

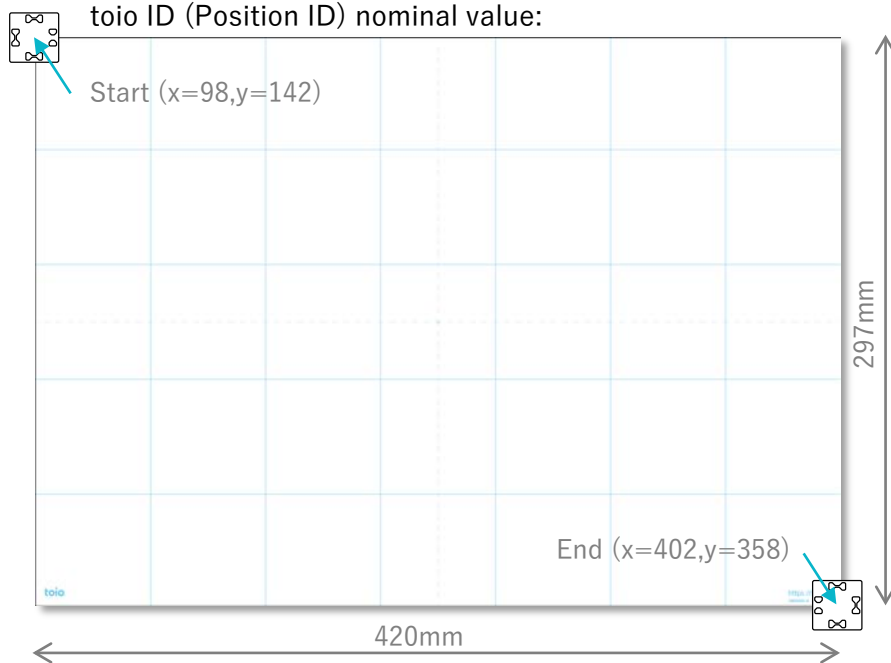
# toio™開発用プレイマット TMD01SS

参考仕様図 ver. 2020/10/01

<http://ssci.to/6650>

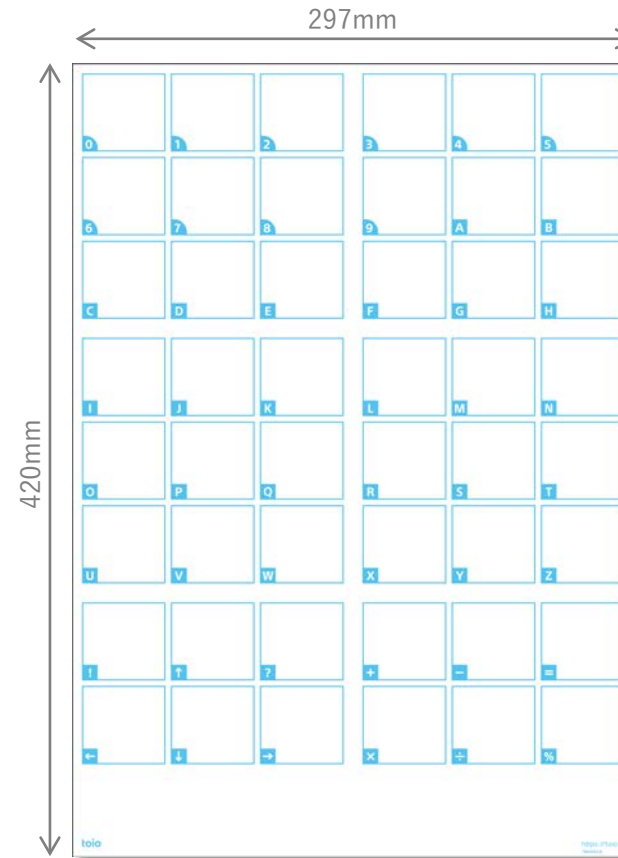
## [表]

