

ライフゲーム—その2 —J Grid OOP グラフィックスの例として—

西川 利男

1. ライフゲームを、なぜGrid OOP グラフィックスで行うのか?

まず、この理由を箇条書きであげてみると次のようになるだろう。

- ・ライフゲームはグラフィックスで動かすのが自然である。
- ・タテ・ヨコの表示は、Gridのセルが最適である。
- ・一手ずつの動きは、ボタンのイベント・ドリブンのコントロールで実行する。
- ・JのWindows GridグラフィックスはOOPプログラミングで行われる。

2. JのGrid OOPは易しい

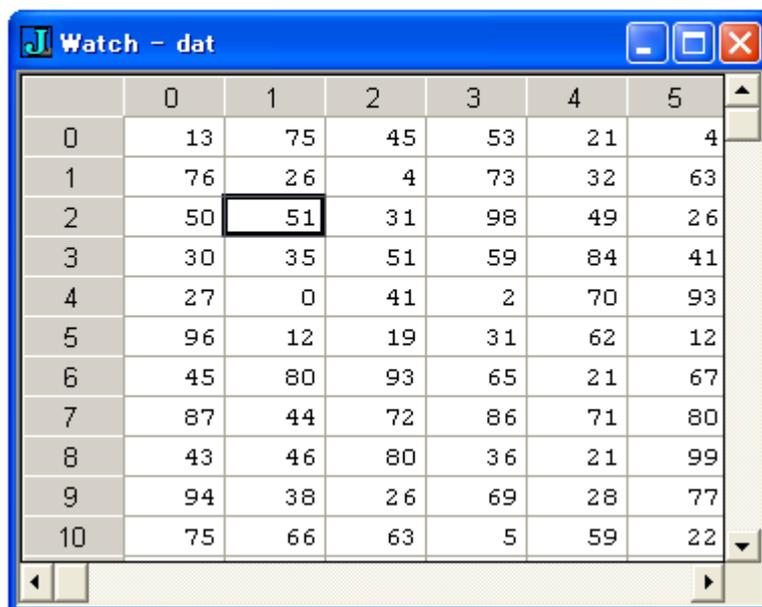
JのGridとはExcelと同様のスプレッドシートである。これをExcelのように使うだけなら、しごく易しい。以下のように、打ち込むだけで、データが表示され、表計算などが出来るようになる。

Chris BurkeによるGrid OOPの紹介があるが[1]、最後は次のように結んである。

“OOP is easy in J!”

[1] Chris Burke, “J4 and OOP”, VECTOR, Vol.14, No.4, 103(1998).

```
dat =; ?30 30$100
load 'jwatch'
a =. conew 'jwatch'
create_a 'dat'
```



	0	1	2	3	4	5
0	13	75	45	53	21	4
1	76	26	4	73	32	63
2	50	51	31	98	49	26
3	30	35	51	59	84	41
4	27	0	41	2	70	93
5	96	12	19	31	62	12
6	45	80	93	65	21	67
7	87	44	72	86	71	80
8	43	46	80	36	21	99
9	94	38	26	69	28	77
10	75	66	63	5	59	22

ここでは、やや突っ込んだ使い方をするので、このあと J-OOP の基本を述べよう。

3. Jとオブジェクト指向プログラミング(OOP)

いまでは、大きなプログラムの開発は、分割し、モジュール化して行うのが常識である。オブジェクト指向プログラミング(Object Oriented Programming OOP)とは分割モジュール化の一つだが、その最新の手法である。

従来からの手法にサブルーチン・コールがある。ここでは頻繁に使う処理はサブルーチンとして作られ、これと呼ぶのはメイン・プログラムからであり、自分の作業場所は固定しているので単純である。

一方、オブジェクト指向ではこれとは違う考え方をする。Jのオブジェクト指向については以前、報告したことがあるので[2][3]、ここではあらすじだけを述べる。

[2] 西川利男、「Jのオブジェクト指向プログラミング(OOP) - その1

JのOOPとは一簡単な例でやってみる」JAPLA シンポジウム資料 2005/12/10

[3] 西川利男、「Jのオブジェクト指向プログラミング(OOP) - その2

Jのスプレッドシート(Grid)と数独パズルへの適用」同上

まず、Jではモジュールの論理的な格納場所を示すのに、ロケール(locale)というとらえ方をするが、これに慣れなくてはならない。

Jを起動して、最初に自分のいる作業場所はbaseというロケールである。そして、かつてのサブルーチンに代わって、頻繁に使う処理などのモジュールはクラスとして作られる。

クラスを使用するときには、直接ではなく、一種の写しであるインスタンスを、次のコマンドにより生成し、それを用いて行う。

```
ins =: '' conew 'Class_Name'
```

これらを扱う次のコマンドがある。ここで最初のcoはclass objectの意味である。

```
conl '' ..... すべてのロケールを示す  
conl 0 ..... 名前付きロケールを示す  
conl 1 ..... 番号付きロケールを示す  
coname '' ..... 現在のロケール名を示す
```

