

8. 脚本语法介绍

8.1. 概要

名称	功能	介绍
分隔符	语句结束符“;”	英文状态下的分号，每条语句以此为分隔符，同 C 语言。
标识符	标识变量名称	一个标识符以字母 A-Z 或 a-z 或下划线_开始，后跟零个或多个字母、下划线和数字（0-9）。标识符区分大小写。同 C 语言。
关键字	语言组成的关键字	目前支持： if, if else, for, while, do while, break, continue, int, float, void。
数据类型	变量的数据类型定义	byte: 带符号单字节。 int: 带符号 32 位整型。 float: 带符号 32 位单精度浮点型。 string: 字符串类型（通过变量控件设置和使用）。 其中数组可选择的类型有：byte、int、float、string。
运算符	变量常量之间的运算	目前支持：算术运算符，关系运算符，逻辑运算符。
函数	带参数的功能处理集合	支持带变量的函数处理，方式同 C 语言，可自定义函数。
字符串	字符串常量	目前支持：字符串相加，用“+”运算符执行。
变量	可变数值的标识符	目前支持：脚本定义类型支持 int、float、byte，作用区域只在当前事件编辑区里，而变量控件可作用于全局。String 变量定义，需通过变量控件设置和使用。

8.2. 变量类型与定义

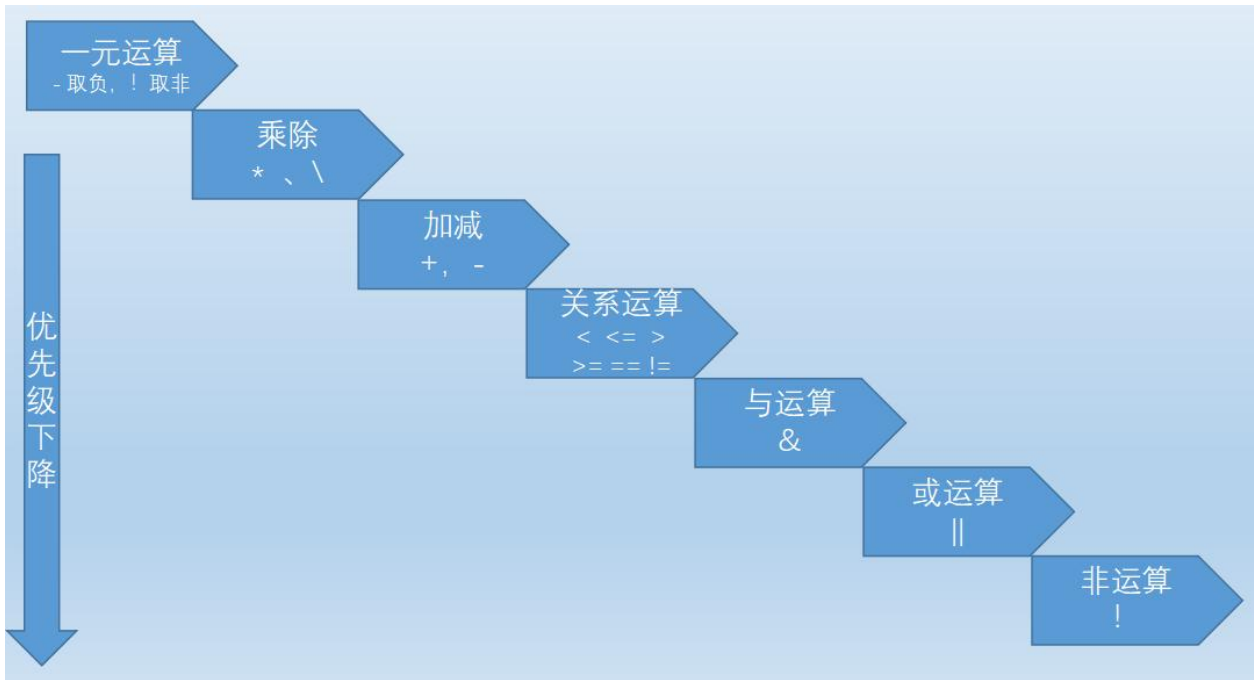
局部变量	声明一个整型变量： <code>int a;</code> 声明一个浮点型变量： <code>float b;</code> 定义一个 byte 数组： <code>byte a[3];</code> 也可直接赋初值： 整型变量： <code>int a = 100;</code> 浮点型变量： <code>float b = 0.01;</code> byte 数组： <code>byte a[3] = {0x01, 0x02, 0x03};</code>
------	--



	以上定义只能作用于事件脚本编辑区，无法跨控件或跨页面使用。 注意：脚本内变量定义的位置必须在事件脚本最前面，否则编译会报错。
全局变量	全局变量，只能通过变量控件实现。 拖入变量控件，首先在属性栏勾选 global 属性，勾选后才能全局使用； 控件 type 属性选择数据类型，可选择选择 int、float、byte、string； 变量初值为 val 属性； 变量的值操作： 若 type 属性选择的 int: var1.val = 123; //变量控件 var1 的值改为 123 若 type 属性选择的 float: var1.valf = 1.23; //变量控件 var1 的值改为 1.23 若 type 属性选择的 string: var1.txt = “good” ; //变量控件 var1 的值改为 “good”

8.3. 运算符

算术	算术运算符包括：+ - * / %，对应 加 减 乘 除 取余，同 C 语言。 精度：4 字节的整数或者浮点数。
关系	关系运算符包括：< 小于，<= 小于等于，>大于，>=大于等于，==是否相等，!=是否不等。同 C 语言。
逻辑	逻辑运算符包括：&& 与运算， 或运算，! 非运算。同 C 语言。
位运算	位运算符包括：“<<”左移运算，“>>”右移运算，“&”位与，“ ”位或，“^”位异或。同 C 语言。



运算符优先级

8.4. 条件语句

介绍	目前支持条件关键字：if, if ... else... 一个 if 语句由一个布尔表达式后跟一个或多个语句组成。如果是一条语句，if, else 后不用大括号 {}，如果为多条，用大括号 {}，同 C 语言。	举例： <pre>if(b0.txt== “确定”) { b0.txt= “取消”; }else if(b0.txt== “取消”) { b0.txt= “等待”; }else { b0.txt= “确定”; }</pre> b0 是按钮控件的名字，txt 是按钮控件的属性。 这个例子完成按钮控件上文字的变换。
----	--	--

8.5. 循环语句

指令名	功能	举例
for	固定多次执行一个语句序列，简化管理循环变量的代码。同 C 语言。	<pre>while(a>10) { } do { }while(a>10) for (a = 0; a < 100; a++) { }</pre>
while	当给定条件为真时，重复语句或语句组。它会在执行循环主体之前测试条件。同 C 语言。	
for	除了它是在循环主体结尾测试条件外，其他与 while 语句类似，同 C 语言。	
break	终止循环语句，程序流将继续执行紧接着循环的下一条语句。同 C 语言。	
continue	告诉一个循环体立刻停止本次循环迭代，重新开始下次循环迭代。同 C 语言。	

8.6. 脚本注释

单行注释: `//text3.txt = “123” ;`

多行注释: `/*text3.txt = “123” ;`
`text3.txt = “456” ;*/`