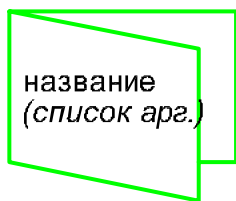
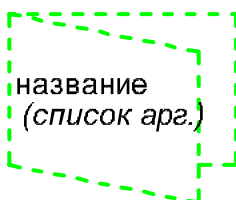


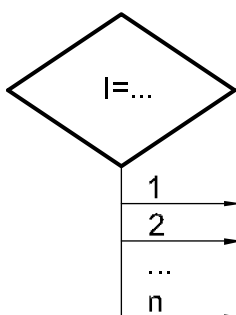
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Точка входа (зарезервированное название функции, доступной для переопределения автором игры), определенная в стандартных библиотеках RTADS



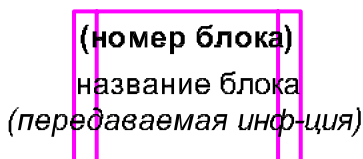
Точка входа, не определенная в стандартных библиотеках RTADS



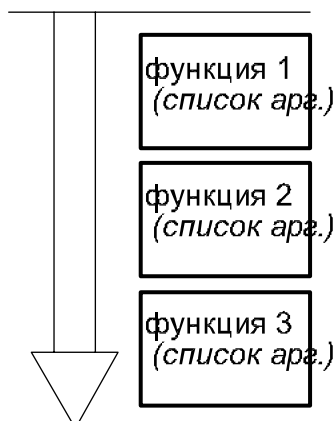
Многопозиционный выбор в зависимости от условия или возвращенного функцией/методом значения (в последнем случае вместо значка условного перехода используется символ вызова функции/метода)



Вызов метода, определенного в объекте



Ссылка на функциональный блок, алгоритм которого приведен после основной блок-схемы

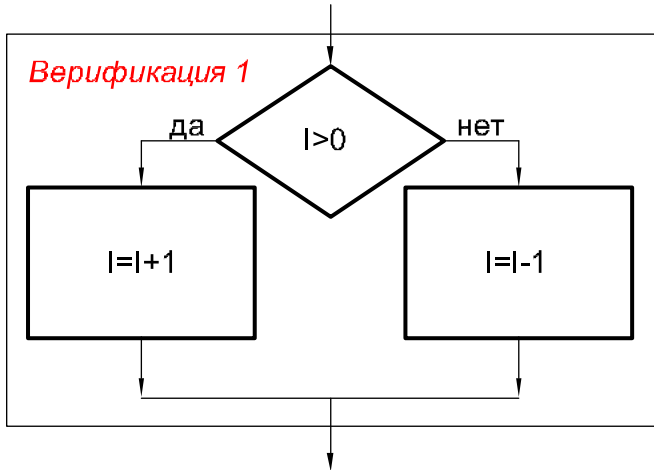


Альтернативный вызов функций (если определена функция 1, то она и вызывается; если функция 1 не определена, но определена функция 2, вызывается функция 2; если функция 2 также не определена, вызывается функция 3 и т. д.); вместо функций могут быть также методы

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

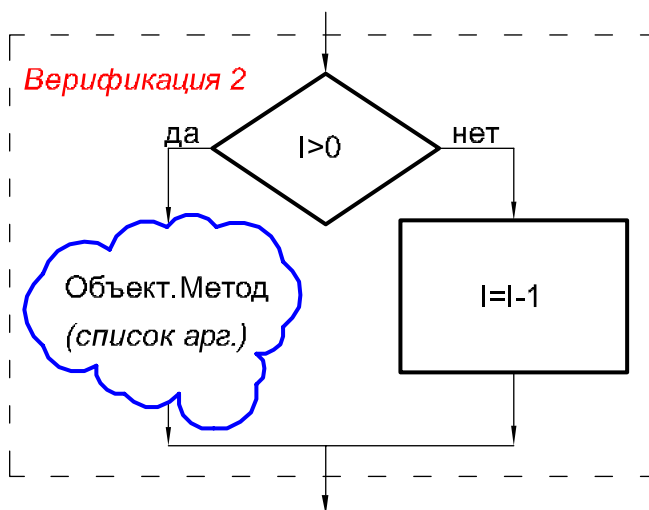
(продолжение)

◀ цикл по объектам ▶



Элемент алгоритма, опущенный в целях повышения читабельности блок-схемы

Функциональный блок обработки, не содержащий элементов, доступных для модификации автору игры, с описанием алгоритма работы этого блока



Функциональный блок обработки с элементами, доступными для модификации автору игры, с описанием алгоритма работы этого блока

Акт

Объект-актер (персонаж)

Гл

Объект-глагол

Пр

Объект-предлог

ПО

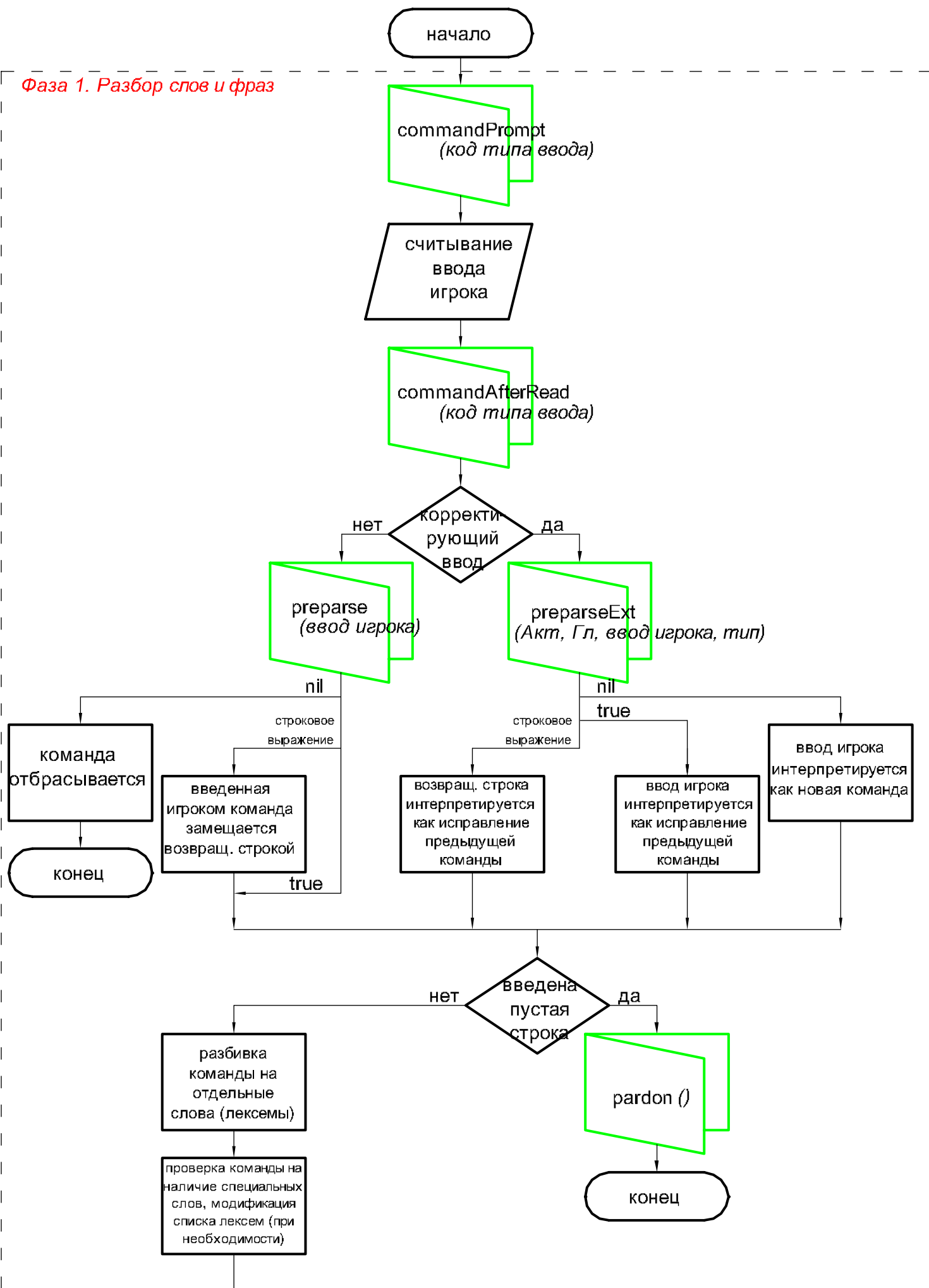
"Прямой" объект

КО

"Косвенный" объект

Примечание: остальные, не указанные в данном разделе обозначения приняты в соответствии с ГОСТ 19.003-80.