JのOOPのポイントは、baseとインスタンスとの間で、値や関数(OOPではメソッドと呼ぶ)の参照をどう行うかにかかっている。

すなわち、baseの中からインスタンスinsの値を参照するには、次のようにする。

```
value__ins(アンダーバー 2個)
```

一方、クラスの中でbaseの値を参照するには、次のようにする。

```
Value_base_ (アンダーバー 1個で区切り、さらにアンダーバー 1個を付ける)
```

これら2つのJの特別な記法の違いに注意。

4. ライフゲームGridグラフィックス版のプログラム構成

JのOOPプログラムは起動プログラム(base)とクラスプログラムとから成る。

- ・ 起動プログラム(Life_Game. ijs).....前回のライフゲーム素朴版を元に拡張
ライフゲームの計算プログラム(lif, lifeなど)
ライフゲームのデータ
ライフゲームの起動.....オブジェクト・インスタンス作成
- ・ クラス・プログラム(User¥plifegame. ijs)
グラフィックスのフォーム作成
ライフゲーム実行のコントロールのボタン、エディットボックス
ライフゲームのデータ作成、テスト実行など
プログラムはgrid機能の実現のために、jwatchを継承している。

5. 起動プログラム

ライフゲームの初期パターンの配列データとライフゲームの計算処理プログラム、は前回のプログラムをそのまま用いる。

これに加えて、つぎのクラスファイルのロードおよびライフゲームの実行のためには、オブジェクト・インスタンス作成のプログラムが必要になる。

```
corequire 'user¥classes¥plifegame.ijs'
```

```
NB. Usage: =====
```

```
NB. run LFBc
```

```
NB. run Glider
```

```
LIFEV =: LValue NB. running valuable
```

```
COL =: 16
```

```
ROW =: 20
```

```
run =: 3 : 0
```

```
if. 0 = #y. do. y. =. LFBc end.
```

```
LValue =: (COL, ROW, 1, 2) expand (". y.)
```

```
w =: '' conew 'plifegame'
```

```
)
```

実行するには

run (ライフゲームの初期パターンデータ)

でおこなう。

Lvalue は配列データで、LIFEV は計算処理途中の値の格納で、ロケール base とインスタンスでグローバル共用する。Grid 画面のセルのタテ・ヨコの値は COL, ROW でグローバルである。

6. クラス・プログラム

クラス・プログラムの作成といっても、通常のプログラム・スクリプトの場合とそれほど変わることはない。実際には

```
[File]-[New Class]
```

とすると Wizard が働き、それに従って行えばよい。次のように最初の設定を行ってくれる。

クラス・プログラムの最初は次のコマンドから始める。他から参照されるべきクラスの名前を示す。ユーザ作成のクラスの名前は 'p' で始める。

```
coclass 'plifegame'
```

必要な親クラスなどをロードする。

```
require 'jwatch'
```

ここには、grid で用いるいろいろな機能がすべて備えられている。

このとき、自動的に作られる

```
create
```

は、インスタンス実行の最初に実行される関数で、base からの値などの引渡しを行うことが出来る。

フォームの設計、作成は、[Edit]-[Form Editor]を開くと、やはり Wizardにより、コードは自動的に作られる。また、ここでボタン、エディットボックスなどの作成を行い、コードの入力、編集ができる。

このあたりの実際の J のスクリプトを見てみよう。

```
NB. grid class for life game
coclass 'plifegame'
require 'jwatch'
require 'gl2'
```

NB. フォームの定義([Edit]-[Form Editor]で自動的に作られる)

```
PGRID2=: 0 : 0
pc pgrid2;pn "Life Game";
xywh 6 6 209 144;cc grid isigraph;
xywh 224 140 34 11;cc Go button;
xywh 224 71 34 11;cc Set button;
xywh 224 123 34 11;cc fibo button;cn "Fibo";
xywh 225 46 34 11;cc life button;cn "Life-Go";
xywh 6 154 34 11;cc e1 edit ws_border es_autohscroll;
xywh 48 154 32 11;cc e2 edit ws_border es_autohscroll;
xywh 87 154 50 11;cc e3 edit ws_border es_autohscroll;
xywh 225 29 34 11;cc Load button;
xywh 225 89 34 11;cc Test button;cn "Test-Go";
xywh 225 7 33 11;cc e4 edit ws_border es_autohscroll;
pas 6 6;pcenter;ptop;
rem form end;
)
```

NB. 最初に実行される。フォームと Grid の表示をおこなう。

```
create=: 3 : 0
wd PGRID2
formhwnd=: wd'qhwndp'
Col =: COL_base_
Row =: ROW_base_
I_Life =: 0
wd'pshow'
)
```

NB. クラスオブジェクトの終了

```
destroy=: 3 : 0
wd 'pclose'
codestroy''
)
```

```
pgrid2_close=:destroy
```

```
formselect=: 3 : 'wd' psel '' ,formhwnd'
```

