

内蔵

コントロール

ロジック

数学

Matrices

テキスト

リスト

ディクショナリ

色

変数

プロシージャ

Screen1

ラベル1

キャンバス1

ボール1

ボール2

磁場センサー1

名前の変更

削除

メディア

ファイルをアップロード...

グローバル変数 lucky を次の値で初期化

リストを作成

リストを作成

255

リストを作成

南南東

165

リストを作成

北北西

345

リストを作成

南南東

165

リストを作成

東北東

75

リストを作成

西南西

255

リストを作成

南南東

165

リストを作成

北北西

345

リストを作成

南南東

165

リストを作成

東北東

75

グローバル変数 arrow を次の値で初期化

リストを作成

リストを作成

0

リストを作成

0.5

リストを作成

-0.5

リストを作成

0.2

リストを作成

-0.5

リストを作成

0.2

リストを作成

0.9

リストを作成

-0.2

リストを作成

0.9

リストを作成

-0.2

リストを作成

-0.5

リストを作成

-0.5

リストを作成

-0.5

グローバル変数 lucky を次の値で初期化

リストを作成

グローバル変数 color を次の値で初期化

グローバル変数 center を次の値で初期化

リストを作成

グローバル変数 r を次の値で初期化

0

いつ Screen1 を初期化

実行する

設定 グローバル lucky を

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル luckys を

順番

0

呼び出す scaling を

もし ではない 磁場センサー1 を 利用可能

ならば 設定 ラベル1 を テキスト を

磁気センサーがありません\n照明で色は変わるよ

もし ではない ライトセンサー1 を 利用可能

ならば 設定 ラベル1 を テキスト を

照明センサーがありません

いつ Screen1 を 画面の向きを変更

実行する

呼び出す scaling を

いつ ライトセンサー1 を ライト変更

lux (ルクス)

実行する

ローカル変数 old を次の値で初期化

取得 グローバル color を

次のブロック内

設定 グローバル color を

取得 lux (ルクス) を

もし

ならば

でなければ

取得 old を

取得 グローバル color を

呼び出す scaling を

scaling

実行

設定 グローバル center を

リストを作成

キャンパス1 を 横幅 を

キャンパス1 を 高さ を

設定 グローバル r を

もし

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

順番

1

ならば

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

順番

1

でなければ

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

順番

2

設定 キャンパス1 を フォントサイズ を

取得 グローバル r を

設定 ボール1 を 半径 を

取得 グローバル r を

設定 ボール2 を 半径 を

取得 グローバル r を

呼び出す キャンパス1 を 消去

設定 キャンパス1 を ペイントカラー を

取得 グローバル color を

呼び出す キャンパス1 を 円を描く

中心 X

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

順番

1

中心 Y

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

順番

2

半径

取得 グローバル r を

塗りつぶし

真

設定 キャンパス1 を ペイントカラー を

呼び出す キャンパス1 を 図形を描く

ポイントリスト

から新しいリストを作成する

取得 グローバル arrow を

各マッピング point へ

リストを作成

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 point を

取得 グローバル r を

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル center を

取得 グローバル color を

取得 グローバル center を

取得 グローバル color を

塗りつぶし

真

設定 キャンパス1 を ペイントカラー を

取得 グローバル color を

呼び出す キャンパス1 を 円を描く

The code is organized into several nested loops. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'when green flag clicked' event. The main loop calculates the magnetic field strength at each point (x, y) and updates the global variables 'x' and 'y' based on the calculated field strength. The code uses a 'for each' loop to iterate over a list of points. The final output is a 'show warning' message.