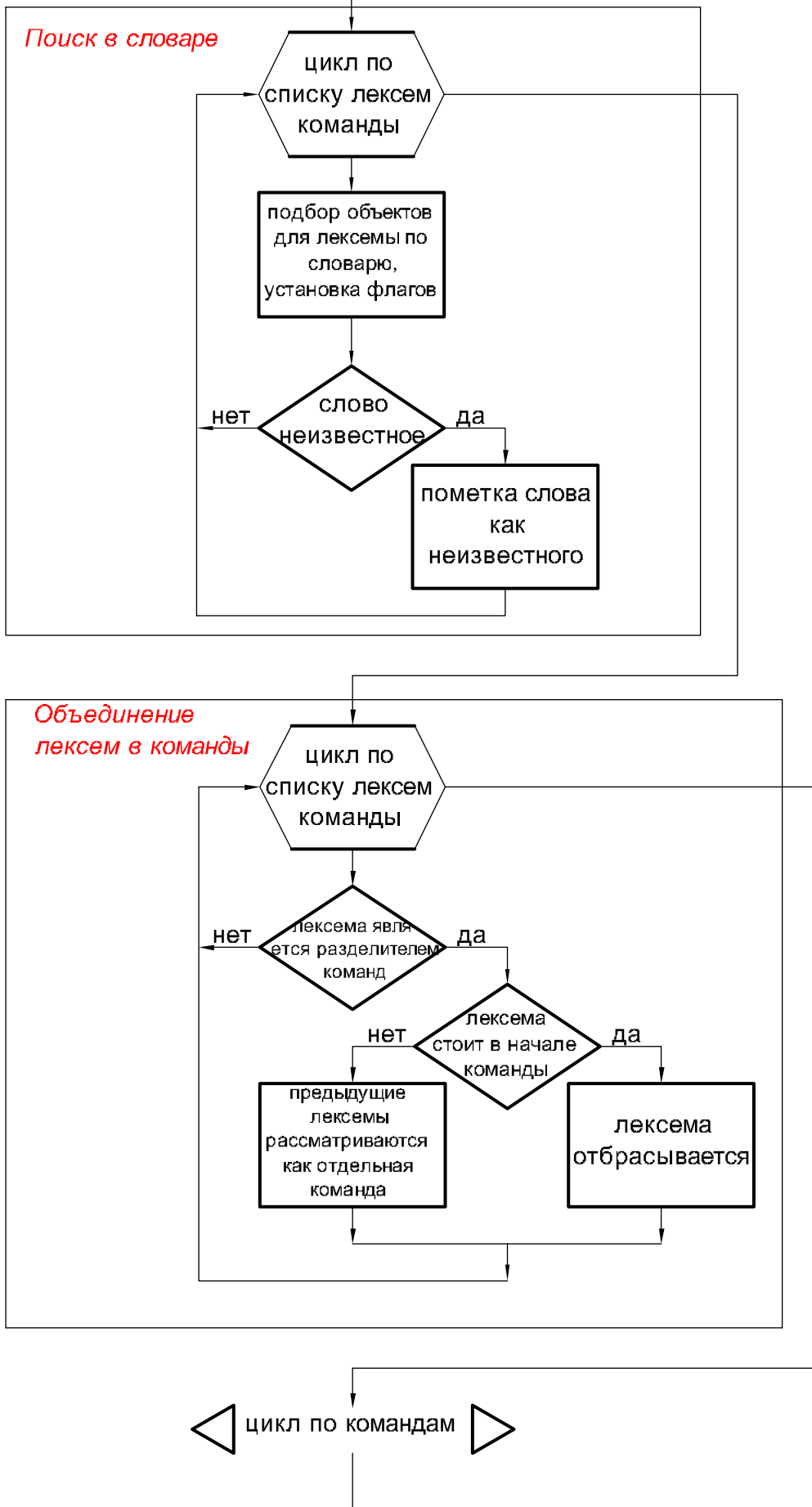
Фаза 1. Разбор слов и фраз



см. стр. 4

со стр. 3

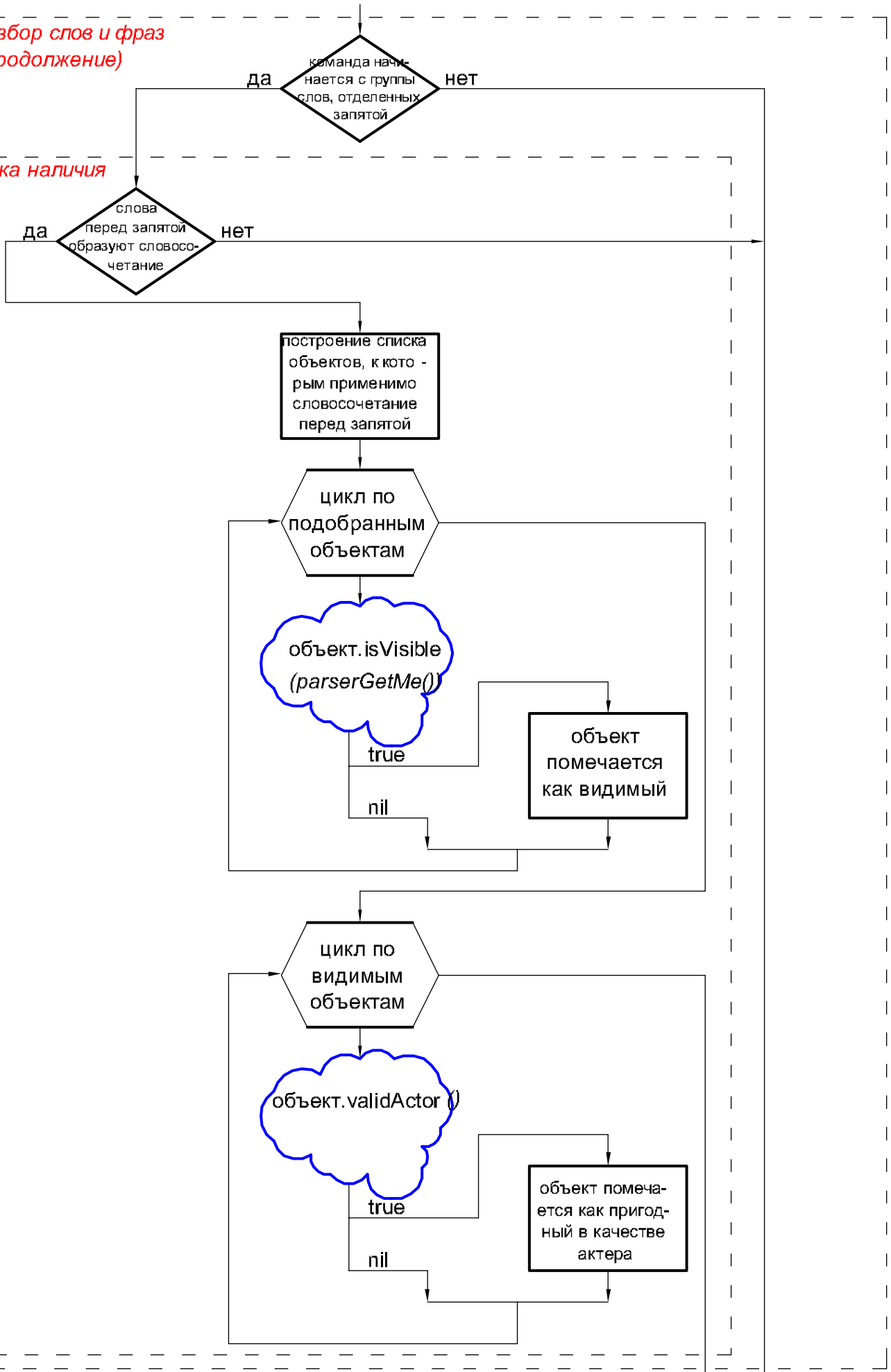
Фаза 1. Разбор слов и фраз
(продолжение)



