

GNU Emacs Lisp Reference Manual

For Emacs Version 29.1

by Bil Lewis, Dan LaLiberte, Richard Stallman,
the GNU Manual Group, et al.

This is the *GNU Emacs Lisp Reference Manual* corresponding to Emacs version 29.1.
Copyright © 1990–1996, 1998–2023 Free Software Foundation, Inc.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with the Invariant Sections being “GNU General Public License,” with the Front-Cover Texts being “A GNU Manual,” and with the Back-Cover Texts as in (a) below. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License.”

(a) The FSF’s Back-Cover Text is: “You have the freedom to copy and modify this GNU manual. Buying copies from the FSF supports it in developing GNU and promoting software freedom.”

Published by the Free Software Foundation
51 Franklin St, Fifth Floor
Boston, MA 02110-1301
USA
ISBN 1-882114-74-4

Cover art by Etienne Suvasa.

Short Contents

1	イントロダクション	1
2	Lisp のデータ型	8
3	数値	37
4	文字列と文字	52
5	リスト	74
6	シーケンス、配列、ベクター	98
7	レコード	121
8	ハッシュテーブル	123
9	シンボル	129
10	評価	141
11	制御構造	153
12	変数	183
13	関数	224
14	マクロ	261
15	カスタマイゼーション設定	269
16	ロード	289
17	バイトコンパイル	307
18	Lisp からネイティブコードへのコンパイル	318
19	Lisp プログラムのデバッグ	324
20	Lisp オブジェクトの読み取りとプリント	360
21	ミニバッファ	374
22	コマンドループ	411
23	キーマップ	465
24	メジャーモードとマイナーモード	509
25	ドキュメント	579
26	ファイル	592
27	バックアップと自動保存	643
28	バッファ	655
29	ウィンドウ	674
30	フレーム	767
31	ポジション	834
32	マーカー	849
33	テキスト	858

34	非 ASCII文字	942
35	検索とマッチング	971
36	構文テーブル	997
37	プログラムソースの解析	1013
38	abbrev と abbrev 展開	1040
39	スレッド	1047
40	プロセス	1052
41	Emacs のディスプレイ表示	1102
42	オペレーティングシステムのインターフェース	1224
43	配布用 Lisp コードの準備	1270
A	Emacs 28 Antinews	1276
B	GNU Free Documentation License	1279
C	GNU General Public License	1287
D	ヒントと規約	1298
E	GNU Emacs の内部	1312
F	標準的なエラー	1355
G	標準的なキーマップ	1360
H	標準的なフック	1363
	Index	1367

Table of Contents

1	イントロダクション	1
1.1	注意事項	1
1.2	Lisp の歴史	1
1.3	Lisp の歴史	2
1.3.1	Lisp の歴史	2
1.3.2	nilとt	2
1.3.3	評価の表記	3
1.3.4	プリントの表記	3
1.3.5	エラーメッセージ	3
1.3.6	バッファテキストの表記	4
1.3.7	説明のフォーマット	4
1.3.7.1	関数の説明例	4
1.3.7.2	変数の説明例	5
1.4	バージョンの情報	6
1.5	謝辞	7
2	Lisp のデータ型	8
2.1	プリント表現と読み取り構文	8
2.2	特別な読み取り構文	9
2.3	コメント	10
2.4	プログラミングの型	10
2.4.1	整数型	10
2.4.2	浮動小数点数型	11
2.4.3	文字型	11
2.4.3.1	基本的な文字構文	11
2.4.3.2	一般的なエスケープ構文	12
2.4.3.3	コントロール文字構文	13
2.4.3.4	メタ文字構文	13
2.4.3.5	その他の文字修飾ビット	13
2.4.4	シンボル型	14
2.4.5	シーケンス型	15
2.4.6	コンセルとリスト型	15
2.4.6.1	ボックスダイアグラムによるリストの描写	16
2.4.6.2	ドットペア表記	17
2.4.6.3	連想リスト型	18
2.4.7	配列型	19
2.4.8	文字列型	19
2.4.8.1	文字列の構文	19
2.4.8.2	文字列内の非 ASCII文字	20
2.4.8.3	文字列内の非プリント文字	20
2.4.8.4	文字列内のテキストプロパティ	21
2.4.9	ベクター型	21
2.4.10	文字テーブル型	21

