2. Communications (通信)

2.1 eGMのアドレッシング

＊ アドレス0: eGMはメッセージを無視する;
→ 重大エラー発生時、eGMアドレス=0とする;
以後、一切の通信はディセーブル状態になる;

参考: イベントエクセプション(略してエクセプション);

＊ eGM: ドア開閉、プレイヤが紙幣を投入、ゲームの開始/終了、賞金支払い、等などの事象(イベント)が発生したとき、eGMの外部へ知らせる手段として存在している;

＊ エクセプションはキュータイプとイメディエイトタイプの2種類ある:

<u>キュータイプ</u>: 発生したイベントを類別、コード化して、ソフト的にスタック(積み上げる)したもの; 先入れ先だし(FIFO)キューが使われる;

<u>イメディエイトタイプ</u>: 発生したイベントを類別、コード化して、情報を一時保存後、キューせずにホストへ直接、メッセージとして返す; ホストはメッセージを解析してイベントに応じた処理をするか、または新たにポールを発行してeGMから詳細情報を取得する;