

Feladatul egy egyszerű UI könyvtárat készítettem amivel gyorsan megy bármilyen SDL projekthez a felhasználói interface készítése.

“RGML” leírás:

Kitaláltam egy egyszerűen parse-olható leírónyelvet amit “Rocket Grid Markup Language”-nek neveztem el. Ezzel lehet leírni az interfaceket.

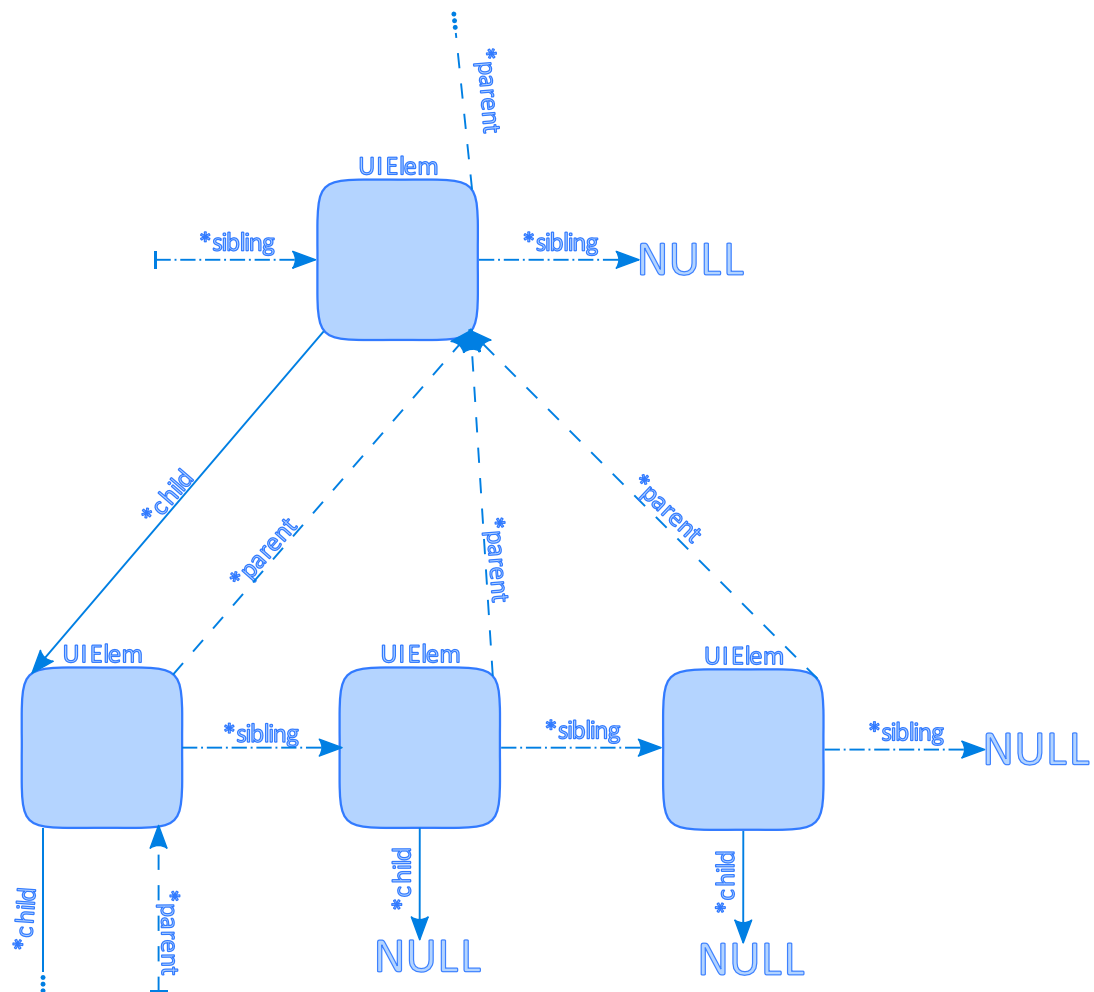
- Van **egy** gyökér tag. Ennek az adattagjai alapján készül az SDL_Window. A **title** például ennek a neve.
- Minimum 1 nem gyökér tag legyen.
- Minden tag a sor végéig ér.
- A fájl az első “>”-ig van feldolgozva.
- Nincs üres sor a “>”-ig.
- A **tabbal** indentálástól függ a tagek hierarchiája.
- Kommentelni a tagekben lévő idézőjel párokon kívülre lehet meg a záró “>” után.
- A tulajdonságok közül a textúra meg az adat opcionális.
- Max. 255 karakteres értékek. (név max. 20, textúra max. 50)

<”típus” “név” “dimenzió (x,y,dx,dy)” “szín (r g b a (0-255))” ?“textúra(útvonal)” ?”egyéb adat”

- A típus azt határozza meg, hogy melyik builder függvény hívódik meg
- A név alapján lehet hivatkozni az elemre pl. callback hozzáadásnál
- A dimenzió első két száma a balfelső sarok helye a másik kettő meg a mérete
- A háttérszín, nyilván lehet átlátszó, de akkor egy textúra javasolt
- A textúra (háttérkép)
- Az adat tag az bármilyen adat tárolására alkalmas (az elemen void*) az eventek meg a builderek tudják elvileg a típust így fel tudják dolgozni. Inicializálásnál ne legyen 255 karakternél hosszabb, de futási időben lehet bármekkora (mert pointer).

```
<"div" ide pl lehet kommentelni "NHF Demo" "0 0 1280 720" "0 0 0 0"
  <"div" "form_with_buttons" "0 0 200 720" "255 255 255 255"
    <"button" "button1" "10 10 180 180" "255 0 255 255" "" "gomb felirat"
    <"button" "button2" "10 210 180 180" "255 0 255 255"
    <"button" "button3" "10 410 180 180" "255 0 255 255" "background.bmp" "Exit"
  <"div" "some_other_div" "200 0 1080 720" "255 255 255 255" "" "some data"
> Már ide is lehet kommentelni
```

A típusokat a felhasználónak kell definiálni egy-egy builder függvény megadásával. Ez arra jó, hogy pl. egy “scrollable” típusú görgethető elemnek a scroll eventjére rátesz egy elmozdítást vagy egy radio gombra, hogy az összes testvérét kapcsolja ki.



Az elemek így viszonyulnak egymáshoz.