см. стр. 5

Фаза 1. Разбор слов и фраз
(продолжение)

Проверка наличия
актера

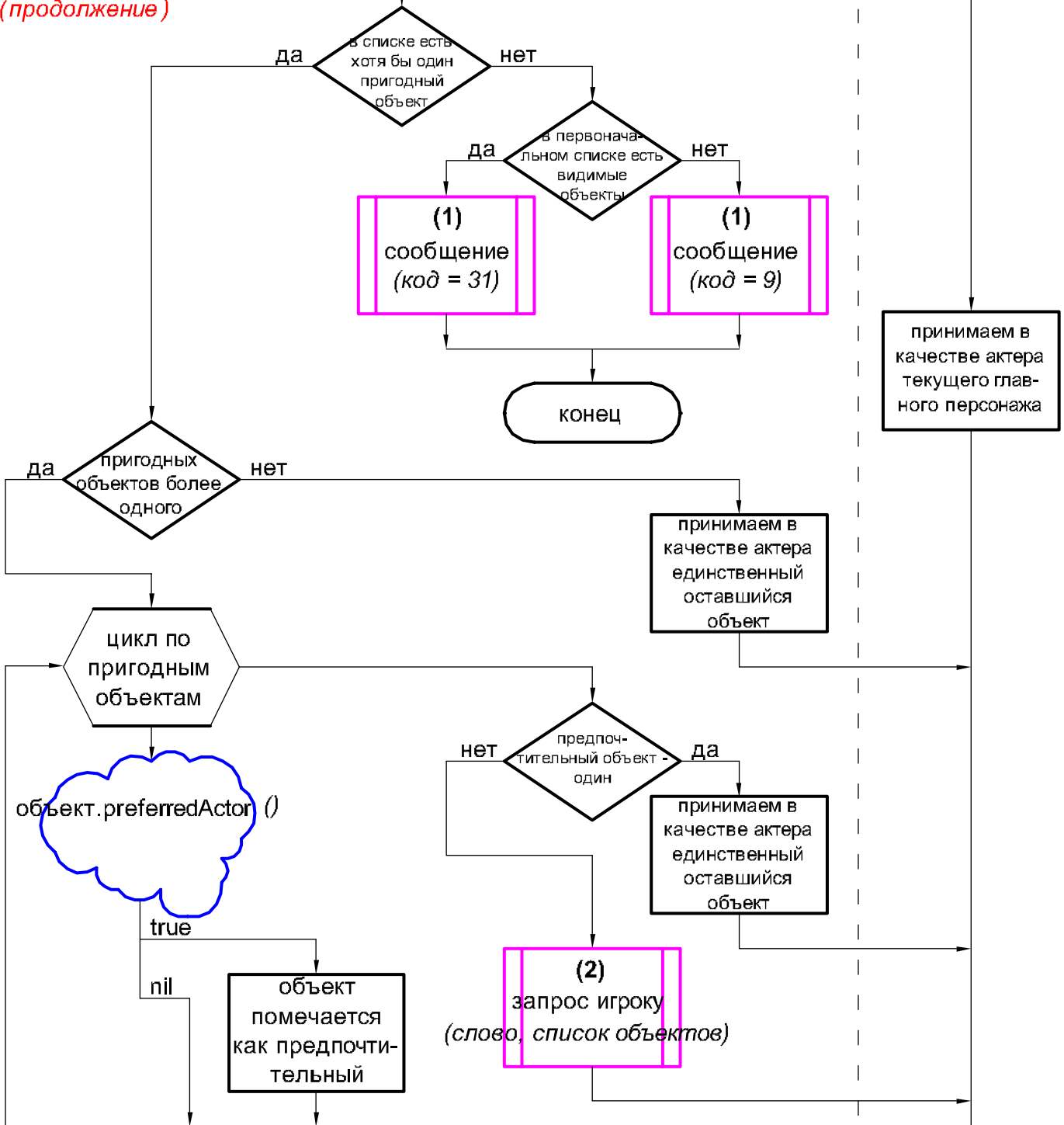


со стр. 5 (1)

со стр. 5 (2)

Фаза 1. Разбор слов и фраз
(продолжение)

Проверка наличия актера
(продолжение)



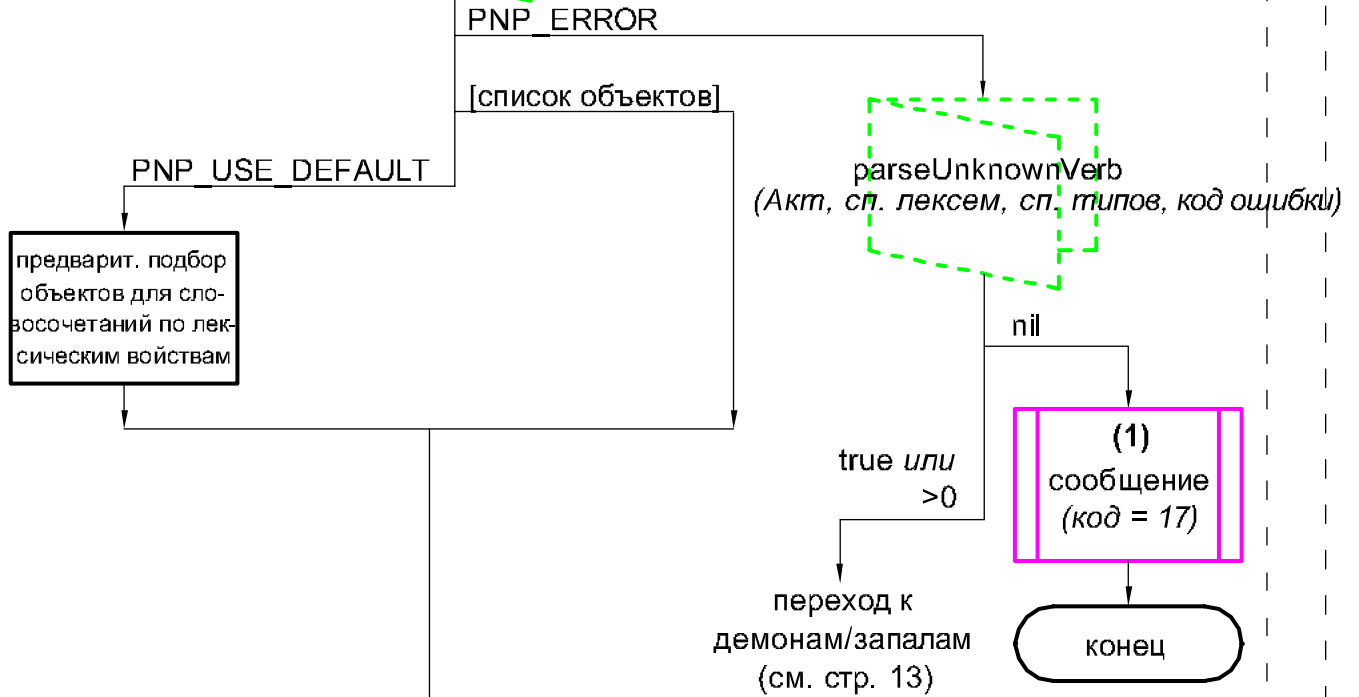
см. стр. 7

со стр. 6

Фаза 1. Разбор слов и фраз
(продолжение)

