

Назва: Extern Logic Interpreter (Інтерпретатор Зовнішньої Логіки).

Принцип роботи: порядкова інтерпретація команд.

Форма: динамічно зв'язана бібліотека (dll).

Призначення

Extern Logic Interpreter (надалі ELI) був розроблений щоб винести логічні маніпуляції за межі коду самої аплікації. Його безпосереднє призначення – максимально абстрагувати програму від логічних операцій, які можна було б з легкістю модифікувати без перекомпіляції основної програми. В ідеалі аплікація, що використовує ELI, може складатись тільки з уособлених механізмів взаємодії із оточенням (наприклад, функції для роботи із файлами, відображення інформації на екрані тощо), а також спеціальні функції-обгортки, що нададуть ELI доступ до цих механізмів. Зв'язування всього цього у певний алгоритм буде виконувати сам інтерпретатор.

Механізм роботи

ELI являє собою порядковий інтерпретатор, що використовує команди за синтаксисом подібні до мов програмування високого рівня, такими як, наприклад, C++. У більшості випадків трансляція рядків виконується послідовно, виключенням є оголошення користувацьких процедур, умов та циклів, тіла яких парсяться окремо, до запуску трансляції основного скрипту.

Одиницею трансляції вважається скрипт. Скрипт складається з рядків, що розділені символом «;». ELI може отримати текст скрипту безпосередньо від основної аплікації, або завантажити із зовнішнього файлу. Одиниць трансляції може бути декілька, їх код додається до трансляції за допомогою директиви `#include` або функції `Run()`.

Перед трансляцією інтерпретатор виконує підготовку скрипту: виділяє у тексті строкові константи та фрагменти коду, що містяться у фігурних дужках «{}». Фрагменти коду замінюються у тексті скрипту на спеціальні ідентифікатори, а їх тіла потрапляють у спеціальний стек. Такі фрагменти називаються відкладеними, їх трансляція починається тільки за безпосереднім викликом.

Важливо: у файлі може бути тільки один скрипт.

Важливо: файл скрипту не повинен включати в себе порожні рядки в кінці.

Текст скрипту може містити коментарі. Закоментований рядок повинен починатися двома символами прямого слеша `«//»` та закінчуватися крапкою з комою `«;»`.

ELI надає користувачу наступний функціонал:

Директиви: прямі команди інтерпретатору.

Змінні: внутрішні змінні інтерпретатора, існують на протязі роботи скрипту. Область видимості: поточний контекст.

Прості та складні математичні операції з числами.

Цикли.

Умови.

Функції: вказівники на функції-обгортки з основної аплікації. Дозволяють використовувати алгоритми, що містяться в основній аплікації. Можуть передавати

результати своєї роботи з основної аплікації у скрипт. Область видимості: глобальна, тобто до відключення бібліотеки.

Процедури: фрагменти коду, що викликаються (та трансюються) лише при безпосередньому звернені. В протилежність функціям не повертають значень. Область видимості: глобальна.

Об'єкти: абстракції, що представляють собою набір типізованих даних та дозволяють працювати з ними, як з одним цілим, використовуючи властивості та методи. Область видимості: глобальна.

Стек параметрів: прошарок між основною аплікацією та ELI, використовується для обміну даними. Являє собою динамічно змінювану множину типізованих структур, що характеризують поняття «параметр».

Вивід стека повідомлень: помилки та службові повідомлення, що виникають у процесі трансляції, зберігаються у спеціальну строкову змінну, яка може бути передана в основну аплікацію за допомогою відповідної функції інтерпретатора.

Вивід стека змінних: вміст стека змінних у форматованому вигляді зберігається у строкову змінну.

Вивід стека функцій: збереження у строкову змінну вміст стека функцій-обгортки. Зберігаються не тільки описані у бібліотеці інтерпретатора функції, але й ті, що оголошені в основній аплікації.

Вивід стека параметрів.

Вивід стека об'єктів.

Лог трансляції: опція, що задається під час запуску трансляції скрипту. Вмикає логування строк у файл, туди ж зберігає повідомлення про помилки. Логування сповільнює процес трансляції.

Лог роботи інтерпретатора: опція задається за допомогою спеціальної функції інтерпретатора, або за допомогою методу `ELI::SetDebug()`. Вмикає логування дій самого ELI, спрямовує вивід або у файл, або у `STDOUT`. Логування значно сповільнює роботу інтерпретатора.

Реалізація

ELI написаний на C++, використовує контейнери `std::vector<std::string>` для збереження рядків скрипту, а також спеціальні класи, що описують стеки змінних, параметрів, функцій, процедур, об'єктів та окремих фрагментів коду. Екземпляри цих класів включені до класу **ELI**. Кодування рядків – ANSI. Внутрішня мова ELI по суті є обгорткою над C++ кодом. Кожен рядок за допомогою спеціального алгоритму інтерпретується у набір команд C++, після чого виконується. Аплікація, за допомогою спеціального методу класу ELI, передає інтерпретатору текст скрипту (або ім'я файлу, який потрібно транслювати), а також необов'язковий набір вхідних параметрів. ELI виконує інтерпретацію рядків, після чого повертає результат роботи (тип **const char***), якщо це потрібно. У разі помилки повертає константну строку «-err-».

Інтеграція

Основний код ELI побудований у вигляді динамічно зв'язаної бібліотеки, яку необхідно підключити до основної аплікації. Щоб працювати із функціоналом ELI, доведеться інтегрувати об'єкт класу ELI з бібліотеки інтерпретатора. Для цього використовується абстрактний інтерфейс, що оголошений у заголовковому файлі **eli_interface.h**, що розповсюджується разом з інтерпретатором.

Файл містить інтерфейсний клас **ELI_INTERFACE**, що є батьківським для оголошеного у dll класу **ELI**. Також у файлі оголошені дві функції-фабрики, за допомогою яких проходить створення та знищення інтерфейсів.

```
//-----  
DLL_EXPORT int GetELIInterface(ELI__INTERFACE **eInterface);  
typedef int (*GETELIINTERFACE)(ELI__INTERFACE **eInterface);  
  
DLL_EXPORT int FreeELIInterface(ELI__INTERFACE **eInterface);  
typedef int (*FREEELIINTERFACE)(ELI__INTERFACE **eInterface);  
//-----
```

Функції повертають 1 у разі успішного виконання, або 0 в разі помилки.

Після підключення файлу `eli_interface.h` до проекту основної аплікації необхідно визначити вказівники на функції-фабрики та ініціалізувати їх.

```
//-----  
GETELIINTERFACE GetELI;  
FREEELIINTERFACE FreeELI;  
  
ELI_INTERFACE *eIface;  
  
GetELI = (GETELIINTERFACE) GetProcAddress(dllhandle, "GetELIInterface");  
FreeELI = (FREEELIINTERFACE) GetProcAddress(dllhandle, "FreeELIInterface");  
//-----
```

Після цього ініціалізувати об'єкт-інтерфейс за допомогою визначеної раніше функції.

```
//-----  
GetELI(&eIface);  
//-----
```

Тепер достатньо використати вказівник **eIface**, щоб отримати доступ до методів класу **ELI**, що описані всередині бібліотеки. Таким чином у аплікації можна використовувати декілька екземплярів **ELI**, які будуть діяти незалежно один від одного.