ライフゲームのデータをロードするには、'Load' ボタンを押して行うが、そのコントロールの内容を示すコードは次のようになる。

NB. Push Load Button, then display values of base in grid

```
pgrid2_Load_button=: 3 : 0
glssel'grid'
glmapraw ''
glmap MM_TEXT
glnoerasebkgnd 1
glgrid ''
glshow'
'XX YY' =: 2{. ". wd'qchildxywhx grid' NB. current position and size
(XX, YY) make_cell Col, Row
LIFEV_base_ =: LValue_base_ NB. loaded value from base
glgridtext ;("each LIFEV_base_{' *'},each 0{a. NB. display values
glpaintx ''
)
```

gridのセル表示を行ったのち、baseよりライフ・ゲームのデータをクラス・オブジェクトのデータに取り込む。

ここで、サブルーチンmake_cellは、配列からセル位置に貼り付けるものである。

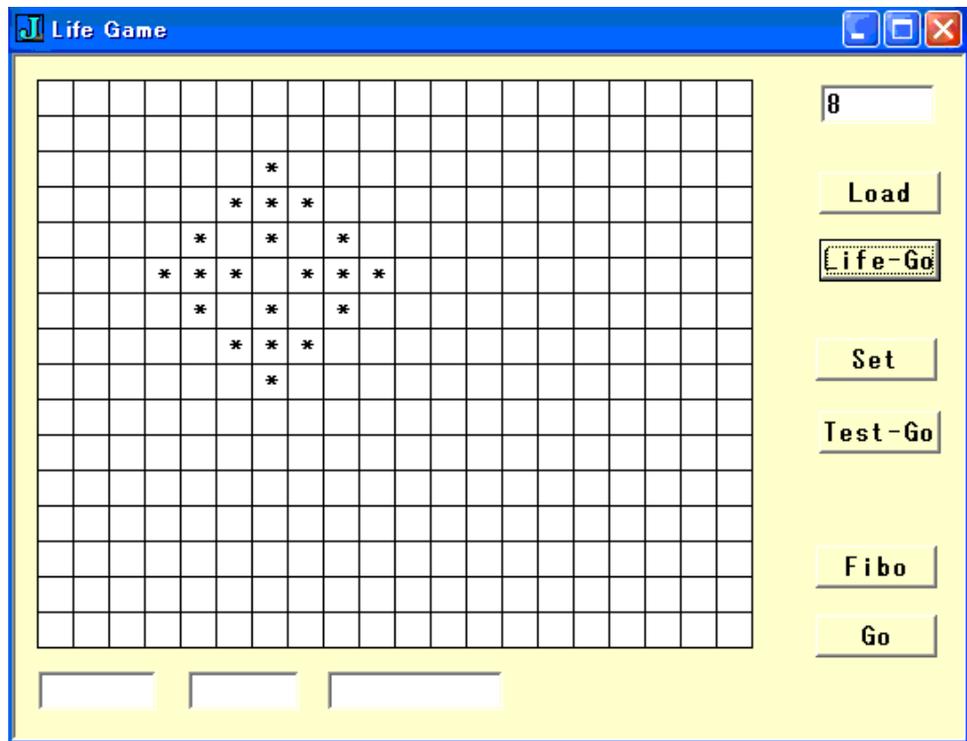
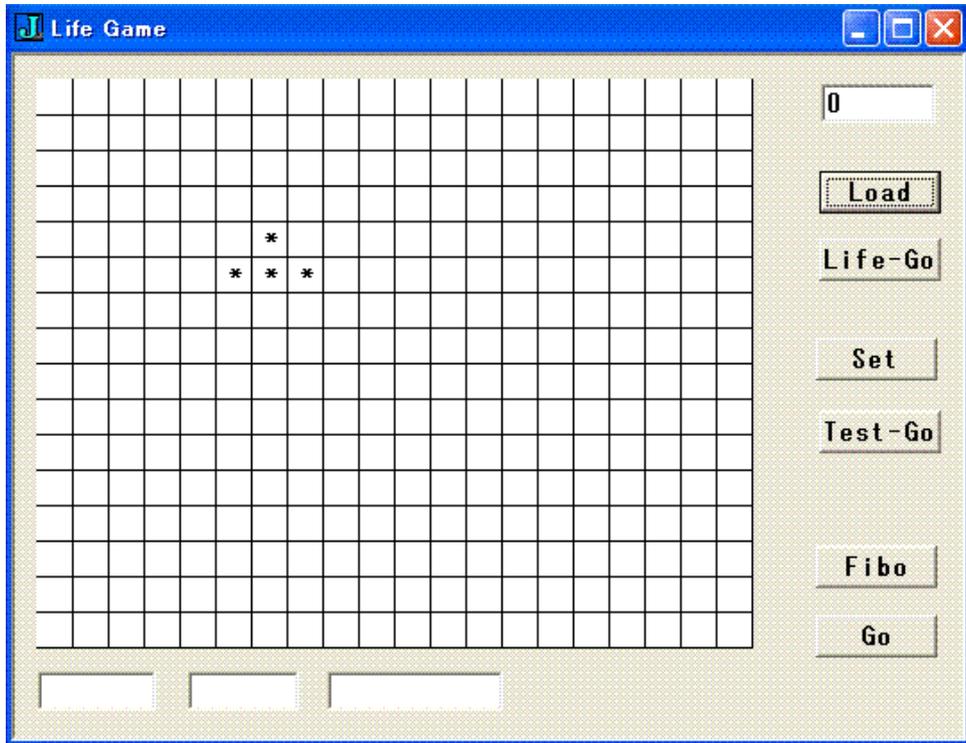
```
make_cell =: 3 : 0
:
'XX YY' =. x.
'R C' =. y.
wd 'setxywhx grid ',": XX, YY, (>:C*WX), (>:R*HX)
glgridrc R, C
glgridw C$WX
glgridh R$HX
)
```