2.4.11	ブールベクター型	22
2.4.12	ハッシュテーブル型	22
2.4.13	関数型	22
2.4.14	マクロ型	23
2.4.15	プリミティブ関数型	23
2.4.16	バイトコード関数型	23
2.4.17	レコード型	24
2.4.18	型記述子	24
2.4.19	autoload 型	24
2.4.20	ファイナライザー型	24
2.5	編集用の型	25
2.5.1	バッファー型	25
2.5.2	マーカー型	25
2.5.3	ウィンドウ型	26
2.5.4	フレーム型	26
2.5.5	端末型	26
2.5.6	ウィンドウ構成型	27
2.5.7	フレーム構成型	27
2.5.8	プロセス型	27
2.5.9	スレッド型	27
2.5.10	ミュートックス型	27
2.5.11	状態変数型	28
2.5.12	ストリーム型	28
2.5.13	キーマップ型	28
2.5.14	オーバーレイ型	28
2.5.15	フォント型	29
2.5.16	Xwidget 型	29
2.6	循環オブジェクトの読み取り構文	29
2.7	型のための述語	30
2.8	同等性のための述語	33
2.9	可変性	36
3	数値	37
3.1	整数の基礎	37
3.2	浮動小数点数の基礎	38
3.3	数値のための述語	40
3.4	数値の比較	40
3.5	数値の変換	42
3.6	算術演算	43
3.7	丸め処理	46
3.8	整数にたいするビット演算	46
3.9	標準的な数学関数	49
3.10	乱数	50

4	文字列と文字	52
4.1	文字列と文字の基礎	52
4.2	文字列のための述語	53
4.3	文字列の作成	53
4.4	文字列の変更	57
4.5	文字および文字列の比較	58
4.6	文字および文字列の変換	62
4.7	文字列のフォーマット	64
4.8	カスタムフォーマット文字列	67
4.9	Lisp での大文字小文字変換	70
4.10	case テーブル	71
5	リスト	74
5.1	リストとコンスセル	74
5.2	リストのための述語	75
5.3	リスト要素へのアクセス	76
5.4	コンスセルおよびリストの構築	79
5.5	リスト変数の変更	82
5.6	既存のリスト構造の変更	84
5.6.1	setcarによるリスト要素の変更	85
5.6.2	リストの CDR の変更	86
5.6.3	リストを再配置する関数	87
5.7	集合としてのリストの使用	88
5.8	連想リスト	92
5.9	プロパティリスト	96
5.9.1	プロパティリストと連想リスト	96
5.9.2	プロパティリストと外部シンボル	97
6	シーケンス、配列、ベクター	98
6.1	シーケンス	98
6.2	配列	111
6.3	配列を操作する関数	112
6.4	ベクター	113
6.5	ベクターのための関数	113
6.6	文字テーブル	115
6.7	ブールベクター	117
6.8	オブジェクト用固定長リングの管理	118
7	レコード	121
7.1	レコード関数	121
7.2	後方互換	122
8	ハッシュテーブル	123
8.1	ハッシュテーブルの作成	123
8.2	ハッシュテーブルへのアクセス	125
8.3	ハッシュの比較の定義	126
8.4	ハッシュテーブルのためのその他関数	127

9	シンボル	129
9.1	シンボルの構成要素	129
9.2	シンボルの定義	130
9.3	シンボルの作成と intern	131
9.4	シンボルのプロパティ	134
9.4.1	シンボルのプロパティへのアクセス	134
9.4.2	シンボルの標準的なプロパティ	135
9.5	ショートハンド	138
9.5.1	例外	139
9.6	位置をもつシンボル	139
10	評価	141
10.1	フォームの種類	142
10.1.1	自己評価を行うフォーム	142
10.1.2	シンボルのフォーム	142
10.1.3	リストフォームの分類	143
10.1.4	シンボル関数インダイレクション	143
10.1.5	関数フォームの評価	144
10.1.6	Lisp マクロの評価	145
10.1.7	スペシャルフォーム	145
10.1.8	自動ロード	146
10.2	クォート	147
10.3	バッククォート	147
10.4	eval について	148
10.5	遅延された Lazy 評価	151
11	制御構造	153
11.1	順序	153
11.2	条件	154
11.3	組み合わせ条件の構築	156
11.4	パターンマッチングによる条件	158
11.4.1	pcaseマクロ	158
11.4.2	pcaseの拡張	165
11.4.3	バッククォートスタイルパターン	166
11.4.4	pcaseパターンによる分解	167
11.5	繰り返し	169
11.6	ジェネレーター	170
11.7	非ローカル脱出	171
11.7.1	明示的な非ローカル脱出: catchとthrow	172
11.7.2	catchとthrowの例	173
11.7.3	エラー	174
11.7.3.1	エラーをシグナルする方法	174
11.7.3.2	Emacs がエラーを処理する方法	176
11.7.3.3	エラーを処理するコードの記述	176
11.7.3.4	エラーシンボルとエラー条件	180
11.7.4	非ローカル脱出のクリーンアップ	181

