

■ EGGX でリアルタイム入力を行う

EGGX version 0.83 以降では `ggetevent()` 関数が追加され、マウスやキーボードの入力を得られるようになっています。ただ残念ながら入力があるまで待つ仕様になっており、転がってくる玉にタイミングを合わせてマウスをクリックして打ち返す、といったことができません。

これが何とかならないだろうか、という希望が受講者から出てきたため、勝手ながら私の手元でそのような機能を追加したバージョンを作ってみました。本来の動作から離れた構造をとっているため、安定して正しく機能し続けるかどうか疑わしいのですがとにかく出します。

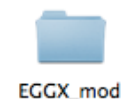
□ セットアップ

まず EGGX のローカルインストールを行って下さい。

(教材ページ(<http://yib.jp/2009b/kisop2/>) の、「ローカルブート環境に EGGX をインストールする方法」を参照)

同じ教材のページから EGGX_mod.zip ファイルをダウンロードします。(10.6 などと OS バージョンが付いたものがそれぞれの OS ごとに提供されています。)

これをダブルクリックすると EGGX_mod フォルダができます。



このフォルダの中身を見ると、以下のようなファイルがあります。



そこで `sample.c` 以外のすべてのファイルを、以前にインストールしたホームディレクトリ直下の EGGX フォルダに入れてください。「xxxxxという名前の項目がすでにこの場所にあります。現在移動中の項目で置き換えますか？」と確認されますが、置き換える、と答えて下さい。これで作業としては完了です。

□ サンプルプログラム

インストール後、残った `sample.c` プログラムを `egg` コマンドでコンパイルして、実行できることを確認

して下さい。

このプログラムは、開いた青いウィンドウをクリックするか、キーを押すたびにその結果をターミナルウィンドウに表示するものです。

ただしマウスをクリックしないとき、キーを押さないときでも継続的に # 文字がターミナルウィンドウに表示され続けている事が分かると思います。

プログラムの構造は以下のようになっています。

1. `ggetxpress_nowait_set(win)` を呼び出して、準備をする。
2. `type=ggetxpress_nowait(win,&b,&x,&y)` などとしてマウス、キーのチェックをする
もしキーが押されていたら `type` に `KeyPress` が、マウスなら `ButtonPress` が設定されます。
`type` が 0 なら何もアクションがなかったことを示します。
3. アクション関係の処理が終われば、`ggetxpress_nowait_reset(win)` を呼び出しておきます。

関数の仕様は `ggetexpress()` 関数と同じですので、細かい部分はマニュアルを見てください。