

PINGPONG trên CASIO fx-580VN X

Data(E9E0):

34 7B 31 30 13 D1 01 30 D2 03 32 30 34 7B 31 30
38 D1 01 30 D2 03 32 30 B0 3A 31 30 80 D9 74 1F
32 30 A8 9F 30 30 E0 A0 30 30 60 8C 30 30 34 7B
31 30 00 00 08 08 48 98 30 30 02 26 31 30 44 ED
34 7B 31 30 00 00 02 00 A8 9F 30 30 54 8C 32 30
74 89 31 30 40 ED 38 99 30 30 A8 9F 30 30 5C A0

30 30 34 7B 31 30 00 00 00 00 80 8F 30 30 34 7B
31 30 B7 01 B7 32 64 8E 30 30 34 7B 31 30 08 32
08 01 64 8E 30 30 34 7B 31 30 08 32 B7 32 64 8E
30 30 34 7B 31 30 0A 36 38 ED CC 3D 32 30 A8 9F
30 30 5C A0 30 30 02 26 31 30 F4 D7 EA F5 32 30
30 07 32 30 92 DA 92 DA A8 9F 30 30 A6 7C 31 30

02 26 31 30 00 00 21 9C 30 30 4A C6 31 30 EA ED
31 30 30 D3 30 30 30 30 D6 4B 31 30 A0 9C 30 30
30 D3 30 30 34 7B 31 30 37 D1 0E 30 D2 03 32 30
02 26 31 30 00 29 74 89 31 30 30 D3 4A 9E 30 30
74 89 31 30 CF 30 4E 90 30 30 7E 94 30 30 30 07

32 30 9E DA 9E DA A8 9F 30 30 A6 7C 31 30 02 26

31 30 00 00 21 9C 30 30 4A C6 31 30 74 1F 32 30
30 07 32 30 AA DA AA DA A8 9F 30 30 A6 7C 31 30
02 26 31 30 00 00 21 9C 30 30 4A C6 31 30 74 1F
32 30 34 7B 31 30 C2 EC 01 00 A8 9F 30 30 D8 39
31 30 B0 3A 31 30 5E D8 74 1F 32 30 34 7B 31 30
C2 EC FF FF A8 9F 30 30 D8 39 31 30 B0 3A 31 30

5E D8 74 1F 32 30 34 7B 31 30 D0 EC 01 00 A8 9F
30 30 D8 39 31 30 B0 3A 31 30 06 DA 74 1F 32 30
74 89 31 30 30 D3 4A 9E 30 30 A8 9F 30 30 30 AC
32 30 A6 50 32 30 F9 FF D8 4B 31 30 74 89 31 30
4C D9 D4 76 31 30 74 89 31 30 30 D3 4A 9E 30 30
A8 9F 30 30 30 AC 32 30 A6 50 32 30 11 00 D8 4B

31 30 74 89 31 30 BC D9 D4 76 31 30 74 89 31 30
02 EB 4A 9E 30 30 74 89 31 30 52 D9 D4 76 31 30
74 89 31 30 02 EB 4A 9E 30 30 74 89 31 30 C2 D9
D4 76 31 30 A8 9F 30 30 02 26 31 30 00 00 74 89
31 30 00 00 90 C7 30 30 A6 50 32 30 72 D9 74 89

31 30 40 00 **D4 4B** 31 30 32 **7B** 31 30 33 33 33 33
60 **0D** 32 30 **A8 9F** 30 30 02 26 31 30 10 07 **3C 9F**
30 30 34 **7B** 31 30 **5B** 00 02 **EB D4** 76 31 30 34 **7B**
31 30 15 00 24 **EB D4** 76 31 30 34 **7B** 31 30 24 **EA**
00 00 **A8 9F** 30 30 **D8 39** 31 30 **B0 3A** 31 30 06 **DA**
74 **1F** 32 30 **A8 9F** 30 30 02 26 31 30 00 00 74 89
31 30 00 00 **A8 C7** 30 30 **A6 50** 32 30 72 **D9** 74 89

31 30 70 00 **D4 4B** 31 30 32 **7B** 31 30 33 33 33 33
60 **0D** 32 30 34 **7B** 31 30 **D0 EC FF FF** **A8 9F** 30 30
D8 39 31 30 **A6 A8** 30 30 24 **EA** 74 89 31 30 01 00
A0 9C 30 30 33 33 33 33 **A6 A8** 30 30 02 **EB** 74 89
31 30 01 00 **A0 9C** 30 30 24 **EB** 33 33 74 89 31 30
01 00 **A0 9C** 30 30 33 33 33 33 **A8 9F** 30 30 02 26

31 30 01 00 **3C 9F** 30 30 74 89 31 30 02 **EB 4A 9E**
30 30 74 89 31 30 12 **EA D4** 76 31 30 74 89 31 30
24 **EB 4A 9E** 30 30 74 89 31 30 13 **EA D4** 76 31 30
A8 9F 30 30 34 **7B** 31 30 **7C DA** 04 04 **D8 39** 31 30
34 **7B** 31 30 30 **D7 E0 E9** 51 94 30 30 04 04 **B0 3A**
31 30 50 **D7 74 1F** 32 30 53 63 **6F** 72 65 **3A** 20 20

00 00 00 00 3C 7E FF FF FF FF 7E 3C 40 04 FE FF
80 08 02 00 00 00 00 00 09 00 80 D8 AE 00 9A D8
00 00 5E D8 02 00 B4 D8 2A 00 CE D8 00 00 06 DA
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Launcher (D180):

FD 24 30 30 DA 7B 31 30 FE 04 E0 E9 30 D7 2E D7
32 89 31 30 33 33 74 1F 32 42

[CALC] [1.0061] [=]

How To Use:

[<] [>] để di chuyển con trỏ █

khi BALL chạm vào █ thì cộng điểm, nếu không thì xóa HẾT điểm

Cre: Dù sao thì
File: Phong2k11