12	変数	183
12.1	グローバル変数.....	183
12.2	変更不可な変数.....	183
12.3	ローカル変数.....	184
12.4	変数が void のとき.....	187
12.5	グローバル変数の定義.....	188
12.6	堅牢な変数定義のためのヒント.....	190
12.7	変数の値へのアクセス.....	191
12.8	変数の値のセット.....	192
12.9	変数が変更されたときに実行される関数.....	194
12.9.1	制限.....	194
12.10	変数のバインディングのスクーピングルール.....	194
12.10.1	ダイナミックバインディング.....	195
12.10.2	ダイナミックバインディングの正しい使用.....	196
12.10.3	レキシカルバインディング.....	197
12.10.4	レキシカルバインディングの使用.....	199
12.10.5	レキシカルバインディングへの変換.....	200
12.11	バッファローカル変数.....	201
12.11.1	バッファローカル変数の概要.....	201
12.11.2	バッファローカルなバインディングの作成と削除.....	202
12.11.3	バッファローカル変数のデフォルト値.....	206
12.12	ファイルローカル変数.....	208
12.13	ディレクトリーローカル変数.....	211
12.14	接続ローカル変数.....	213
12.14.1	接続ローカルなプロファイル.....	213
12.14.2	接続ローカル変数の適用.....	214
12.15	変数のエイリアス.....	216
12.16	値を制限された変数.....	218
12.17	ジェネリック変数.....	218
12.17.1	setfマクロ.....	218
12.17.2	新たな setf フォーム.....	220
12.18	マルチセッション変数.....	221
13	関数	224
13.1	関数とは?.....	224
13.2	ラムダ式.....	226
13.2.1	ラムダ式の構成要素.....	226
13.2.2	単純なラムダ式の例.....	227
13.2.3	引数リストの機能.....	228
13.2.4	関数のドキュメント文字列.....	229
13.3	関数の命名.....	230
13.4	関数の定義.....	231
13.5	関数の呼び出し.....	233
13.6	関数のマッピング.....	235
13.7	無名関数.....	237
13.8	ジェネリック関数.....	238
13.9	関数セルの内容へのアクセス.....	242
13.10	クロージャ.....	243

13.11	オープンクロージャ	243
13.12	Emacs Lisp 関数にたいするアドバイス	246
13.12.1	アドバイスを操作するためのプリミティブ	247
13.12.2	名前つき関数にたいするアドバイス	248
13.12.3	アドバイスの構築方法	250
13.12.4	古い defadvice を使用するコードの改良	251
13.12.5	アドバイスとバイトコード	252
13.13	関数の陳腐化の宣言	253
13.14	インライン関数 Inli	254
13.15	declareフォーム	256
13.16	コンパイラーへの定義済み関数の指示	258
13.17	安全に関数を呼び出せるかどうかの判断	259
13.18	関数に関するその他トピック	260
14	マクロ	261
14.1	単純なマクロの例	261
14.2	マクロ呼び出しの展開	261
14.3	マクロとバイトコンパイル	263
14.4	マクロの定義	263
14.5	マクロ使用に関する一般的な問題	264
14.5.1	タイミング間違い	264
14.5.2	マクロ引数の多重評価	264
14.5.3	マクロ展開でのローカル変数	266
14.5.4	展開におけるマクロ引数の評価	266
14.5.5	マクロが展開される回数は?	267
14.6	マクロのインデント	268
15	カスタマイゼーション設定	269
15.1	一般的なキーワードアイテム	269
15.2	カスタマイゼーショングループの定義	271
15.3	カスタマイゼーション変数の定義	272
15.4	カスタマイゼーション型	276
15.4.1	単純型	277
15.4.2	複合型	278
15.4.3	リストへのスプライス	282
15.4.4	型キーワード	283
15.4.5	新たな型の定義	284
15.5	カスタマイゼーションの適用	285
15.6	Custom テーマ	286
16	ロード	289
16.1	プログラムがロードを行う方法	289
16.2	ロードでの拡張子	292
16.3	ライブラリー検索	292
16.4	非 ASCII文字のロード	295
16.5	autoload	295
16.5.1	プレフィックスによる autoload	298