Перелік методів класу **ELI_INTERFACE**

const char *GetVersion() – повертає поточну версію **ELI**.

const char *ShowVarStack() – повертає вміст стека змінних у текстовому вигляді.

const char *ShowObjStack() – повертає вміст стека об'єктів у текстовому вигляді.

const char *ShowClassStack() – повертає вміст стека класів у текстовому вигляді.

const char *ShowProcStack() – повертає вміст стека процедур у текстовому вигляді.

const char *ShowFuncStack() – повертає вміст стека функцій у текстовому вигляді.

const char *ShowParamStack() – повертає вміст стека параметрів у текстовому вигляді.

const char *ShowFragmentStack() – повертає вміст стека відкладених фрагментів коду.

const char *ShowInfoMessages() – повертає перелік повідомлень інтерпретатора.

const char *RunScript(const char *imptext, const char *parameter, bool log) – запускає трансляцію скрипту. Аргумент log є прапорцем використання лога. Аргумент parameter може містити декілька значень, розділених символом «|».

const char *RunScriptFromFile(const char *filepath, const char *parameter, bool log) – запускає трансляцію з файлу. Аргумент log є прапорцем використання лога. Аргумент parameter може містити декілька значень, розділених символом «|». Шлях до файлу може бути як абсолютним, так і умовним (.\<ім'я_файлу>). У цьому разі пошук ведеться у директорії де розташована dll інтерпретатора.

void SetDebug(bool enable_dbg, bool in_file) – вмикає та вимикає запис діагностичного логу роботи самого інтерпретатора, а також вказує куди саме треба його писати.

bool DebugEnabled() – перевіряє, чи використовується режим логування.

void AddFunction(const char *name, const char *params, func_ptr fptr) – додає функцію в стек.

void DeleteFunction(const char *name) – видаляє функцію зі стеку.

void CallFunction(const char *name) – викликає функцію.

char *GetFunctionResult(const char *name) – перетворює результат функції зі стеку ELI у строку та повертає вказівник на неї. У разі помилки повертає NULL.

void SetFunctionResult(const char *name, const char* result) – записує результат функції у стек ELI.

void SetParam(const char *name, const char *new_val) – додає у стек новий параметр, або змінює значення існуючого.

int GetParamToInt(const char *name) – повертає значення параметру, як integer.

float GetParamToFloat(const char *name) – повертає значення параметру, як float.

const char *GetParamToStr(const char *name) – повертає значення параметру як const char*. У разі помилки повертає NULL.

const char *GetCurrentFuncName() – повертає ім'я поточної функції-обгортки, яку ELI обробляє у дану мить. Може використовуватись для того, щоб повідомити функції-обгортці із зовнішньої бібліотеки, що була підключена під час роботи скрипту, яке внутрішнє ім'я надав їй ELI.

Оголошення функції-обгортки

Для того щоб інтерпретатор міг використовувати код основної аплікації, цей код потрібно загорнути в спеціальні функції. Функції-обгортки не повинні бути членами класу, або оголошуватись у класі зі специфікатором **static**.

Важливо: тип результату та аргументів функції-обгортки строго регламентований, тому що для роботи з цими функціями використовується вказівник, визначений у файлі `eli_interface.h`:

```
//-----  
typedef void (*func_ptr)(void*);  
//-----
```

Аргумент `void*` використовується, аби передати аплікації вказівник на екземпляр об'єкта `ELI`, що викликав функцію. Це дозволяє різним екземплярам інтерпретатора звертатись до функцій основної аплікації незалежно один від одного.

```
//-----  
void foo(void *p)  
{  
    //приводимо вказівник p до типу ELI_INTERFACE  
    ELI_INTERFACE *ELI = (ELI_INTERFACE*)p;  
  
    int x = ELI->GetParamToInt("pInd"); //отримуємо параметр зі стеку dll  
  
    /*якийсь код основної аплікації*/  
  
    ELI->SetFunctionResult("_foo", "0"); //встановлення потрібного результату у стек  
}  
//-----
```

У цьому прикладі зі стеку читається параметр `pInd` та перетворюється у тип `integer`. Після цього виконується код основної аплікації, а результат, за допомогою інтерфейсу, передається до бібліотеки інтерпретатора, яке `ELI` передасть скрипту.

Важливо: використання методу `ELI_INTERFACE::SetFunctionResult()` в кінці тіла функції є обов'язковим. Кожна функція-обгортка повинна повертати результат у стек, інтерпретатор буде очікувати на це. Тип результату завжди є строковим, інтерпретатор сам перетворить його у потрібний тип, якщо це буде необхідно.

Після оголошення потрібно додати функцію до стеку.

```
//-----  
ELI->AddFunction("_foo", "int pInd", &foo);  
//-----
```

«`_foo`» це ім'я функції, яке буде використовувати `ELI`. Символ «`_`» є обов'язковим, з його допомогою інтерпретатор визначає, що далі у тексті скрипту розташоване ім'я та аргументи функції. Ім'я функції нечутливе до регістру.

Строка «`int pInd`» описує список аргументів функції та їх тип. Якщо аргументів декілька, потрібно вказувати їх через кому. Пробіли ставляться лише між типом аргументу та його ім'ям. Один аргумент не виділяється комою. Імена аргументів не чутливі до регістру та не є строго регламентованими.

Тепер, коли інтерпретатор виявить в тілі скрипту вираз типу «`_foo(12)`», він звернеться до стеку функцій, знайде там функцію `_foo()`, перевірить кількість та тип аргументів, що

передає їй скрипт, та викличе функцію-обгортку `foo()` із основної аплікації, та передасть їй вказівник на свій екземпляр. Після чого отримає результат та поверне його у рядок скрипта, у якому відбувся виклик функції.

Крім того, завжди можна передати скрипту будь-які дані у будь-якому місці коду аплікації, використавши стек параметрів.

```
//-----  
ELI->SetParam(«NewParamName», <значення>);  
//-----
```

Метод `ELI_INTERFACE::SetParam()` додає новий параметр в стек тільки якщо той не містить елемента з таким ім'ям. У випадку збігу імен, інтерпретатор оновить значення існуючого параметра. Така поведінка використовується для економії ресурсів. У тілі скрипту отримати параметр зі стеку можна за допомогою відповідної вбудованої функції. Вхідні параметри скрипту також заносяться до стеку параметрів з перевизначеними іменами, що мають вигляд типу `INPRM<порядковий номер>`.

Синтаксис внутрішньої мови

Типи даних

Внутрішня мова ELI оперує двома типами даних.

num – числовий тип.

sym – символічний тип.

