

ScriptS++ 1.0 Preview edition specification

OBSAH

OBSAH.....	1
ZÁKLADY.....	2
SYNTAXE.....	2
hlavička.....	2
Start skriptu.....	2
Zdroje funkcí.....	2
Deklarace proměnných.....	3
Konstruktor komponent.....	3
Nastavení formuláře.....	4
Návrh komponent.....	4
Zobrazení formuláře.....	6
Ukončení skriptu.....	6
FUNKCE.....	7
PŘÍKLADY SKRIPTŮ.....	8

ZÁKLADY

Jazyk ScriptS++ byl vytvořen pro jednodušší tvorbu aplikací s GUI. Sám o sobě NENÍ určen pro programování nových aplikací. Obsahuje též pár vestavěných funkcí, které se budou rozrůstat.

SYNTAXE

hlavička

Každý program musí začínat hlavičkou! Pomocí té kompilátor rozpozná, jak má daný program interpretovat.

```
#PROJECT REF="SPP_SCRIPT_V1" VERSION="1.0"
```

#PROJECT	udává počátek hlavičky		
REF	Varianta kompilátoru		
	<i>SPP_SCRIPT_V1</i>	starší verze, není doporučena	
	<i>SPP_SCRIPT</i>	<i>nová, DOPORUČUJI</i>	
VER	Verze kompilátoru		
	<i>1.0</i>	<i>současná verze</i>	

Start skriptu

Skript musí začínat klíčový slovem **script**, za který je nutné napsat název programu bez mezer a diakritiky

```
script new_project;
```

Zdroje funkcí

Každý program může využít připojení dalších zdrojů funkcí.

```
$USES {  
    System, Std;  
}
```

Std není nutné psát, kompilátor jej používá automaticky!

Deklarace proměnných

Zde lze zadeklarovat proměnné pro skript. Existují dva druhy proměnných:

```
SVAR {  
    var TEXT="Testing variable";  
    sysvar __HINTTIME__=10000;  
}
```

var udává, že proměnná je určena pro použití ve skriptu, pro její použití napište (dle příkladu): **\$TEXT**

sysvar udává, že proměnná je určena pro nastavení kompilátoru, či globálního nastavení skriptu. V současné době jsou podporovány:

__VM__	umožní vyjmout z VD
__HINTCOLOR__	určí barvu popisku
__HINTTIME__	určí dobu zobrazení popisku
__OBJECTPATH__	nastaví hlavní adresář skriptu

Konstruktor komponent

Zde se vytváří jednotlivé komponenty programu.

```
SITEMS {  
    create form [form1];  
}
```

CREATE TCOMPONENT [NAME]

Create vytvoří komponentu

Tcomponent určí, jaký typ komponenty se vytvoří. Konstruktor pro formulář je povinný.

Name Název vytvořené komponenty – povinné!

Tcomponent Podporuje v současné době následující prvky:

FORM	Formulář
LABEL	Textový popisek
BUTTON	Tlačítko
SPEEDBUTTON	Tlačítko s vlastností FLAT
IMAGE	Obrázek

Nastavení formuláře

Tato sekce slouží k detailnímu popisu formuláře, jeho vlastností a událostí

```
$FORM {  
    property type=FORM;  
    property title="Form1";  
    property width=320;  
    property center=true;  
    event OnClose=VM_CLOSE_WIN;  
}  
property property_name = value;           Vlastnost  
event event_name = event_to_do;         Událost
```

Tabulka vlastností

Type	Typ formuláře FORM, TOOLWINDOW, SINGLE SIZETOOLWIN, NONE, DIALOG,
Alpha	Průhlednost 255..Neprůhledný, <255 Průhledný
Center	Vystředí formulář true, false
Title	Text v názvu okna
Top,left	Pozice formuláře
Width, Height	Rozměry okna
Autosize	Automatické změna velikosti okna true, false
Autoscroll	Posuvníky v okně true, false
Visible	Viditelnost okna
Color	Barva okna
Color.i	Cílená hodnota barvy