16.5.2	autoload を使用するケース	298
16.6	多重ロード	299
16.7	名前つき機能	300
16.8	どのファイルで特定のシンボルが定義されているか	303
16.9	アンロード	304
16.10	ロードのためのフック	305
16.11	Emacs のダイナミックモジュール	305
17	バイトコンパイル	307
17.1	バイトコンパイル済みコードのパフォーマンス	307
17.2	バイトコンパイル関数	307
17.3	ドキュメント文字列とコンパイル	310
17.4	個々の関数のダイナミックロード	310
17.5	コンパイル中の評価	311
17.6	コンパイラーのエラー	312
17.7	バイトコード関数オブジェクト	314
17.8	逆アセンブルされたバイトコード	315
18	Lisp からネイティブコードへのコンパイル	318
18.1	ネイティブコンパイル関数	319
18.2	ネイティブコンパイル関数	321
19	Lisp プログラムのデバッグ	324
19.1	Lisp デバッガ	324
19.1.1	エラーによるデバッガへのエンター	324
19.1.2	再表示エラーのデバッグ	326
19.1.3	無限ループのデバッグ	327
19.1.4	関数呼び出しによるデバッガへのエンター	327
19.1.5	変数の変更時にデバッガにエンターする。	328
19.1.6	明示的なデバッガへのエントリー	328
19.1.7	デバッガの使用	329
19.1.8	バックトレース	329
19.1.9	デバッガのコマンド	330
19.1.10	デバッガの呼び出し	331
19.1.11	デバッガの内部	332
19.2	Edebug	335
19.2.1	Edebug の使用	335
19.2.2	Edebug のためのインストルメント	336
19.2.3	Edebug の実行モード	337
19.2.4	ジャンプ	338
19.2.5	その他の Edebug コマンド	339
19.2.6	ブレーク	340
19.2.6.1	Edebug のブレークポイント	340
19.2.6.2	グローバルなブレーク条件	341
19.2.6.3	ソースブレークポイント	341
19.2.7	エラーのトラップ	342
19.2.8	Edebug のビュー	342

19.2.9	評価	343
19.2.10	評価リストバッファ	343
19.2.11	Edebug でのプリント	345
19.2.12	トレースバッファ	345
19.2.13	カバレッジテスト	346
19.2.14	コンテキスト外部	347
19.2.14.1	停止するかどうかのチェック	347
19.2.14.2	Edebug の表示の更新	347
19.2.14.3	Edebug の再帰編集	348
19.2.15	Edebug とマクロ	348
19.2.15.1	マクロ呼び出しのインストール	349
19.2.15.2	仕様リスト	350
19.2.15.3	仕様でのバックトレース	353
19.2.15.4	仕様の例	353
19.2.16	Edebug のオプション	354
19.3	無効な Lisp 構文のデバッグ	357
19.3.1	過剰な開カッコ	357
19.3.2	過剰な閉カッコ	358
19.4	カバレッジテスト	358
19.5	プロファイリング	359

20 Lisp オブジェクトの読み取りとプリント 360

20.1	読み取りとプリントの概念	360
20.2	入力ストリーム	360
20.3	入力関数	363
20.4	出力ストリーム	364
20.5	出力関数	366
20.6	出力に影響する変数	369
20.7	出力変数のオーバーライド	372

