ (MS-DOS)]

```

1000 *****
1010 * Language T3 for 3-dimensional Graphics
1020 * (1985)
1030 * Copyright (C) by Y.Onishi & H.Yamamoto
1040 *****
1050 *****
1060 *****
1070 *****
1080 *****
1090 *****
1100 *****
1110 *****
1120 *****
1130 *****
1140 *****
1150 *****
1160 *****
1170 *****
1180 *****
1190 *****
1200 *****
1210 *****
1220 *****
1230 *****
1240 *****
1250 *****
1260 *****
1270 *****
1280 *****
1290 *****
1300 *****
1310 *****
1320 *****
1330 *****
1340 *****
1350 *****
1360 *****
1370 *****
1380 *****
1390 *****
1400 *****
1410 *****
1420 *****
1430 *****
1440 *****
1450 *****
1460 *****
1470 *****
1480 *****
1490 *****
1500 *****
1510 *****
1520 *****
1530 *****
1540 *****
1550 *****
1560 *****
1570 *****
1580 *****
1590 *****
1600 *****
1610 *****
1620 *****
1630 *****
1640 *****
1650 *****
1660 *****
1670 *****
1680 *****
1690 *****
1700 *****
1710 *****
1720 *****
1730 *****
1740 *****
1750 *****
1760 *****
1770 *****
1780 *****
1790 *****
1800 *****
1810 *****
1820 *****
1830 *****
1840 *****
1850 *****
1860 *****
1870 *****
1880 *****
1890 *****
1900 *****
1910 *****
1920 *****
1930 *****
1940 *****
1950 *****
1960 *****
1970 *****
1980 *****
1990 *****
2000 *****
2010 *****
2020 *****
2030 *****
2040 *****
2050 *****
2060 *****
2070 *****
2080 *****
2090 *****
2100 *****
2110 *****
2120 *****
2130 *****
2140 *****
2150 *****
2160 *****
2170 *****
2180 *****
2190 *****
2200 *****
2210 *****
2220 *****
2230 *****
2240 *****
2250 *****
2260 *****
2270 *****
2280 *****
2290 *****
2300 *****
2310 *****
2320 *****
2330 *****
2340 *****
2350 *****
2360 *****
2370 *****
2380 *****
2390 *****
2400 *****
2410 *****
2420 *****
2430 *****
2440 *****
2450 *****
2460 *****
2470 *****
2480 *****
2490 *****
2500 *****
2510 *****
2520 *****
2530 *****
2540 *****
2550 *****
2560 *****
2570 *****
2580 *****
2590 *****
2600 *****
2610 *****
2620 *****
2630 *****
2640 *****
2650 *****
2660 *****
2670 *****
2680 *****
2690 *****
2700 *****
2710 *****
2720 *****
2730 *****
2740 *****
2750 *****
2760 *****
2770 *****
2780 *****
2790 *****
2800 *****
2810 *****
2820 *****
2830 *****
2840 *****
2850 *****
2860 *****
2870 *****
2880 *****
2890 *****
2900 *****
2910 *****
2920 *****
2930 *****
2940 *****
2950 *****
2960 *****
2970 *****
2980 *****
2990 *****
3000 *****
3010 *****
3020 *****
3030 *****
3040 *****
3050 *****
3060 *****
3070 *****
3080 *****
3090 *****
3100 *****
3110 *****
3120 *****
3130 *****
3140 *****
3150 *****
3160 *****
3170 *****
3180 *****
3190 *****
3200 *****
3210 *****
3220 *****
3230 *****
3240 *****
3250 *****
3260 *****
3270 *****
3280 *****
3290 *****
3300 *****
3310 *****
3320 *****
3330 *****
3340 *****
3350 *****
3360 *****
3370 *****
3380 *****
3390 *****
3400 *****
3410 *****
3420 *****
3430 *****
3440 *****
3450 *****
3460 *****
3470 *****
3480 *****
3490 *****
3500 *****
3510 *****
3520 *****