#01 - #06 簡易プレイマット



## [表]

#07 - #12 簡易カード



toio ID (Standard ID)  
nominal value:

Label	Value
0	3670320
1	3670321
2	3670322
3	3670323
4	3670324
5	3670325
6	3670326
7	3670327
8	3670328
9	3670329
A	3670337
B	3670338
C	3670339
D	3670340
E	3670341
F	3670342
G	3670343
H	3670344
I	3670345
J	3670346
K	3670347
L	3670348
M	3670349
N	3670350
O	3670351
P	3670352
Q	3670353
R	3670354
S	3670355
T	3670356
U	3670357
V	3670358
W	3670359
X	3670360
Y	3670361
Z	3670362
!	3670305
↑	3670366
?	3670335
+	3670315
-	3670317
=	3670333
←	3670332
↓	3670367
→	3670334
×	3670314
÷	3670319
%	3670309

※参考: toio™コア キューブ技術仕様

<https://toio.github.io/toio-spec/>

# toio™開発用プレイマット TMD01SS

参考仕様図 ver. 2020/10/01

<http://ssci.to/6650>

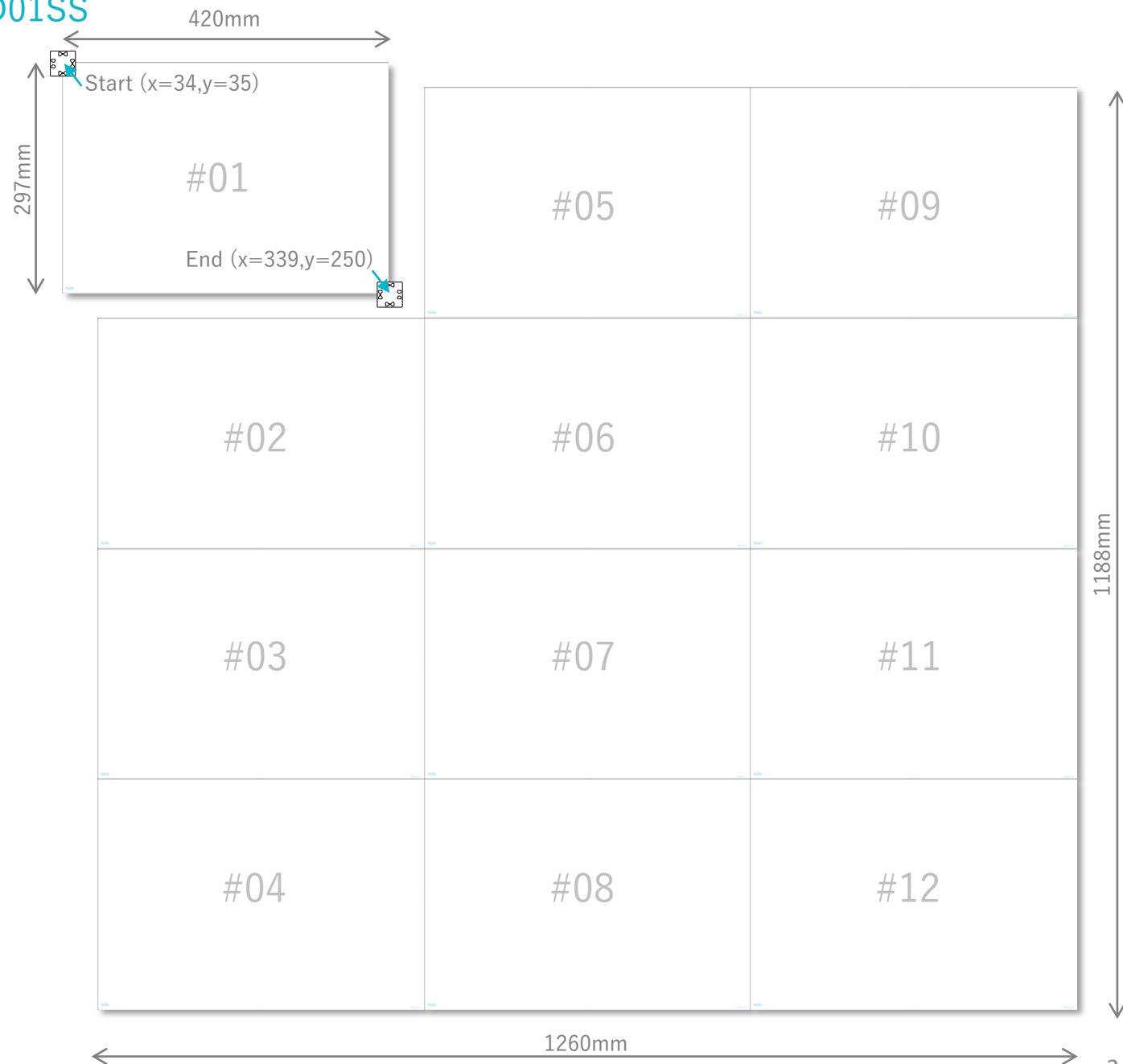
## [裏] 連番マット

toio ID (Position ID) nominal value:

	Start (Top Left)		End (Bottom Right)	
	x	y	x	y
#01	34	35	339	250
#02	34	251	339	466
