Ueshooting

1. クラス一覧

ueshooting.script ScriptLoader スクリプトを読み込み構文木を生成する

・generateTree(): 構文木を生成する (階層0: グローバル…TreeElementType.Root)

構文木=TreeElementのツリー

・generateTreeLabel() 階層1: 関数(TreeElementType.PROCEDURE / ACTION)

・generateTreeLine() 階層2: 行

代入命令(LET)と通常命令で処理が異なる

代入→getAssignmentExpression()

通常命令→パラメータを取得し、構文木に追加

・getToken(): 次のトークン(=単語・記号)を取得

・getAssignmentExpression(): 代入命令を処理

右辺の式は逆ポーランド記法に変換される

・getExpression(): 式を取得

引数のParameterTypeに合わない場合はエラーになる

・getParameter(): パラメータを一つ取得 (パラメータは式でもよい)

・toPostFixNotation(): 式を逆ポーランド順に並びかえる

・getVariableParameterType(): 変数の型を取得 (現在は固定)

・getLiteralString(): 文字列リテラルを取得 (『“”』で囲まれた文字列)

・getLiteralRealNumber(): 数値リテラルを取得 (『“”』で囲まれた文字列)

・getCommand(): 命令を取得 命令を追加する場合はここに追加する

・getTermSection(): 関数名を取得 文字列ならPROCEDURE、数字ならACTION(時間指定アクション)

ueshooting.script ScriptAI extends SpriteAI 敵や弾をスクリプトで動かす

・@override timeAction(): 時間指定アクションを実行

spawn(), destroy(), update() についてはSpriteAIの項目を参照

・executeRoutine(): 関数を実行する

・executeCommand(): 命令を実行する

　　・callRoutine(): スクリプト外から関数を実行する

…実行後にclean()を行う

　　・clean(): スクリプトの状態をリセットする

・getValueOfVariable(): 変数の値を取得

・assignVariableValue(): 変数に値を代入

・logicalOperation(): 論理演算を行う

・calcExpression(): 数式の値を計算する