

# Questリファレンス

## 1. Questとは？

Questは1986年に発売されたファミリーコンピュータ用ソフト、「ドラゴンクエスト」にインスパイアされ誕生したインタプリタ言語。拡張子は「.qe」。記述したスクリプトがまるでドラゴンクエストのテキスト文のような見たいをしている。見たい重視のため書きにくい。

## 2. 文法

### 2.1 値について

値は3種類存在する。

#### 2.1.1 数値

数値は全て実数として扱われ、整数は存在しない。スクリプト内では半角数字と負を表す半角のハイフンで表現する。

例

- ・ 1
- ・ -1
- ・ 12

#### 2.1.2 テキスト

半角のクォーテーションに囲まれた文字列で表現する。

例

- ・ 'test'
- ・ 'ああああ'

#### 2.1.3 変数

初代ドラゴンクエストで使用できた文字を意識した、「濁点・半濁点・あ・い・う・え・お・わ を抜いたひらがな」、「イカキコシスタトヘホマミムメラリルレロン」、半角ダブルクォーテーション(濁点の代わり)、角度を表す時に使う°(半濁点の代わり)のみによって構成される文字列で表現される。

例

- ・ もよもと
- ・ スライム
- ・ メイシ”ト”ラキー

## 2.2 式

項\演算子\項

によって構成される文字列。項は式、括弧、または値  
演算子は以下の通り

## Questリファレンス

演算子	役割
・ 論理演算子	
・ かつ	and
・ または	or
・ 比較演算子	
・ いこーる	等号 (==)
・ だいなり	>
・ だいなりいこーる	>=
・ しょうなり	<
・ しょうなりいこーる	<=
・ 算術演算子	
・ たす	+
・ ひく	-
・ かける	*
・ わる	/
・ もっど	%
括弧	
・ 「	開き括弧
・ 」	閉じ括弧

### 例

- ・ 1 たす 1  $\Rightarrow$  2
- ・ 「 1 たす 1 」 かける 2  $\Rightarrow$  4
- ・ 「 1 たす 1 」 かける 2 いこーる 4  $\Rightarrow$  true

比較演算の場合、項が0の時falseとして扱う

### 優先順位

括弧 < 論理演算 < 比較演算 < 算術演算

## 2.3 print文

式\sの\sしゅつりよく\s!

で表現される。式の結果が出力される。

### 例

- ・ スライム の しゅつりよく !
- ・ もよもとの しゅつりよく !

## Questリファレンス

### 2.4 変数定義文

なまえをいれてください\s変数

で表現される。変数を定義する。内部としては初期値としてnilが代入されているが、そのまま式などに用いると実行時エラーになるので使えない。そのまま出力すると何も出力されず改行のみとなる

例

- ・ なまえをいれてください スライム

### 2.5 変数代入文

変数\sは式\sを\sてにいった\s!

によって表現される。定義した変数に式の結果を代入する。

例

- ・ スライム は 1 たす 1 を てにいった！

### 2.6 for文

HP\s式\sの\s変数\sが\sあらわれた\s!\n文列

で表現される。forのあとに続く文列を

指定した変数が0以下になるまで繰り返す。繰り返す範囲は連続するインデントが一つ深い文列を範囲とする。

例

- ・ HP が 10 の スライム が あらわれた！  
スライム の しゅつりよく！  
スライム の しゅつりよく！  
スライム の しゅつりよく！ <= ここまでが範囲  
スライム の しゅつりよく！

### 2.7 ダメージ文

変数\sに\s式\sの\sダメージ\s!

によって表現される。変数から式の結果を減算する。

for文内でそれっぽくカウンタ変数の数値を減らすための構文。for文外では構文エラーになる。

例

- ・ HP が 10 の スライム が あらわれた！  
スライム の しゅつりよく！  
スライム に 1 の ダメージ！  
スライム の しゅつりよく！

## Questリファレンス

### 2.8 break文

変数\sは\sにげだした\s!

によって表現される。一番直近のforから抜け出す。for以外だと構文エラーになる。

例

```
・HP が 10 の スライム が あらわれた！  
  スライム の しゅつりよく！  
  スライム に 1 の ダメージ！  
  スライム は にげだした！  
  スライム の しゅつりよく！
```

### 2.9 if文

\* 「\s条件式\sは\sたしいですか\s?\nはい\n文列\nいいえ\n文列

で表現される。条件式に応じてはい、または、いいえのあとに続く文列を実行する。はいや いいえ はインデントを1、文列はさらに1深くすることで範囲を表現する。＊は全角なので注意

例

```
* 「 1 たす 1 いこーる は たしいですか？  
   はい  
       1 たす 1 の しゅつりよく！  
   いいえ  
       'いいえ' の しゅつりよく！
```