3530 *****
3540 *****
3550 *****
3560 *****
3570 *****
3580 *****
3590 *****
3600 *****
3610 *****
3620 *****
3630 *****
3640 *****
3650 *****
3660 *****
3670 *****
3680 *****
3690 *****
3700 *****
3710 *****
3720 *****
3730 *****
3740 *****
3750 *****
3760 *****
3770 *****
3780 *****
3790 *****
3800 *****
3810 *****
3820 *****
3830 *****
3840 *****
3850 *****
3860 *****
3870 *****
3880 *****
3890 *****
3900 *****
3910 *****
3920 *****
3930 *****
3940 *****
3950 *****
3960 *****
3970 *****
3980 *****
3990 *****
4000 *****
4010 *****
4020 *****
4030 *****
4040 *****
4050 *****
4060 *****
4070 *****
4080 *****
4090 *****
4100 *****
4110 *****
4120 *****
4130 *****
4140 *****
4150 *****
4160 *****
4170 *****
4180 *****
4190 *****
4200 *****
4210 *****
4220 *****
4230 *****
4240 *****
4250 *****
4260 *****
4270 *****
4280 *****
4290 *****
4300 *****
4310 *****
4320 *****
4330 *****
4340 *****
4350 *****
4360 *****
4370 *****
4380 *****
4390 *****
4400 *****
4410 *****
4420 *****
4430 *****
4440 *****
4450 *****
4460 *****
4470 *****
4480 *****
4490 *****
4500 *****
4510 *****
4520 *****
4530 *****
4540 *****
4550 *****
4560 *****
4570 *****
4580 *****
4590 *****
4600 *****
4610 *****
4620 *****
4630 *****
4640 *****
4650 *****
4660 *****
4670 *****
4680 *****
4690 *****
4700 *****
4710 *****
4720 *****
4730 *****
4740 *****
4750 *****
4760 *****
4770 *****
4780 *****
4790 *****
4800 *****
4810 *****
4820 *****
4830 *****
4840 *****
4850 *****
4860 *****
4870 *****
4880 *****
4890 *****
4900 *****
4910 *****
4920 *****
4930 *****
4940 *****
4950 *****
4960 *****
4970 *****
4980 *****
4990 *****
5000 *****
5010 *****
5020 *****
5030 *****
5040 *****
5050 *****
5060 *****
5070 *****
5080 *****
5090 *****
5100 *****
5110 *****
5120 *****
5130 *****
5140 *****
5150 *****
5160 *****
5170 *****
5180 *****
5190 *****
5200 *****
5210 *****
5220 *****
5230 *****
5240 *****
5250 *****
5260 *****
5270 *****
5280 *****
5290 *****
5300 *****
5310 *****
5320 *****
5330 *****
5340 *****
5350 *****
5360 *****
5370 *****
5380 *****
5390 *****
5400 *****
5410 *****
5420 *****
5430 *****
5440 *****
5450 *****
5460 *****
5470 *****
5480 *****
5490 *****
5500 *****
5510 *****
5520 *****
5530 *****
5540 *****
5550 *****
5560 *****
5570 *****
5580 *****
5590 *****
5600 *****
5610 *****
5620 *****
5630 *****
5640 *****
5650 *****
5660 *****
5670 *****
5680 *****
5690 *****
5700 *****
5710 *****
5720 *****
5730 *****
5740 *****
5750 *****
5760 *****
5770 *****
5780 *****
5790 *****
5800 *****
5810 *****
5820 *****
5830 *****
5840 *****
5850 *****
5860 *****
5870 *****
5880 *****
5890 *****
5900 *****
5910 *****
5920 *****
5930 *****
5940 *****
5950 *****
5960 *****
5970 *****
5980 *****
5990 *****
6000 *****
6010 *****
6020 *****
6030 *****
6040 *****
6050 *****
6060 *****
6070 *****
6080 *****
6090 *****
6100 *****
6110 *****
6120 *****
6130 *****