#03	34	467	339	682
#04	34	683	339	898
#05	340	35	644	250
#06	340	251	644	466
#07	340	467	644	682
#08	340	683	644	898
#09	645	35	949	250
#10	645	251	949	466
#11	645	467	949	682
#12	645	683	949	898

※参考: toio™コアキューブ技術仕様

<https://toio.github.io/toio-spec/>



## 参考情報：

### toio Visual Programmingでの利用について①

ver. 2020/10/23



出典：<https://toio.io/programming/visual-programming.html>

#### ● 概要

- 「toio™開発用プレイマット TMD01SS」の表面（#1-6簡易プレイマット、および#7-12簡易カード）はtoioのVisual Programmingで利用可能です
- 「toio™開発用プレイマット TMD01SS」の裏面はtoioのVisual Programmingでも利用可能ですが、座標の配置上の注意点がありますので、本資料6ページ目の定義を注意点をよく読んでご利用ください
- toioのVisual Programmingについてはこちらをご参照ください <https://toio.io/programming/visual-programming.html>

#### ● 注意

- toioのVisual Programmingでは座標の原点、スケール、範囲が特有のものとなっており、本資料の1・2ページ目のPosition IDとは互換性がないため、本資料4・6ページ目の座標の定義を確認してご利用ください
- toioのVisual Programmingの仕様変更が行われた場合、本ドキュメントも更新されることがあります

