

# Příklad LUA skriptů

Display je vybaveno ukázkovými skripty pro pohyb textu. Skripty jsou napsané tak aby šlo upravit zobrazení.

- Jeden pohyblivý text přes celý panel
  - pro změnu textu je třeba upravit hodnotu „text“ a „sc0“

-- příklad pokročilého skriptu

```
function position(num)
    local ret
    if num < 0 then
        num = -num
        ret = "\\x-"
    else
        ret = "\\x"
    end
    if num < 10 then
        return ret .. "00" .. num
    elseif num < 100 then
        return ret .. "0" .. num
    elseif num > 999 then
        num = 999
    end
    return ret .. num
end

-- tato funkce je volána pravidelně a musí vracet text ke zobrazení
function update_text(counter)
    scp = scp - 2 -- tady lze přidat rychlost, 2 = počet bodů
    if scp < sc0 then
        scp = sc1
    end
    return position(scp) .. text
end

-- toto je konec kam až text dojde (liší se dle délky textu a efektu)
sc0 = -256
-- toto je začátek odkud text přijede (rozlišení panelu)
sc1 = 96
-- toto je text který pojede
text = "\\b\\aScrolující text pokus bla bla The Sting atd atd .."
-- počáteční pozice
scp = sc1
-- rychlost animování
setPeriod(1)
```

- Jeden nehybný a jeden pohyblivý text.
  - pro změnu pohyblivého textu je třeba upravit hodnotu „text“ a „sc0“
  - pro měnu statického textu je třeba upravit hodnotu „txt0“

-- příklad pokročilého skriptu

```
function position(num)
  local ret
  if num < 0 then
    num = -num
    ret = "\\x-"
  else
    ret = "\\x"
  end
  if num < 10 then
    return ret .. "00" .. num
  elseif num < 100 then
    return ret .. "0" .. num
  elseif num > 999 then
    num = 999
  end
  return ret .. num
end

-- tato funkce je volána pravidelně a musí vracet text ke zobrazení
function update_text(counter)
  scp = scp - 2 -- tady lze přidat rychlost, 2 = počet bodů
  if scp < sc0 then
    scp = sc1
  end
  return txt0 .. "\\l" .. position(scp) .. text
end

-- toto je konec kam až text dojde (liší se dle délky textu a efektu)
sc0 = -128
-- toto je začátek odkud text přijede (rozlišení panelu)
sc1 = 96
-- toto je text který nepojede
txt0 = "\\r\\x017Statický text"
-- toto je text který pojede
text = "\\gScrollující text na druhém řádku ..."
-- počáteční pozice
scp = sc1
-- rychlost animování
setPeriod(1)
```

- Složitější animace, dva texty přecházející v jeden.
  - hodnota „scl“ musí být přesně délka textu v pixelech
  - hodnota „text“ je text ke zobrazení
  - hodnota „wait0“ je doba zobrazení dvou textů po střetu
  - hodnota „wait1“ je doba zobrazení jednoho velkého textu
    - po uplynutí této doby dojde k opakování animace

-- příklad pokročilého skriptu

```
function position(num)
  local ret
  if num < 0 then
    num = -num
    ret = "\\x-"
  else
    ret = "\\x"
  end
  if num < 10 then
    return ret .. "00" .. num
  elseif num < 100 then
    return ret .. "0" .. num
  elseif num > 999 then
    num = 999
  end
  return ret .. num
end

function update_text_scroll(counter)
  scp = scp + 4 -- tady lze přidat rychlost, 4 = počet bodů
  if scp >= sct then
    scp = sct
    tw = tw + 1
    if tw >= wait0 then
      tw = 0
      update_text = update_text_big
    end
  end
  return "\\g" .. position(scp-scl) .. text .. "\\l\\r" .. position(96-
scp) .. text
end

function update_text_big(counter)
  tw = tw + 1
  if tw >= wait1 then
    tw = 0
    scp = -16 -- tady lze změnit posun = doba bez zobrazení
    update_text = update_text_scroll
  end
  return "\\a\\b" .. position(96-scp) .. text
end

-- délka textu
scl = 26
```

```
-- konec animace (střed dle textu)
sct = 48 + (scl/2)
-- text ke zobrazení
text = "pokus"
-- čas čekání po střetu
wait0 = 2
-- čas čekání po zvětšení
wait1 = 30
-- proměnné procesu
scp = -10
tw = 0
-- rychlost animace
setPeriod(1)
-- tato funkce je volána pravidelně a musí vracet text ke zobrazení
update_text = update_text_scroll
```

Skripty je možné ve webovém rozhraní kopírovat jako text. Při úpravě zdrojového skriptu označit vše CTRL+A, zkopírovat do schránky CTRL+C a poté vložit do jiného, např. nově vytvořeného (pozor na možnost „pokročilý“) pomocí CTRL+A a poté CTRL+V.