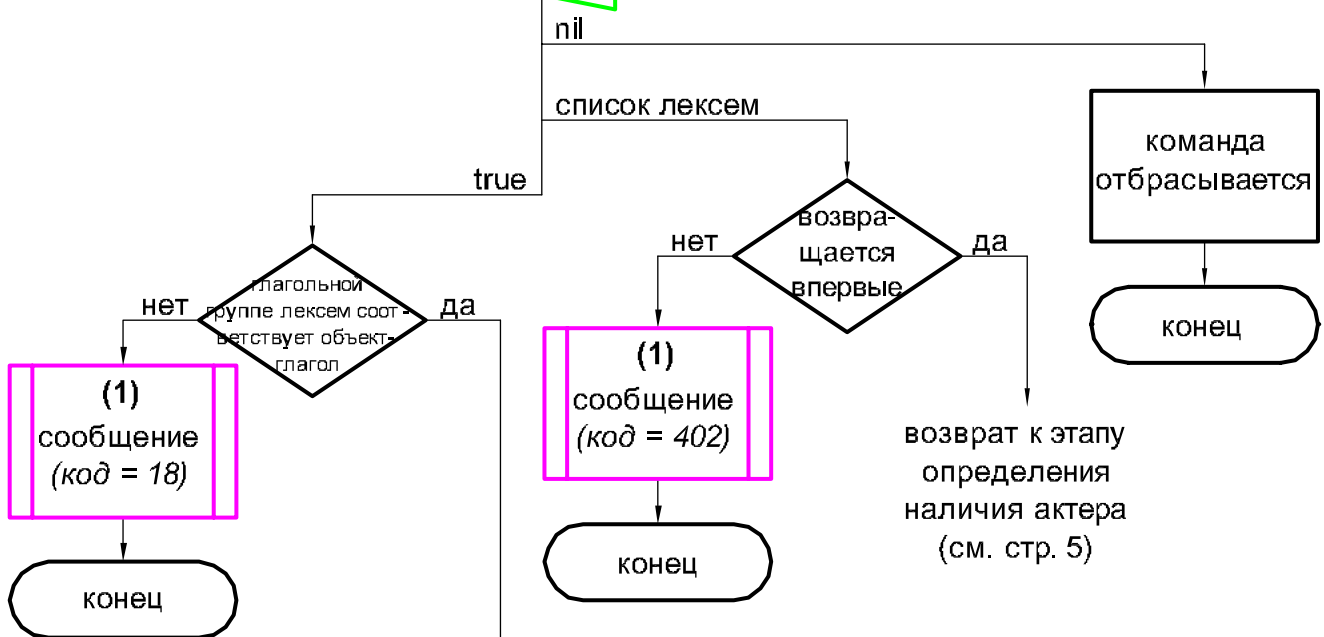
Предварительный разбор
словосочетаний

parseNounPhrase
(сп. лексем, сп. типов, тек. индекс, флаг выв. сообщ., флаг проверки актера)



Фаза 2. Разбор объектов

preparseCmd
(список лексем)

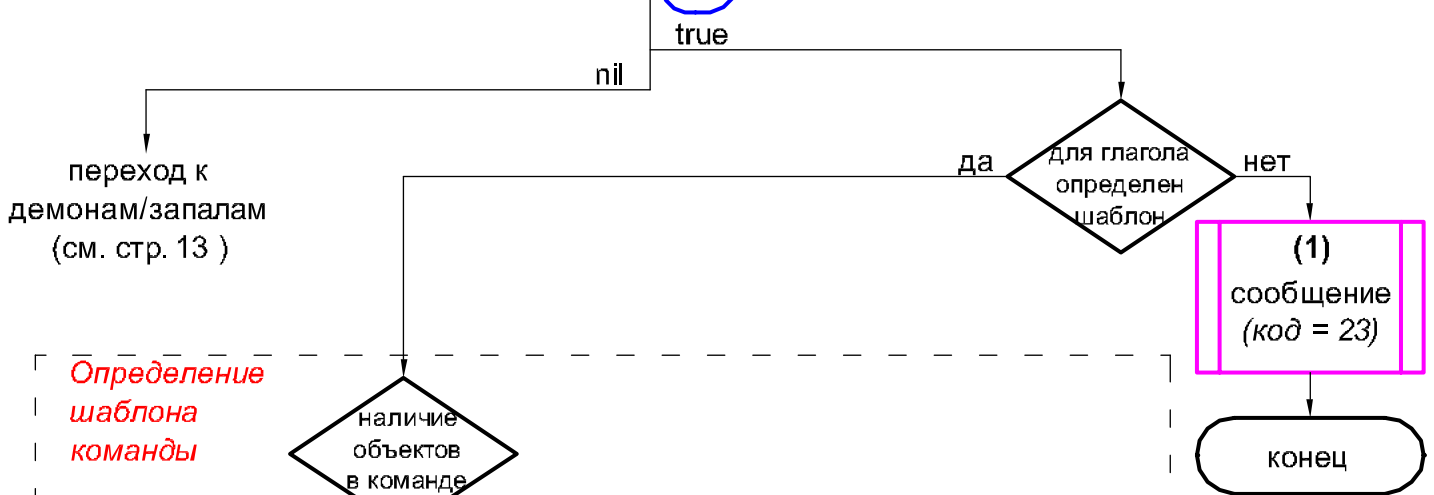


см. стр. 8

со стр. 7

Фаза 2. Разбор объектов
(продолжение)

parserGetMe().roomCheck
(Гл)



Определение шаблона команды

"прямой" и "косвенный" объект

нет объектов

Гл.doDefault
(Акт, nil, nil)

Возврат списка объектов и Гл.preDefault соответствуют одному из существующих шаблонов глагола

(3) запрос ПО у игрока

"тихая" верификация

остался только 1 объект

(5) вывод ПО по умолчанию

только "прямой" объект

см. стр. 9 (1)

см. стр. 9 (2)

см. стр. 9 (3)