Числовий тип використовується для роботи як з цілими так і з дійсними числами. За замовчуванням всі числові значення розглядаються інтерпретатором як дійсні. Роздільником цілої та дробової частини є крапка «.». Точність числа: 3 знаки після коми. Перетворення до цілочислового вигляду виконується за допомогою вбудованих функцій `_round()` та `_int()`, або автоматично, якщо того потребує алгоритм. Наприклад, якщо аргумент функції має тип `int`, то змінна типу `num`, яка була передана функції, буде автоматично перетворена у цілочисловий тип.

Внутрішня мова ELI є мовою з нестрогою відповідністю типів. Якщо у виразі строго не вказано, що потрібно використовувати числовий тип, значення буде розглянуте інтерпретатором як текст. Так, наприклад, строковій змінній можна надати значення `21`, при цьому воно буде перетворене на текст. Проте зворотня операція, наприклад, встановлення числової змінної у значення `'22'`, призведе до помилки та зупинки трансляції.

Змінні

Оголошення змінної виконується за допомогою запису типу:

```
//-----  
$n = num;  
$s = sym;  
//-----
```

Де `$n` – ім'я змінної, `num` – тип. Після цього йде значення, яким ініціалізується змінна. Відсутність значення призводить до ініціалізації значенням за замовчуванням. У

даному випадку, після трансляції рядка, у стек буде додано числову змінну \$n, що дорівнює 0.00, та строкову \$s, що є порожньою строкою, тобто «». Змінна може бути ініціалізована константним значенням, скалярним виразом, іншою змінною, властивістю об'єкта та результатом функції або методу об'єкта. Строкова змінна може бути ініціалізована значеннями числових змінних, при цьому вони будуть перетворені на текст.

```
//-----  
$n = num;  
$s = sym 10$n;  
//-----
```

Тут змінна \$s буде ініціалізована строковим значенням «100.000», яке є результатом конкатенації строкової константи «10» та приведення до строкового типу значення числової змінної \$n, тобто «0.000». Окрім того, конструкція \$str = sym <arg1> + <arg2> сприймає вираз у правій частині як строку «2+2», проте результатом конструкції \$str = 2 + 2 буде «22», тобто конкатенація.

Символ «\$» є обов'язковою частиною імені, це прапорець, який говорить ELI, що далі розташоване ім'я змінної. Дозволяється ініціалізація однієї змінної на рядок.

Тип даних у оголошенні змінної можна опустити та скористуватись конструкцією типу \$var = <значення>, у такому разі для змінної буде обраний тип даних на основі обчислення правої частини виразу.

Для встановлення значення змінної використовується наступна конструкція:

```
//-----  
$n = 12;  
$s = some text;  
//-----
```

У правій частині виразу можуть бути: константа, допустимий для цього типу даних скалярний вираз (добуток, множення, конкатенація тощо), властивість або метод об'єкта та результат функції. Причому у даному випадку змінній \$s буде надане значення «sometext», тобто інтерпретатор опустить пробіл. Утім, якщо помістити значення в одинарні лапки, інтерпретатор вважатиме цей фрагмент коду за константу, тож встановить для змінної значення «some text».

Строкові константи відстежуються інтерпретатором на стадії аналізу тексту скрипту та розміщуються у стеку змінних під спеціальним ім'ям. В подальшому, коли транслюється рядок, що містить таку змінну, ELI розміщає замість неї значення зі стеку. Строкові константи зберігаються у стеку в одному екземплярі. Якщо у коді скрипту декілька разів зустрічається одна й та сама строкова константа, інтерпретатор у всіх випадках підставить значення одного відповідного елемента стека.

Важливо: треба бути обережним із використанням у строкових константах символу «\$», парсер ELI зреагує на нього, як на символ-маркер змінної.

Строкові змінні, окрім конкатенації (позначається символом «+»), підтримують пряме послідовне об'єднання значень. Взагалі, при роботі зі строковим типом, весь вміст правої частини виразу розглядається інтерпретатором як текст. Будь-які символи (окрім спеціальних), строкові константи, значення функцій, методів, властивостей та змінних будуть приведені до типу sym та включенні у одну строку. Включення в строку відбувається послідовно у тому порядку, в якому були розташовані значення у виразі. Пробіли (якщо вони

знаходяться не у строкових константах) будуть проігноровані. Будь-які символи математичних операцій (окрім «+») вважаються звичайними символами.

Операції

ELI підтримує усі базові математичні операції для числового типу («+», «-», «*», «/»), включно з оператором пріоритету «()». Крім того для чисел доступні операції порівняння, такі як:

- = встановлення значення;
- == дорівнює;
- > більше;
- < менше;
- >= більше або дорівнює;
- <= менше або дорівнює;
- != не дорівнює;

Також до числових змінних можна застосувати операцію інкременту («++») та декременту («--»).

Для строкового типу допустима тільки конкатенація «+» та встановлення значення «=».

Умови

```
//-----  
if (<умова>  
{  
    <перелік дій>  
}  
else if (<умова>  
{  
    <перелік дій>  
}  
else  
{  
    <перелік дій>  
}  
//-----
```

ELI підтримує розгалужені умови (if - else if - else), а також вкладеність умов.

Синтаксис конструкції наступний:

```
//-----  
$i = 5.15;  
  
if ($i == 5)  
{  
    $i = 0;  
}  
else if ($i > 5)  
{
```



```

    $i = 0;
}
else
{
    $i = 1;
}
//-----

```

У якості параметрів виразу, що проходить перевірку, можуть бути використані: число, числова змінна або властивість об'єкту, а також функції та методи об'єктів, результат яких може бути приведений до числового типу. При обчисленні, дробова частина значень також враховується, тому у наведеному вище прикладі \$i буде більше ніж 5. Ліва і права частина виразу можуть порівнюватись за допомогою будь-якої операції порівняння.

Конструкція select

```

//-----
select (<параметр>)
{
    when <значення1> then {<перелік дій>}
    when <значення2> then {<перелік дій>}
    ...
}
//-----

```

Альтернативою розгалуженим умовам if-else слугує конструкція select. Суть її полягає у перевірці переданого вхідного параметру на відповідність значенням, що містяться у виконавчому блоці. Перевірка здійснюється за допомогою спеціального службового слова **when**, а опис дій, які потрібно виконати, якщо виконується рівність, розташований після службового слова **then**.

У якості параметра конструкції select може виступати: змінна, результат функції, властивість об'єкту або результат його методу. Скалярні вирази не допускаються. Значення, з якими порівнюється параметр select, повинні бути константами. Синтаксис дозволяє змішувати числові та строкові константи у межах конструкції, таким чином параметр переданий до select можна порівняти як із числом 2, так і зі строковою константою «два». Звісно, числову змінну не можна порівняти зі строкою, тож в цьому випадку інтерпретатор просто відкине цей блок when...then та перейде до наступного.

У виконавчому блоці конструкції select, окрім блоків-перевірок when...then можуть міститися будь-які інші дії, які будуть виконані після всіх блоків-перевірок.

```

//-----
$res = _foo(); // $res отримує певне значення;

select ($res)
{
    when 10 then {$res = $res + 2;}
    when 21 then {_return(2);}

    _return(0)
}
//-----

```

Область видимості виконавчого блоку конструкції – глобальна. Це означає, що всі операції зі змінною \$res з попереднього прикладу, за умови істинності першого перевірючого блоку, матимуть вплив на результати виконання наступних перевірючих блоків.