つぎに、ボタン'Life_go'を押すと、ライフゲームは1ステップずつ進行する。

```
pgrid2_life_button=: 3 : 0
LIFEV_base_ =: life_base_ LIFEV_base_
glgridtext ;("each LIFEV_base_{' *'},each 0{a. NB. display values
I_Life =: I_Life + 1
wd 'set e4 ', ": I_Life
glpaintx ''
)
```

ここでは、いずれもbaseにあるライフ・ゲームの配列データLIFEV_base_を、ライフ・ゲームの操作関数life_base_により1ステップ進め、配列データLIFEV_base_を更新している。その配列データを文字列にしてglgridtextによりgridのセルに書き込んで表示するのである。

7. Grid ライフゲームの進行の実際



8. パターンのマニュアル入力によるライフゲーム

マウスにより位置をきめつつ、ライフゲームのデータをマニュアルで設定したい。まず、マウス指定でセル位置とセルの値を得る左ボタンを作った。そのコントロールのコードを示す。入力したマウスのピクセル位置 sysdata から grid のセルの位置に変換する関数 sys2cel が必要である。

```
NB. mouse left button to display position and value =====
pgrid2_grid_mbltdown=: 3 : 0
  RC =. <:"(0) (1, 1) + sys2cel sysdata
NB. smoutput sysdata NB. output object value on the session manager window
NB. smoutput sys2cel sysdata
  ('R';'C') =. RC
NB. glgridmark RC,1 1
NB. glgriddrawmark''
NB. cell position and data
  wd 'set e1 ', ": R
  wd 'set e2 ', ": C
  cdata =: glgridgettext R, C
NB. smoutput cdata NB. write character data on ijk window
NB. smoutput val cdata NB. write asc-val of data on ijk window
  if. 42 = val cdata
    do. wd 'set e3 "*"
    else. wd 'set e3 ', cdata
  end.
  glpaintx ''
)
```

NB. Subprogram called mbltdown and mbrdown

```
sys2cel =: 3 : 0
  d=. (0{d),-/3 1{d=. ".y.
  gridhs =. Col$HX
  gridws =. Row$WX
  rc=. (+/(1{d}>:+/¥gridhs) , +/(0{d}>:+/¥gridws
  rc
)
```

マウスでセルを指定して、セルにデータを入力、編集するには思いがけない手法が必要になる。そのボタンコントロール(マウスの左ボタン)のコードを見てみよう。

```
editflag=: 0
pgrid2_grid_mbrdown=: 3 : 0
  if. editflag do. doedit'' end.
RC =: sys2cel sysdata
('R';'C') =. RC
NB. smoutput RC
glgridmark RC,1 1
```

```

glgriddrawmark''
d=. glgridgettext RC
glgridedit d
glgridedit 1
NB. glgridedit ''          NB. create edit box (= blank cell)
editflag=: 1
NB. glpaintx ''
)

doedit=: 3 : 0
d=. ". glgridgetedit''     NB. get contents of edit box
glgridrchw RC,1 1         NB. subarray for gridtext command
NB. write data from edit box(d) into cell / '*' for 1, ' ' for 0
select. d
  case. 1 do. glgridtext '*
  case. 0 do. glgridtext ' '
end.
if. 1 = #d do. LIFDA =: d (< RC) } LIFDA end. NB. write data to LIFDA array
glgridedit 0              NB. close edit box
editflag=:0
glpaintx ''
)

```

サブプログラム doedit では、マウスクリックのセル位置で、小さなエディットボックスが開き、それにキー入力が行なわれる、というしくみで、セルにデータが入れられる。

'1' でセルには '*' が、'0' で ' ' が表示される。'1','0' の値はライフ・ゲームのパターン配列として以後使われる。

ボタン 'Set' を押した後、上のようにマウスの左ボタンで、ライフ・ゲームのデータを作りセットする。

```

NB. Push Set Button, then display values of base in grid
pgrid2_Set_button=: 3 : 0
glssel' grid'
glmapraw ''
glmap MM_TEXT
glnoerasebkgn 1
glgrid ''
glshow''
'XX YY' =: 2{. ". wd'qchildxywhx grid' NB. current position and size
(XX, YY) make_cell Col, Row
LIFDA =: (Col, Row)$0, 0
glgridtext ;("each LIFDA{' *'),each 0{a.
I_Life =: 0
wd 'set e4 ', ": I_Life