6140 *****
6150 *****
6160 *****
6170 *****
6180 *****
6190 *****
6200 *****
6210 *****
6220 *****
6230 *****
6240 *****
6250 *****
6260 *****
6270 *****
6280 *****
6290 *****
6300 *****
6310 *****
6320 *****
6330 *****
6340 *****
6350 *****
6360 *****
6370 *****
6380 *****
6390 *****
6400 *****
6410 *****
6420 *****
6430 *****
6440 *****
6450 *****
6460 *****
6470 *****
6480 *****
6490 *****
6500 *****
6510 *****
6520 *****
6530 *****
6540 *****
6550 *****
6560 *****
6570 *****
6580 *****
6590 *****
6600 *****
6610 *****
6620 *****
6630 *****
6640 *****
6650 *****
6660 *****
6670 *****
6680 *****
6690 *****
6700 *****
6710 *****
6720 *****
6730 *****
6740 *****
6750 *****
6760 *****
6770 *****
6780 *****
6790 *****
6800 *****
6810 *****
6820 *****
6830 *****
6840 *****
6850 *****
6860 *****
6870 *****
6880 *****
6890 *****
6900 *****
6910 *****
6920 *****
6930 *****
6940 *****
6950 *****
6960 *****
6970 *****
6980 *****
6990 *****
7000 *****
7010 *****
7020 *****
7030 *****
7040 *****
7050 *****
7060 *****
7070 *****
7080 *****
7090 *****
7100 *****
7110 *****
7120 *****
7130 *****
7140 *****
7150 *****
7160 *****
7170 *****
7180 *****
7190 *****
7200 *****
7210 *****
7220 *****
7230 *****
7240 *****
7250 *****
7260 *****
7270 *****
7280 *****
7290 *****
7300 *****
7310 *****
7320 *****
7330 *****
7340 *****
7350 *****
7360 *****
7370 *****
7380 *****
7390 *****
7400 *****
7410 *****
7420 *****
7430 *****
7440 *****
7450 *****
7460 *****
7470 *****
7480 *****
7490 *****
7500 *****
7510 *****
7520 *****
7530 *****
7540 *****
7550 *****
7560 *****
7570 *****
7580 *****
7590 *****
7600 *****
7610 *****
7620 *****
7630 *****
7640 *****
7650 *****
7660 *****
7670 *****
7680 *****
7690 *****
7700 *****
7710 *****
7720 *****
7730 *****
7740 *****
7750 *****
7760 *****
7770 *****
7780 *****
7790 *****
7800 *****
7810 *****
7820 *****
7830 *****
7840 *****
7850 *****
7860 *****
7870 *****
7880 *****
7890 *****
7900 *****
7910 *****
7920 *****
7930 *****
7940 *****
7950 *****
7960 *****
7970 *****
7980 *****
7990 *****
8000 *****
8010 *****
8020 *****
8030 *****
8040 *****
8050 *****
8060 *****
8070 *****
8080 *****
8090 *****
8100 *****
8110 *****
8120 *****
8130 *****
8140 *****
8150 *****
8160 *****
8170 *****
8180 *****
8190 *****
8200 *****
8210 *****
8220 *****
8230 *****
8240 *****
8250 *****
8260 *****
8270 *****
8280 *****
8290 *****
8300 *****
8310 *****
8320 *****
8330 *****
8340 *****
8350 *****
8360 *****
8370 *****
8380 *****
8390 *****
8400 *****
8410 *****
8420 *****
8430 *****
8440 *****
8450 *****
8460 *****
8470 *****
8480 *****
8490 *****
8500 *****
8510 *****
8520 *****
8530 *****
8540 *****
8550 *****
8560 *****
8570 *****
8580 *****
8590 *****
8600 *****
8610 *****
8620 *****
8630 *****
8640 *****
8650 *****
8660 *****
8670 *****
8680 *****
8690 *****
8700 *****
8710 *****
8720 *****
8730 *****
8740 *****
