

命令・関数	解説	種類	ページ
A ABS	絶対値を取得	数学	28
ACCEL	加速度センサーの情報を取得	各種入力	40
ACLS	画面設定を全てクリアし、起動時状態に戻す	画面表示	49
ACOS	アークコサイン(COSの逆関数)を計算	数学	30
ANIMDEF	アニメーションの定義	画面表示	49
ARRAY%	配列を作成(整数)	変数と配列	20
ARRAY#	配列を作成(実数)	変数と配列	20
ARRAY\$	配列を作成(文字列)	変数と配列	20
ARYOP	配列内要素の一括演算を行う	サウンド(高度)	82
ASC	文字列先頭文字の文字コードを取得	文字列	31
ASIN	アークサイン(SINの逆関数)を計算	数学	30
ATAN	アークタンジェント(TANの逆関数)を計算	数学	30
ATTR	文字の属性を設定・取得	コンソール	51
B BACKCOLOR	BASIC画面の背景色を設定	画面表示	50
BACKTRACE	呼び出し履歴を表示	ダイレクトモード	16
BEEP	効果音を再生	サウンド	75
BEEPAN	効果音のパンポット	サウンド	75
BEEPIT	効果音の音程	サウンド	75
BEEPSTOP	効果音を停止	サウンド	76
BEEPVOL	効果音の音量	サウンド	76
BGMCHK	指定したトラックの音楽の再生状態を返す	サウンド	81
BGMCLEAR	ユーザー定義音楽を消去	サウンド	76
BGMCONT	一時停止中の音楽再生を再開	サウンド	76
BGMPAUSE	音楽再生を一時停止	サウンド	76
BGMPITCH	再生中の音楽の基準音程を変化	サウンド	76
BGMPLAY	指定した曲の再生を開始	サウンド	76
BGMSET	ユーザー定義音楽を定義	サウンド	76
BGMSETD	ユーザー定義音楽を事前定義	サウンド	77
BGMSTOP	音楽再生を停止する	サウンド	77
BGMVAR	BGMトラック変数の値を設定・取得	サウンド	77
BGMVOL	指定トラックの音量	サウンド	77
BGMWET	指定トラックのエフェクタ効果量	サウンド	77
BINS	数値を2進数文字列に変換	文字列	31
BIQUAD	双二次フィルタを適用	サウンド(高度)	82
BQPARAM	双二次フィルタのフィルタ係数を計算	サウンド(高度)	82
BREAK	ループを強制的に脱出	分岐・繰り返し	25
BREPEAT	ボタンのリピート速度を設定・取得	各種入力	39
BUTTON	コントローラーのボタンの操作状態を取得	各種入力	39
C CALL	指定名称を持つユーザー定義命令・関数を呼び出す	ユーザー定義	27
CALL SPRITE	コールバックを呼び出す	ユーザー定義	27
CALLIDX	コールバックと結びつけた番号を返す	データ操作・他	36
CASE ~ WHEN			
~ OTHERWISE	CASEによる条件分岐	分岐・繰り返し	24
~ ENDCASE			
CEIL	小数点以下を切り上げ	数学	28
CHKCALL	指定文字列と同名の命令・関数が存在するか確認	データ操作・他	35
CHKCHR	文字の文字コードを調べる	コンソール	51
CHKFILE	指定したファイルが存在するかチェック	ファイル	48
CHKLABEL	指定文字列と同名のラベルが存在するか確認	データ操作・他	35
CHKMML	MML文字列が正常か返す	サウンド	81
CHKVAR	指定文字列と同名の変数が存在するか確認	データ操作・他	35
CHR\$	指定された文字コードから文字を返す	文字列	31
CLASSIFY	通常数値、無限大、非数(NaN)を判定	数学	30
CLEAR	BASIC内部のメモリーを初期化	ダイレクトモード	17
CLIPBOARD	クリップボードの内容を設定・取得	データ操作・他	36
CLS	テキストスクリーンを消去	コンソール	51
COLOR	文字の描画色を設定	コンソール	51
COMMON	他プログラムスロットのユーザー定義命令・関数を定義	ユーザー定義	26
CONST	定数を定義	データ操作・他	33
CONT	停止中のプログラムの実行を再開	ダイレクトモード	16
CONTINUE	強制的に次のループ処理を開始	分岐・繰り返し	25
CONTROLLER	コントローラーの種類や接続状況調べる	各種入力	38