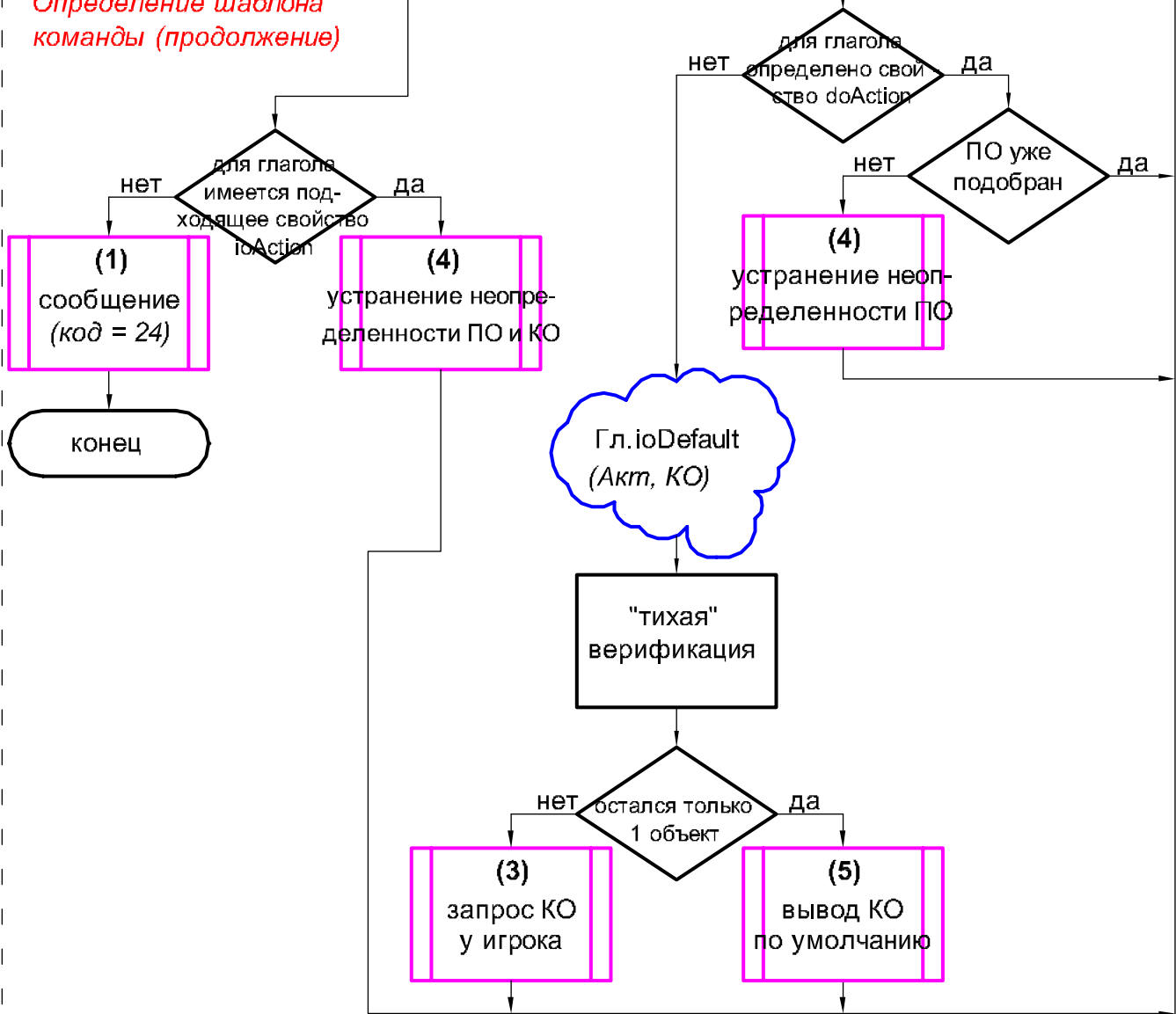
со стр. 8 (1)

со стр. 8 (2)

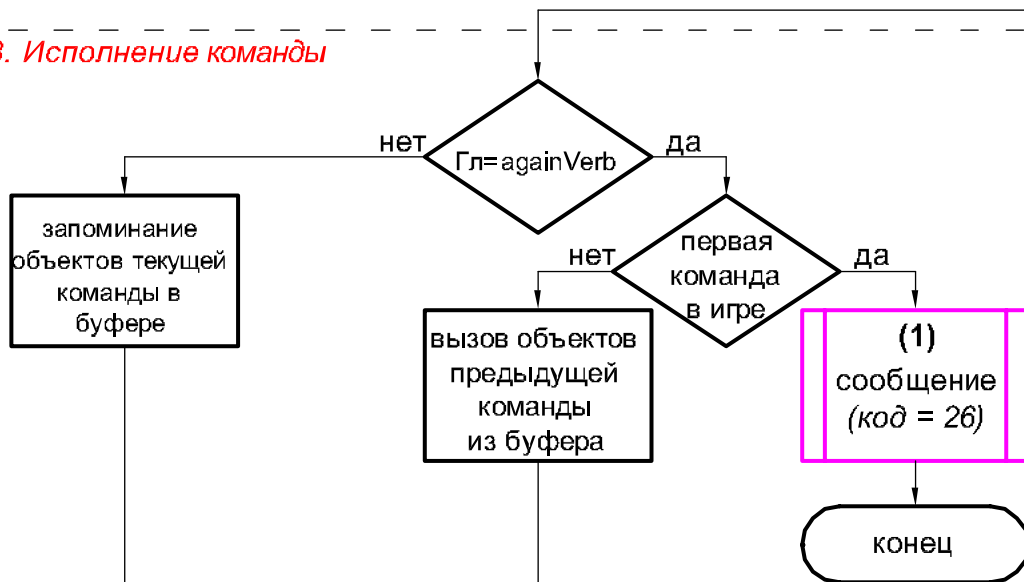
со стр. 8 (3)

Фаза 2. Разбор объектов (продолжение)

Определение шаблона команды (продолжение)



Фаза 3. Исполнение команды



см. стр. 10 (1)

см. стр. 10 (2)

со стр. 9 (1)

со стр. 9 (2)

Фаза 3. Исполнение команды
(продолжение)

preCommand
(Акт, Гл, список ПО, Пр, КО)

цикл по списку ПО

да
"прямых"
объектов >1
нет

Гл.rejectMultiDObj
(Пр)

true
nil

конец

Гл.validDo
(Акт, ПО, №)

nil
true

Гл.validlo
(Акт, КО, №)

nil
true

(1)
сообщение
(код = 27)

конец

объект.prefixdesc
(флаг вывода, тек. индекс, размер списка, спец. флаги)

объект.multisdesc

объект.sdesc+
сообщение с кодом 120

см. стр. 11 (1)