8750 *****
8760 *****
8770 *****
8780 *****
8790 *****
8800 *****
8810 *****
8820 *****
8830 *****
8840 *****
8850 *****
8860 *****
8870 *****
8880 *****
8890 *****
8900 *****
8910 *****
8920 *****
8930 *****
8940 *****
8950 *****
8960 *****
8970 *****
8980 *****
8990 *****
9000 *****
9010 *****
9020 *****
9030 *****
9040 *****
9050 *****
9060 *****
9070 *****
9080 *****
9090 *****
9100 *****
9110 *****
9120 *****
9130 *****
9140 *****
9150 *****
9160 *****
9170 *****
9180 *****
9190 *****
9200 *****
9210 *****
9220 *****
9230 *****
9240 *****
9250 *****
9260 *****
9270 *****
9280 *****
9290 *****
9300 *****
9310 *****
9320 *****
9330 *****
9340 *****
9350 *****
9360 *****
9370 *****
9380 *****
9390 *****
9400 *****
9410 *****
9420 *****
9430 *****
9440 *****
9450 *****
9460 *****
9470 *****
9480 *****
9490 *****
9500 *****
9510 *****
9520 *****
9530 *****
9540 *****
9550 *****
9560 *****
9570 *****
9580 *****
9590 *****
9600 *****
9610 *****
9620 *****
9630 *****
9640 *****
9650 *****
9660 *****
9670 *****
9680 *****
9690 *****
9700 *****
9710 *****
9720 *****
9730 *****
9740 *****
9750 *****
9760 *****
9770 *****
9780 *****
9790 *****
9800 *****
9810 *****
9820 *****
9830 *****
9840 *****
9850 *****
9860 *****
9870 *****
9880 *****
9890 *****
9900 *****
9910 *****
9920 *****
9930 *****
9940 *****
9950 *****
9960 *****
9970 *****
9980 *****
9990 *****

```

```

1790 *KIL:KILF=1:SAVED.COL=COL:COL=0:GOSUB *SET.AXIS:COL=SAVED.COL:RETURN
1800 *AXIS:KILF=0:SAVED.COL=COL:COL=1:GOSUB *SET.AXIS:COL=SAVED.COL:RETURN
1810 -----D-----
1820 *DRAWING
1830 FOR I=0 TO 2 : S(I)=S(I)+X*(M(I,1)) : NEXT
1840 X=S(0) : Y=S(1) : Z=S(2) : GOSUB *HENKAN : SX1=XS : SY1=YS
1850 IF ABS(SX) > NA OR ABS(SY) > NA OR ABS(SZ) > NA OR ABS(SX1) > NA OR ABS(SY1) > NA
    THEN NWJ=0 : NWZ=0
1860 IF (NWJ=1) AND (NWZ=1) THEN LINE(SX,SY)-(SX1,SY1),COL ELSE GOTO 1880
1870 IF PC*(COL<X) > 1 THEN GOSUB *PLOT1
1880 SX=XS1 : SY=SY1 : GOSUB *IND : RETURN
1890 *IND:COLOR 6
1900 LOCATE 6,0:PRINT USING"X=##### Y=##### Z=#####":S(0);S(1);S(2)
1910 LOCATE 35,0:PRINT USING"A=#####.## B=#####.## M=#.#":AR;BG(MR);MR:
    COLOR 4:RETURN
1920 -----J-----
1930 *JUMP
1940 FOR I=0 TO 2 : S(I)=S(I)+X*(M(I,1)) : NEXT
1950 X=S(0) : Y=S(1) : Z=S(2) : GOSUB *HENKAN : SX=XS : SY=YS
1960 IF PC=1 THEN GOSUB *PLOT2
1970 GOSUB *IND : RETURN
1980 -----I-----
1990 *TURN
2000 C=COS(X*.017453) : S=SIN(X*.017453)
2010 FOR I=0 TO 2
2020 M(I,0)=M(I,1)+X*(M(I,1))
2030 M(I,1)=M(I,1)+Y*(M(I,1))
2040 M(I,2)=M(I,2)+Z*(M(I,1))
2050 NEXT I
2060 FOR I=0 TO 2 : FOR J=0 TO 2 : M(I,1,0)=M(I,1,0) : NEXT J
2070 -----U-----
2080 *UP
2090 C=COS(X*.017453) : S=SIN(X*.017453)
2100 FOR I=0 TO 2
2110 M(I,0)=M(I,1)+X*(M(I,1))
2120 M(I,1)=M(I,1)+Y*(M(I,1))
2130 M(I,2)=M(I,2)+Z*(M(I,1))
2140 NEXT I
2150 FOR I=0 TO 2 : FOR J=0 TO 2 : M(I,1,0)=M(I,1,0) : NEXT J
2160 -----S-----
2170 *SPIN
2180 C=COS(X*.017453) : S=SIN(X*.017453)