21 ミニバッファ 374

21.1	ミニバッファの概要	374
21.2	ミニバッファでのテキスト文字列の読み取り	375
21.3	ミニバッファでの Lisp オブジェクトの読み取り	380
21.4	ミニバッファのヒストリー	381
21.5	入力の初期値	383
21.6	補完	384
21.6.1	基本的な補完関数	384
21.6.2	補完とミニバッファ	387
21.6.3	補完を行うミニバッファコマンド	389
21.6.4	高レベルの補完関数	391
21.6.5	ファイル名の読み取り	393
21.6.6	補完変数	396
21.6.7	プログラムされた補完	397
21.6.8	通常バッファでの補完	399
21.7	Yes-or-No による問い合わせ	401
21.8	複数の問いを尋ねる	402

21.9	パスワードの読み取り	404
21.10	ミニバッファのコマンド	405
21.11	ミニバッファのウィンドウ	406
21.12	ミニバッファのコンテンツ	407
21.13	再帰的なミニバッファ	408
21.14	対話の抑止	408
21.15	ミニバッファ、その他の事項	409
22	コマンドループ	411
22.1	コマンドループの概要	411
22.2	コマンドの定義	412
22.2.1	interactiveの使用	412
22.2.2	interactiveにたいするコード文字	415
22.2.3	interactiveの使用例	417
22.2.4	コマンドにたいするモード指定	418
22.2.5	コマンド候補からの選択	419
22.3	インタラクティブな呼び出し	419
22.4	インタラクティブな呼び出しの区別	422
22.5	コマンドループからの情報	423
22.6	コマンド後のポイントの調整	426
22.7	入力イベント	427
22.7.1	キーボードイベント	427
22.7.2	ファンクションキー	428
22.7.3	マウスイベント	429
22.7.4	クリックイベント	429
22.7.5	ドラッグイベント	432
22.7.6	ボタンダウンイベント	433
22.7.7	リピートイベント	433
22.7.8	モーションイベント	434
22.7.9	タッチスクリーンのイベント	435
22.7.10	フォーカスイベント	435
22.7.11	Xwidget イベント	436
22.7.12	その他のシステムイベント	437
22.7.13	イベントの例	441
22.7.14	イベントの分類	441
22.7.15	マウスイベントへのアクセス	443
22.7.16	スクロールバーイベントへのアクセス	445
22.7.17	文字列内へのキーボードイベントの配置	446
22.8	入力の読み取り	447
22.8.1	キーシーケンス入力	447
22.8.2	単一イベントの読み取り	449
22.8.3	入力イベントの変更と変換	452
22.8.4	入力メソッドの呼び出し	453
22.8.5	クオートされた文字の入力	453
22.8.6	その他のイベント入力の機能	454
22.9	スペシャルイベント	456
22.10	時間の経過や入力の待機	456
22.11	quit	457

22.12	プレフィクスコマンド引数	459
22.13	再帰編集	460
22.14	コマンドの無効化	462
22.15	コマンドのヒストリー	463
22.16	キーボードマクロ	464
23	キーマップ	465
23.1	キーシーケンス	465
23.2	キーマップの基礎	466
23.3	キーマップのフォーマット	466
23.4	キーマップの作成	468
23.5	継承とキーマップ	472
23.6	プレフィクスキー	473
23.7	アクティブなキーマップ	474
23.8	アクティブなキーマップの検索	476
23.9	アクティブなキーマップの制御	476
23.10	キーの照合	479
23.11	キー照合のための関数	481
23.12	キーバインディングの変更	483
23.13	低レベルなキーバインディング	486
23.14	コマンドのリマップ	489
23.15	イベントシーケンス変換のためのキーマップ	489
23.15.1	通常のキーマップとの対話	491
23.16	キーのバインドのためのコマンド	492
23.17	キーマップのスキャン	493
23.18	メニューキーアップ	495
23.18.1	メニューの定義	495
23.18.1.1	単純なメニューアイテム	496
23.18.1.2	拡張メニューアイテム	496
23.18.1.3	メニューセパレーター	498
23.18.1.4	メニューアイテムのエイリアス	499
23.18.2	メニューとマウス	500
23.18.3	メニューとキーボード	500
23.18.4	メニューの例	500
23.18.5	メニューバー	501
23.18.6	ツールバー	503
23.18.7	メニューの変更	506
23.18.8	easy-menu	506
24	メジャーモードとマイナーモード	509
24.1	フック	509
24.1.1	フックの実行	510
24.1.2	フックのセット	510
24.2	メジャーモード	511
24.2.1	メジャーモードの慣習	513
24.2.2	Emacs がメジャーモードを選択する方法	516
24.2.3	メジャーモードでのヘルプ入手	519

