

# Simple Script Max

Simple Script Max, kurz SSMax ist eine sehr einfache und schnelle Scriptsprache, welche für den BCC28 konzipiert wurde. Sie hat alle benötigte Merkmale einer Hochsprache (If Abfragen, Schleifen, Variablen ,...), und ist dennoch schnell. Der Vorteil liegt auch bei der Flexibilität, man kann ohne weiters selber Variablen hinzufügen, oder Funktionen.

Features:

- Variablen (Int, Float, Byte, String, Long, Short, Double)
- Schleifen (Repeat – Until, repeat – Forever, while – wend, For – Next) , kombinierbar
- If Abfragen (If, Else, Elseif)
- Local/Global (Erweitertes Scoping, jede If Abfrage/Schleife eröffnet einen neuen Scope)
- Große Funktionsvielfalt
- Multidimensionale Arrays
- Assoziative Arrays (Mischen von Wörter und Zahlen im ArrayIndes)
- ForEach Support für Arrays
- uvm.

Um SimpleScriptMax zum starten zu bringen muss man nur das ZIP Archiv entpacken, und dann die Datei „Script.ssm“ im Ordner „script“ bearbeiten, anschließend die Exe/app/whatever „SimpleScriptMax“ starten.

Folgende Schleifentypen gibt es:

While – Wend Schleifen:

Sie führen den Block solange aus, bis die Aussage False ist.

```
Local i:Int=0

While (i<10)
    Print("Hallo Welt " + i)
    i=i+1
Wend
```

For – Next:

Sie ist eine modifizierte While Schleife, die einen Wert inkrementiert/dekrementiert

```
Local i:Int=0

For (i<10; i=i+1)
    Print("Hallo Welt " + i)
    i=i+1
Next
```

Repeat – Until:

Diese Schleifen führen den Block solange aus, solange die Aussage False ist.

```
Local i:Int=0

Repeat
```

```

    Print("Hallo Welt " + i)
    i=i+1
Until (i==10)

```

Repeat – Forever:

Führt den Block „für immer aus“:

```

Local i:Int=0

Repeat
    Print("Hallo Welt " + i)
    i=i+1
    If (i==10)
        Exit
    EndIf
Forever

```

Das waren die 4 Schleifentypen, man kann natürlich noch mit Exit() aus dem Block hinausspringen, und mit continue() an den Start springen.

Simple Script Max kann außerdem noch If Abfragen. Ein kleines Beispiel:

```

If (1==1)
    Print("Hallo")
ElseIf (1==2)
    Print("Tschüss")
ElseIf (0==0)
    Print("Bye")
Else
    Print("Keins von all dem ist richtig")
EndIf

```

Funktioniert wie in BB oder Bmax. Es gibt folgende Operatoren: ==, And/∧, Or/∨, <, >, <=, >=, != was sie machen ist glaube ich klar (Sehr ähnlich wie in BMax)

Außerdem gibt es auch noch Variablen. Es gibt folgende Typen: Int, Float, String, Byte, Double, Short, Long

Sie alle können folgens definiert werden:

```

Local MeinInt:Int=10
Local MeinFloat:Float=50.9
Local MeinString:String="Hallo Welt"
Local MeinByte:Byte=255
Local MeinLong:Long=89
Local MeinShort:Short=80

MeinInt=-90

Print("MeinInt: "+MeinInt)

If (1==1)
    Global MeinGlobalInt:Int=100
EndIf
Print("Globale Int: "+MeinGlobalInt)

```

Variablen deklariert man mit Local/Global (Wie in Bmax), und kann gleich deren Wert festlegen. Mit dem „=“ Zeichen wird der Wert festgelegt. Das „+“ Symbol mit einem String, fügt zum String die Variable hinzu. Globale Variablen sind überall im Script gültig.

Arrays:

```
Local Array:Int[] // Eckige Klammern bedeuten, dass es ein
Array ist
Array[1]=100 //Setze den Wert 100 mit dem Index 1
Array["MeinArrayIndex"]=1000 //Auch Strings gehen als
bezeichner
Array[-10]=-100 //Sowie Negative
'//Mehrdimensionale Array
Local i:Int=10
Array[i][x]=10 //Die Gänsefüßchen können auch weggelassen
werden (Dann ist nicht Case sensitive und auch Leerzeichen
sind verboten)
Array[i][y]=100 //Auch mehrere sind erlaubt
Array[i]=-900 //Auch dieser Index kann angenommen werden

Local index:String //Muss String sein, da die Indexe auch
Strings sein können
ForEach ("Array","index")
    Print (Array[index])
Next
```

Erklären sich von selbst. Funktionieren sehr ähnlich wie in PHP.

Folgende Dinge stehen noch auf meiner ToDo Liste:

- Funktionen wie in Bmax
- OOP
- Arrays
- Alle Bmax Funktionen implementieren

Bereits implementierte Befehle (Funktionieren Gleich wie in Bmax, auch die Parameter):

- LoadImage
- DrawImage
- Drawrect
- DrawOval
- DrawText
- Print
- Plot
- KeyHit
- KeyDown
- Sin
- Cos
- Abs
- Graphics
- Cls
- Flip
- End

- Delay
- Rand
- Seedrnd
- abs
- millisecs
- rectsoverlap

#### Known Bugs:

Es gibt beim „ForEach“ Immer einen leeren Index, also ein Eintrag der keinen Wert enthält, dieser kann ignoriert werden.