2190 FOR I=0 TO 2
2200 M(I,0)=M(I,1)+X*(M(I,1))
2210 M(I,1)=M(I,1)+Y*(M(I,1))
2220 M(I,2)=M(I,1)+Z*(M(I,1))
2230 NEXT I
2240 FOR I=0 TO 2 : FOR J=0 TO 2 : M(I,1,0)=M(I,1,0) : NEXT J
2250 -----*-----
2260 *PLU:AR=AR+X:GOTO *OVFCHK
2270 *MNA:AR=AR-X:GOTO *OVFCHK
2280 *MUL:AR=AR*X:GOTO *OVFCHK
2290 *DIV:AR=AR/X:GOTO *OVFCHK
2300 *OVFCHK:IF ABS(AR)>9999 THEN AR=9999:ERROR 6 ELSE RETURN
2310 -----#,I,&,%-----
2320 *PLU:BG(MR)=BG(MR)+X:GOTO *OVFCHK
2330 *MNB:BG(MR)=BG(MR)-X:GOTO *OVFCHK
2340 *MULB:BG(MR)=BG(MR)*X:GOTO *OVFCHK
2350 *DIVB:BG(MR)=BG(MR)/X:GOTO *OVFCHK
2360 *OVFCHKB:IF ABS(BG(MR))>9999 THEN BG(MR)=9999:ERROR 6 ELSE RETURN
2370 *PLUM:MR=MR+X:IF MR>9 THEN MR=9:RETURN ELSE RETURN
2380 *MUM:MR=MR-X:IF MR<0 THEN MR=0:RETURN ELSE RETURN
2390 -----C-----
2400 *REPEAT
2410 IF RSP<0 THEN RSP=0
2420 REPT(RSP,0)=X:REPT(RSP,1)=I(SP) : RSP=RSP+1:RETURN
2430 *REP END
2440 REPT(RSP,0)=0:REPT(RSP,1)=0
2450 REPT(RSP,0)=0:REPT(RSP,1)=0
2460 IF REPT(RSP,0)<0 THEN RSP=RSP-1:RETURN
2470 I(SP)=REPT(RSP,1):RETURN
2480 -----F-----
2490 *FDEF
2500 FUNC$(FSP)=MID$(Y$(SP),I(SP),1) : I(SP)=I(SP)+1 : TS=TS+$
2510 NUM=ASC(FUNC$(FSP))
2520 IF NUM<&H1 OR (NUM>&H7A AND NUM<&H81) OR NUM>&HDD THEN ERROR 100
2530 *FUNC LOOP
2540 NS=MID$(Y$(SP),I(SP),1) : I(SP)=I(SP)+1 : TS=TS+$
2550 IF NS="" AND N<0 THEN ERROR 100
2560 IF NS="" THEN N=N-1
2570 IF NS="" THEN N=N+1
2580 IF N<0 THEN *FUNC LOOP
2590 IF LEN(TS)>77 THEN ERROR 23
2600 FOR L=1 TO FSP-1
2610 IF FUNC$(FSP)=FUNC$(L) THEN *FUNC.DEFI

```

```

2620 NEXT
2630 *FUNC.DEFI
2640 IF LEN(TS)>2 THEN F$(L)=MID$(TS,2,LEN(TS)-2) : RETURN
    IF L=FSP THEN FSP=FSP+1:RETURN ELSE FUNC$(FSP)="" : RETURN
    IF FSP=100 THEN FSP=99 ELSE FSP=FSP-1
    FOR V=L TO FSP
    FUNC$(V)=FUNC$(V+1) : F$(V)=F$(V+1)
    NEXT
    FUNC$(FSP+1)="" : FSP=FSP+1:RETURN
2700 -----FUNCTION-----
2710 *FUNCTION
2720 L=0 : SP=SP+1:IF SP>500 THEN SP=0:GOTO *MAIN
2730 WHILE RPT(SP-1)>0
2740 L=L+1
2750 IF L=FSP THEN ERROR 18
2760 WEND
2770 Y$(SP)=F$(L) : GOSUB *ALOOP1 : RPT(SP-1)=RPT(SP-1)-1
2780 WHILE RPT(SP-1)>0
2790 GOSUB *ALOOP1 : RPT(SP-1)=RPT(SP-1)-1
2800 WEND
2810 SP=SP-1:RETURN
2820 -----@-----
2830 *FLIST:IF FSP=1 THEN RETURN ELSE JJ=1
2840 *FL:LOCATE 0,5,1
2850 FOR J=0 TO 14
2860 I=J+JJ:PRINT FUNC$(I)":"F$(I):IF I=FSP-1 THEN J=14
2870 NEXT:PRINT
2880 *FL2:PRINT "[";I;" Hit return ":";CY=CSRLIN
2890 LINE INPUT IS:CY=CSRLIN-I
2900 IF CY<CYI THEN IS="" ELSE CLS:GOSUB *IND:
    IF I<FSP-1 THEN JJ=JJ+15:GOTO *FL1 ELSE RETURN
2910 DEF SEG=&H4000
2920 FOR J=0 TO 159 STEP 2
2930 NEXT I$=CHR$(PEEK(&H0+160+CVI+J)):IF RIGHT$(I$,3)="" THEN J=159
2940 DEF SEG=&H9F00 : GS=LEFT$(I$,1) : IF GS="" THEN LOCATE 0,CY:GOTO *FL2
2950 FOR I=1 TO FSP-1
2960 IF I=FUNC$(I)-GS THEN I=FSP-1:GOTO *FL3
2970 NEXT
2980 J=FSP:I=J:IF J>100 THEN FSP=100:CLS:GOSUB *IND:RETURN
2990 *FL3:FUNC$(J)=GS:F$(J)=MID$(TS,3,LEN(TS)-5)
3000 FSP=I+1:LOCATE 0,CY:GOTO *FL2