24.2.4	派生モードの定義	519
24.2.5	基本的なメジャーモード	521
24.2.6	モードフック	522
24.2.7	Tabulated List モード	523
24.2.8	ジェネリックモード	526
24.2.9	メジャーモードの例	526
24.3	マイナーモード	528
24.3.1	マイナーモード記述の規約	528
24.3.2	キーマップとマイナーモード	530
24.3.3	マイナーモードの定義	531
24.4	モードラインのフォーマット	534
24.4.1	モードラインの基礎	534
24.4.2	モードラインのデータ構造	535
24.4.3	モードライン制御のトップレベル	537
24.4.4	モードラインで使用される変数	538
24.4.5	モードラインでの%構文	541
24.4.6	モードラインでのプロパティ	542
24.4.7	ウィンドウのヘッダーライン	543
24.4.8	モードラインのフォーマットのエミュレート	544
24.5	Imenu	545
24.6	Font Lock モード	547
24.6.1	Font Lock の基礎	548
24.6.2	検索ベースのフォント化	549
24.6.3	検索ベースのフォント化のカスタマイズ	553
24.6.4	Font Lock のその他の変数	555
24.6.5	Font Lock のレベル	556
24.6.6	事前計算されたフォント化	557
24.6.7	Font Lock のためのフェイス	557
24.6.8	構文的な Font Lock	559
24.6.9	複数行の Font Lock 構造	560
24.6.9.1	複数行の Font Lock	561
24.6.9.2	バッファ変更後のリージョンのフォント化	562
24.6.10	パーサーベースの Font Lock	562
24.7	コードの自動インデント	564
24.7.1	SMIE: 無邪気なインデントエンジン	565
24.7.1.1	SMIE のセットアップと機能	566
24.7.1.2	演算子順位文法	566
24.7.1.3	言語の文法の定義	567
24.7.1.4	トークンの定義	568
24.7.1.5	非力なパーサーと歩む	569
24.7.1.6	インデントルールの指定	570
24.7.1.7	インデントルールにたいするヘルパー関数	571
24.7.1.8	インデントルールの例	572
24.7.1.9	インデントのカスタマイズ	573
24.7.2	パーサーベースのインデント	574
24.8	Desktop Save モード	577

25	ドキュメント	579
25.1	ドキュメントの基礎	579
25.2	ドキュメント文字列へのアクセス	580
25.3	ドキュメント内でのキーバインディングの置き換え	582
25.4	テキストのクオートスタイル	584
25.5	ヘルプメッセージの文字記述	585
25.6	ヘルプ関数	586
25.7	ドキュメントのグループ	589
26	ファイル	592
26.1	ファイルの visit	592
26.1.1	ファイルを visit する関数	592
26.1.2	visit のためのサブルーチン	595
26.2	バッファの保存	596
26.3	ファイルからの読み込み	599
26.4	ファイルへの書き込み	600
26.5	ファイルのロック	601
26.6	ファイルの情報	603
26.6.1	アクセシビリティのテスト	603
26.6.2	ファイル種別の区別	606
26.6.3	本当の名前	607
26.6.4	ファイルの属性	608
26.6.5	拡張されたファイル属性	611
26.6.6	標準的な場所へのファイルの配置	612
26.7	ファイルの名前と属性の変更	613
26.8	ファイルと二次媒体	618
26.9	ファイルの名前	618
26.9.1	ファイル名の構成要素	619
26.9.2	絶対ファイル名と相対ファイル名	621
26.9.3	ディレクトリーの名前	622
26.9.4	ファイル名を展開する関数	623
26.9.5	一意なファイル名の生成	626
26.9.6	ファイル名の補完	628
26.9.7	標準的なファイル名	629
26.10	ディレクトリーのコンテンツ	630
26.11	ディレクトリーの作成・コピー・削除	633
26.12	特定のファイル名の“Magic”の作成	634
26.13	ファイルのフォーマット変換	638
26.13.1	概要	638
26.13.2	ラウンドトリップ仕様	639
26.13.3	漸次仕様	641