Цикли

Інтерпретатор надає користувачу три типи циклів: **for**, **while** та **count** (останній є спрощеною реалізацією for). Цикли можуть бути вкладеними. У якості параметрів умов циклів (окрім count) можуть бути: числа, числові змінні або властивості об'єктів, а також функції чи методи об'єктів, що повертають результат, що може бути інтерпретований як число. Змінні, що оголошені у циклі, будуть ініціалізуватись на кожній ітерації.

Цикл for

```
//-----  
for (<початкове значення>, <умова виконання>, <крок>)  
{<якісь дії>}  
//-----
```

Виконує код, що міститься між фігурними дужками, доки операція порівняння між першим та другим аргументами умови є істинною. Третій параметр являє собою крок, на який змінюється значення першого параметру умови. Крок може бути як цілим так і дробовим числом, а знаки «+» чи «-» вказують на спосіб зміни першого параметру. Другий параметр складається зі знаку операції порівняння та числового значення, що окреслює верхній поріг умови. Допустимі операції порівняння: «>», «<», «>=» та «<=». Перший параметр може задаватись числовою константою, результатом функції або методу, а також властивістю об'єкта або змінною, що мають числовий тип. Якщо використовуються змінна чи властивість об'єкта, вони повинні бути ініціалізовані до початку циклу. Крім того, їх значення буде змінюватися після кожної ітерації, тому використання властивості об'єкта, можливо, є не найкращою ідеєю.

```
//-----  
for ($var, <= 10, +1)  
{<певні дії>}  
  
for (0, <= 10, -1)  
{<певні дії>}  
//-----
```

Цикл while

```
//-----  
while(<умова>)  
{<певні дії>}  
//-----
```

Виконує код, що міститься між фігурними дужками, доки операція порівняння між першим та другим параметром є істинною. В протилежність попередньому циклу, while не

містить кроку, що змінює параметри умови. Умова перевіряється на істину перед кожною ітерацією. Якщо умова неістинна ще до першої ітерації – тіло циклу не виконується. Обидва параметри умови можуть бути числовими константами та змінними, результатами функцій або методів об'єктів та властивостями об'єктів, значення яких може бути інтерпретоване як число. Допустимі операції порівняння: «>», «<», «>=», «<=», «!=» та «==».

```
//-----  
$i = 1;  
while($i != 100)  
{ $i = _random(100);}  
//-----
```

Цикл count

```
//-----  
count(<лічильник>  
{<певні дії>}  
//-----
```

Спрощена версія циклу for. Єдиний параметр вказує на кількість ітерацій виконання тіла циклу. Параметр може бути числовою константою, результатом функції або метода та числовою властивістю об'єкту чи змінною, яка повинна ініціалізуватись певним значенням до початку виконання циклу. Параметр обов'язково повинен бути позитивним значенням.

Директиви

Директиви це службові команди інтерпретатора, що описують певні дії, що є обов'язковими для виконання. У ELI використовуються наступні директиви:

#begin – відмічає початок скрипту. Обов'язкова.

#end – відмічає кінець скрипту. Обов'язкова.

#include <ім'я файлу> – долучає код, що міститься у зовнішньому файлі, до скрипту. Усі змінні, оголошені у вкладеному файлі, ініціалізуються в поточному активному стеку.

#exit – примусове завершення скрипту.

#procedure <ім'я процедури>(<аргументи>){<тіло процедури>} – оголошує користувацьку процедуру.

#drop procedure <ім'я процедури> – видаляє користувацьку процедуру.

#make <ім'я змінної> {<певний код>} – передає змінній ідентифікатор відкладеного фрагмента кода. В подальшому цей ідентифікатор можна передати іншій змінній або властивості об'єкта.

#run <ім'я змінної> – виконує фрагмент кода, ідентифікатор якого міститься у змінній. Усі змінні, що були створені під час виконання цього фрагменту, будуть розміщені у стеку, який є активним для контексту де була викликана директива #run.

#class <ім'я класу> {тіло класу} – створює новий клас об'єктів.

#modify class <ім'я класу> {тіло класу} – змінює існуючий клас об'єктів.

#property <ім'я властивості>=<значення> – додає нову властивість в обраний клас. Застосовується лише всередині коду, що описує тіло класу.

#method <ім'я методу>(<аргументи>){<тіло методу>} – додає новий метод в обраний клас. Застосовується лише всередині коду, що описує тіло класу.

#drop property <ім'я властивості> – видаляє властивість з класу.

#drop method <ім'я метода> – видаляє метод з класу.

#drop class <ім'я класу> – видаляє клас об'єктів.

#return <значення> – повертає результат виконання методу класу.

Функції

ELI може використовувати будь-які функції, що описані у користувацькій аплікації, за умови, що вони оголошені у стеку функцій. Крім того до складу ELI включені декілька вбудованих функцій:

_random(int pArea) – повертає псевдовипадкове значення з діапазону pArea.

_round(float pNumber, int pPrecision) – повертає результат округлення значення аргументу pNumber. Аргумент pPrecision вказує на точність округлення (від 0 до 2 знаків після коми).

_int(float pNumber) – приводить значення аргументу pNumber до цілочислового типу.

_strlen(string pStr) – повертає довжину строки.

_streq(string pStr1, string pStr2) – порівнює строки, повертає 1 якщо строки рівні, 0 якщо ні. Враховує регістр.

_istreq(string pStr1, string pStr2) – порівнює строки, повертає 1 якщо строки рівні, 0 якщо ні. Не враховує регістр.

_substr(string pTargetStr, int pPos, int pCount) – повертає підстроку.

_return(string pRetVal) – завершує скрипт та встановлює результат виконання.

_throw(string pException) – завершення трансляції із додаванням до логу користувацького виключення із довільним текстом.

_free(string pVarName) – видаляє зі стека змінну, повертає 1 якщо успішно, в іншому випадку повертає 0.

_LoadObjStack(string pFilePath, int pClear) – завантажує вміст стеку об'єктів з файлу, повертає 1 якщо успішно, 0 – в іншому випадку. Якщо pClear > 0 стек об'єктів очищується перед завантаженням. Шлях до файлу може бути як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора.

_SaveObjStack(string pFilePath) – зберігає вміст стеку об'єктів у файл, повертає 1 якщо успішно, 0 – в іншому випадку. Шлях до файлу може бути як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора.

_SaveObjects(string pFilePath, string pCategory) – зберігає у файл всі об'єкти зі стеку за вказаною категорією. Шлях до файлу може бути як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора.

_CompactObjStack() – стискає стек, видаляє з нього записи, що відмічені як видалені, тобто ті, для яких поле Keep == 0.

_RemoveObjects(string pCategory) – видаляє зі стеку всі об'єкти із вказаною категорією.

_ClearObjStack() – очищує стек об'єктів.