COPY	配列、文字列をコピー	変数と配列	19
COS	コサイン(余弦)を計算	数学	29
COSH	ハイパーボリックコサイン(双曲線余弦)を計算	数学	30
D DATA	READ命令で読み込むデータを定義	データ操作・他	33
DAT\$	現在の日付を文字列として返す	文字列	33
DEC	変数を減算	変数と配列	18
DEF ~ END	ユーザー定義命令を定義	ユーザー定義	25
DEFARG	ユーザー定義命令・関数の引数の値を調べる	ユーザー定義	25
DEFARGC	ユーザー定義命令・関数の引数の個数を調べる	ユーザー定義	26
DEFOUT	ユーザー定義命令・関数の返値を設定	ユーザー定義	27
DEFOUTC	ユーザー定義命令・関数の返値の個数を調べる	ユーザー定義	27
DEG	角度の単位をラジアンから度に変換	数学	29
DELETE	ファイルを削除	ファイル	48
DIALOG	ダイアログを表示	データ操作・他	35
DIM	変数、配列を定義	変数と配列	17
DIM	配列の次元数や、各次元の要素数を調べる	変数と配列	20
DTREAD	日付文字列を数値に変換	データ操作・他	34
E EFCEN	エフェクタの状態を設定・取得	サウンド	77
EFCSET	エフェクタを設定	サウンド	77
EFCWET	エフェクタのウェットを設定	サウンド	78
END	プログラムを終了	分岐・繰り返し	25
ENUM	定数を連番で定義	データ操作・他	33
ENVFOCUS	フォーカスを取得・譲渡	サブプログラム	85
ENVINPUT\$	メインインタプリタのコンソール入力内容を取得	サブプログラム	85

命令・関数	解説	種類	ページ
ENVLOAD	サブインタプリタ側にデータコピー	サブプログラム	85
ENVPROJECT	サブインタプリタをメインインタプリタに同期	サブプログラム	86
ENVSAVE	メインインタプリタ側にデータコピー	サブプログラム	85
ENVSTAT	メインインタプリタの状況を設定・取得	サブプログラム	84
ENVTYPE	実行中のプログラムがどのインタプリタで動いているか	サブプログラム	85
EXEC	指定スロットのプログラムを実行	ファイル	48
EXP	e(自然対数の底)のべき乗を計算	数学	29
F FADE	フェード効果を設定・取得	画面表示	50
FADECHK	フェードイン・フェードアウトかどうか	画面表示	50
FFT	複素数配列に対してフーリエ変換を行う	サウンド(高度)	82
FFTWFN	窓関数値配列を得る	サウンド(高度)	82
FILES	ファイル(プロジェクト)の一覧をコンソール上に表示	ファイル	46
FILL	配列内容をすべて指定値に設定	変数と配列	20
FIND	指定した値を配列から検索して、見つかった位置を返す	変数と配列	21
FLOAT	実数型に変換	数学	28
FLOOR	小数点以下を切り下げる	数学	28
FONTINFO	フォントの格納座標を取得	データ操作・他	37
FOR ~ NEXT	処理を指定回数繰り返す	分岐・繰り返し	24
FORMAT\$	表示書式を使って値を整形し文字列化	文字列	32
FREEMEM	文字列や配列で使用するメモリの空き容量を取得	データ操作・他	37
G GARRAY	整数配列を取得する	グラフィック描画	62
GBOX	四角形を描く	グラフィック描画	61
GCIRCLE	円・円弧を描く	グラフィック描画	60
GCLIP	クリッピング領域を設定・取得	グラフィック描画	60
GCLS	指定色で塗りつぶす	グラフィック描画	60
GCOLOR	グラフィック描画色を設定・取得	グラフィック描画	58
GCOPY	画像をコピー	グラフィック描画	61
GFILL	四角形を描いて塗りつぶす	グラフィック描画	61
GLINE	直線を引く	グラフィック描画	60
GLOAD	画像データを配列からグラフィックページにコピー	グラフィック描画	61
GOSUB	指定したラベル位置に処理を移す	分岐・繰り返し	22
GOTO	指定したラベル位置に処理を移す	分岐・繰り返し	22
GPAINT	塗りつぶす	グラフィック描画	61
GPGET	指定座標の色を取得	グラフィック描画	60
GPSET	点を打つ	グラフィック描画	60
