

# IchigoJam キャラクター 10 シンズウ ~1.1.1

\	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0		■	▩	▮	▭	◻	◻	◻	[	◻
10	]	○	◉	■	□	✱	0	+	+	+
20	+	+		-	┌	┐	└	┘	←	→
30	↑	↓		!	"	#	\$	%	&	'
40	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1
50	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
60	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
70	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
90	Z	[	\	]	^	_	`	a	b	c
100	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
110	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
120	x	y	z	{		}	~			■
130	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
140	■	└	┘	■	·	-		+	+	+
150	└	┘	┌	┐	└	┘	└	┘	└	┘
160	¥	。	「	」	、	・	ヲ	ア	イ	ウ
170	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス
180	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス
190	セ	ソ	タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ
200	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	マ	ミ	ム
210	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ
220	ワ	ン	ゝ	ゞ	←	→	↑	↓	▲	▼
230	♣	♠	○	●	▮	◻	☺	◉	♪	◎
240	♣	♠	、	、	✱	0	0	0	0	0
250	0	0	[	0	]	0				

0.9.8 以降 CHR\$( ) の 5~31 はコントロールコードに順次割り当てられているため、キャラクターを出力できない場合があります。代わりに POKE を使用する事ができます。

0.9.7 以前では 92 が ¥ になっています。また 128~160・224~255 はありません。

## Alt+ キャラクター ~1.1.1

\	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9												
	←	→	↑	↓	♣	♠	♣	♠	○	●												
Shift+		■	■	■	■	■	■	■	■	■												
\	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
	▮	◻	☺	◉	♪	◎	♣	♠	、	、	✱	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Shift+	■	└	┘	└	┘	■	·	-		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	

# IchigoJam キャラクター 16 シンズワ ~1.1.1

\	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
#00		■	▣	▢	▤	⬆	⬇	⬅	[	⬄	]	○	◉	■	□	※
#10	0	⊕	⊖	⊗	⊘	+		-	┌	┐	└	┘	←	→	↑	↓
#20		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
#30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
#40	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
#50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
#60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
#70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
#80		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
#90	.	-		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
#A0	¥	。	「	」	、	・	ヲ	ア	イ	ウ	エ	オ	ヤ	ユ	ヨ	ッ
#B0	ー	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
#C0	夕	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	マ
#D0	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ン	、	。
#E0	←	→	↑	↓	♣	♥	♠	♦	○	●	⦶	🏠	😊	😬	🎵	🌀
#F0	♣	♠	、	♣	※	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

0.9.8 以降 CHR\$( ) の #05~#1F はコントロールコードに順次割り当てられているため、キャラクターを出力できない場合があります。代わりに POKE を使用する事ができます。

0.9.7 以前では #5C が ¥ になっています。また #80~#A0・#E0~#FF はありません。

## Alt+ キャラクター ~1.1.1

\	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
	←	→	↑	↓	♣	♥	♠	♦	○	●	⦶	🏠	😊	😬	🎵	🌀
shift+		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
\	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
	♣	♠	、	♣	※	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
shift+	.	-		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

## メモリアップ 0.9.9~

アドレス	内容	備考
#000~#6FF	キャラクターパターン (読込のみ)	#000~#007 が #00 のキャラクター(上から)
#700~#7FF	キャラクターパターン (書込可能)	#700~#707 が #E0 のキャラクター(上から)
#800~#8FF	配列・変数	#800・#801 が配列 [0]/#8CC・#8CD が変数 A の値
#900~#BFF	画面のキャラクター (VRAM)	#900 が LOCATE 0,0 のキャラクターコード
#C00~#FFF	プログラム	行番号 2 バイト/長さ 1 バイト/プログラム/区切り