_Run(string pVarName) – виконує код, що міститься у змінній з ім'ям pVarName. Відповідає послідовному виклику директив **#make** та **#run**. Використовується коли код для виконання генерується під час трансляції скрипту, наприклад, якщо інша функція (_LoadFileToVar() або ReadIn() тощо) повертає текст, який потрібно транслювати. Якщо код, який потрібно транслювати, вказується безпосередньо у тілі скрипту, слід використовувати директиви **#make** та **#run**. Код виконується в рамках поточного контексту.

_GetParamAsNum(string pParam) – повертає значення параметру pParam зі стека параметрів перетворене в число.

_GetParamAsStr(string pParam) – повертає значення параметру pParam зі стека параметрів перетворене в строку.

_SetParam(string pParam, string pVal) – додає в стек параметр з ім'ям pParam та значенням pVal. Якщо параметр з таким ім'ям уже присутній у стеку, його значення буде перезаписане.

_LoadFileToVar(string pFile, string pTarget) – завантажує вміст текстового файлу у змінну з ім'ям pTarget. Шлях до файлу може бути як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора.

_SaveVarToFile(string pTarget, string pFile) – зберігає значення змінної у вказаний файл. Шлях до файлу може бути як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора. Якщо шлях до файлу не існує, буде створений новий файл.

_SaveFragmentToFile(string pTarget, string pFile) – зберігає відкладений фрагмент з ідентифікатором, що міститься у змінній pTarget, у вказаний файл. Шлях до файлу може бути

як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора. Якщо шлях до файлу не існує, буде створений новий файл.

Важливо: функція `_SaveFragmentToFile()` зберігає фрагмент «як є», не розгортаючи фрагменти, ідентифікатори яких містяться у тексті.

`_GetConfig(string pFile, string pLine)` – завантажує значення параметру `pLine` з файлу `pFile`. Шлях до файлу може бути як абсолютний так умовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора. Файл повинен мати структуру <параметр>=<значення>.

`_SaveState()` – зберігає поточний стан усіх стеків ELI в файл `state.log` в директорії з якої був запущений ELI.

`_SaveVarStack(int pLevel)` – зберігає стан стека змінних у файл `varstack.log` в директорії з якої був запущений ELI. Якщо аргумент `pLevel` дорівнює 0 зберігається вміст глобального стека, якщо 1 – локального (тобто того, що використовується у даний час).

`_WriteOut(string pStr)` – направляє у стандартний потік виводу вміст аргументу `pStr`. Крім звичайного набору допустимих строкових значень, функції можна передати шість зарезервованих слів:

- `#varstack`** – вивід стека змінних. Використовується поточний активний стек.
- `#funcstack`** – вивід стека функцій.
- `#prmstack`** – вивід стека параметрів.
- `#objstack`** – вивід стека об'єктів.
- `#clstack`** – вивід стека класів.
- `#procstack`** – вивід стека процедур.
- `#frgstack`** – вивід стека відкладених фрагментів кода.
- `#endl`** – вивід символу кінця строки (перенос каретки).

`_ReadIn(string pVar)` – зчитує символи зі стандартного потоку вводу та записує їх в змінну `pVar`. Максимальна кількість символів для вводу: 4096.

`_System(string pCmd)` – виконує команду Windows, що міститься в аргументі `pCmd`. Аналог C++ функції `system()`.

`_LastError()` – повертає опис останньої зафіксованої помилки.

`_ConnectLib(string pPath)` – підключає до інтерпретатора зовнішню бібліотеку `dll`. Повертає дескриптор підключеної бібліотеки. У разі невдачі повертає -1. Шлях до файлу може бути як абсолютний так і імовний («.\<ім'я файлу>»). У цьому випадку пошук ведеться в директорії де розташовано dll інтерпретатора.

`_FreeLib(int pHandle)` – вивільнює підключену зовнішню бібліотеку.

`_ImportFunc(int pHandle, string pExtName, string pInName, string pArgList)` – імпортує із підключеної бібліотеки, що має дескриптор `pHandle`, функцію-обгортку з ім'ям `pExtName` та додає її у стек інтерпретатора під ім'ям `pInName` та списком аргументів `pArgList`. Аргументами `pInName` и `pArgList` повинні бути константні строки, оскільки в `pInName` використовується символ маркера функції «_», а `pArgList` містить пробіли, які будуть проігноровані без використання константної строки.

_DebugIntoFile() – вмикає логування дій інтерпретатора, направляє вивід у файл.

_DebugIntoScreen() – вмикає логування дій інтерпретатора, направляє вивід в стандартний потік виводу.

_StopDebug() – вимикає логування дій інтерпретатора.

Аргументи функцій представлені трьома типами даних:

int – цілочисловий.

float – з плаваючою крапкою.

string – строковий.

Тип параметра вказує лише на механізм інтерпретації значення, яке буде передано функції в тілі скрипту, самі параметри зберігаються у стеку без вказання типу.

```
//-----  
$n = _random(10);  
//-----
```

Аргументами функції можуть бути: змінні, константи, скалярні вирази, властивості та методи об'єктів, а також інші функції.

Процедури

Процедури не повертають значень, зате їх реалізація повністю залежить від користувача. Крім того, на відміну від функцій, алгоритм яких жорстко обмежений їх описом у кодї бібліотеки ELI (або в кодї користувацької аплікації), процедури можуть бути створені, використані та видалені під час виконання скрипту. Процедура, що оголошена в рамках одного контексту (наприклад, в тілі іншої процедури), може бути використана у будь-якому іншому, до тих пір поки не буде завершена робота бібліотеки ELI. Ім'я процедури – унікальне та не повинне співпадати з ім'ям функції зі стеку. Усі змінні, що оголошені у тілі процедури, видимі тільки в ній і будуть знищені після того, як процедура завершить роботу. В тілі процедури не можна використовувати змінні, що оголошені не в її тілі, тому що вони розміщені в іншому стеку змінних.

Оголошення процедури:

```
//-----  
#procedure foo($arg1, $arg2)  
{  
<певний код>  
}  
//-----
```

Звернення:

```
//-----  
:foo(10, 5);  
//-----
```

Видалення зі стеку:

```
//-----  
#drop foo;  
//-----
```

У процедури може бути довільна кількість аргументів. Аргументи ініціалізуються у локальному стеку змінних процедури як змінні типу `sum`. При здійсненні виклику процедури, значення, що передані їй в якості аргументів, будуть записані у відповідні змінні. Передача аргументів здійснюється по значенню. В якості аргументів процедури можна використовувати: константи, змінні, скалярні вирази, властивості об'єктів та результати функцій чи методів.

Користувачки процедури зберігаються в спеціальному стеку. При оголошенні процедури, у ньому створюються два елементи з категорією «procedure» та ім'ям, що було вказане при оголошенні. Один елемент містить список аргументів, другий – посилання-ідентифікатор на тіло процедури, що збережене у стеку фрагментів коду.

