

Grayscale siêu ngắn:

Program (E9E0):

EA F5 32 30 0A EC 31 30 10 10 00 00 56 EA 00 00
A6 D7 21 9C 30 30 D0 08 33 30 0C FA 32 30 30 33
31 30 00 00 8A BB 32 30 C0 C2 31 30 70 61 31 30
A0 9C 30 30 00 00 86 D7 12 D5 30 30 00 00 02 26
31 30 E6 C0 78 78 32 30 30 33 31 30 D6 C7 78 78
32 30 70 61 31 30 F4 D6 30 30 88 BB 32 30 87 53

31 30 A8 A8 30 30 5C 04 32 30 48 D2 60 00 82 D1
48 D2 BA B2 32 30 10 10 A8 A8 10 40 E6 91 E6 91
92 D7 01 01 EA 91 E6 91 92 D7 01 02 E6 91 EA 91
92 D7 01 04 EA 91 EA 91 92 D7 04 10 60 8C 40 94
92 D7 40 04 F4 D6 FF FF 80 08 F4 D6 01 00 40 08
F4 D6 00 01 80 04 F4 D6 00 FF 00 00 A8 A8

Launcher (D180):

Hex:

FD 20 30 D7 FE 01 38 D7 30 30 E0 E9 24 D7 7E 94 30 30 68 21 31 30 60 30 9A 3C 32 FE 01
30 34 F0 D4 76 31 FE 02 A1 30 30 72 94 30 30 BA B2 32 30

Assign hex:

123456x:

@=10.000FD20E92494:

@=19.A3CF0D4A19420:

@=1B.AB223

Token:

an0%in►cm8%00G►Simp \$%Pol (@00
Abs (e10(0@C2in►cm04³v (lcm►inx
or00e^ (@00x₁@20

F0D4

HDSD:

[←] [↑] [→] [↓] : Di chuyển con trỏ.

①: Vẽ màu xám nhạt

②: Vẽ màu xám

③: Vẽ màu đen

⌫: Xóa màn hình

Thông tin bên lề :

Chương trình có độ dài 190 byte.

Sử dụng phương pháp vòng lặp (loop) mới và tận dụng triệt để hàm `qr0 = [ea]`, `lea D002H, [ea] = qr0` để tối ưu hoá chương trình.

Chương trình gốc được tạo bởi Xyzst, làm lại bởi @katashi_rct và thử nghiệm bởi @kai1181.

File: @lvtcasio