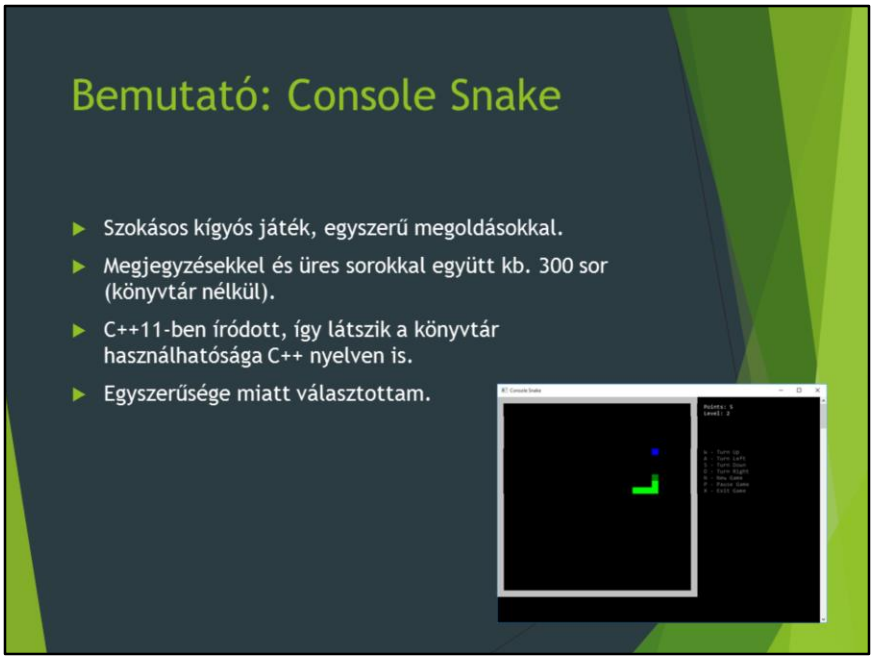
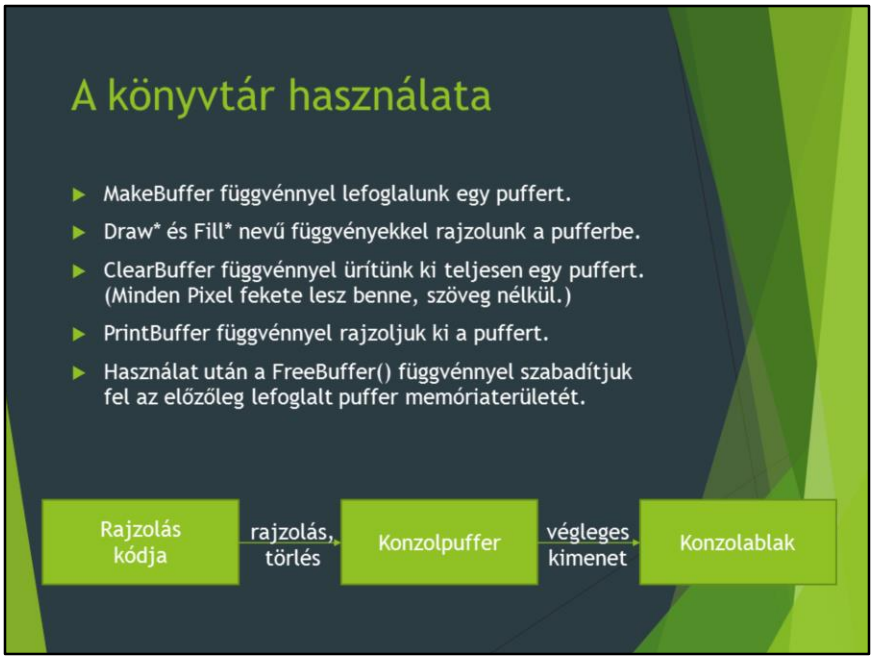

CML
Console Manipulation Library
Fintha Dénes

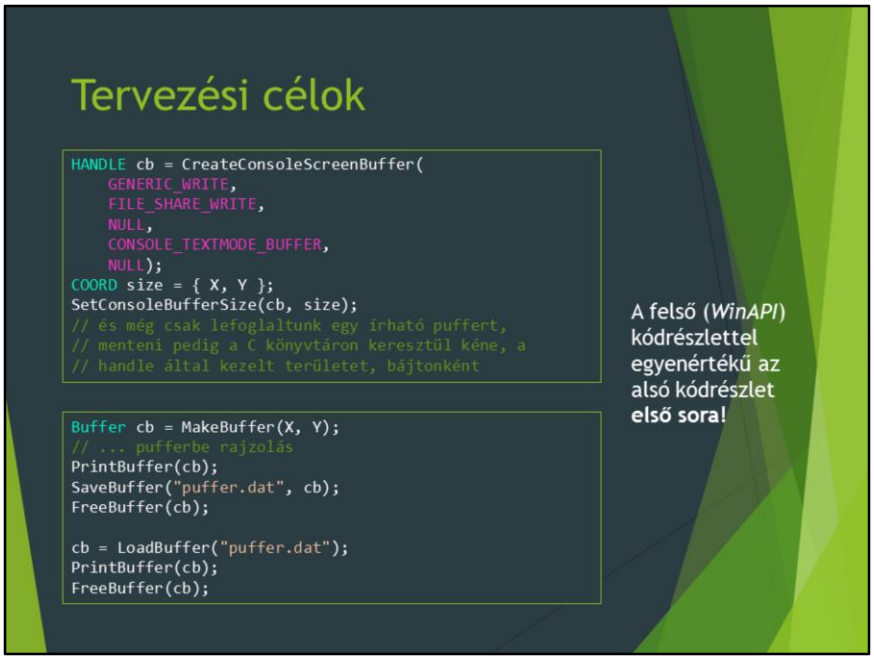


Egy konzolos Snake játék kiválóan prezentálja, hogy milyen típusú feladatokat könnyít meg hatalmas mértékben a CML.