GPUTCHR	文字を描く	グラフィック描画	62
GPUTCHRP	プロポーショナル文字を描く・描画幅を計算	グラフィック描画	62
GSAMPLE	サンプリング方法を設定	グラフィック描画	63
GSAVE	画像を配列へコピー	グラフィック描画	61
GTARGET	グラフィック描画対象ページを指定・取得	グラフィック描画	58
GTRI	三角形を描いて塗りつぶす	グラフィック描画	62
GUPDATE	GARRAYによる書き込み内容を表示に反映	グラフィック描画	63
GYROA	ジャイロセンサーの角度を取得	各種入力	40
GYROSYNC	ジャイロセンサーの角度をリセット	各種入力	40
GYROV	ジャイロセンサーの角速度を取得	各種入力	40
H HELPGET	ヘルプデータの取得	サブプログラム	86
HELPINFO	ヘルプデータの情報	サブプログラム	86
HEX\$	数値を16進数文字列に変換	文字列	31
HSV	HSV値から色コードを計算	グラフィック描画	59
HSV\$	HSV値から色コードを計算(実数版)	グラフィック描画	60
I IF ~ THEN			
~ ELSEIF ~ ELSE	条件分岐	分岐・繰り返し	23
~ ENDIF			
IFFT	複素数配列に対してフーリエ逆変換を行う	サウンド(高度)	82
INC	変数を加算	変数と配列	18
INKEY\$	キーボードから入力された文字を1文字取得	コンソール	53
INPUT	キーボードから入力	コンソール	52
INSERT	一次元配列に要素を挿入	変数と配列	20
INSPECT	値の詳細情報を表示する	変数と配列	21
INSTR	文字列内から指定文字列を検索して位置を返す	文字列	33
INT	整数型に変換	数学	28
IRREAD	IRカメラの認識結果を読み取る	各種入力	42
IRSPRITE	モーションIRカメラ画像をスプライトに貼り付け	各種入力	42
IRSTART	IRカメラの使用を開始	各種入力	41
IRSTATE	IRカメラの開始状況を取得	各種入力	42
IRSTOP	IRカメラの使用を停止	各種入力	42
K KEY	ファンクションキーの内容を設定・取得	データ操作・他	36
KEYBOARD	USBキーボードの入力情報を取得	各種入力	42
L LAST	文字列または配列の末尾の添字番号を返す	文字列	32
LAYER	レイヤーの設定	レイヤー	74
LCLIP	レイヤーのクリッピング	レイヤー	74
LEFT\$	文字列の先頭から指定文字数分の部分文字列を取得	文字列	32
LEN	文字列の文字数、または配列の要素数を取得	文字列	32
LFILTER	レイヤーにフィルター	レイヤー	74
LINPUT	キーボードから文字列の取得	コンソール	53
LIST	エディットモードへ切り替え	ダイレクトモード	16
LIST ERR	直前にエラーが発生した位置にカーソルを移動	ダイレクトモード	16
LMATRIX	レイヤーの変換行列	レイヤー	75
LOAD	プログラムを読み込む	ファイル	46
LOADG	画像ファイルを読み込む	ファイル	47
LOADV	ファイルの内容を読み込んで文字列に配列として返す	ファイル	47
LOCATE	文字表示座標を設定・取得	コンソール	51
LOG	対数を計算	数学	29
LOOP ~ ENDLOOP	LOOP~ENDLOOPループ	分岐・繰り返し	24
M MAINCNT	プチコンを起動してからのフレームカウントを返す	データ操作・他	37
MAX	指定した数値から一番大きい値を得る	数学	28

命令・関数	解説	種類	ページ
MBUTTON	マウスのボタン状態を取得	各種入力	41
METAEDIT	メタデータ項目を設定・取得	データ操作・他	38
METALOAD	指定プロジェクトのメタデータを読み込む	データ操作・他	37
METASAVE	メタデータを保存	データ操作・他	38
MID\$	文字列の指定位置から指定文字数分の部分文字列を取得	文字列	32
MILLISEC	ブテコン4を起動してからの経過時間を返す	データ操作・他	37
MIN	指定した数値から一番小さい値を得る	数学	28
MOUSE	マウスの座標情報を設定・取得	各種入力	41