```

```
glpaintx ''
)
```

実行にはボタン' Test_go'により1ステップずつ、ライフ・ゲームを進めることは同様である。

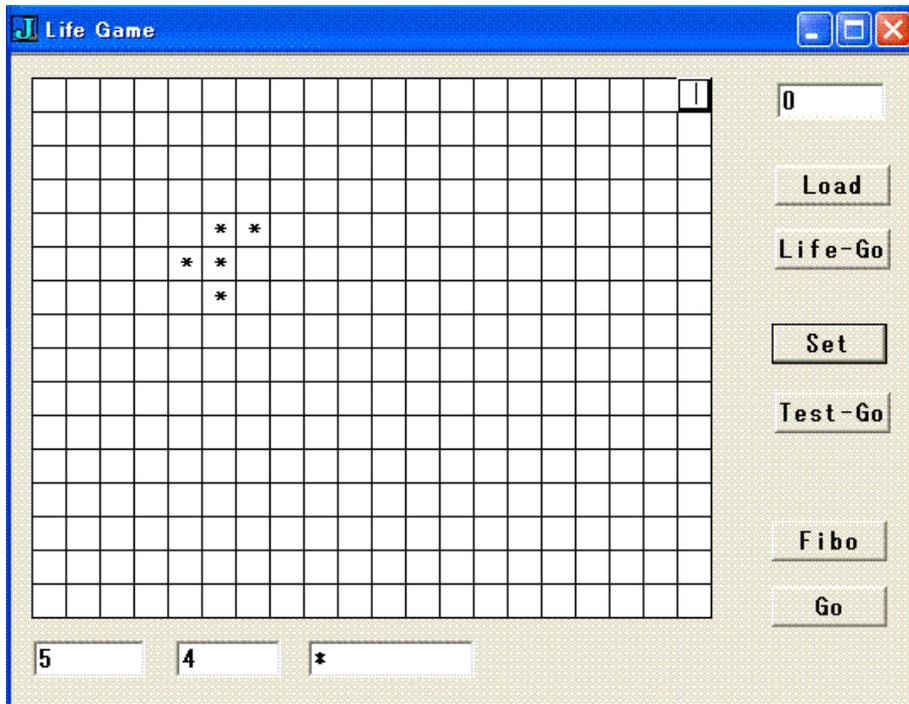
```
pgrid2_Test_button=: 3 : 0
LIFDA =: life_base_ LIFDA
'XX YY' =: 2{. ". wd'qchildxywhx grid' NB. current position and size
(XX, YY) make_cell Col, Row
glgridtext ;("each LIFDA{' *'),each 0{a. NB. display values
I_Life =: I_Life + 1
wd 'set e4 ', ": I_Life
glpaintx ''
)
```

