

PanCake REFERENCE

What?

PanCake (ぱんけーき) は、カラフルなグラフィックや多彩な音でプログラミングをより楽しくすることもサウンドグラフィックボードです。
シリアル(115,200)により制御できます。
IchigoJamのTXDをPanCakeのRXDに接続してください。
その他サンプル、サポートなど <http://pancake.shizentai.jp> をご参照ください。



●Text-Command

- ASCII文字列でコマンドを投げてください。
- 各命令は固定長、大文字、最後にLFが必要、解析可能な命令長は MAX:96(byte) です。

コマンド	解説	例	ver
PANCAKE CLEAR cn	画面を消去します。cnには色番号を16進数で指定します。	PANCAKE CLEAR 0A	
PANCAKE LINE x1 y1 x2 y2 cn	線を引きます。	PANCAKE LINE 00 00 10 0A 01	
PANCAKE CIRCLE xc yc ra cn	円を描きます。xc,ycには中心座標を指定します。raには半径を指定します。	PANCAKE CIRCLE 10 10 10 01	0.9
PANCAKE STAMP px py tc cc...c	8x8の絵を描きます。px,pyには出力座標を指定します。tcには透明色を指定します。cc...cには左上から右方向への色番号を羅列します。	PANCAKE CIRCLE 00 08 02 228282222288822...	
PANCAKE STAMP1 px py cn ccccccccccccc	8x8の一色絵を描きます。px,pyには出力座標を指定します。cnには色を指定します。ccccccccccccには左上から右方向への0,1を羅列します。0は透明になります。	PANCAKE STAMP1 00 08 02 FF00FF00FF00FF00	0.8
PANCAKE IMAGE in	組み込み画像を描きます。	PANCAKE IMAGE 02	
PANCAKE VIDEO os	ビデオ出力をON/OFF[01,00]します。	PANCAKE VIDEO 00	0.8
PANCAKE SPRITE START in	スプライト処理を開始します。inには背景に使う組み込み画像番号を指定します。背景をベタ塗りにする場合は in のHighBitsを1にします。[ex. 12 == 背景赤] スプライト処理を開始するとLINEやIMAGEなどは使えません。スプライト処理を停止するには in を FF にします。	PANCAKE SPRITE START 03	0.8
PANCAKE SPRITE CREATE sn si	スプライトを作ります。スプライトは16枚用意されています。sn はスプライト番号 0~15 です。si には組み込みスプライト画像番号を指定します。スプライトを消すには si を FF にします。スプライトは番号が大きい方が上に重なります。	PANCAKE SPRITE CREATE 00 15	0.8
PANCAKE SPRITE MOVE sn px py	スプライトを移動します。sn は CREATE した番号です。px,pyは座標、スプライトの左上が起点です。	PANCAKE SPRITE MOVE 00 10 10	0.8
PANCAKE SPRITE FLIP sn fs	スプライトを左右反転します。sn は CREATE した番号です。fs はON/OFF[01/00]です。	PANCAKE SPRITE FLIP 00 01	1.0
PANCAKE SPRITE ROTATE sn ra	スプライトを回転します。sn は CREATE した番号です。ra は角度[0:0°, 1:-90°, 2:180°, 3:90°]です。	PANCAKE SPRITE ROTATE 00 01	1.0
PANCAKE SPRITE USER sn tc cc...c	スプライトを自作します。(2個) sn は番号[FD,FE]です。tc には透明色を指定します。cc...c には左下から右方向への色番号を羅列します。	PANCAKE SPRITE USER FE 02 2282828222288822...	1.0
PANCAKE SOUND o0 s0 o1 s1 o2 s2 o3 s3	4ch同時に音を鳴らします。o0~o3 はオクターブ(0~4~7)、s0~s3 は音程(0~b)です。音程はノイズ音です。s0~s3 のHighBits4は音色(0~3)です。音を消すには s0~s3 を FF にします。	PANCAKE SOUND 04 00 04 04 04 07 04 FF PANCAKE SOUND 04 20 04 24 04 27 04 FF	0.8
PANCAKE SOUND1 cn on sn	1chのみ音を鳴らします。	PANCAKE SOUND1 00 04 07	0.8
PANCAKE MUSIC SCORE ch pn tt mm	MMLをサウンドchに登録します。ch: チャンネル(00~03) pn: 01:即再生、00:後で再生 tt: テンポ(0~F)+音色 [ex. 30 == テンポ3、音色0] mm: MML(MAX:バイナリ変換後64byte)	PANCAKE MUSIC SCORE 00 01 30 \$CDEFAGB>C	0.9
PANCAKE MUSIC PLAY ss	音楽再生をSTART/STOP[01/00]します。"MUSIC SCORE"コマンドで4ch分のMMLを先に登録して置き、一気に再生可能です。	PANCAKE MUSIC PLAY 01	0.9
PANCAKE RESET	PanCakeを初期状態にもどします。スプライトや音などがすべて初期状態に戻ります。	PANCAKE RESET	0.9
PANCAKE OUT pf	OUTポートに出力します。pfにはONにするポート番号を16進数で指定します。	PANCAKE OUT FF	
PANCAKE BPS rrrr	通信速度を設定します。(Default:115,200) rrrr には速度を16進数で指定します。0000を指定していると115,200になります。	PANCAKE BPS 2580	1.0

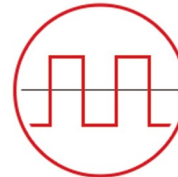
●Binary-Command

- テキストコマンドに対応したバイナリコマンドもあります。詳しくは <http://pancake.shizentai.jp/> または FacebookのPanCake-FAN をご参照ください。

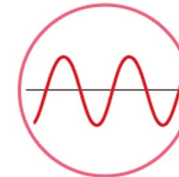
PALETTE

0	黒	0. 0. 0	4	橙	242. 126. 48	8	黄緑	145. 202. 24	c	濃紺	26. 36. 102
1	白	255. 255. 255	5	黄	255. 203. 61	9	緑	28. 77. 55	d	青紫	99. 55. 187
2	赤	227. 27. 41	6	薄茶	255. 222. 169	a	水	67. 175. 215	e	赤紫	178. 63. 171
3	桃	255. 104. 139	7	茶	107. 74. 43	b	青	38. 74. 208	f	灰	204. 204. 204

TIMBRE



0 方形波
Square wave



1 正弦波
Sine wave



2 エイティーズ
80's



3 ヴァイオリン
Violin

IMAGE



00



01



02



03



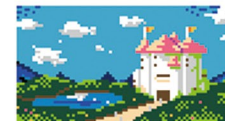
04



05



06



07

SPRITE

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0a	0b	0c	0d	0e	0f
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1a	1b	1c	1d	1e	1f
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	2a	2b	2c	2d	2e	2f
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	3a	3b	3c	3d	3e	3f
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	4a	4b	4c	4d	4e	4f
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	5a	5b	5c	5d	5e	5f
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6a	6b	6c	6d	6e	6f
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	7a	7b	7c	7d	7e	7f
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	8a	8b	8c	8d	8e	8f
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	9a	9b	9c	9d	9e	9f
a0	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	a8	a9	aa	ab	ac	ad	ae	af