

ブロック

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

垂直配列1

ラベル1

ラベル2

ラベル3

ボタン1

名前の変更

削除

メディア

ファイルをアップロード...

視聴者

グローバル変数 list を次の値で初期化

リストを作成

渡す rotate x

結果

余り

取得 x

13

+

1

渡す resize

実行

ローカル変数 size を次の値で初期化

Screen1

高さ

次のブロック内

設定 ラベル1

フォントサイズ

取得 size

7

設定 ラベル2

フォントサイズ

取得 size

6

設定 ラベル3

フォントサイズ

取得 size

7

設定 ボタン1

フォントサイズ

取得 size

10

設定 ラベル4

フォントサイズ

取得 size

10

渡す label

実行

設定 グローバル index

呼び出す rotate

x

取得 グローバル index

設定 ラベル1

テキスト

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル list

順番

呼び出す rotate

x

取得 グローバル index

設定 ラベル2

テキスト

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル list

順番

取得 グローバル index

設定 ラベル3

テキスト

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル list

順番

呼び出す rotate

x

取得 グローバル index

+

11

グローバル変数 index を次の値で初期化

0

グローバル変数 roll を次の値で初期化

偽

いつ ボタン1

クリック

実行する

もし

取得 グローバル roll

偽

設定 ボタン1

テキスト

start

設定 時計1

タイマー有効

偽

設定 時計1

タイマー間隔

500

設定 ラベル4

テキスト

リスト内の順番の要素を取得

リスト

取得 グローバル name

順番

取得 グローバル index

else

設定 グローバル roll

真

設定 ボタン1

テキスト

stop

設定 時計1

タイマー有効

真

いつ 時計1

タイマー

実行する

呼び出す label

もし

時計1

タイマー間隔

≥

200

ならば

設定 時計1

タイマー間隔

時計1

タイマー間隔

-

50

いつ Screen1

初期化

実行する

呼び出す resize

呼び出す label

いつ Screen1

画面の向きを変更

実行する

呼び出す resize

警告を表示する