V3.2からV3.3の変更点

機能の追加と修正

- 編集画面でプログラムをリアルタイムでチェックするようにしました。構文エラーがある間は画面に薄く色がつきます。
- 編集画面の標準のフォントサイズを16ptから24ptに変更して大きめの文字が表示されるようにしました。
- Windowsの画面解像度(DPI)の変更に対応しました。
- 外部機器制御機能を追加パッケージとして用意しました。
- 統計機能を追加しました。テーブルを利用したデータ集計や統計機能を利用できます。
- 配列の要素を「a[1]読む」の代りに「a_1」の形でも参照できるようにしました。
- タートルオブジェクトの「変身する」で、プログラムファイル「dtl」と同じフォルダにある画像をファイル名のみで指定できるようにしました。
- WebAPIオブジェクトを追加しました。インターネットで公開されている各種WebAPIを利用できます。
- WebAPIのサンプルプログラムとして「api_book.dtl」「api_okashi.dtl」「api_station.dtl」「api_weather.dtl」「api_zipcloud.dtl」の5個のファイルを追加しました。
- Webクライアントの「読む」でポート番号とエンコーディングを指定できるようにしました。
- ラベルに「変身する」を追加しました。画像ファイルを貼ることができます。
- GUIオブジェクトを参照すると内部に格納された文字列が返るようにしました。テキストエリアとリストは各行が空白で連結され、選択メニューは選択されている要素が返ります。
- 音楽のバンドオブジェクトの「作る」でメンバーを指定できるようにしました。
- 楽器オブジェクトを楽器名を指定せずに作ると楽器番号１のピアノのオブジェクトが作られるようにしました。
- テキストファイルに「新規？」を追加しました。ファイルが存在しないことを確認します。
- テキストファイルで存在ファイルを読んだときに、未定義オブジェクトではなく、空の配列を返すように変更しました。
- 全オブジェクトに「propnames」命令を追加しました。オブジェクトに定義されているプロパティ名を配列で返します。
- 全オブジェクトに「setprop」命令と「getprop」命令を追加しました。プロパティを設定したり参照したりできます。
- ルートオブジェクトに「作る」命令を追加しました。独自のオブジェクトを定義する際に使えます。
- ルートオブジェクトと配列オブジェクトを参照したときに、内部のプロパティと要素をJSON形式の文字列で返すようにしました。

不具合の修正

- 編集画面右側の編集ボタンやボタンなどのGUIオブジェクトで、表示される文字の右端が切れたり「…」と省略されて表示される不具合を修正しました。
- 編集画面と実行画面をCtrl-T（MacではCommand-T）で切り替えられない不具合を修正しました。
- 実行直後にボタン等に定義したショートカットキーが有効にならない不具合を修正しました。
- ボタンの動作やタートルの衝突などのメソッドを実行したときにエラーが表示されない不具合を修正しました。
- タートルの「変身する」で指定した画像ファイルを読めなかったときに、タートルが消えて未定義オブジェクトが返される不具合を修正しました。
- ボタンの「作る」で指定した数値が表示されない不具合を修正しました。
- 要素が8個以上のリストを作成したときにスクロールバーだけの表示になる不具合を修正しました。

- 長い文字列でリストを作成したときに要素が表示されない不具合を修正しました。
- 実行画面を印刷したときに、上部の枠線の位置を正しく印刷されるようにし、画面の下部にファイル名を印刷するようにしました。
- 音楽演奏時に一部の楽器のみ音が出ることから、マニュアルに音の出る楽器を調べるプログラムを掲載し、サンプルプログラムで使用する楽器をWindowsで音の出る楽器に変更しました。
- ネットワーク通信時に同時に大量の書き込みを行うとエラーが発生する不具合を修正しました。

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

Permanent link:
https://dolittle.eplang.jp/release_note330?rev=1578400092

Last update: **2020/01/07 21:28**