3010 -----W-----
3020 *W
3030 *FLIST:P:IF FSP=1 THEN RETURN
3040 FOR L=1 TO FSP-1:LPRINT FUNC$(L)":";F$(L):NEXT:LPRINT:RETURN
3050 -----E-----
3060 *PERASE:FSP=1:RETURN
3070 -----H-----
3080 *HOME
3090 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:M(I,1,0)=0:NEXT J
3100 FOR I=0 TO 2:S(I)=0:M(I,1,1)=1:NEXT I
3110 X=0:GOSUB *JUMP:RETURN
3120 -----W-----
3130 *APPEAR
3140 TOMBOW=1:SAVED.COL=COL:COL=2:GOSUB *DISP:COL=SAVED.COL:RETURN
3150 *DISP
3160 STOP:STOP:MPC=PC:PC=0:X=90:GOSUB *TURN:X=5:GOSUB *DRAWING
3170 X=-120:GOSUB *TURN:X=10:GOSUB *DRAWING:X=-120:GOSUB *TURN
3180 IF TOMBOW=1 THEN COL=6
3190 X=10:GOSUB *DRAWING:X=-120:GOSUB *TURN:X=5:GOSUB *DRAWING
3200 IF TOMBOW=1 THEN COL=2
3210 X=-96:GOSUB *TURN:STOP ON:PC=MPC:RETURN
3220 -----O-----
3230 *DISAPP
3240 TOMBOW=0:SAVED.COL=COL:COL=0:GOSUB *DISP:COL=SAVED.COL:RETURN
3250 -----L-----
3260 *BRA:IF AR>0 THEN BF(SP)=1:I(SP)=I(SP)+1:RETURN
3270 BF(SP)=0:GOSUB *SKIP:I(SP)=I(SP)+1:RETURN
3280 *BRA2:IF BF(SP)=1 THEN BF(SP)=0:I(SP)=I(SP)-1:GOSUB *SKIP:RETURN
3290 *SKIP:N=0
3300 *SS:NS=MID$(Y$(SP),I(SP),1):I(SP)=I(SP)+1
3310 *SS:IF NS="" THEN N=N-1
3320 IF NS="" THEN N=N+1
3330 IF N<0 THEN *SS ELSE RETURN
3340 IF N<0 THEN *SS ELSE RETURN
3350 -----$-----
3360 *FSAVE
3370 NS=MID$(Y$(SP),I(SP),1):I(SP)=I(SP)+1
3380 IF NS<CHR$(&H22) THEN *FSAVE
3390 J=INSTR(1,SP),Y$(SP),CHR$(&H22))
3400 FILE$=LEFT$(MID$(Y$(SP),I(SP),J-1),SP),6)+".TOM":I(SP)=J+1
3410 SN=VAL(MID$(Y$(SP),I(SP),2)) : I(SP)=I(SP)+LEN(STR$(SN))-1
3420 IF SN<1 OR SN>FSP THEN ERROR 100
3430 IF MID$(Y$(SP),I(SP),1)<X" THEN ERROR 100 ELSE I(SP)=I(SP)+1
3440 EN=VAL(MID$(Y$(SP),I(SP),2)) : I(SP)=I(SP)+LEN(STR$(EN))-1

```

```

3450 IF ENXSN OR ENYFSP-1 THEN ERROR 100
3460 IF MID$(Y$(SP),1,(SP,1))<>" THEN ERROR 100
3470 OPEN FILE$(AS #1 : FIELD #1,238 AS $)
3480 M=1
3490 FOR L=SN TO EN+1
3500 LSET AS=FUNC$(L)*F$(L) : PUT #1,M : M=M+1
3510 NEXT
3520 CLOSE #1 : RETURN
3530
3540 *FLOAD
3550 NS=MID$(Y$(SP),1,(SP,1)) : I(SP)=I(SP)+1
3560 IF NS<>CHR$(8H22) THEN *FLOAD
3570 JF=INSTR(1,SP),I(SP),CHR$(8H22))
3580 FILE$(MID$(Y$(SP),1,(SP,1)) : I(SP)=I(SP)+LEN(STR$(SN))-1)
3590 SN=VAL(MID$(Y$(SP),1,(SP,1)) : I(SP)=I(SP)+LEN(STR$(SN))-1)
3600 IF SN<1 THEN ERROR 100
3610 IF SN>100 THEN ERROR 100 ELSE IF SN<FSP THEN SN=FSP+1
3620 IF MID$(Y$(SP),1,(SP,1))<>" THEN ERROR 100
3630 OPER FILE$(S #1 : FIELD #1,238 AS $)
3640 IF LOR(1)=0 THEN CLOSE #1 : KILL FILES : ERROR 66
3650 IF LOR(1)>SN THEN EN=100 ELSE EN=LOF(1)+SN-1
3660 M=1
3670 FOR L=SN TO EN
3680 FOR GET #1,M : FUNC$(L)=LEFT$(AS,1) : F$(L)=MID$(AS,2,INSTR(AS," "))
3690 M=M+1
3700 NEXT
3710 CLOSE #1 : FSP=EN : RETURN
3720
3730 *S.COPY : LPRINT : COPY 3 : RETURN
3740
3750 **X
3760 FOR I1=0 TO 2 : FOR I0=0 TO 2 : M(11,10)=0 : NEXT I0,11
3770 FOR I1=0 TO 2 : M(11,11)=1 : NEXT
3780 X=0 : GOSUB *JUMP : RETURN
3790
3800 *FIL : FILES "*.TOM" : PRINT : PRINT "Hit return !"