Tabulka událostí

OnClose	Při zavření okna vm_close_win
---------	---

Návrh komponent

Každá komponenta v projektu musí mít své nastavení, jinak ji nebude kompilátor schopen nastavit

```
$OBJECT {  
    label1 {  
        property title="Ja jsem popisek";  
        property top=25;  
        property left=25;  
    }  
}
```

Společné vlastnosti komponent:

Top,left	Pozice formuláře
Width, Height	Rozměry okna
Showhint	Ukazát informační bublinu true, false
Hint	Obsah informační bubliny
+Hint	Přidá k současnému textu bubliny
Visible	Viditelnost prvku true, false

LABEL

Popisek, do kterého lze vložit text i výstup funkce

Title	Text v popisku
+Title	Přidá k současnému titulku
Transparent	Průhlednost popisku true, false
Color	Barva popisku
Color.i	Císlenná hodnota barvy
FontColor	Barva textu popisku
FontColor.i	Císlenná hodnota barvy textu
ParentFont	Barva textu rodiče true, false
ParentColor	Barva pozadí rodiče true, false
Autosize	Automatické změna velikosti okna true, false

BUTTON

Tlačítko pro spuštění události

Title	Text v popisku
+Title	Přidá k současnému titulku
FontColor	Barva textu popisku
FontColor.i	Císlenná hodnota barvy textu
ParentFont	Barva textu rodiče true, false

SPEEDBUTTON

Tlačítko pro spuštění události, navíc s flat a glyph

Title	Text v popisku
+Title	Přidá k současnému titulk
FontColor	Barva textu popisku
FontColor.i	Císlenná hodnota barvy textu
ParentFont	Barva textu rodiče true, false
Glyph	Obrázek na tlačítku CESTA_K_OBRAZKU
Flat	Ploché tlačítko

IMAGE

Možnost vložit do formuláře obrázek

Image	Načte zadadný obrázek CESTA_K_OBRAZKU
Transparent	Průhlednost obrázku true, false
Center	Umístí obrázek do středu prvku Image true, false
Stretch	Roztáhne obrázek true, false

Společné události komponenty

OnClick	Při kliknutí na prvek OnClose nebo funkce
---------	---

Zobrazení formuláře

\$SHOWFORM;

Ukončení skriptu

!script

FUNKCE

Program umí též využívat vestavěných funkcí do kompilátoru.

Funkce jako informace

Funkce může vyúšťovat do obsahu vlastnosti

```
label1 {  
    property title=@WINDOWSVERSION;  
}  
  
property property_name = @function;
```

Funkce v příkladu vrátí verzi Windows, na kterých je skript spuštěn

Funkce jako spouštěč

Funkce též může vyvolat další událost

```
button1 {  
    event OnClick=@script(button, "Ja jsem popisek");  
}  
event event_name = @FUNCTION(COMPONENT, INPUT);
```

Podporované funkce (k 9.1.2008)

Obecné návratové

@I:FUNCTION	Vrátí jako integer
@S:FUNCTION	Vrátí jako string
@B:FUNCTION	Vrátí jako boolean

Systémové

@RANDOM	Vrátí náhodné číslo
@RANDOM(ČÍSLO)	Vrátí náhodné číslo do čísla v závorce
@GETTRUE, @GETFALSE	Vrátí hodnotu true, false

Informační

@WINDOWSVERSION	Informace o verzi Windows
@WINDOWSDetails	Detaily verze Windows
@ver_spp_compiler	Verze kompilátoru

PŘÍKLADY SKRIPTŮ

1. Příklad s labelem a @windowsversion

```
#PROJECT REF="SPP_SCRIPT_V1" VERSION="1.0"  
script new_project;
```

```
$VAR {  
    var TEXT="testovací promenna";  
    sysvar __HINTTIME__=10000;  
}
```

```
$ITEMS {  
    create form [form1];  
    create label [label1];  
}
```

```
$FORM {  
    property type=FORM;  
    property title="Form1";  
    property width=320;  
    property height=240;  
    property top=25;  
    property left=25;  
    property center=true;  
    event OnClose=VM_CLOSE_WIN;  
}
```

```
$OBJECT {  
    label1 {  
        property title=@WINDOWSVERSION;  
        property top=25;  
        property left=25;  
    }  
}
```

```
$SHOWFORM;  
!script
```