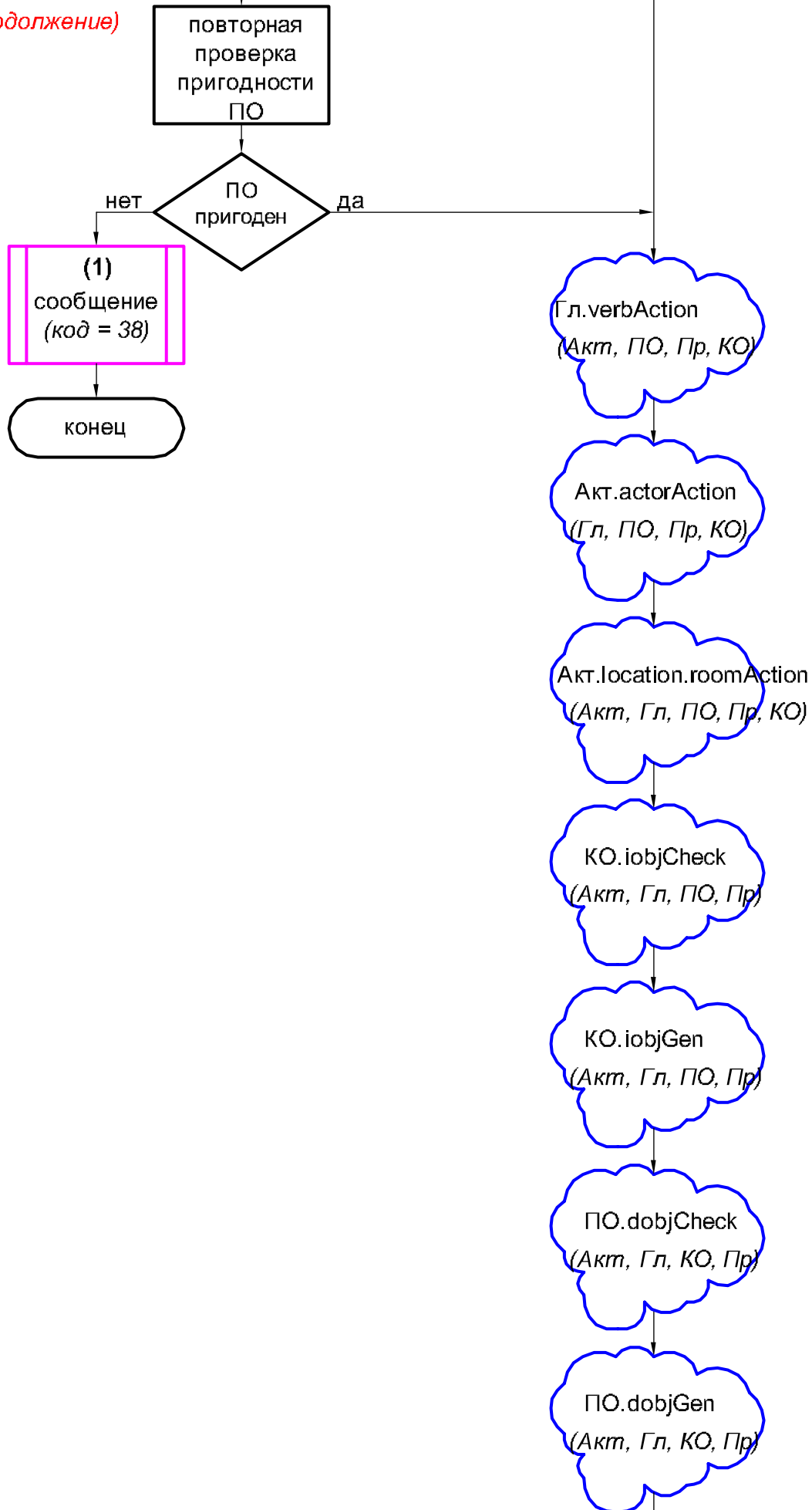
10

см. стр. 11 (2)

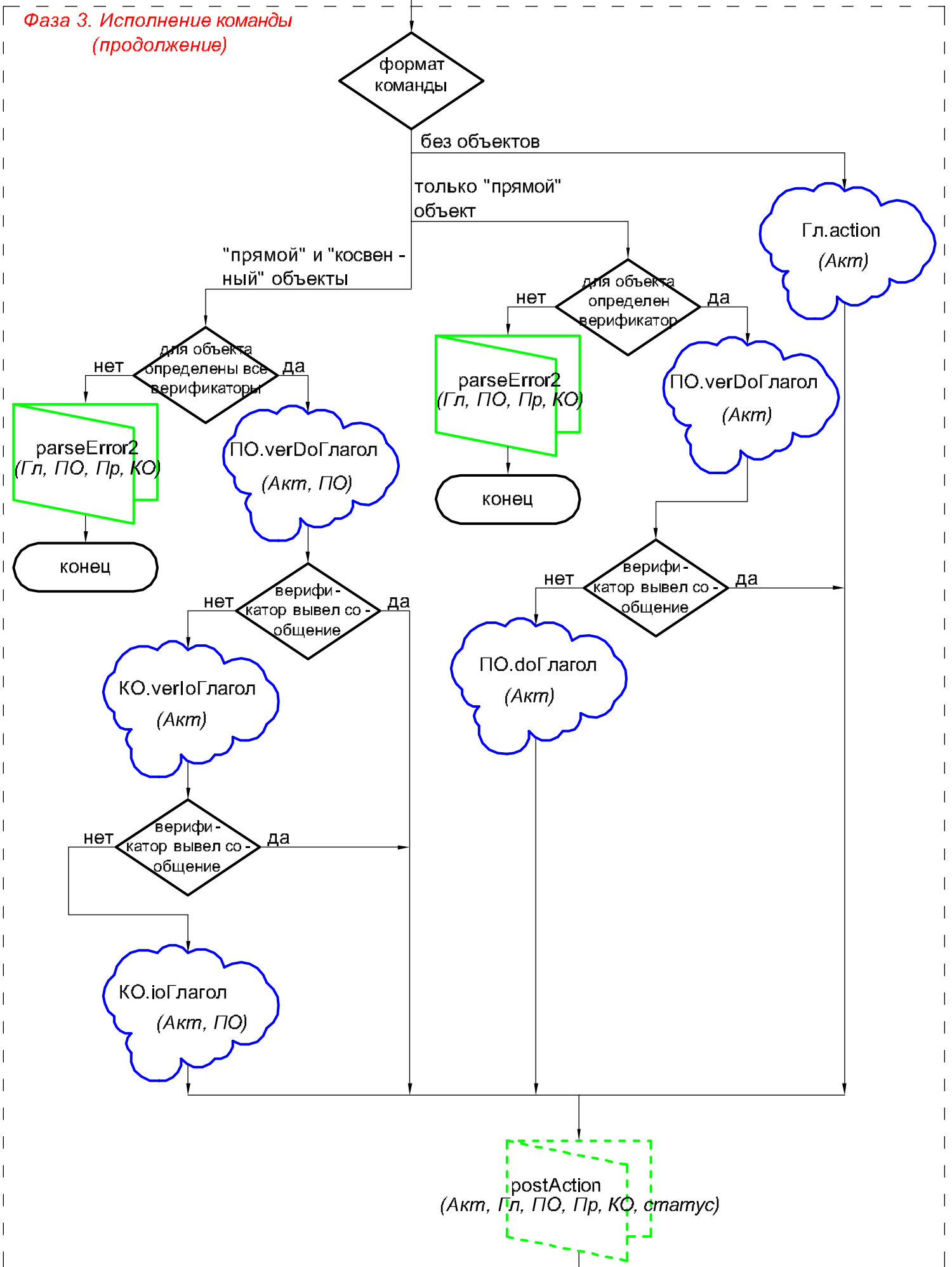
со стр. 10 (1)

со стр. 10 (2)

Фаза 3. Исполнение команды
(продолжение)



Фаза 3. Исполнение команды
(продолжение)



со стр. 12

Фаза 4. Обработка окончания хода

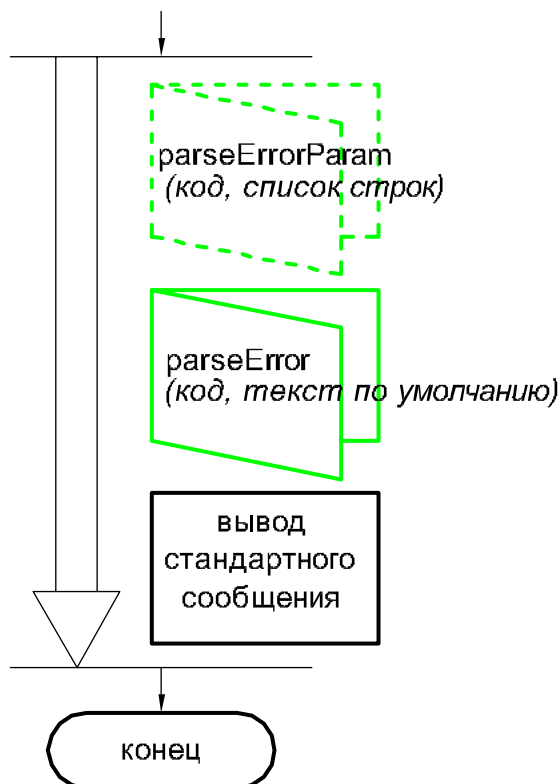
Выполнение демонов и запалов

endCommand
(Акт, Пл, ПО, Пр, КО, статус)

Схемы функциональных блоков

(1)
сообщение
(код = 38)