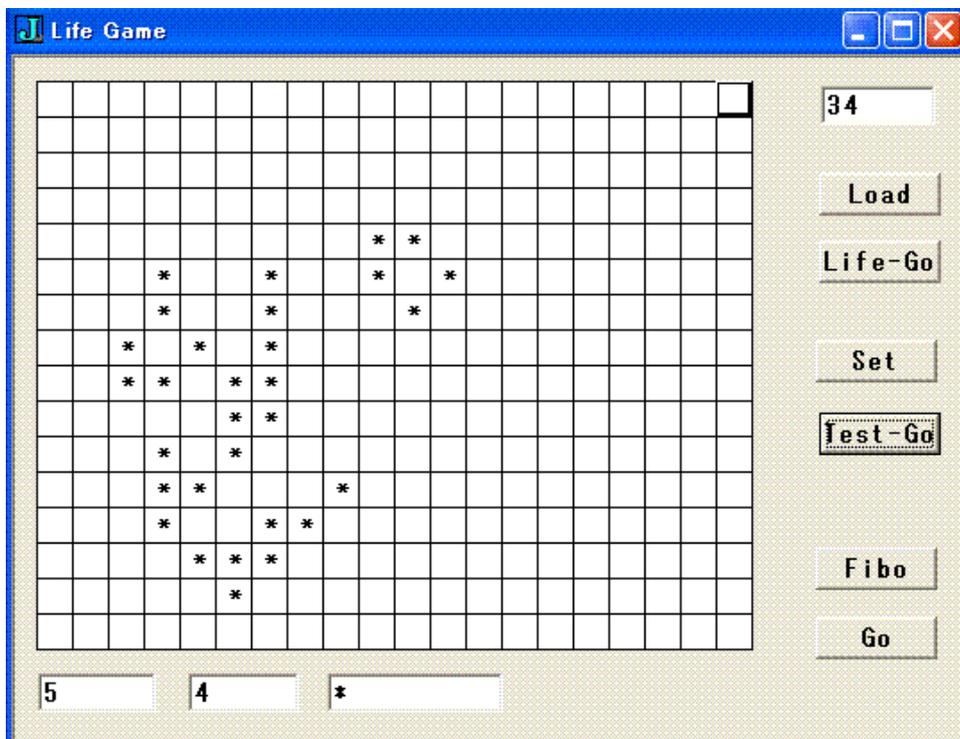
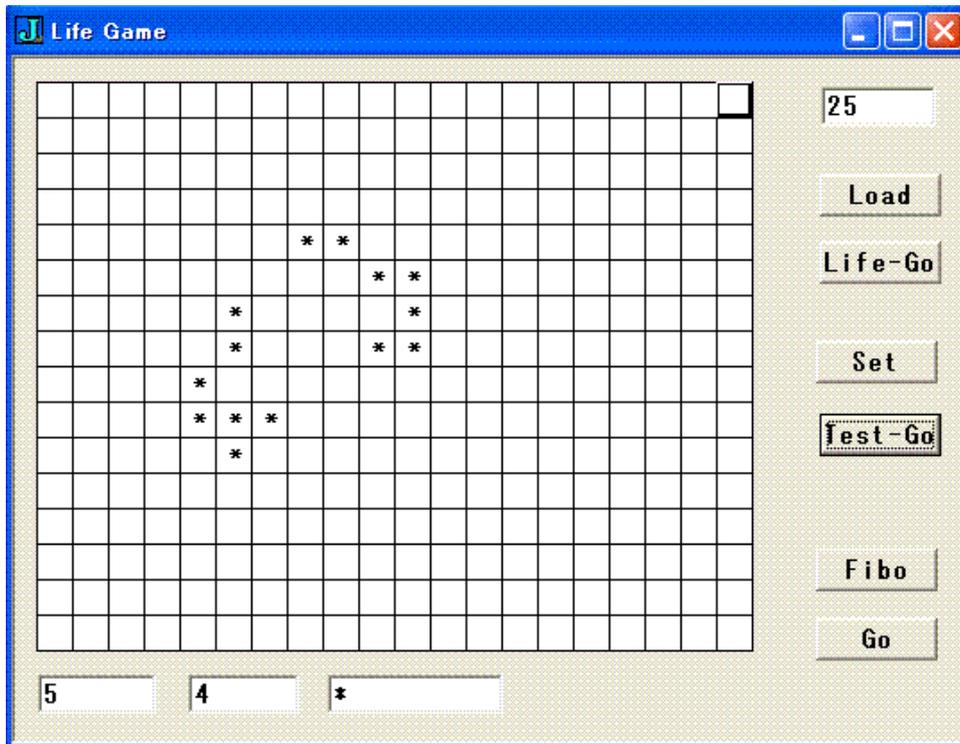
9. マニュアル設定によるライフゲームの進行の実際

初期パターンとしてはごく簡単なのに、さまざまに変化するので有名なR-ペンタミノと呼ばれるライフ・ゲームを追ってみよう。

ボタン' Set'を押した上で、マウスの右ボタンを押すとセルに入力が可能となり、'1'を入力すると、セルには'*'が表示され、'0'では空白になる。

また、マウスの左ボタンでは、セルの位置とその値が表示される。





ライフ・ゲーム Jのソース・コード-base プログラム・スクリプト

NB. Life Game

NB. programmed by Toshio Nishikawa

NB. 2011/6/1

indx =: 3 : 0

Y =. <"(0) y.

Y (,L:0) /"(0 1) Y

)

NB. indx <: i. 3

NB. +-----+-----+-----+

NB. |_1 _1|_1 0|_1 1|

NB. +-----+-----+-----+

NB. |0 _1|0 0|0 1|

NB. +-----+-----+-----+

NB. |1 _1|1 0|1 1|

NB. +-----+-----+-----+

env =: 3 : 0

:

BX =: indx <: i. 3

ind =. (,(<y.) +L:0 BX) -. (<y.)

ind { x.

)

NB. i. 4 4

NB. 0 1 2 3

NB. 4 5 6 7

NB. 8 9 10 11

NB. 12 13 14 15

NB. Usage:

NB. (i. 4 4) env (1, 1)

NB. 0 1 2 4 6 8 9 10

NB. (i. 4 4) env (1, 2)

NB. 1 2 3 5 7 9 10 11

lif =: 3 : 0

:

ST =. +/ x. env y.

select. ST

case. 0, 1 do. 0

case. 2 do. (<y.) { x.

case. 3 do. 1

fcase. do. 0

end.