3810 I$=INPUT$(1) : CLS : RETURN
3820
3830 *INP.VIEW : '視点設定ルーチン
3840 PRINT "<<<<<< View Point >>>>>>"
3850 PRINT "=====
3860 PRINT " Xf=":XF": Yf=":YF": Zf=":ZF
3870 PRINT " Alpha=":ALPHA": Beta=":BETA
3880 PRINT "=====
3890 PRINT "Do you set a new view-point ?" : PRINT
3900 PRINT " (Xf,Yf,Zf) only. [1]"
3910 PRINT " All.....[2]" : PRINT " No Change.....[CR]"
3920 PRINT " INPUT Select :I$
3930 IF I$="1" OR I$="2" THEN INPUT (XF,YF,ZF)="XF,YF,ZF ELSE GOTO 3990
3940 IF I$="2" THEN INPUT (ALPHA,BETA)="ALPHA,BETA GOTO 3990
3950 IF I$="0" THEN ALPHA=ATN(XF/ZF) ELSE ALPHA=SGN(XF/ZF)*PI-ATN(XF/ZF)
3960 BETA=ATN(YF/SQR(XF*XF+ZF*ZF)) : BETA=FIX(BETA*180000/PI)/100
3970 ALPHA=FIX(ALPHA*180000/PI)/100
3980 ALPHA=ABS(ALPHA) : BETA=ABS(BETA)
3990 SA=SIN(R/180)*PI) : SB=SIN(B/180)*PI) : CA=COS(A/180)*PI) : CB=COS(B/180)*PI)
4000 RETURN
4010
4020 *SET.AXIS : '座標軸の表示ルーチン
4030
4040 X0=300 : Y0=0 : Z0=0 : XP=300 : YP=0 : ZP=0 : GOSUB *CLIP
4050 IF NWR THEN NWR=0 : GOTO 4130
4060 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4070 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4080 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4090 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4100 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4110 IF PC=1 THEN GOSUB *PLOTS3
4120
4130 *Y線
4140 X0=0 : Y0=300 : Z0=0 : XP=0 : YP=300 : ZP=0 : GOSUB *CLIP
4150 IF NWR THEN NWR=0 : GOTO 4190
4160 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4170 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4180 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4190 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4200 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4210 X=X0 : Y=Y0 : Z=Z0 : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4220 Z=ZP : GOSUB *HENKAN : XSI=X0 : YSI=YS
4230 IF PC=1 THEN GOSUB *PLOTS3
4240 RETURN
4250 *LINE : LINE(XSI,YSI)-(XS,YS).COL : RETURN
4260
4270 *HENKAN : '座標軸の表示ルーチン
4280
4290 XE=X0*CA+Z0*SA-Y0*CB-Z0*CA*SB-YF*CA-ZF*CA*SB
4300 YE=X0*SA+SB*Y0*CB-Z0*CA*SB-YF*SA*CB-ZF*SA*CB

```

5170 PRINT " ? [フランク] 条件分岐"  
 5180 PRINT "[,] [大かっこ]"

108 イノベーションサイエンス

リスト2 N<sub>00</sub>-BASIC用の変更点  
 1130 DJM RPT(500),REPT(500,1),BF(100),BG(9),GG\$(15),TT\$(15)  
 1185 FOR I=0 TO 15 : FIELD #0,1\*16 AS DY\$,6 AS GG\$(1),3 AS TT\$(1),1 AS DY\$ :  
 NEXT I  
 3800 \*FIL : TS="TOM" : CLS : KA\$="" : JJ=1  
 3802 FOR I=1 TO 22  
 3804 GS=DSK\$(1,0,35,1)  
 3806 FOR J=0 TO 15  
 3808 IF LEFT\$(GG\$(J),1)=CHR\$(8) THEN I=22 : J=15 ELSE  
 IF LEFT\$(GG\$(J),1)=CHR\$(0) THEN J=J ELSE  
 IF JJ MOD 14=0 OR (I=22 AND J=15) THEN  
 PRINT : LINE INPUT "Hit return ";KA\$ : CLS : JJ=1  
 IF KA\$<>" " THEN CLS : RETURN  
 NEXT J  
 NEXT I  
 RETURN  
 3812  
 3814  
 3816  
 3818  
 3820

5190 CLOSE : PRINT : PRINT  
 5200 PRINT " Hit any key to return to input mode.": KA\$=INPUT\$(1)  
 5210 HELP OFF : WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25 : CLS : SCREEN 3,0 : COLOR 4  
 5220 RETURN \*MAIN  
 5230  
 5240 \*ERMES : 'エラー処理ルーチン  
 5250  
 5260 CLOSE : PRINT : PRINT  
 5270 IF ERR=100 THEN PRINT "Operand error" : RESUME \*RES  
 5280 IF ERR=56 THEN PRINT "Bad file name" : RESUME \*RES  
 5290 IF ERR=23 THEN PRINT "Line buffer over flow" : RESUME \*RES  
 5300 IF ERR=18 THEN PRINT "Undefined function call (";KS(SP-1);")" :  
 RESUME \*RES  
 5310 IF ERR=7 THEN PRINT "out of memory";ERL : RESUME \*RES  
 5320 IF ERR=6 THEN PRINT "Register overflow" : RESUME \*RES  
 5330 PRINT "Error !": ON ERROR GOTO 0  
 5340 \*RES : LOCATE 0,5 : PRINT "Hit return !"  