Об'єкти

У мові ELI «об'єкт» є абстракцією, що уособлює певну множину записів зі спеціального стеку. Для інтерпретатора кожен елемент цього стеку – це набір типизованих полів, що описані у наступній структурі:

```
//-----  
struct RESOURCE  
{  
    UINT Index;           //унікальний індекс  
    std::string ObjectCategory; //категорія об'єкта-власника  
    std::string ObjectID;   //ID об'єкта-власника  
    std::string PropertyID; //ID властивості  
    std::string Value;      //значення  
    std::string KeepInStack; //вказує чи зберігати ресурс в стеку після компакта  
    std::string SaveInFile;  //вказує чи зберігати ресурс в файл на диску  
};  
//-----
```

Стек об'єктів описаний як `std::vector<RESOURCE>` та включений у спеціальний клас `RESOURCESTACK`. Таким чином, для інтерпретатора об'єктом є набір елементів стеку об'єктів, для яких поле `ObjectID` є однаковим. Поле `PropertyID` визначає властивість об'єкту, а поле `Value` – значення цієї властивості. Ключовою властивістю ELI при роботі з об'єктами є можливість додавати та видаляти властивості прямо «на ходу». В протилежність, набір методів строго обмежений. Кожний об'єкт має наступні методи:

Create(string category, string ctor_args) – створює новий об'єкт із вказаною категорією. Аргумент `ctor_args` містить перелік аргументів для конструктора класу.

Exist() – перевіряє чи присутній у стеку такий об'єкт, повертає 1, якщо існує хоча б один елемент стеку об'єктів, для якого `ObjectID` відповідає імені об'єкта, що викликав даний метод.

Have(string prop_name) – перевіряє чи існує вказана властивість у об'єкта.

Add(string prop_name, string val) – додає властивість до об'єкта.

Хоча аргумент val методу Add() оголошений як string, його можна використовувати аби передати числове значення. ELI сам виконає перетворення типів даних.

Remove(string prop_name) – видаляє властивість з м'ям prop_name.

Destroy() – знищує об'єкт.

Keep(string prop_name, string istruе) – вказує чи треба зберігати властивість у стеку. Аргумент istruе може приймати значення 1 чи 0.

Save(string prop_name, string istruе) – вказує чи треба зберігати властивість у файл. Аргумент istruе може приймати значення 1 чи 0.

Execute(string prop_name) – виконує відкладений фрагмент коду, ідентифікатор якого міститься у властивості prop_name. Ідентифікатор повинен бути спочатку створений за допомогою директиви #make. Під час виклику цього методу створюється тимчасова процедура з одним аргументом \$this, у якому міститься ім'я об'єкта.

Важливо: хоча метод **Execute** виконує ту ж функцію, що і директива **#run** та функція **_Run()**, між ними є різниця. Директива **#run** та функція **_Run()** працюють в рамках поточного контексту, в той час як метод **Execute** створює новий контекст, тож код, що розгортається під час виклику метода, виконується в рамках цього, нового контексту.

Show() – виводить на екран всі властивості об'єкта.

ExportIn(string pPropNames, string pPropVals) – експортує властивості об'єкта у два об'єкта-списки із вказаними іменами. Кожна властивість об'єкта-списки pPropNames буде мати числовий індекс, а значенням цієї властивості буде ім'я властивості об'єкта, що викликав метод. У об'єкта pPropVals значення властивостей міститимуть значення властивостей об'єкта, що викликав метод. Крім того останньою властивістю обох списків буде Count, що міститиме кількість індексних елементів списку.

Наприклад:

```
//-----  
&Hero.Create(NPC, ");  
&Hero.Add(Strength, 100);  
&Hero.ExportIn(x, y);  
//-----
```

Результатом виконання &x.Show() буде:

```
//-----  
0 = Active  
1 = Strength  
Count = 2  
//-----
```

Результатом виконання &y.Show() буде:

```
//-----  
0 = 1  
1 = 100  
Count = 2  
//-----
```

Загальний синтаксис при роботі з об'єктами наступний:

```
//-----  
&Hero.Create(NPC, "");  
&Hero.Add(Strength, 100);  
&Hero.Destroy();  
//-----
```

Перший рядок створює об'єкт з іменем «Hero» та категорією «NPC», другий додає об'єкту числову властивість «Strength» зі значенням 100, третій – знищує об'єкт. У створеного об'єкта за замовчуванням вже є одна властивість Owner зі значенням <none>.

Звертатись до властивостей об'єктів можна за допомогою службового оператора «.», так само, як це відбувається у багатьох мовах програмування при роботі з полями структур. Встановлення значення властивості відбувається за допомогою оператора «=».

```
//-----  
$x = &Hero.Strength;  
&Hero.Strength = $x * 2;  
//-----
```

Ім'я об'єкту є унікальним, чутливим до регістру і може включати в себе тільки літери, цифри та символ «_». Ім'я об'єкту може визначатись значенням змінної (чи навіть декількох) – така конструкція називається псевдонімом.

```
//-----  
$npcname = SuperHero;  
&$npcname.Create(Player, "");  
  
$part1 = Bogdan;  
$part2 = Hmelnitsky;  
&$part1$part2.Create(NPC, "");  
//-----
```

Процедурам можна передавати ім'я об'єкту в якості параметра. Для цього потрібно у виклику процедури опустити в аргументі спецсимвол &, а в тілі процедури використати конструкцію &<ім'я аргументу процедури> в якості псевдоніма об'єкту.

```
//-----  
#procedure objfoo($arg1, $arg2)  
{&$arg1.$arg2 = 5;}  
  
&Hero.Create(NPC, "");  
&Hero.Add(Strength, 100);  
:objfoo(Hero, Strength);  
//-----
```

//-----

Псевдонім властивості, так само як псевдонім об'єкту, може бути складений зі значень змінних. Проте варто бути уважним при використанні числових змінних у псевдонімах властивостей чи об'єктів. Справа в тому, що значення змінних, явно визначених як числа, зберігаються у стеку разом із десятковим знаком, тож саме у такому вигляді вони будуть вставлені у псевдонім.

Також слід пам'ятати, що при встановленні значення властивості ELI спочатку намагатиметься привести праву частину виразу до числового типу. Якщо це неможливо, тоді буде використаний строковий тип.

Об'єкти класів

Вище були описані принципи роботи з простими об'єктами, набір властивостей яких встановлюється користувачем індивідуально для кожного екземпляра. Крім того, набір методів для простих об'єктів строго обмежений стандартними методами інтерпретатора. По суті ці об'єкти можна назвати структурами. Однак ELI підтримує також можливість створення типізованих об'єктів по визначеному шаблону. Такий шаблон називається класом.

Набір властивостей класу визначається користувачем при оголошенні. В подальшому, при створенні об'єкту даного класу, всі властивості, вказані при оголошенні, будуть додані до екземпляру об'єкта автоматично. Крім того клас дозволяє визначати не тільки властивості, але й визначені користувачем методи, що вигідно виділяє об'єкт класу поміж простих об'єктів.

