**Minimalist text EDitor**

A program feladata a parancssori szövegszerkesztés.   
Képes új fájlt létrehozni illetve meglévőt módosítani. Csak (Extended) ANSI   
A Winapi.h könyvtár felhasználásával készült, így nem platformfüggetlen, bár könnyen átalakítható.

A program egy előre definiált méretű 2D tömböt foglal le indítás után, ez lesz a buffer a szöveghez.

**A program 7 modulból áll:**

1. **med.c** - a program innen indul, globális változók vannak definiálva benne, illetve a main loop
2. **system.h** - Winapi-t felhasználó függvények helye
3. **screen.h** - kirajzolást végző függvények helye
4. **buffer.h -** memória és fájl I/O
5. **text\_handling.h -** szöveg manipulálása
6. **key\_fn.h -** billentyűk konkrét eseményei
7. **events.h -** eseménykezelő

**A program működése:**

Külön inicializálja a program a konzolt, hogy megtudja a méreteit, a buffert, hogy üres legyen, illetve a vágólapot, ahova lehet majd később kivágni vagy kimásolni. Ezután betölti a fájlt amit argumentumként megadtunk, vagy ha nem akkor csak az üres buffert adja nekünk amiben írhatunk.

Ekkor bekerülünk a main loop-ba ahol a következő a sorrend:

* kirajzolás: kirajzolja a buffer aktuális részét és az információsávot
* feldolgozás: feldolgozza a program a lenyomott billentyűt és kiértékeli a hatását

**Globális változók:**

COORD CURSOR **X,Y koordináták által eltárolt kurzor pozíció**

SELECTION[] **a kijelöléshez használt koordináták**

FILE \*DOCUMENT **a dokumentum neve**

int WIDTH, **konzol szélessége**

HEIGHT, **konzol magassága**

BUFFER\_WIDTH **buffer szélessége(=konzol szélessége)**

BUFFER\_HEIGHT **buffer magassága (fájl sorai)**

INPUT\_KEY, **lenyomott billentyű kódja**

ACTUAL\_VPOS **az aktuális offszet amit látunk a bufferből**

MAX\_VPOS **legnagyobb offszet**

RUN **program fut-e (boolean)**

INPUT\_MOD **spec. karakter esetén egy 224-es jel miatt ezt ki kell szűrni**

UNSAVED **el van-e mentve a program**

SELECTION\_STATE **kijelölés meg van-e kezdve**

unsigned char \*\*BUFFER, **maga a buffer**

\*CLIPBOARD, **vágólap**

\*FILENAME **fájlnév**

A függvények neve, visszatérési értéke és argumentumai önmagukat magyarázzák.