

# Štruktúra skriptu

Skript (zdrojový text) jazyka ESL pozostáva z procedúr a inicializanej asti. Inicializaná as je aktivovaná po spustení skriptu. Ide vlastne o vstupný bod, na ktorý sa predá riadenie. V rámci inicializanej asti je možné vola procedúry definované v skripte a tým vykonáva vlastný algoritmus. Prítomnosť procedúr v skripte nie je povinná. V jednoduchšom prípade je možné celý algoritmus vykonať v rámci inicializanej asti. Pri použití [HIS servera](#) sa inicializaná as Lokálneho a Remote skriptu vykonávajú súčasne.

## Pravidlá pri zápise akcií skriptu:

- Každá akcia (výkonný prvok jazyka) je zapísaná samostatne na jednom riadku. Zapísaný algoritmus je teda postupnosť akcií (riadkov), ktoré sú postupne za sebou vykonávané. Poradie vykonávania akcií je možné meniť akciami napríklad: [GOTO](#), [ON GOTO](#), [GOSUB](#), [CALL](#), [IF GOTO](#), [IF THEN ELSE](#), ...
- Komentár je vždy uvedený (začína) znakom ';' a pokračuje do konca riadku (viac riadkové komentáre nie sú možné).

Inicializaná as začína:

1. explicitne akcia [BEGIN](#),
2. ubovoná akcia okrem deklarácie [lokálnej premennej](#) alebo tela procedúry.

Nasledujúci príklad nastavuje hodnotu 1 objektu [U.Int](#), v rámci inicializanej asti (pravidlo 2).

`U.Int := 1 ;` nastaví hodnotu premennej na 1

Priradenie je v ESL chápané ako [akcia](#). V zdrojovom texte za priradením nasleduje komentár. Podľa pravidiel (pre začiatok inicializanej asti skriptu) je akcia priradenia vykonaná v inicializanej asti. Nasledujúci príklad je sémanticky (významovo) zhodný:

```
BEGIN
U.Int := 1
END
```

Akcia [END](#) explicitne ukoní vykonávanie skriptu. V tomto prípade taktiež nie je potrebná, lebo vykonávanie skriptu sa poslednou akciou [koní](#).

V nasledujúcom príklade je nastavenie hodnoty presunuté z inicializanej asti do procedúry, ktorá je zavolaná:

```
PROCEDURE Init_U_Int
U.Int := 1
END Init_U_Int
```

```
BEGIN
CALL Init_U_Int
END
```

Vykonávanie skriptu začína inicializovanou asou (akcia [BEGIN](#)). Nasledujúca akcia [CALL](#) volá procedúru *Init\_U\_Int*, ktorá nastaví hodnotu 1 do objektu [U.Int](#). Procedúra je bez parametrov. Po návrate z procedúry skript vykoná akciu [END](#) a koní. Ak sa za akciou [END](#) nachádzajú nejaké ďalšie akcie, tieto nebudú vykonané.