NEW	プログラムスロット内のプログラムを消去	ダイレクトモード	16
ON ~ GOSUB	式の値に対応したラベル行に分岐する	分岐・繰り返し	22
ON ~ GOTO	式の値に対応したラベル行に分岐する	分岐・繰り返し	22
ON BREAK GOTO	プログラムを停止させようとした時のジャンプ先を登録	分岐・繰り返し	22
OPTION	プログラムの動作モードを設定	データ操作・他	34
PCMCONT	PCM再生を再開する	サウンド	78
PCMPOS	PCM再生位置を設定・取得	サウンド	78
PCMSTOP	PCM再生を停止	サウンド	78
PCMSTREAM	PCM再生を開始	サウンド	78
PCMVOL	PCM音量を設定・取得	サウンド	78
PERFBEGIN	実行時間計測を開始	データ操作・他	37
PERFEND	実行時間計測結果をパフォーマンスゲージに登録	データ操作・他	37
POP	配列の末尾から要素を取り出す	変数と配列	19
POW	べき乗を計算	数学	29
PRGDEL	カレント行を削除	ソースコード操作	83
PRGEDIT	エディタ上のソースコード操作・情報取得	ソースコード操作	83
PRGGET\$	カレント行1行分の文字列を取得	ソースコード操作	83
PRGINS	カレント行へ文字列を1行挿入	ソースコード操作	83
PRGNAME\$	プログラムのファイル名を取得	ソースコード操作	84
PRGSEEK	カレント行を1行前後に移動させる	ソースコード操作	83
PRGSET	カレント行の内容を指定文字列に置き換え	ソースコード操作	83
PRGSIZE	ソースコードの行数を取得	ソースコード操作	84
PRINT	コンソールの文字表示	コンソール	51
PROJECT	カレントプロジェクトを変更	ダイレクトモード	16
PROJECT	カレントプロジェクトを取得	ファイル	48
PUSH	配列の末尾に要素を追加	変数と配列	19
PUSHKEY	指定文字列をキーボード入力した事にする	サブプログラム	86
RAD	角度の単位を度からラジアンに変換	数学	29
RANDOMIZE	乱数系列を初期化	数学	29
READ	DATA命令で定義した値を読み込む	データ操作・他	34
RECCHK	録音の状態を取得	サウンド	79
RECDATA	録音されたサンプル値を取り出す	サウンド	79
RECLEN	確保されたバッファのサンプル数を返す	サウンド	79
RECPOS	録音される現在のサンプル位置を返す	サウンド	79
RECSAVE	録音したサンプル値を配列に取り出す	サウンド	79
RECSTART	再生中の音を録音	サウンド	79
RECSTOP	録音を停止	サウンド	80
REM	コメント記述用の記号	データ操作・他	34
REMOVE	一次元配列の要素を削除	変数と配列	20
RENAME	ファイルの名前を変更	ファイル	48
REPEAT ~ UNTIL	式の条件が成立している間ループを繰り返す	分岐・繰り返し	25
RESIZE	配列のサイズを変更	変数と配列	20
RESTORE	READ命令で読み込むDATA文を変更	データ操作・他	34
RESULT	一部命令の実行結果を取得	データ操作・他	36
RETURN	直前に使用したGOSUB命令の次の命令に処理を移す	分岐・繰り返し	22
RETURN	DEFの返値を設定して呼び出し元に復帰	ユーザー定義	26
RGB	RGB値から色コードを計算	グラフィック描画	59
RGBF	実数のRGB値から色コードを計算	グラフィック描画	59
RIGHT\$	文字列の末端から指定文字数分の部分文字列を取得	文字列	32
RINGCOPY	配列をリングバッファと見て、そこにデータをコピー	変数と配列	19
RND	整数乱数を取得	数学	29
RNDF	実数乱数を取得	数学	29
ROUND	小数部を四捨五入	数学	28
RSORT	配列を降順で並び替え	変数と配列	19
RUN	プログラムを実行	ダイレクトモード	16
SAVE	プログラムをセーブ	ファイル	47
SAVEG	グラフィックページの内容をファイルに保存	ファイル	47
SAVEV	変数の内容をファイルに保存	ファイル	48
SCROLL	テキストスクリーンの表示内容をスクロール	コンソール	51
