Список встроенных функций языка KIVICode

Название	Входные параметры/ Объявление	Функция	Примечание
var	Для объявления используется конструкция var name = value;	создаёт переменную с именем name и значение value	**Для изменения значения переменной value используйте конструкцию name = newValue;**
move	(x,y)	Перемещает виртуальный курсор в точку (x,y)	
line	(startx,startY,finishX,finishY)	Чертит линию из точки (startX,startY) в точку (finishX,finishY)	
lineTo	(x,y)	Чертит линию из текущей точки в точку (x,y)	не может быть объявленна первой
rect	(x,y,w,h)	Чертит квадрат с левым-верхнем углом в точке (x,y) и сторонами w и h	
rect	(x,y,w,h,r)	Чертит квадрат с левым-верхнем углом в точке (x,y) и сторонами w,h и с углом поворота r относительно центра	
ellipse	(x,y,radius)	Чертит окружность с центром в точке (x,y) и радиусом radius	
stroke	(color)	Меняет цвет линий на указанный	цвет указывается в формате #ffffff или rgb(0,0,0) или “white”
connection	(x,y,width,deep,length, height,num)		
polygon	(x,y,radius,sides)	Чертит многоугольник с центром в точке (x,y), радиусом radius и имеющий sides сторон	
star	(x,y,radius,num)	Чертит звезду с центром в точке (x,y) радиусом radius и числом лучей num	

matrix	(“command”,startx,starty,marginl,margind,row,column)	Создаёт двумерную матрицу из элементов, указанных в параметре command с центром в точке (startX,startY), с отступом между элементами влево marginl и вниз margind и имеющий row строчек и column колонок	Важно! Параметр command должен указываться в двойных кавычках
void	неограниченное количество, функция объявляется следующем образом: void name(a,b,c,d){}	В фигурных скобках указывается набор функций (можно ссылаться на входные параметры)	Входные параметры не обязательны для вызова используется конструкция name(a,b); можно использовать конструкцию return (value); для выхода из функции с передачей значения value

for	конструкция for(var i = sval; i < end; i++){
	
	}
		Цикл в фигурных скобках, который выполняется end-sval раз .
		
		sval - начальное значение переменной i
			цикл будет выполнятся, пока условие i<end не будет выполнено (i<end не обязательно выглядет так, можно использовать любое значение)
			
			имя i не обязательно, можно использовать любое имя

while	конструкция while(condition){
	
	}
		Цикл в фигурных скобках, который выполняется, пока условие condition является истиной	

if	конструкция
	
	if(condition){
	
	}
		Функции в фигурных скобках, выполняется, если условие condition является истиной	

if… else	конструкция
	
	if(condition){
	
	}else{
	
	}
		Функции в фигурных скобках, выполняется, если условие condition является истиной, если условие condition является ложью, выполняются функции в фигурных скобках после слова else	

if… else if	конструкция
	
	if(condition){
	
	}else if(condition2){
	
	}
		Заменяет конструкцию
		
		if(condition){
		
		}else{
		  if(condition){
		
		}
		}	

varName += value		Заменяет конструкцию varName = varName + value	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName -= value		Заменяет конструкцию varName = varName - value	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName *= value		Заменяет конструкцию varName = varName * value	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName++		возвращает varName + 1	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName— —		возвращает varName - 1	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName1 + varName2		Возвращает сумму значений переменных varName1 и varName2	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName1 -varName2		Возвращает разность значений переменных varName1 и varName2	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения

varName1*varName2		Возвращает произведение значений переменных varName1 и varName2	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
varName1/varName2		Возвращает результат деления значений переменных varName1 и varName2	вместо переменных можно использовать обычные одинокие значения
Массив обыкновенный	конструкция var name = [value1, value2, value3];	Создаёт массив с именем name и значениями value1, value2, value3 и т.д. Для получения значения определённого элемента массива, при вызове необходимо использовать конструкцию name[index] index - порядковый номер элемента массива	Количество элементов массива не ограничено Важно! Первый элемент массива имеет индекс 0, второй 1, трети 2 и т.д. Для изменения значения элемент используется конструкция name[index] = newValue;

Массив с указателями	конструкция
	
	var name = {
	“name1” : value1,
	“name2” : value2,
	“name3” : value3
	};
		Обыкновенный массив, но вместо числового индекса используется заданное имя значения
		
		Для получения значения определённого элемента массива, использовать конструкцию name[nameOfObject]
			Для изменения значения элемент используется конструкция
			
			name[nameOfObject] = newValue;

push	конструкция arrayName.push(val1);	Добавляет в конец массива с именем arrayName элемент со значением val1	Через запятую можно перечислить неограниченное кол-во значений Для массивов с указателями используйте конструкцию arrayName.push({name : value });