

IchigoLatte 1.0.1 ECMAScript

[Implemented]

- * var
- * function, return
- * if-else
- * while, break
- * number literal
- * string("") literal
- * =, +, -, *, /, ==, !=, <, >, %, <=, >=, !
- * , ;
- * { }
- * new, this
- * //
- * +, - as immediate value
- * multiple var
- * try-catch, throw
- * >>, <<, &, |, ^, ~

[Global object: latte]

- * "latte."は省略する必要があります。
- * 'latte' members
 - * log(v, ...)
 - * led(v)
 - * btn()
 - * gpin(v)
 - * out(v)
 - * cls()
 - * lc(x, y)
 - * sleep(v)
 - * inkey()
 - * rnd(v)
 - * chr(v)
 - * sin8(v)
 - * tick()
 - * ana(p)
 - * scr(x, y)
 - * pwm(p, d)
 - * pwmt(t)
 - * scroll(v)
 - * video(v)
 - * setTout(f, d)
 - * setKprs(f)
 - * setBprs(f)
 - * input()
 - * bps(v)
 - * uart()
 - * i2cw(a, ...)
 - * i2cr(a, ...)
 - * exit(v)
 - * lrun(n)
 - * env(n)
 - * mem()
 - * ver()
- * 'Array' members
 - * length

[NOTES]

- * new された object が持てるメンバは最大4つです。
- * 変数に関数の代入可能です。
- * 深刻な構文エラー、実行時エラーなどはLED点滅後ハードリセットします。
- * Number型は32bit整数です。
- * メソッドチェーンが動きます。
- * setTimeout的な仕組みの setTout あります。
- * try-catch, throw があります。
- * 配列があります。
- * 無名関数が動きます。
- * GPIO, UART, I2C を用いたハード制御が可能です。
- * メモリを直接読み書きできます。

