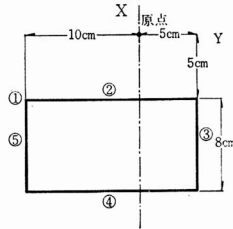


(E1) 左図を X-Y プ
ロッタに描いた
プログラムを示
せ。



(注) 常に原点より
測る。符号は
ペン・紙の移
動方向とみる。

解例

```
CALL SET
CALL PLÖT (-50.0,100.0,3) ①に移動
CALL PLÖT (-130.0,100.0,2)
                                ②をかく
CALL PLÖT (-130.0,-50.0,2)
                                ③をかく
CALL PLÖT (-50.0,-50.0,2)
                                ④をかく
CALL PLÖT (50.0,100.0,2) ⑤をかく
CALL PLÖT (0.0,0.0,999) ⑥原点に
```

(注) 実数とは、小数点をもっている数値のこと。
整数とは、小数点をもっていない数値のこと。

つぎに、直交軸をつかってグラフを描かせた CALL
命令文を紹介しよう。

9.3

CALL □ LINE (X, Y, N, K, J, L)

- この命令によって座標等がプロットされる。
- X, Y X, Y と書いておけばよい。
- N 画こうとする座標点の **かず** を整数で記入する。
- K 1 と書けばよい。
ただし
K = -1 とすれば、ペンは DOWN 状態で座標に移動する。
プラスのときは UP 状態で移動する。
- J 1 と書けばよい。
ただし
J = 0 直線だけ描く。
J > 0 プロットした点と、つぎの点の間の直線を描く。
J < 0 指定した座標をプロットするだけ。
- L プロット点に記入したいマークのコー

ド番号を記入する。

ただし、コード番号は下表によって任意にきめてよい。

1	10	3	4	5	6	7	8	9
0		[2	<	F	P	Z	
1]	3	=	G	Q	[
2	SP	*	4	>	H	R	キ	
3	!	+	5	?	I	S]	
4	"	,	6	.	J	T	↑	
5	#	-	7	A	K	U	-	
6	¥	.	8	B	L	V		
7	%	/	9	C	M	W		
8	×	0	:	D	N	X		
9	,	1	;	E	O	Y		

(EX) A とマークしたければ L=65 となる。
・をマークしたければ L=46 となる。

9.4

CALL □ AXIS (A, B, BCD, M, S, T, MIN, D, IN)

この命令で X 軸, Y 軸と軸の目盛とか軸名を書かせることができる。n 軸なら n 行必要。

A, B 軸の始点を表す。普通 0.0, 0.0 と書いておけばよい。

BCD 軸名をこの位置に記入する。ただし 1 文字以上, 8 文字以下である。

(EX) NENDO (年度) と名前をつけたいときは 5HNENDO

URIAGE (売上) とつけたいときは 6HURIAGE

基本型は nH○○○○○…○

n 個の文字

H は装置との約束記号。

M あらためて、記入する文字の **かず** を整数でしめす。

ただし

N > 0 目盛とラベルを軸の反時計方向に描く。

N < 0 時計方向に描く。

S 軸の長さを実数で記入する。[mm]

T +X 軸からの回転角を指令する。

単位は [度] である。

ただし