

Všeobecné informace

Skript na začátku otvára dva súbory `source` a `input`, ak jeden z nich chýba, nastáva presmerovanie na `STDIN`. Nasleduje načítanie XML kódu a jeho kontrola. Potom prechod cyklom cez všetky inštrukcie, uloženie si ich do pamäte a zároveň aj ukladanie pozície `LABEL` inštrukcie. Kontroluje tagy inštrukcií aj argumentov.

V druhom cykle si zo slovníka `validInst` podľa názvu inštrukcie vyhľadá počet argumentov a ich typy, čo následne skontroluje pomocou funkcie `checkType`. Ak všetko prebehne v poriadku, volá funkciu pre danú inštrukciu.

Premenné hľadá pomocou funkcie `find`, ktorá vracia typ `Variable`. Z tohto si potom program zapíše hodnoty `value` a `type` pre neskoršie použitie. Ak pracuje s `Variable`, skontroluje jej typ, pretože `CheckType` kontroluje všetko okrem premenných. Ak daná funkcia má zapisovať hodnoty do premennej, deje sa tak vďaka funkcii `indexWrite`, ktorá vyhľadá premennú a zapíše do nej požadované hodnoty.

Funcie `gfIndex`, `lfIndex` a `tfIndex` vracajú indexy premenných v daných rámcoch. Tieto premenné sa používajú vo funkcii `indexWrite` na nájdenie miesta premennej.

Triedy

Program využíva triedy. Najdôležitejšími sú trieda `Instructions` a trieda `Argument`, vďaka ktorým program dokáže načítať a spracovať vstupný XML súbor. Pre celý program je vytvorená inštancia triedy `Program`, ktorá uchováva informácie o programe (napr. rámce, zásobníky, inštrukcie a návestia). Okrem toho sú tam aj pomocné triedy `Item` (položka zásobníku) a `Label` (informácie o návesti).

Ostatné

Funkcia `fix` nahrádza tabulátor, medzeru a znak konca riadku ničím, pretože pri prechádzaní hodnôt argumentov sa tam nachádzali tieto znaky, ktoré tam nemali byť.

Funkcia `parseArgs` rieši argumenty skriptu. Pridá ich do zoznamu a tento zoznam vráti

Inštrukcie aj argumenty sú radené, to znamená, že nemusia byť napísané v dobrom poradí a napriek tomu sa vykonajú. Inštrukcie sú radené podľa atribútu `order`.