参考情報：

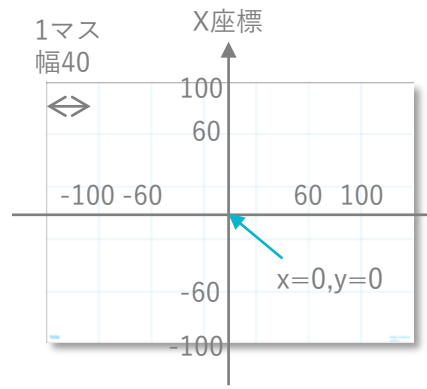
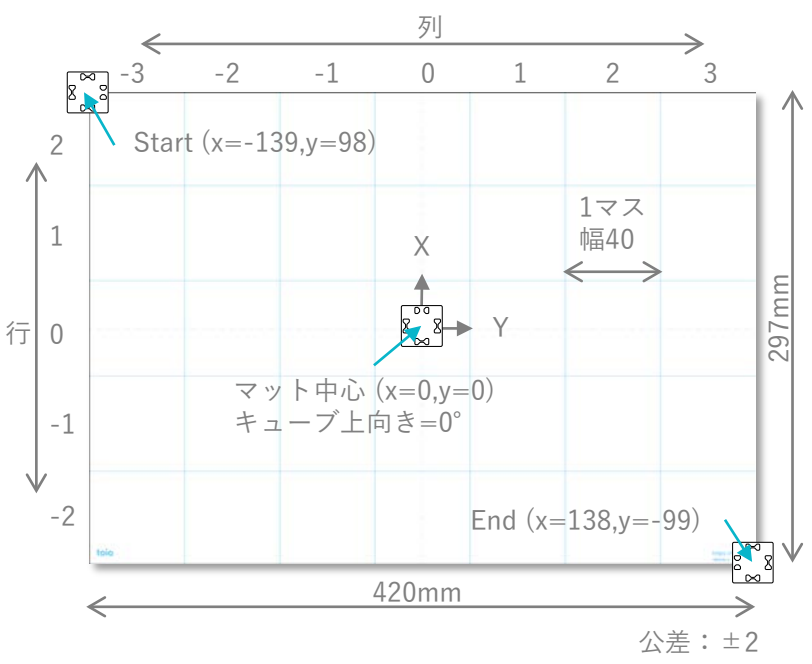
toio Visual Programmingでの利用について②

ver. 2020/10/23

▼利用可能なブロックの例

[表] #01 - #06 簡易プレイマット

Visual Programmingでの座標の定義



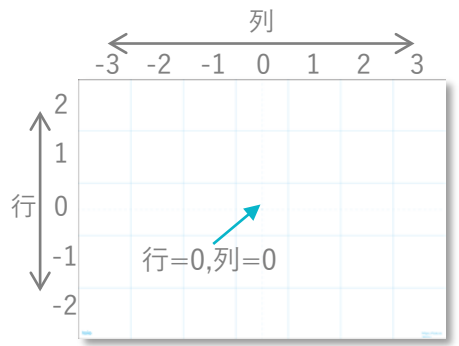
座標指定による移動

x座標 0, y座標 0, へ速さ 70 で動かす

キューブの  
現在地の座標  
(変数)

x座標

y座標



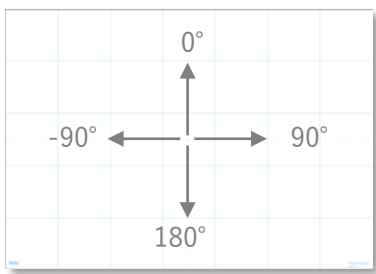
マス指定による移動

列 0, 行 0 のマスへ速さ 70 で動かす

キューブの  
現在地のマス番号  
(変数)

マスの行番号

マスの列番号



向き指定による回転

0 反に速さ 40 で向ける

キューブの  
現在の向き  
(変数)

向き

マットにキューブが触れたことを検出

マットに触れたとき

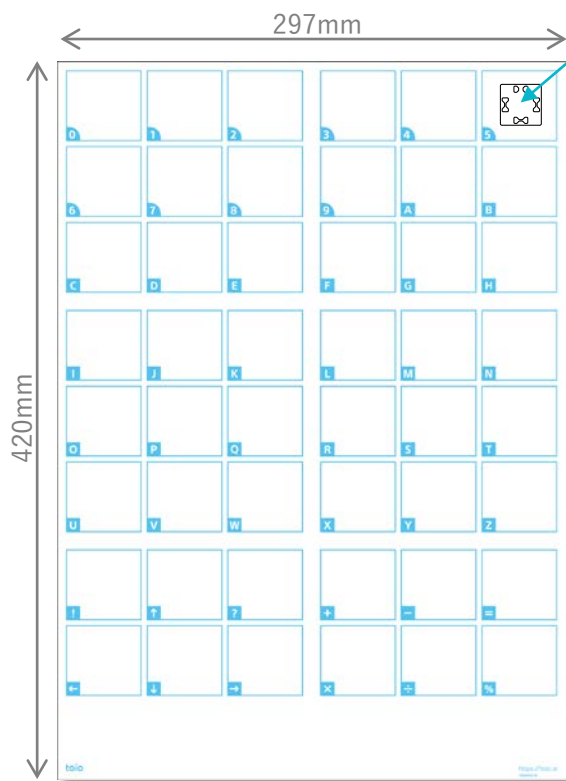
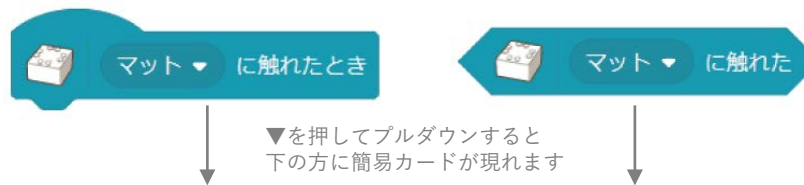
マットに触れた

