Gura モジュールリファレンス - sdl

Updated: June 15, 2012

copyright © 2011-2012 Yutaka SAITO

目次

1. このリファレンスについて 3

2. リファレンス 4

2.1. 命名規則 4

2.2. モジュール関数 4

2.3. sdl.Cursorクラス 7

2.3.1. 7

2.3.2. インスタンスメソッド 7

2.4. sdl.Timerクラス 7

2.4.1. インスタンスメソッド 7

2.5. sdl.PixelFormatクラス 7

2.5.1. インスタンスメソッド 7

2.6. sdl.Surfaceクラス 7

2.6.1. インスタンスの生成 7

2.6.2. インスタンスメソッド 8

2.7. sdl.Overlayクラス 8

2.7.1. インスタンスメソッド 8

2.8. sdl.Joystickクラス 8

2.8.1. インスタンスメソッド 8

2.9. sdl.AudioSpecクラス 9

2.9.1. インスタンスメソッド 9

2.10. sdl.AudioCVTクラス 9

2.10.1. インスタンスメソッド 9

2.11. sdl.CDクラス 9

2.11.1. インスタンスメソッド 9

このリファレンスについて

本リファレンスはGura のsdlモジュールで定義されている関数やクラスの仕様について説明します。

SDLのオフィシャルサイトはhttp://www.libsdl.org/ です。

リファレンス

命名規則

## モジュール関数

sdl.AddEvents(events[]:Event, mask:number)

sdl.AddTimer(interval:number, callback?:function):[thread] {block?}

sdl.AudioCVT(src\_format:number, src\_channels:number, src\_rate:number, dst\_format:number, dst\_channels:number, dst\_rate:number)

sdl.AudioSpec(freq:number => 22050, format:number => 32784, channels:number => 1, samples:number => 8192, callback?:function)

sdl.BlitSurface(src:Surface, srcrect, dst:Surface, dstrect)

sdl.BuildAudioCVT(src\_format:number, src\_channels:number, src\_rate:number, dst\_format:number, dst\_channels:number, dst\_rate:number)

sdl.CDName(drive:number):map

sdl.CDNumDrives()

sdl.CDOpen(drive:number)

sdl.CheckKeyState(key:number):map

sdl.CloseAudio():void

sdl.Color(r:number, g:number, b:number):map

sdl.CreateCursor(data:binary, mask:binary, w:number, h:number, hot\_x:number, hot\_y:number)

sdl.CreateRGBSurface(flags:number, width:number, height:number, depth:number, Rmask:number, Gmask:number, Bmask:number, Amask:number) {block?}

sdl.CreateRGBSurfaceFrom(image:image) {block?}

sdl.CreateYUVOverlay(width:number, height:number, format:number, display:Surface)

sdl.Delay(ms:number):void

sdl.EnableKeyRepeat(delay:number, interval:number)

sdl.EnableUNICODE(enable:number)

sdl.EventState(type:number, state:number)

sdl.GL\_GetAttribute(attr:number)

sdl.GL\_SetAttribute(attr:number, value:number)

sdl.GL\_SwapBuffers():void

sdl.GetAppState()

sdl.GetAudioStatus()

sdl.GetCursor()

sdl.GetError()

sdl.GetEventFilter()

sdl.GetEvents(numevents:number, mask:number)

sdl.GetGammaRamp()

sdl.GetKeyName(key:number)

sdl.GetModState()

sdl.GetMouseState()

sdl.GetRelativeMouseState()

sdl.GetTicks()

sdl.GetVideoInfo()

sdl.GetVideoSurface() {block?}

sdl.Init(flags:number)

sdl.InitSubSystem(flags:number)

sdl.JoystickEventState(state:number)

sdl.JoystickName(index:number):map

sdl.JoystickOpen(index:number):map

sdl.JoystickOpened(index:number):map

sdl.JoystickUpdate():void

sdl.ListModes()

sdl.LoadBMP(file:string) {block?}

sdl.LoadImage(file:string) {block?}

sdl.LoadWAV(file:string)

sdl.LockAudio():void

sdl.NumJoysticks()

sdl.OpenAudio(desired:AudioSpec)

sdl.PauseAudio(pause\_on:number):void

sdl.PeekEvents(numevents:number, mask:number)

sdl.PollEvent()

sdl.PumpEvents():void

sdl.PushEvent(event:Event)

sdl.Quit():void

sdl.QuitSubSystem(flags:number):void

sdl.Rect(x:number, y:number, w:number, h:number):map

sdl.SetCursor(cursor:Cursor):void

sdl.SetEventFilter(filter:function)