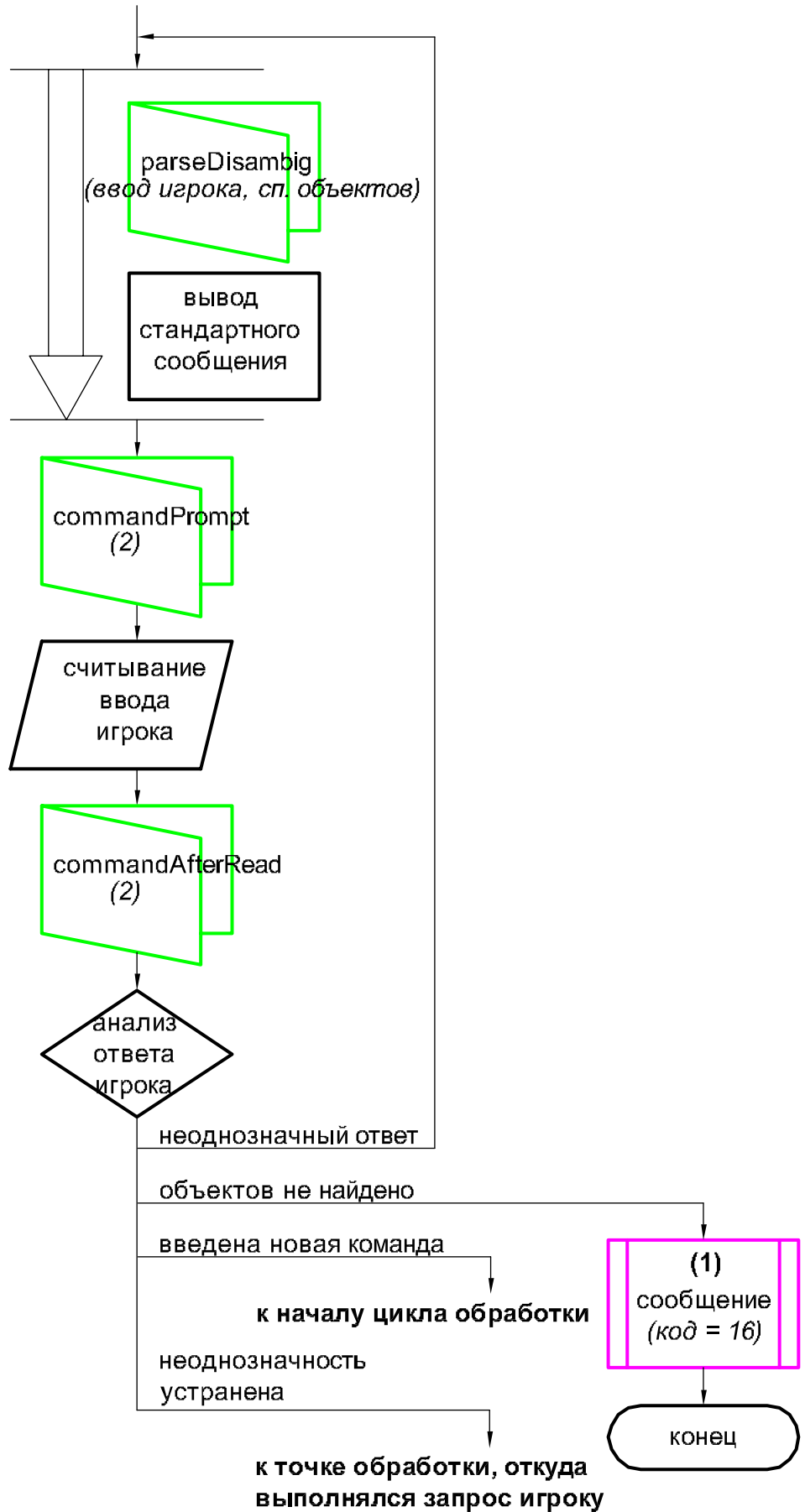
1. Вывод сообщения об ошибке



Схемы функциональных блоков (продолжение)

(2)
запрос игроку
(слово, список объектов)

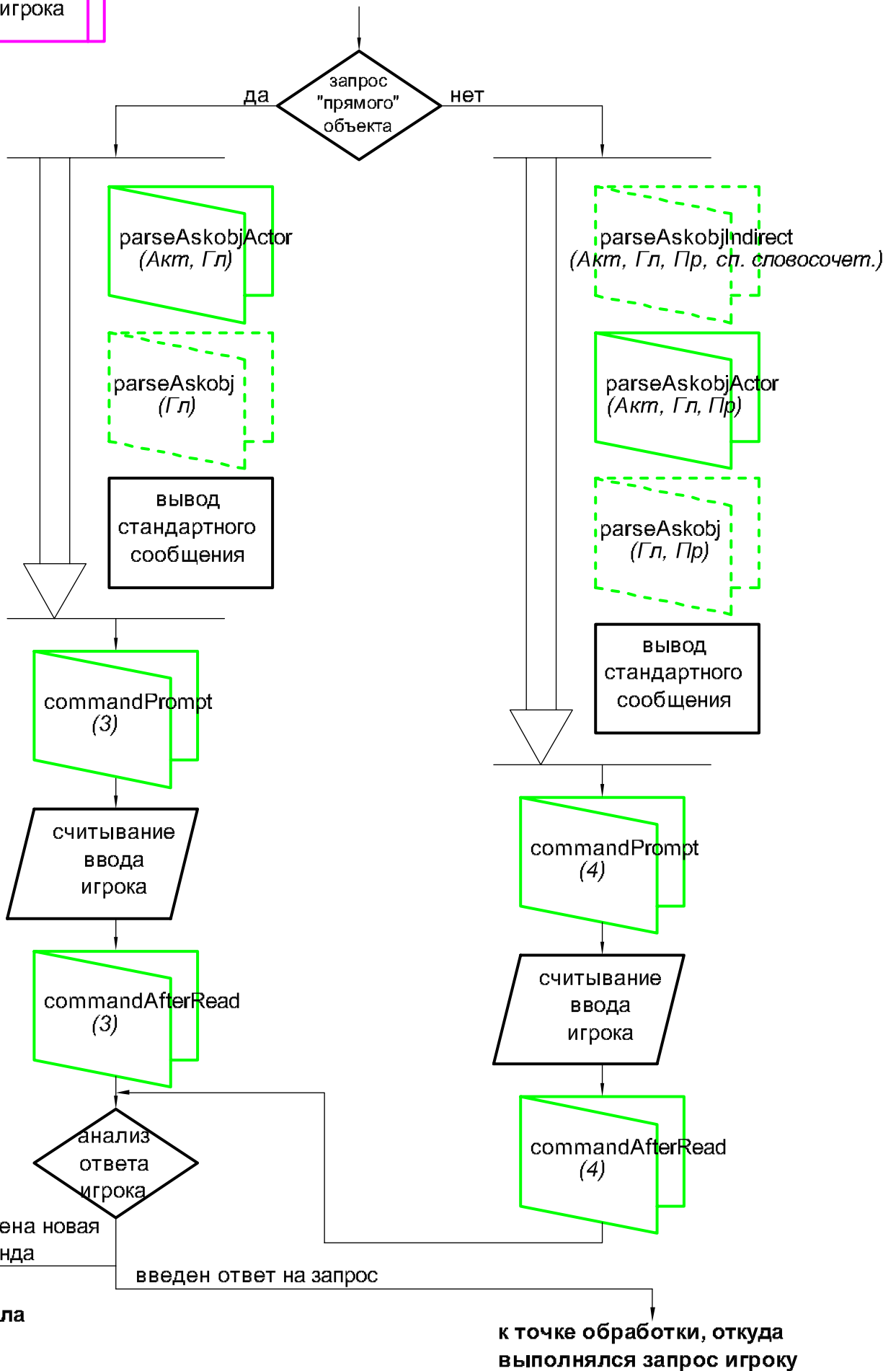
2. Запрос игроку



Схемы функциональных блоков (продолжение)