SGN	符号を取得	数学	28
SHIFT	配列の先頭から要素を取り出す	変数と配列	20
SIN	サイン(正弦)を計算	数学	29
SINH	ハイパボリックサイン(双曲線正接)を計算	数学	30
SNDMSBAL	音量バランスを設定・取得	サウンド	80
SNDMVOL	音量を設定・取得	サウンド	80
SNDSTOP	すべての音の発声を停止	サウンド	80
SORT	配列を昇順で並び替え	変数と配列	19
SPANIM	アニメーションを設定、クリア	スプライト制御	69
SPCHK	アニメーション状態を取得	スプライト制御	70
SPCHR	キャラクタ定義を変更・取得	スプライト制御	66
SPCLR	スプライトを削除	スプライト制御	64
SPCOL	衝突判定情報を設定	スプライト制御	71
SPCOLOR	表示色を設定・取得	スプライト制御	66
SPCOLVEC	衝突判定用移動速度を設定	スプライト制御	72
SPDEF	キャラクタ定義用テンプレートを作成	スプライト制御	67
SPFUNC	コールバック処理割り当て	スプライト制御	73
SPHIDE	非表示を設定・取得	スプライト制御	65
SPHITINFO	衝突判定結果の詳細情報	スプライト制御	73

命令・関数	解説	種類	ページ
SPHITRC	四角形との衝突判定	スプライト制御	72
SPHITSP	スプライトとの衝突判定	スプライト制御	72
SPHOME	ホーム座標(座標基準点)を設定・取得	スプライト制御	65
SPLAYER	所属レイヤーを設定・取得	スプライト制御	67
SPLINK	別のスプライトにリンク	スプライト制御	68
SPOFS	座標を設定・取得	スプライト制御	65
SPPAGE	参照グラフィックページを設定・取得	スプライト制御	66
SPROT	回転を設定・取得	スプライト制御	65
SPSCALE	スケール(表示倍率)を設定・取得	スプライト制御	66
SPSET	スプライトを作成	スプライト制御	63
SPSHOW	表示を設定・取得	スプライト制御	64
SPSTART	アニメーションを再開	スプライト制御	70
SPSTOP	アニメーションを停止	スプライト制御	70
SPUNLINK	リンクを解除	スプライト制御	69
SPUSED	スプライトが使われているか	スプライト制御	73
SPVAR	スプライト変数を設定・読み出し・削除	スプライト制御	70
SQR	平方根を計算	数学	29
STICK	コントローラーのスティック状態を調べる	各種入力	40
STOP	実行中のプログラムを中断	分岐・繰り返し	25
STR\$	数値を文字列に変換	文字列	31
SUBHIDE	サブプログラムの画面を消す	ダイレクトモード	17
SUBRUN	サブプログラムとして実行	ダイレクトモード	16
SUBSHOW	サブプログラムの画面を表示	ダイレクトモード	17
SUBST\$	文字列の一部を置き換えて新しい文字列を作成	文字列	33
SUBSTOP	サブプログラムを停止	ダイレクトモード	16
SWAP	2つの変数の値を交換	変数と配列	18
SYSPARAM	各種情報を設定・取得	データ操作・他	37
TALK	文字列を音声合成	サウンド	80
TALKCHK	音声合成の状態を調査	サウンド	81
TALKSTOP	音声合成を停止	サウンド	80
TAN	タンジェント(正接)を計算	数学	30
TANH	ハイパボリックタンジェント(双曲線正接)を計算	数学	30
TANIM	テキストスクリーンにアニメを設定	コンソール	56
TARRAY	テキストスクリーンの内容を表す整数配列を取得	コンソール	57
TBLEND	テキストスクリーンの合成方法を設定・取得	コンソール	56
TGBIKE	バイクToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	44
TCCAR	クルマToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	45
TCFISHING	つりToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	44
TCHK	テキストスクリーンのアニメーション状態を取得	コンソール	56