Приклад простого класу, що визначає список:

//-----

```
#class List
{
  #property Next = 0;
  #method AddItem($val){&$this.Add(&$this.Next, $val); &$this.Next = &$this.Next + 1;}
  #method Count(){#return &$this.Next;}
  #method Change($ind, $val){$i = sym _int($ind); &$this.$i = $val;}
  #method Get($ind){$i = sym _int($ind); #return &$this.$i;}
}
//-----
```

Тепер після використання стандартного методу Create() з аргументом List буде створений об'єкт, що включає в себе властивість Next зі значенням 0.000 та чотири методи. Після кожного виклику методу AddItem() до властивостей об'єкта буде додана ще одна із вказаним значенням. Звісно, до об'єктів класів можна застосовувати всі вбудовані методи, що доступні простим об'єктам. Ім'я класу чутливе до регістру, тому при виконанні &obj_1.Create(List, ") та &obj_2.Create(list, ") буде створено два різних об'єкта. Ім'я класу є унікальним, тому неможливо оголосити два класи з однаковими іменами, але можна переоголосити клас, попередньо видаливши його директивою

//-----

```
#drop class List;
//-----
```

або додати чи видалити властивості та методи

```
//-----
#modify class List
{
    #drop method Change;
    #method Clear()
    {
        $i = 0;
        $cnt = &$this.Count();

        for ($i, $i < $cnt, +1)
            {&$this.Remove(_int($i));}

        &$this.Next = 0;
    }
}
//-----
```

Важливо: усім властивостям, під час опису класу, слід задати значення за замовчуванням.

Важливо: зміни, що були зроблені за допомогою директиви `#modify class`, впливають тільки на об'єкти класу, створені після використання директиви. Об'єкти, що були створені раніше, залишаються без змін.

Важливо: якщо метод класу приймає участь у виразі, що підлягає обчисленню, то він повинен повертати певний результат за допомогою директиви `#return`. В протилежному випадку інтерпретатор не зможе коректно сформулювати вираз.

Конструктор класу

Часто необхідно, аби властивості об'єкта класу були визначені одразу після його створення. Для цього, при оголошенні класу, можна визначити метод, ім'я якого співпадає з ім'ям класу, саме його інтерпретатор і вважатиме за конструктор. У тілі конструктора можна визначати та виконувати дії над будь-якими членами класу, але повертати результат – не можна. Конструктор оголошується так само, як і будь-який метод класу. Список аргументів конструктора передається у другому аргументі вбудованого методу `Create()`.

Важливо: конструктор обов'язково повинен оголошуватись як публічний, в іншому випадку метод `Create()` не зможе викликати його.

```
//-----
#class A
{
    #public method A($x){&$this.X = $x;}
    #property X = 0;
}

&obj.Create(A, 5);
//-----
```

Якщо аргументів декілька, їх потрібно передавати через строкову константу.

```
//-----  
#class A  
{  
  #public method A($x, $y, $z){&$this.X = $x; &$this.Y = $y; &$this.Z = $z;}  
  #property X = 0;  
  #property Y = 0;  
  #property Z = 0;  
}  
  
&obj.Create(A, '5, 6, 7');  
//-----
```

Приватні та публічні члени класу

Класи можуть мати як приватні (закриті) так і публічні (відкриті) методи та властивості. За замовчуванням, директиви `#property` або `#method` оголошують член класу як приватний (`private`). Щоб оголосити публічний член, необхідно скористатись директивою `#public property` чи `#public method`.

Крім того, ELI підтримує один з принципів ООП: інкапсуляцію. Це означає, що приватні члени класу доступні лише у його методах.

Наслідування класів

Класи можуть наслідувати властивості та методи інших класів. Численне наслідування не підтримується. Наслідуються лише публічні члени. Конструктор також наслідується, проте його ім'я наслідується від батьківського класу і не є конструктором за замовчуванням для нащадка. Тим не менш унаслідований конструктор може викликатись як будь-який інший метод. Наймолодший в ієрархії клас-нащадок наслідує конструктори всіх її членів.

Клас-нащадок може визначити свій член з ім'ям, відповідним до імені унаслідованого члена, при цьому перевага надається члену, який було визначено, а не унаслідовано.

Усі унаслідовані члени за замовчування оголошуються як публічні.

```
//-----  
#class Point  
{  
  #public method Point($x, $y){&$this.pX = $x; &$this.pY = $y;}  
  #public property pX = 0;  
  #public property pY = 0;  
  #public method SetX($pos){&$this.pX = $pos;}  
  #public method SetY($pos){&$this.pY = $pos;}  
}  
  
#class 3DPoint : Point  
{  
  #property pZ = 0;  
  #method SetZ($pos){&$this.pZ = $pos;}  
}  
//-----
```

У цьому прикладі клас 3DPoint не має свого конструктора, проте наслідує конструктор від класу Point, так само, як і усі інші члени. Таким чином, для того, щоб повністю визначити точку у трьох координатах, об'єкт класу 3DPoint може або викликати унаслідований конструктор Point(), або використати унаслідовані методи SetX() и SetY(), після чого викликати свій приватний метод SetZ().

Вкладеність об'єктів

Об'єкти класів можуть використовувати у якості властивостей інші об'єкти класів. Для цього під час опису класу потрібно оголосити властивість, використовуючи наступну конструкцію:

```
//-----  
#class B  
{  
  #property Prop1 = #class A(0);  
}  
//-----
```

Де А це ім'я конструктора класу, а в дужках вказано список аргументів конструктора. Якщо клас не має конструктора (або його виклик з якихось причин не потрібен), слід використовувати таку конструкцію:

```
//-----  
#class B  
{  
  #property Prop1 = #class A;  
}  
//-----
```

При кожному створенні об'єкта класу В, інтерпретатор створить об'єкт класу А із автоматично сгенерованим ім'ям та надасть властивості Prop1 ім'я цього об'єкта. Після цього можна звертатись до членів вкладеного об'єкта класу А через властивість Prop1. Наприклад:

```
//-----  
#class Point  
{  
  #public method Point($pos){&$this.Set($pos);}  
  #property Pos = 0;  
  #method Set($pos){&$this.Pos = $pos;}  
}  
  
#class 2DPoint  
{  
  #public method 2DPoint($x, $y){&$this.Set($x, $y);}  
  #property X = #class Point(0);  
  #property Y = #class Point(0);  
  #method Set($x, $y){&$this.X.Set($x); &$this.Y.Set($y);}  
}
```

```
&point.Create(2DPoint, '5, 5');
```

```
&point.X.Pos = 10; //помилка – властивість Pos є приватною;
```

```
&point.Y.Set(20); //правильно;
```

```
//-----
```

Автоматично сгенерований об'єкт відрізняється від користувацького тим, що його службова властивість Owner містить ім'я об'єкта-власника. При знищенні об'єкта-власника, усі зв'язані з ним вкладені об'єкти також будуть знищені.