sdl.SetGamma(redgamma:number, greengamma:number, bluegamma:number)

sdl.SetGammaRamp(redtable[]:number, greentable[]:number, bluetable[]:number)

sdl.SetModState(modstate:number):void

sdl.SetVideoMode(width:number, height:number, bpp:number, flags:number) {block?}

sdl.ShowCursor(toggle:number)

sdl.UnlockAudio():void

sdl.VideoDriverName()

sdl.VideoModeOK(width:number, height:number, bpp:number, flags:number)

sdl.WM\_GetCaption()

sdl.WM\_GrabInput(mode:number)

sdl.WM\_IconifyWindow()

sdl.WM\_SetCaption(title:string, icon:string):void

sdl.WM\_SetIcon(surface:Surface, mask?:binary)

sdl.WM\_ToggleFullScreen(surface:Surface)

sdl.WaitEvent()

sdl.WarpMouse(x:number, y:number):void

sdl.WasInit(flags:number)

sdl.Cursorクラス

### 

### インスタンスメソッド

sdl.Cursor#FreeCursor():void

sdl.Timerクラス

### インスタンスメソッド

sdl.Timer#RemoveTimer()

sdl.PixelFormatクラス

### インスタンスメソッド

sdl.PixelFormat#GetRGB(pixel:number)

sdl.PixelFormat#GetRGBA(pixel:number)

sdl.PixelFormat#MapRGB(r:number, g:number, b:number)

sdl.PixelFormat#MapRGBA(r:number, g:number, b:number, a:number)

sdl.Surfaceクラス

### インスタンスの生成

sdl.CreateRGBSurface(flags:number, width:number, height:number, depth:number,  
Rmask:number, Gmask:number, Bmask:number, Amask:number) {block?}

sdl.CreateRGBSurfaceFrom(image:image) {block?}

### インスタンスメソッド

sdl.Surface#ConvertSurface(fmt:PixelFormat, flag:number) {block?}

sdl.Surface#DisplayFormat() {block?}

sdl.Surface#DisplayFormatAlpha() {block?}

sdl.Surface#FillRect(rect:Rect, color:Color):map:void

sdl.Surface#Flip()

sdl.Surface#GetClipRect()

sdl.Surface#LockSurface()

sdl.Surface#PutSurface(src:Surface, x:number => 0, y:number => 0):map

sdl.Surface#SaveBMP(file:string):void

sdl.Surface#SetAlpha(flag:number, alpha:number)

sdl.Surface#SetClipRect(rect:Rect):map:void

sdl.Surface#SetColorKey(flag:number, key:number)

sdl.Surface#SetColors(colors[]:Color, firstcolor:number => 0)

sdl.Surface#SetPalette(flags:number, colors[]:Color, firstcolor:number => 0)

sdl.Surface#UnlockSurface():void

sdl.Surface#UpdateRect(x:number => 0, y:number => 0, w:number => 0, h:number => 0):void

sdl.Surface#UpdateRects(rects[]:Rect):void

sdl.Overlayクラス

### インスタンスメソッド

sdl.Overlay#DisplayYUVOverlay(dstrect:Rect)

sdl.Overlay#LockYUVOverlay()

sdl.Overlay#UnlockYUVOverlay():void

sdl.Joystickクラス

### インスタンスメソッド

sdl.Joystick#JoystickClose():void

sdl.Joystick#JoystickGetAxis(axis:number)

sdl.Joystick#JoystickGetBall(ball:number)

sdl.Joystick#JoystickGetButton(button:number)

sdl.Joystick#JoystickGetHat(hat:number)

sdl.Joystick#JoystickIndex()

sdl.Joystick#JoystickNumAxes()

sdl.Joystick#JoystickNumBalls()

sdl.Joystick#JoystickNumButtons()

sdl.Joystick#JoystickNumHats()

sdl.AudioSpecクラス

### インスタンスメソッド

sdl.AudioSpec#MixAudio(src:AudioSpec, volume:number)

sdl.AudioCVTクラス

### インスタンスメソッド

sdl.AudioCVT#ConvertAudio()

sdl.CDクラス

### インスタンスメソッド

sdl.CD#CDClose():void

sdl.CD#CDEject()

sdl.CD#CDPause()

sdl.CD#CDPlay(start:number, length:number)

sdl.CD#CDPlayTracks(start\_track:number, start\_frame:number, ntracks:number, nframes:number)

sdl.CD#CDResume()

sdl.CD#CDStatus()

sdl.CD#CDStop()

sdl.CD#GetTrack(n:number):void