

Próximo:[Palavras-chave de tipo](#), Anterior:[Tipos compostos](#), Acima:[Tipos de personalização](#) [Conteúdo][[Índice](#)]

15.4.3 Unindo em Listas

O `:inlinerecurso` permite unir um número variável de elementos no meio de um tipo `list` de `vector` personalização. Você o usa adicionando `:inline` ta uma especificação de tipo que está contida em uma especificação `listou vector`.

Normalmente, cada entrada em uma especificação de tipo `listou vector` descreve um único tipo de elemento. Mas quando uma entrada contém `:inline t`, o valor correspondente é mesclado diretamente na sequência que a contém. Por exemplo, se a entrada corresponder a uma lista com três elementos, eles se tornarão três elementos da sequência geral. Isso é análogo a ',@' em uma construção de backquote (consulte [Backquote](#)).

Por exemplo, para especificar uma lista cujo primeiro elemento deve ser `baz` e cujos argumentos restantes devem ser zero ou mais de `foo` e `bar`, use este tipo de personalização:

```
(list (const baz) (set :inline t (const foo) (const bar)))
```

Isso corresponde a valores como `(baz)`, `(baz foo)` e `(baz bar)`.`(baz foo bar)`

Quando o tipo de elemento é um `choice`, você usa `:inlinenão` no `choice` próprio, mas em (algumas das) alternativas do `choice`. Por exemplo, para corresponder a uma lista que deve começar com um nome de arquivo, seguido pelo símbolo `tou` duas strings, use este tipo de personalização:

```
(arquivo de lista
  (escolha (const t)
            (lista: string de string t inline)))
```

Se o usuário escolher a primeira alternativa na escolha, a lista geral terá dois elementos e o segundo elemento será `t`. Se o usuário escolher a segunda alternativa, a lista geral terá três elementos e o segundo e o terceiro deverão ser strings.

Os widgets podem especificar predicados para dizer se um valor embutido corresponde ao widget com o `:match-inlinerelemento`.

Próximo:[Palavras-chave de tipo](#), Anterior:[Tipos compostos](#), Acima:[Tipos de personalização](#) [Conteúdo][[Índice](#)]