)

NB. number matrix data

```
DA0 =: 5 5$0 0 0 0 0, 0 1 0 0 0, 0 1 0 0 0, 0 0 1 0 0, 0 0 0 0 0
```

NB. DA1 is character matrix (5 x 9)

NB. if you want number matrix, then convert as ". DA1

```
DA1 =: ] ;._2 (0 : 0)
```

```
0 0 0 0 0
```

```
0 1 0 0 0
```

```
0 1 0 0 0
```

```
0 0 1 0 0
```

```
0 0 0 0 0
```

```
)
```

```
LFAa =: ] ;._2 (0 : 0)
```

```
0 0 0 0 0
```

```
0 1 0 0 0
```

```
0 1 0 0 0
```

```
0 0 1 0 0
```

```
0 0 0 0 0
```

```
)
```

```
LFAd =: ] ;._2 (0 : 0)
```

```
0 0 0 0 0
```

```
0 1 1 0 0
```

```
0 1 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0
```

```
)
```

```
LFBb =: ] ;._2 (0 : 0)
```

```
0 0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0 0
```

```
0 1 1 1 1 0
```

```
0 0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0 0
```

```
)
```

```
LFBc =: ] ;._2 (0 : 0)
```

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
0 0 0 0 1 0 0 0 0
```

```
0 0 0 1 1 1 0 0 0
```

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
)
```

```
DAX =: ] ;._2 (0 : 0)
0 0 0 0 0
0 0 1 0 0
0 1 1 1 0
0 0 0 0 0
)
```

```
LF_glider =: ] ;._2 (0 : 0)
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0
0 0 0 1 1 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0
)
```

```
Glider =: ] ;._2 (0 : 0)
0 0 0 0 0
0 0 1 0 0
0 0 0 1 0
0 1 1 1 0
0 0 0 0 0
)
```

```
R_pentomino =: ] ;._2 (0 : 0)
0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0
0 0 0 1 1 0
0 0 1 1 0 0
0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0
)
```

```

life =: 3 : 0
DA =. y.
'M N' =. $ DA
DB =. }. "(1) }. (<:N) {."(1) (<:M) {. M index N
DC =. > DA lif L:0 DB
(0, "(1) 0, DC, 0) , "(1) 0
)

```

NB. Examples

```

NB. (life^:(5) ". LFBe) {'_*'
NB. (life^:(7) ". LFBe) {'_*'

```

```

expand =: 3 : 0
:
'm n a b' =. x.
MA =. y.
MB =. m { . 0 , ^:(a) MA
MC =. 0 , "(1) ^:(b) MB
n {."(1) MC
)

```

NB. Usage:

```

NB. (10 16 3 4) expand (" DA1)
NB. 8 8 8 8 9 9 9 9 9 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 9 9 9 9 9 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 9 9 9 9 9 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 8 8 8 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

```

NB. (life^:(0) (11 16 1 2) expand (" LFBe)
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

```

NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. (life^(8) (11 16 1 2) expand (". LFB))
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 1 1 1 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
NB. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

```

NB. (life^(8) (11 16 1 2) expand (". LFB)) {'_*'
NB. _____
NB. _____
NB.      *
NB.     ***
NB.    * * *
NB.   ***_***
NB.  * * *
NB.   ***
NB.    *
NB. _____
NB. _____
NB. _____

```

```

NB. Life Game grid display =====
NB. 2011/7/8
NB. 2011/7/20
corequire 'user\classes\plifegame.ijs'

```

```

NB. Usage: =====
NB. run LFB
NB. run LF_glider
LIFEV =: LValue NB. running valuable
COL =: 16
ROW =: 20

```

```

run =: 3 : 0
if. 0 = #y. do. y. =. LFB end.
NB. LValue =: (11 16 1 2) expand (". y.)

```

```
LValue =: (COL, ROW, 1, 2) expand (". y.)  
FValue =: 1  
w =: '' conew 'plifegame'  
)
```

ライフ・ゲーム Jのソース・コードークラス・スクリプト

NB. grid class for life game
coclass 'plifegame'

NB. modified from 'pgrid2'

```
require 'jwatch'  
require 'gl2'
```

```
PGRID2=: 0 : 0  
pc pgrid2;pn "Life Game";  
xywh 6 6 209 144;cc grid isigraph;  
xywh 224 140 34 11;cc Go button;  
xywh 224 71 34 11;cc Set button;  
xywh 224 123 34 11;cc fibo button;cn "Fibo";  
xywh 225 46 34 11;cc life button;cn "Life-Go";  
xywh 6 154 34 11;cc e1 edit ws_border es_autohscroll;  
xywh 48 154 32 11;cc e2 edit ws_border es_autohscroll;  
xywh 87 154 50 11;cc e3 edit ws_border es_autohscroll;  
xywh 225 29 34 11;cc Load button;  
xywh 225 89 34 11;cc Test button;cn "Test-Go";  
xywh 225 7 33 11;cc e4 edit ws_border es_autohscroll;  
pas 6 6;pcenter;ptop;  
rem form end;  
)
```

```
create=: 3 : 0  
wd PGRID2  
formhwnd=: wd'qhwndp'  
Col =: COL_base_  
Row =: ROW_base_  
I_Life =: 0  
wd'pshow'  
)
```