▼利用可能なブロックの例

カードにキューブが触れたことを検出するブロック

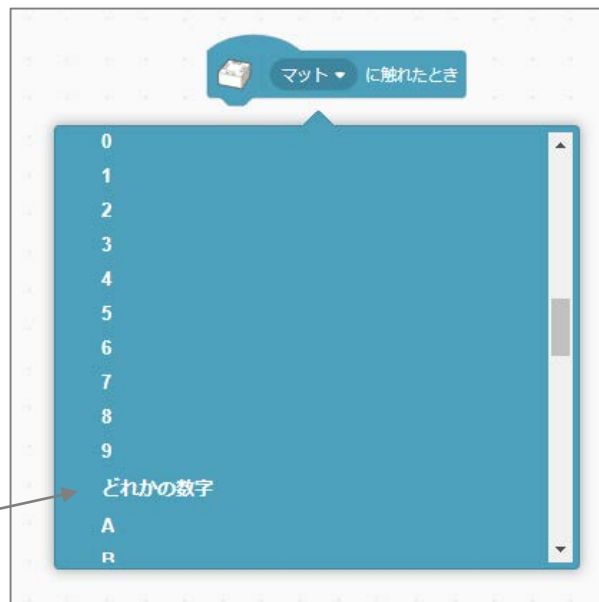
[表]

#07 - #12 簡易カード



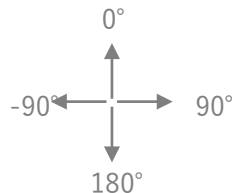
カードに書かれた文字と対応し、  
 カードに触れたことを検出できます

数字・アルファベット・記号  
 など文字の種類での検出も可能



※位置の取得はできませんが、向きを取得・向き指定による回転には対応しています

※カードはお好みにより切り離して使用することができます



向き指定による回転



キューブの  
 現在の向き  
 (変数)