TCHOUSE	おうちToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	44
TCOLOR	テキストスクリーン全体に集算する色を設定・取得	コンソール	54
TCOORD	ディスプレイ座標とテキストスクリーン上座標との変換	コンソール	58
TCOPY	テキストスクリーン内のキャラクタ情報をコピー	コンソール	57
TCPIANO	ピアノToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	43
TCPLANE	ヒコウキToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	45
TCROBOT	ロボットToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	43
TCSUBM	センスイカンToy-Conの認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	45
TCVEHICLE	現在認識中のDriveKit Toy-Con種類を返す	各種入力(Toy-Con)	45
TCVISOR	ロボットToy-Conのバイザー認識情報を取得	各種入力(Toy-Con)	44
TFILL	テキストスクリーンの指定範囲を文字で埋める	コンソール	54
TFUNC	テキストスクリーンごとにコールバック処理を割り当て	コンソール	58
THIDE	テキストスクリーンの表示を設定・取得	コンソール	55
THOME	テキストスクリーンのホーム座標を設定・取得	コンソール	55
TIMES	現在の時刻を文字列として返す	文字列	33
TLAYER	テキストスクリーンの所属レイヤーを設定・取得	コンソール	54
TLOAD	配列からテキストスクリーンにキャラクタ情報をコピー	コンソール	57
TMREAD	時間文字列を数値に変換	データ操作・他	34
TOFS	テキストスクリーンの表示座標を設定・取得	コンソール	55
TOUCH	タッチパネルのタッチ情報	各種入力	41
TPAGE	参照グラフィックページを設定・取得	コンソール	53
TPRINT	テキストスクリーンへの文字表示	コンソール	51
TPUT	テキストスクリーンの指定座標に文字を一文字書く	コンソール	54
TRACE	停止中のプログラムを1命令だけ実行	ダイレクトモード	16
TROT	テキストスクリーンの回転角を設定・取得	コンソール	55
TSAVE	テキストスクリーンのキャラクタ情報を配列へコピー	コンソール	57
TSCALE	テキストスクリーンの拡大・縮小を設定・取得	コンソール	55
TSCREEN	テキストスクリーンの広さとフォントを設定・取得	コンソール	53
TSHOW	テキストスクリーンの表示を設定・取得	コンソール	55
TSTART	テキストスクリーンのアニメーションを開始	コンソール	56
TSTOP	テキストスクリーンのアニメーションを停止	コンソール	56
TUPDATE	TARRAYによる書き込み内容を表示に反映	コンソール	57
TVAR	テキストスクリーン変数への書き込み・取得	コンソール	57
TYPEOF	値の型を調べる	変数と配列	20
UNSHIFT	配列の先頭に要素を追加	変数と配列	20
VAL	数値を表す文字列を数値に変換	文字列	31
VAR	変数、配列を定義	変数と配列	17
VIBRATE	コントローラーを振動・停止・取得	各種入力	40
VSYN	指定フレーム経過するまでプログラムの実行を停止	データ操作・他	34
WAIT	指定フレーム経過するまでプログラムの実行を停止	データ操作・他	34
WAVSET	楽器音の波形を設定	サウンド	80
WAVSETA	楽器音の波形を設定	サウンド	81
WHILE ~ WEND	式の条件が成立している間ループを繰り返す	分岐・繰り返し	24
XCTRLSTYLE	コントローラーの接続数や機能を設定・取得	各種入力	38
XCTRLSTYLE	Toy-Conの接続設定	各種入力(Toy-Con)	43
XSCREEN	画面解像度を設定・取得	画面表示	49
XSUBSCREEN	サブプログラム画面の表示サイズを設定・取得	サブプログラム	84