Існує ще один спосіб створення властивості-об'єкта: використання вбудованого методу Add() та передачі йому у якості другого аргумента конструкції типу #class Class(<аргументи конструктора>). Додана методом Add() властивість буде публічною.

```
//-----
```

```
#class B
```

```
{
```

```
  #property Prop1 = #class A;
```

```
}
```

```
&obj.Create(B, "");
```

```
&obj.Add(Prop2, #class A);
```

```
//-----
```

Важливо: через певні властивості парсера, для передачі декількох аргументів конструктора у даному випадку слід використовувати строкову константу.

```
//-----
```

```
#class B
```

```
{
```

```
  #property Prop1 = #class 2DPoint(2, 2);
```

```
}
```

```
&obj.Create(B, "");
```

```
&obj.Add(Prop2, #class 2DPoint('5, 5'));
```

```
//-----
```

Розширення функціоналу за допомогою зовнішніх бібліотек

Звісно, ELI не в змозі надати весь спектр можливостей, які спадуть (чи можуть спасти) на думку користувачу. Саме на цей випадок у ньому передбачена можливість розширення функціоналу за допомогою підключення зовнішніх бібліотек та використання їхнього коду в своїх скриптах. Конкретно мова йде про використання функцій-обгорток, описаних у зовнішніх бібліотеках, так само, як це передбачено для користувацької аплікації. Достатньо загорнути код в функцію-обгортку при проектуванні бібліотеки, та імпортувати її в ELI під час роботи скрипту, після чого ця функція буде доступна для виклику аж до закінчення роботи інтерпретатора, або до вивільнення зовнішньої бібліотеки. Звісно, для того, щоб бібліотека була сумісна з ELI, при її проектуванні необхідно включити у проект заголовковий файл **eli_interface.h**, що містить віртуальний інтерфейс.

```
//-----
```

```
$hinst = _connectlib(\\testextdll.dll);
```

```
//-----
```

Цей код під'єднає до інтерпретатору бібліотеку testexd.dll з директорії, у якій розташована бібліотека ELI, та передасть змінній \$hinst її дескриптор. Припустимо, що у бібліотеці є функція

```
//-----
```

```
void DLL_EXPORT Summ(void *p)
{
    ELI_INTERFACE *ep = (ELI_INTERFACE*)p;

    float num = ep->GetParamToFloat("pNum1") + ep->GetParamToFloat("pNum2");
    char res[10];
    sprintf(res, "%.2f", num);

    ep->SetFunctionResult(ep->GetCurrentFuncName(), res);
}
//-----
```

яка сумує два числа з десятковою крапкою та повертає результат. Аби надати інтерпретатору можливість викликати цю функцію, необхідно включити у текст скрипту наступний код:

```
//-----
```

```
_importfunc($hinst, Summ, '_summ', 'float pNum1,float pNum2');
//-----
```

Тут **\$hinst** – це дескриптор зовнішньої бібліотеки, **Summ** – ім'я функції у зовнішній бібліотеці, **_summ** – ім'я, яке буде використовувати інтерпретатор, а строка **'float pNum1,float pNum2'** визначає список параметрів функції. Звісно ж імена параметрів повинні співпадати з тими, які використовуються в тілі функції, що імпортується. У випадку невдачі імпорту, функція **_importfunc()** повертає 0, в іншому випадку повертає 1.

Важливо: метод **GetCurrentFuncName()** в тілі функції із зовнішньої бібліотеки потрібен аби дізнатись у інтерпретатора ім'я функції, яке він призначив функції з зовнішньої бібліотеки.

Важливо: внутрішнє ім'я функції, що використовує ELI, може бути яким завгодно, та необхідно слідкувати, щоб воно не співпадало з іменем функції, що вже існує у стеку.

Тепер можна використати імпортовану функцію у скрипті.

```
//-----
```

```
$res = _summ(2.2, 3.4);
//-----
```

Після чого можна звільнити бібліотеку, якщо вона більше не потрібна.

```
//-----
```

```
_freelib($hinst);
//-----
```


Важливо: усі функції, що були імпортовані в інтерпретатор, будуть видалені зі стеку після виклику `_freelib()`.

Всі зовнішні бібліотеки, підключені до інтерпретатора, будуть автоматично звільнені при відключенні бібліотеки ELI.

Декорації

Декорацією у мові ELI називається мітка, що декорує собою певний набір конструкцій мови, від змінних до цілих виразів. В певному сенсі декорація працює за принципом директиви препроцесора `#define` в C++. Під час трансляції рядка, декорації, що містяться в ньому, будуть оброблені перед усіма наступними діями та замість них в рядок будуть підставлені задекоровані конструкції.

```
//-----  
$x = 10;  
?ref = $x;  
//-----
```

Декорація `?ref` декорує собою конструкцію, що складається зі змінної `$x`. В подальшому, у всіх рядках, що транслюються, замість `?ref` буде підставлена змінна `$x`. У результаті трансляції таких рядків:

```
//-----  
$x = 10;  
?ref = $x;  
$y = ?ref + 5;  
//-----
```

змінна `$y` дорівнюватиме 15. Інтерпретатор обробить праву частину виразу, підставить замість декорації приховану конструкцію, після чого обчислить значення виразу.

Декорації зручно використовувати для збереження шаблонних конструкцій обчислення, наприклад, якщо значення змінної обчислюється за складною формулою.

```
//-----  
?hip = $a * $a + $b * $b;  
  
$a = 3;  
$b = 4;  
$sqc = ?hip;  
$sqx = ?hip;  
//-----
```

Така форма запису дозволяє значно скоротити код, зробити його більш читабельним. Слід, однак, пам'ятати, що інтерпретатор не слідкує за коректністю задекорованої конструкції. Якщо у наведеному вище прикладі змінні `$a` чи `$b` не були попередньо визначені, інтерпретатор видасть помилку трансляції.

Оскільки декорації містять імена, а не значення змінних, їх зручно використовувати в тих випадках, коли потрібно працювати із самою змінною, а не її значенням, наприклад у випадку функції `_free()`. Крім того декорації дозволяють передавати набір аргументів, тому така конструкція є законною:

```
//-----
$a = здоровенькі;
$b = ' ';
$c = були!;

?ref = $a, $b, $c;

#procedure Hello($x, $y, $z)
{
  _writeout($x $y $z); _writeout(#endl);
}

:Hello(?ref);
//-----
```

В результаті на екран буде видано «здоровенькі були!».

Декорація також може використовуватися для створення псевдонімів об'єктів або властивостей, однак таку декорацію не можна передати процедурі. Дозволяється декорувати навіть імена методів та функцій, проте використовувати такі декорації можна тільки у правій частині виразу. Інтерпретатор дозволяє застосовувати ім'я декорації і лівій частині виразу лише в одному випадку: під час опису декорації.

Така конструкція допустима:

```
//-----
?f = _random;

$a = ?f(10);

#class A
{
  #method Foo(){#return 10;}
}

&cl.Create(A, "");

?f = &cl.Foo();

$b = ?f;
//-----
```

А така – ні:

```
//-----
?f = _writeout;

?f(10);
//-----
```

Крім того, слід пам'ятати, що декорації можуть приховувати лише завершені конструкції та не підтримують декорування фрагментів коду. Наприклад, не можна задекорувати опис класу або оголошення змінної. Декорування процедур також не має сенсу, тому що процедури не використовуються у правій частині виразу.