 5350 IF INKEY\$<>CHR\$(13) THEN 5350  
 5360 CLS : GOSUB \*IND : GOTO \*MAIN  
 5370  
 5380 \*PLOTTER : 'X-Yプロッタ用ルーチン  
 5390  
 5400 CLS : LOCATE 0,5 : PRINT "Plotter control"  
 5410 PRINT "PRINT" : initialize...[1]"  
 5420 PRINT "Direct mode <on>...[2]" : PRINT "  
 5430 PRINT "No change <off>...[3]" : PRINT "  
 5440 PRINT : INPUT : Select ".,PT\$  
 5450 PT=VAL(P\$) : GOSUB \*PCLS  
 5460 IF PT=0 THEN GOSUB \*PLTM : GOTO \*MAIN  
 5470 IF PT=1 THEN \*PINI  
 5480 IF PT=2 THEN PC=1 : CLOSE : OPEN "COM:NRINN" AS #2 : GOSUB \*PLTM :  
 GOSUB \*SET\_SIZE : GOSUB \*HOME : GOSUB \*W\_AXIS : GOTO \*MAIN  
 IF PT=3 THEN PC=0 : CLOSE #2 : GOSUB \*PLTM : GOTO \*MAIN  
 GOSUB \*PLTM : GOTO \*MAIN  
 5490  
 5500 FOR L=5 TO 13 : LOCATE 0,L : PRINT SPACES(80) : NEXT : RETURN  
 5510  
 5520 \*PCLS  
 5530  
 5540 \*PLTM  
 5550 LOCATE 69,0 : IF PC=1 THEN PRINT "PLOT" ELSE PRINT " "  
 5560 RETURN  
 5570 \*PLOT1  
 5580 PX=FIX(XS\*XWIDE\*XMUL/64)/10+XPOS : FY=FIX((10-Y)/40)\*YWIDE\*YMUL/10+YPOS  
 5590 GOSUB \*PEN\_SELECT : PRINT #2,"DA",PX,PY : RETURN  
 5600 \*PLOT2  
 5610 PX=FIX(XS\*XWIDE\*XMUL/64)/10+XPOS : FY=FIX((10-Y)/40)\*YWIDE\*YMUL/10+YPOS  
 5620 PRINT #2,"MA",PX,PY : RETURN  
 5630 \*PLOT3  
 5640 GOSUB \*PLOT1 : GOSUB \*HOME : XS=XSI : YS=YSI : GOSUB \*PLOT1 : GOSUB \*HOME  
 5650 RETURN  
 5660 \*PINI  
 5670 LOCATE 0,5 : PRINT "Now paper size => ".PP\$ :  
 PRINT " ( Xmax=:XWIDE:, Ymax=:YWIDE:)" : PRINT  
 5680 PRINT " A3.....[1] : PRINT " B4.....[2]"  
 5690 PRINT " A4.....[3] : PRINT " B5.....[4]"  
 5700 INPUT : other...[5] : PRINT " no change [6] : PRINT  
 5710 \*PLOT4  
 5720 IF PAPER=1 THEN PPS="A3" : XWIDE=300 : YWIDE=235  
 5730 IF PAPER=2 THEN PPS="B4" : XWIDE=300 : YWIDE=217  
 5740 IF PAPER=3 THEN PPS="A4" : XWIDE=357 : YWIDE=170  
 5750 IF PAPER=4 THEN PPS="B5" : XWIDE=217 : YWIDE=142  
 5760 IF PAPER=5 THEN PPS="other" : PRINT :  
 5770 PRINT "(X) Multiplier " : XWIDE : YWIDE : PRINT  
 5780 INPUT XMUL\$ : IF XMUL\$<>" " THEN XMUL=VAL(XMUL\$)  
 5790 PRINT "(Y) Multiplier " : YMUL :  
 5800 INPUT YMUL\$ : IF YMUL\$<>" " THEN YMUL=VAL(YMUL\$)  
 5810 PRINT "(X) Position " : XPOS :  
 5820 INPUT XPOS\$ : IF XPOS\$<>" " THEN XPOS=VAL(XPOS\$)  
 5830 PRINT "(Y) Position " : YPOS :  
 5840 INPUT YPOS\$ : PRINT : IF YPOS\$<>" " THEN YPOS=VAL(YPOS\$)  
 5850 GOSUB \*PCLS : GOTO \*PLOTTER  
 5860 \*PEN\_SELECT  
 5870 IF COL=1 OR COL= 5 THEN PRINT #2,"PS 4" : RETURN  
 5880 IF COL=2 OR COL=3 THEN PRINT #2,"PS 2" : RETURN  
 5890 IF COL=4 OR COL=6 THEN PRINT #2,"PS 3" : RETURN  
 5900 PRINT #2,"PS 1" : RETURN  
 5910 \*W\_AXIS  
 5920 LOCATE 0,5 : PRINT "Write axes [y/n] " : INPUT T\$  
 5930 IF T\$="y" OR T\$="Y" THEN COL=1 : GOSUB \*SET\_AXIS : COL=SAVED.COL  
 5940 LOCATE 0,5 : PRINT " "  
 5950  
 5960 \*SET\_SIZE  
 5970 PRINT #2,"TU " : YPOS : " : XWIDE=XPOS : " : YWIDE=YPOS : RETURN  
 5980 XW=0 : YW=0 : ZW=20 : GOSUB \*HENKAN : XSI=XS : YSI=YS

108 イノベーションサイエンス