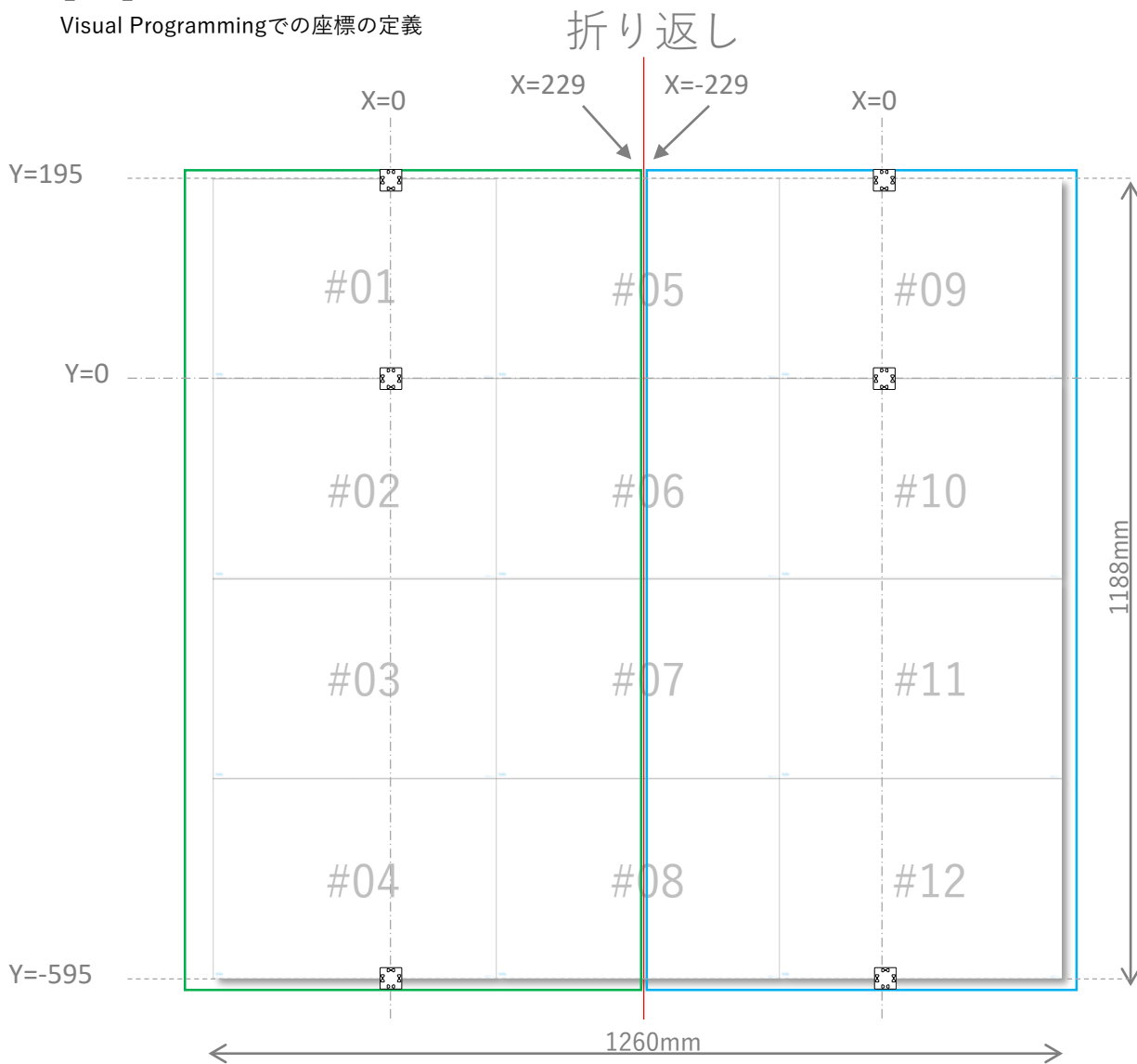
参考情報：  
 toio Visual Programmingでの利用について④  
 ver. 2020/10/23

注意：

- ・裏面はVisual Programmingでの使用は可能ですが、下記の座標の定義を意識した特別なプログラミングが必要なため非推奨となります。使いやすさ観点から表面を推奨いたします。
- ・Visual Programmingの仕様上、#05-#08の中央に座標の折り返しが発生しますのでご注意ください。

[裏] 連番マット

Visual Programmingでの座標の定義



▼利用可能なブロックの例

キューブの  
 現在地の座標  
 (変数)

座標指定による移動

x座標 0, y座標 0, へ速さ 70 で動かす

x座標

y座標

---

キューブの  
 現在の向き  
 (変数)

向き指定による回転

0°

-90° 90°

180°

0 度に速さ 40 で向ける

向き

---

マットにキューブが触れたことを検出

マットに触れたとき

マットに触れた

※マス指定による移動は可能ですが、範囲が限定されるため非推奨となります