(3)
запрос ПО или КО
у игрока

3. Запрос объекта у игрока



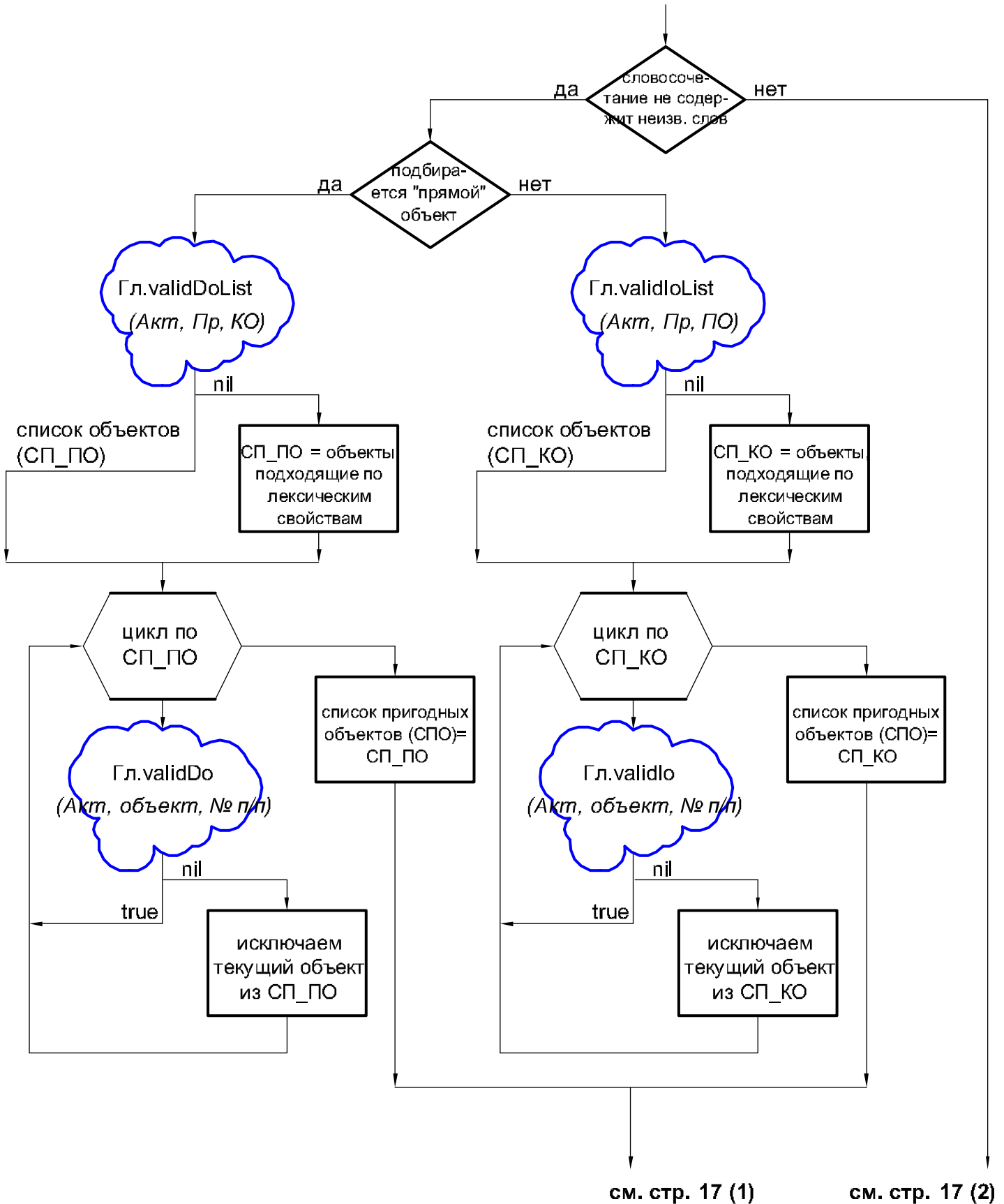
Схемы функциональных блоков (продолжение)

(4)

устранение неопределенности объектов

4. Устранение неопределенности объектов (разбор словосочетаний)

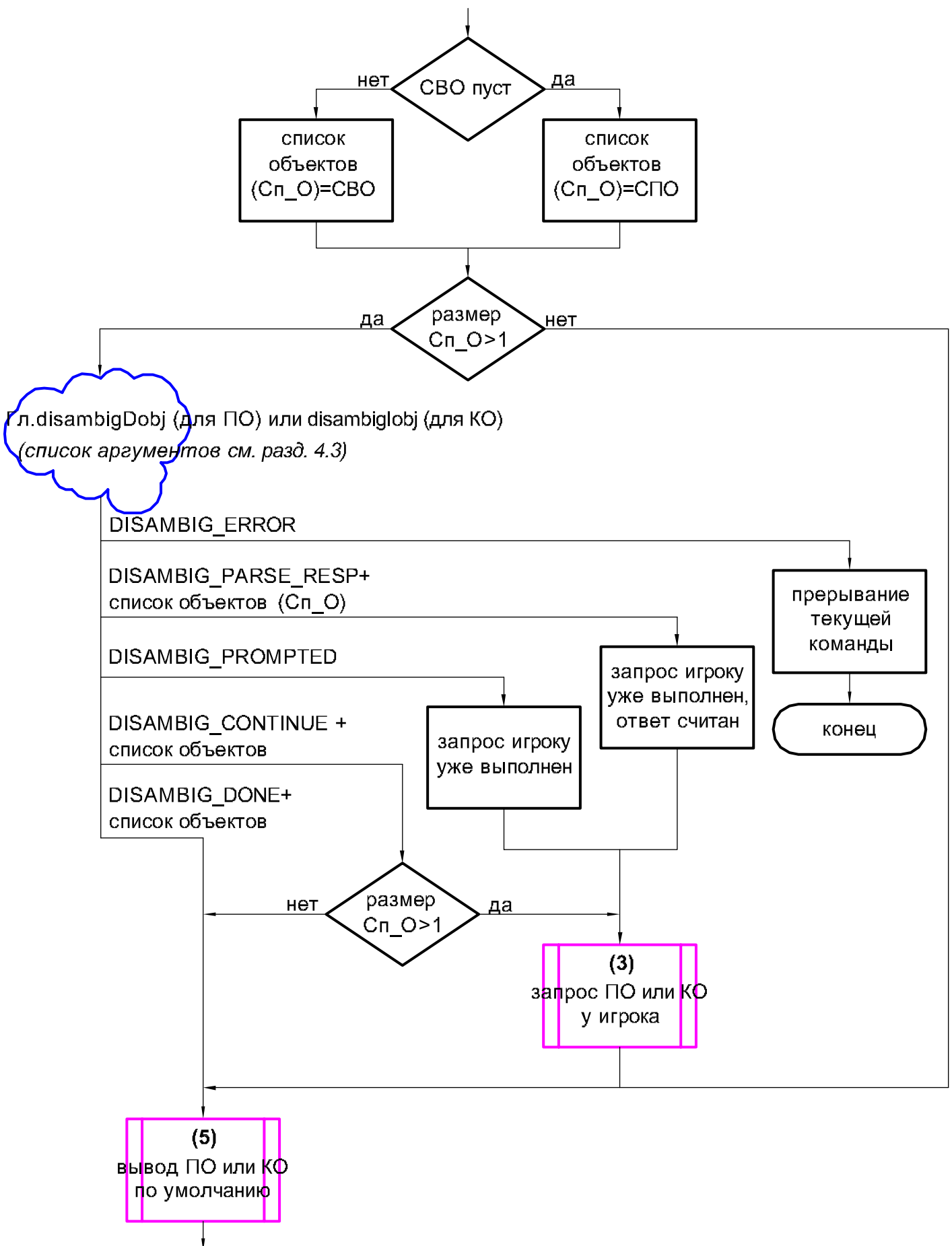
Примечание: приведенная схема соответствует общему случаю и не учитывает ряд специфических вариантов разбора (например, со множественным числом, строковыми выражениями, числами и т. п.).



Схемы функциональных блоков (продолжение)

4. Устранение неопределенности объектов (окончание)

со стр. 17



Схемы функциональных блоков (продолжение)

(5)
Вывод ПО или КО
по умолчанию

*5. Вывод названия объекта (ПО или КО),
подобранного по умолчанию*

