

PiskaBobra

Корявых Дмитрий Евгеньевич, вариант 14, этап 2, ИКБО-24-24

Второй этап собственной REPL системы с поддержкой команд: `cd`, `ls`, `exit`, `run`

А так же реализована система чтения скриптов, принятие абсолютного пути к VFS и стартовому скрипту.

Подробности работы:

Команды `cd` и `ls` не несут логической нагрузки и выводят себя и аргументы, использованные при их выводе, попутно считая их. `exit` производит выход из консоли, прекращая действие команды. При вводе неизвестной команды, система скажет об этом пользователю и пригласит попытаться ещё раз понять, что он тупой и вообще зря во всё это дело полез, не справился с вводом 3-ёх команд. Так же была введена команда `help`, которая выводит строку текста. Создана отдельная система работы с файлами, которая в глобальном плане повторяет точесную работу с командами. Она поддерживает комментарии, выводя их в конце отработки команды.

Как выглядит начало работы:

Пользователю необходимо перед запуском указать после названия исполняемого exe файла абсолютные пути к VFS и стартовому скрипту, если будет допущена ошибка/недописаны аргументы, то программа выдаст ошибку и принудительно закроется.

Если пользователь справится с указанием путей, то скрипт отработает и программа пригласит пользователя к вводу.

Пользователь сможет делать всё что угодно, однако при резком желании вызвать новый скрипт, ему потребуется вызвать команду `run` с абсолютным или относительным путём к файлу.

Обработка скрипта в целом реализована так же, как и обычное взаимодействие с программой, но имеет дополнительную логику для обработки комментария, отделяя его от команды и аргументов в строке и отдельно выписывая впоследствии. Так же, как можно догадаться, проверяется, получилось ли открыть файл.

Внутреннее устройство

Для восприятия команд реализован простейший парсер, который разделяет строку ввода по пробелам, отправляя каждое новое слово в строковый вектор, первый элемент которого отправляется через функцию `getCommandCode()` в вектор-костыль.

Функция возвращает значение из enum-множества, которое в дальнейшем используется для определения поведения внутри switch