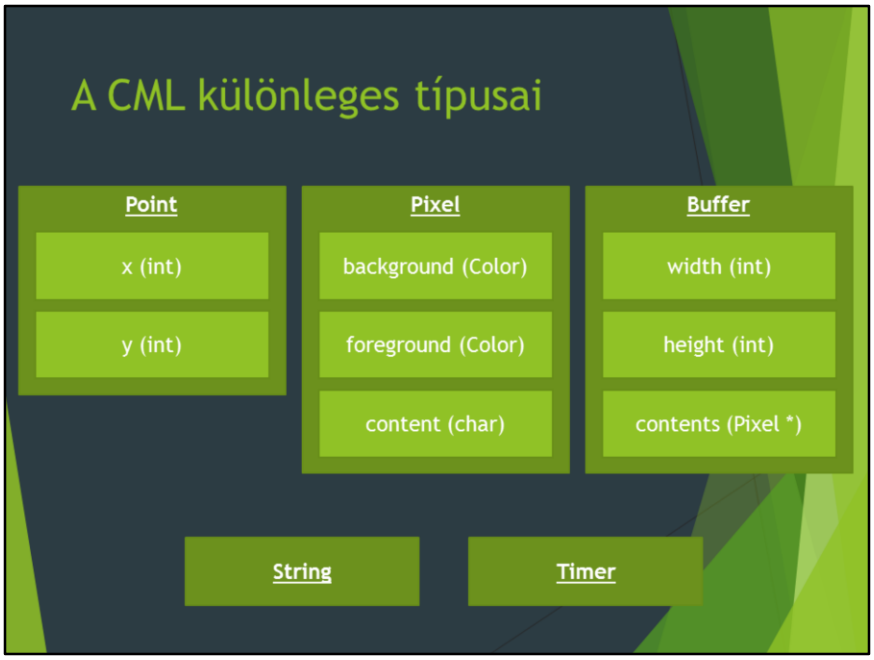
Kiemelendő, hogy mivel a CML a Windows API-n alapszik, nem tud többet, de egyszerűbbé, barátságosabbá teszi a használatát ezen a téren. Tehát a lényeg: kényelmetlen, de mindentudó API felhasználásával kényelmes, specializált API-t írni.



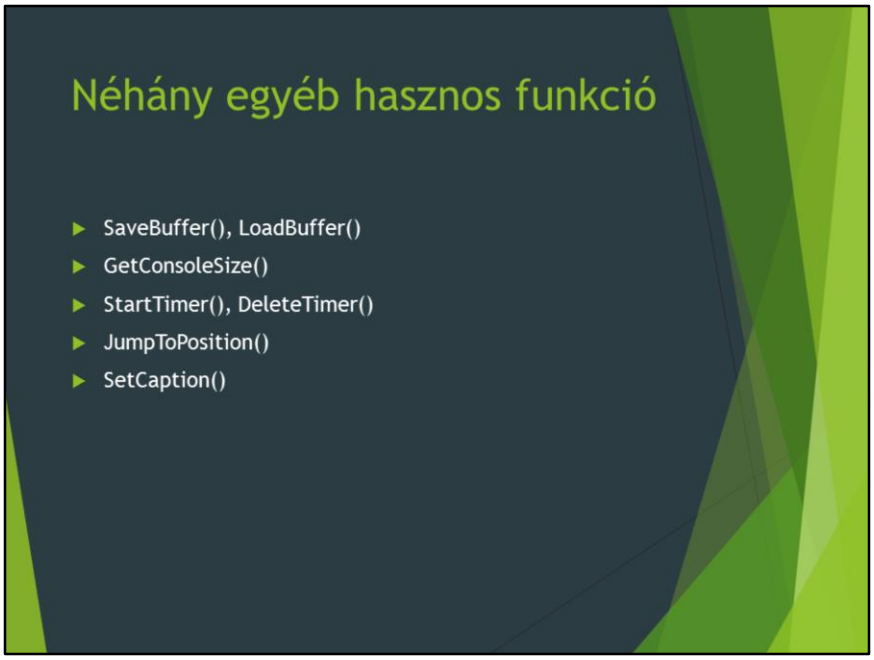
Itt látszik, mennyire hasonlít egy CML-es konzolban futó program alakja egy modern grafikai könyvtárban írt programéhoz, ahol szintén egy pufferbe írunk, és ezt rajzoltatjuk ki a rendszerrel.



Megjegyzendő, hogy a külső DLL-ek használatának elkerülése is cél volt, és hogy a Windows-os konzolpuffereket HELYETTESÍTI ez a könyvtár, nem pedig használja, valamint, hogy az egyszerűség volt a legelső cél, még ha ezzel némi teljesítménytől el is esünk (ami a mai gépeknél nem okoz gondot).



Ez a dia szerény véleményem szerint öndokumentáló ☺.



A SaveBuffer() és LoadBuffer() parancsok pufferek fájlba mentését, illetve fájból betöltését segítik elő, a GetConsoleSize() visszaadja egy Point objecktumban a konzolablak méretét (X = szélesség, Y = magasság), a StartTimer() és DeleteTimer() függvények Windows-os időzítőkkel hívnak meg egy bizonyos alakú függvényt, megadott időközönként, a JumpToPosition()-nal a konzolablakon belül ugorhatunk koordinátára, a SetCaption() pedig beállítja a konzolablak címsorában megjelenő szöveget.

Az előadáshoz képest bővült a dia a forráskód GitHub linkjével.