```
destroy=: 3 : 0  
wd 'pclose'  
codestroy''  
)
```

```
pgrid2_close=:destroy
```

```
formselect=: 3 : 'wd''psel ''',formhwnd'
```

```
WX =: 20 NB. Width 30 pixels
HX =: 20 NB. Height 20 pixels
```

```
NB. Col =: 11
NB. Row =: 16
```

```
NB. Push Load Button, then display values of base in grid
pgrid2_Load_button=: 3 : 0
glssel'grid'
glmapraw ''
glmap MM_TEXT
glnoerasebkgnd 1
glgrid ''
glshow''
'XX YY' =: 2{. ". wd'qchildxywhx grid' NB. current position and size
(XX, YY) make_cell Col, Row
LIFEV_base_ =: LValue_base_ NB. loaded value from base
glgridtext ;(":each LIFEV_base_{' *'),each 0{a. NB. display values
glpaintx ''
)
```

```
NB. make grid sub =====
make_cell =: 3 : 0
:
'XX YY' =. x.
'R C' =. y.
wd 'setxywhx grid ',": XX, YY, (>:C*WX), (>:R*HX)
glgridrc R, C
glgridw C$WX
glgridh R$HX
)
```

```
pgrid2_fibo_button=: 3 : 0
NB. display data and renew
Value_base_ =: fib_base_ Value_base_ NB. renew values
glgridtext ;(":each Value_base_),each 0{a. NB. display values
glpaintx ''
)
```

```
pgrid2_life_button=: 3 : 0
LIFEV_base_ =: life_base_ LIFEV_base_
```

```

glgridtext ;("each LIFEV_base_{' *'}, each 0{a. NB. display values
  I_Life =: I_Life + 1
  wd 'set e4 ', ": I_Life
  glpaintx ''
)

```

```

pgrid2_ectrl_fkey=: 3 : 0
editenable__grid=: -.editenable__grid
)

```

```

pgrid2_grid_char=: 3 : 0
smoutput sysdata
char__grid sysdata
glpaintx ''
)

```

NB. Convert sysdata to cell_data =====

NB. Subprogram called mbldown and mbrdown

```

sys2cel =: 3 : 0
d=. (0{d),-/3 1{d=. ".y.
gridhs =. Col$HX
gridws =. Row$WX
rc=. (+/(1{d}>:/Ygridhs) , +/(0{d}>:/Ygridws
rc
)

```

```

val=: a. & i.

```

```

chr=: val ^:_1

```

NB. mouse left button to display position and value =====

```

pgrid2_grid_mbldown=: 3 : 0

```

```

  RC =. <:"(0) (1, 1) + sys2cel sysdata

```

NB. smoutput sysdata

NB. smoutput sys2cel sysdata

```

  ('R';'C') =. RC

```

NB. glgridmark RC,1 1

NB. glgriddrawmark''

NB. cell position and data

```

  wd 'set e1 ', ": R

```

```

  wd 'set e2 ', ": C

```

```

  cdata =: glgridgettext R, C

```

NB. smoutput cdata NB. write character data on ijk window

NB. smoutput val cdata NB. write asc-val of data on ijk window

```

if. 42 = val cdata
  do. wd 'set e3 "*"
  else. wd 'set e3 ', cdata
end.
glpaintx ''
)

```

```

NB. Set New Life Data on the grid cell =====
NB. Select Cell-position by mouse right button down
NB. and enter new value,
NB. afterward to another cell, renewed new value
NB. =====

```

```

editflag=: 0
pgrid2_grid_mbrdown=: 3 : 0
  if. editflag do. doedit'' end.
RC =: sys2cel sysdata
('R';'C') =. RC
NB. smoutput RC
glgridmark RC,1 1
glgriddrawmark''
d=. glgridgettext RC
glgridedit d
glgridedit 1
NB. glgridedit ''          NB. create edit box (= blank cell)
editflag=: 1
NB. glpaintx ''
)

```

```

doedit=: 3 : 0
d=. ". glgridgetedit''    NB. get contents of edit box
glgridrchw RC,1 1        NB. subarray for gridtext command
NB. write data from edit box(d) into cell / '*' for 1, '' for 0
select. d
  case. 1 do. glgridtext '*'
  case. 0 do. glgridtext ''
end.
if. 1 = #d do. LIFDA =: d (< RC) } LIFDA end.  NB. write data to LIFDA array
glgridedit 0          NB. close edit box
editflag=:0
glpaintx ''
)

```

```

NB. Push Set Button, then display values of base in grid
pgrid2_Set_button=: 3 : 0

```

```

glssel'grid'
glmapraw ''
glmap MM_TEXT
glnoerasebkgnd 1
glgrid ''
glshow''
'XX YY' =: 2{. ". wd'qchildxywhx grid' NB. current position and size
(XX, YY) make_cell Col, Row
LIFDA =: (Col, Row)$0, 0
glgridtext ;("each LIFDA{' *'),each 0{a.
I_Life =: 0
wd 'set e4 ', ": I_Life
glpaintx ''
)

```

```

pgrid2_Test_button=: 3 : 0
LIFDA =: life_base_LIFDA
'XX YY' =: 2{. ". wd'qchildxywhx grid' NB. current position and size
(XX, YY) make_cell Col, Row
glgridtext ;("each LIFDA{' *'),each 0{a. NB. display values
I_Life =: I_Life + 1
wd 'set e4 ', ": I_Life
glpaintx ''
)

```