このページには、現在確認している不具合や、意図せずインストール版と仕様が異なっている点について掲載致します。 オンライン版ドリトルは、開発と不具合の修正を鋭意進めています。 確認している不具合につきましても、順次対応を進めてまいりますので宜しくお願い致します。

オンライン版で確認している不具合

『タイマー！実行』の第二引数が無効

オンライン版では、『タイマー！実行』の第二引数に実行回数を指定することができません。

```
//#が５つだけ表示されて終了されるべきだが、５つを超えて表示される
タイマー！作る 「ラベル！"#" 作る」 ５ 実行。

//『タイマー！回数』で実行回数を指定できます
タイマー！作る ５ 回数 「ラベル！"#" 作る」 実行。
```

図形の線が表示されない場合がある

n角形として閉じた図形から直線が伸びている図形を描画し、色を塗った場合に直線が表示されないケースを確認しています。 色を塗った段階で図形が「線」から「面」として認識されますが、直線が「０角形」として認識されるため描画されないという原因を確認しております。

```
かめた ＝ タートル！作る。
かめた！１００ 歩く。
□
 かめた！１００ 歩く ９０ 左回り
」！４ 繰り返す （赤） 図形を作る。
```

（色を塗る前の線の状態）

（色を塗ったあとの状態 四角形の左下から伸びた直線が描画されない）

『タートル！ペンなし』を実行した段階で図形が切り離される

『タートル！ペンなし』が実行された段階でそれまで描画した図形が切り離されるため、 『ペンなし』『ペンあり』を組み合わせて図形を描画した後、纏めて色を塗るといったことができません。

```
かめた＝タートル！作る。
かめた！５０ ４ 角形。
かめた！９０ 左回り ペンなし。
かめた！５０ 歩く ペンあり。
かめた！５０ ４ 角形 （赤）図形を作る。
```

（『ペンなし』実行前の四角形は赤く色が塗られない）

『タートル！線の色』を実行した際に、それ以前に描画した線の色が変わらない

```
かめた＝タートル！作る。
かめた！（赤）線の色１００歩く９０左回り。
かめた！（青）線の色１００歩く９０左回り。
かめた！（緑）線の色１００歩く９０左回り。
かめた！（黄）線の色１００歩く９０左回り。
```

（４色の線からなる四角形が描画される）

本来構文エラーとなるプログラムが通ってしまう場合がある

オンライン版では、本来エラーが起こるはずの構文がエラーとならないケースを確認しています。

```
//代入の左式に（）が使えてしまう
（かめた） ＝ タートル！作る。
```

```
//最後の文が途中で終わっているにも関わらずエラーにならないケースがある
かめた＝タートル！
```

```
//関数の最後が『」』で閉じられていないにも関わらずエラーにならないケースがある
処理＝「
 かめた＝タートル！作る。
 かめた！１００歩く。
```

```
//プログラムの最後に『。』が抜けているにも関わらずエラーにならない
かめた＝タートル！作る。
かめた！１００歩く
```

From:
https://dolittle.eplang.jp/ - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:
https://dolittle.eplang.jp/ch_jsdiff?rev=1594725576

Last update: **2020/07/14 20:19**