27	バックアップと自動保存	643
27.1	ファイルのバックアップ	643
27.1.1	バックアップファイルの作成	643
27.1.2	リネームかコピーのどちらでバックアップするか?	645
27.1.3	番号つきバックアップファイルの作成と削除	646
27.1.4	バックアップファイルの命名	647
27.2	自動保存	648
27.3	リバート	651
28	バッファ	655
28.1	バッファの基礎	655
28.2	カレントバッファ	655
28.3	バッファの名前	658
28.4	バッファのファイル名	659
28.5	バッファの変更	661
28.6	バッファの変更時刻	662
28.7	読み取り専用のバッファ	664
28.8	バッファリスト	665
28.9	バッファの作成	668
28.10	バッファの kill	669
28.11	インダイレクトバッファ	671
28.12	2つのバッファ間でのテキストの交換	672
28.13	バッファのギャップ	673
29	ウィンドウ	674
29.1	Emacs ウィンドウの基本概念	674
29.2	ウィンドウとフレーム	676
29.3	ウィンドウの選択	680
29.4	ウィンドウのサイズ	683
29.5	ウィンドウのリサイズ	687
29.6	ウィンドウサイズの保持	690
29.7	ウィンドウの分割	692
29.8	ウィンドウの削除	694
29.9	ウィンドウの再結合	696
29.10	ウィンドウのサイクル順	701
29.11	バッファとウィンドウ	703
29.12	ウィンドウ内のバッファへの切り替え	705
29.13	適切なウィンドウへのバッファの表示	707
29.13.1	バッファを表示するウィンドウの選択	708
29.13.2	バッファ表示用のアクション関数	709
29.13.3	バッファ表示用のアクション alist	714
29.13.4	バッファ表示の追加オプション	719
29.13.5	アクション関数の優先順	722
29.13.6	バッファ表示の思想	726
29.14	ウィンドウのヒストリー	729
29.15	専用のウィンドウ	731
29.16	ウィンドウの quit	732

29.17	サイドウィンドウ	735
29.17.1	サイドウィンドウへのバッファの表示	735
29.17.2	サイドウィンドウのオプションと関数	736
29.17.3	サイドウィンドウによるフレームのレイアウト	737
29.18	アトミックウィンドウ	739
29.19	ウィンドウとポイント	741
29.20	ウィンドウの開始位置と終了位置	742
29.21	テキスト的なスクロール	745
29.22	割り合いによる垂直スクロール	749
29.23	水平スクロール	750
29.24	座標とウィンドウ	752
29.25	マウスによるウィンドウの自動選択	755
29.26	ウィンドウの構成	756
29.27	ウィンドウのパラメーター	758
29.28	ウィンドウのスクロールと変更のためのフック	761
30	フレーム	767
30.1	フレームの作成	768
30.2	複数の端末	769
30.3	フレームのジオメトリー	773
30.3.1	フレームのレイアウト	773
30.3.2	フレームのフォント	779
30.3.3	フレームの位置	779
30.3.4	フレームのサイズ	780
30.3.5	フレームの暗黙的なりサイズ	783
30.4	フレームのパラメーター	784
30.4.1	フレームパラメーターへのアクセス	784
30.4.2	フレームの初期パラメーター	785
30.4.3	ウィンドウフレームパラメーター	786
30.4.3.1	基本パラメーター	786
30.4.3.2	位置のパラメーター	787
30.4.3.3	サイズのパラメーター	789
30.4.3.4	レイアウトのパラメーター	791
30.4.3.5	バッファのパラメーター	793
30.4.3.6	フレームとの相互作用のためのパラメーター	793
30.4.3.7	マウスドラッグのパラメーター	794
30.4.3.8	ウィンドウ管理のパラメーター	795
30.4.3.9	カーソルのパラメーター	797
30.4.3.10	フォントとカラーのパラメーター	799
30.4.4	ジオメトリー	801
30.5	端末のパラメーター	801
30.6	フレームのタイトル	802
30.7	フレームの削除	803
30.8	すべてのフレームを探す	804
30.9	ミニバッファとフレーム	805
30.10	入力のフォーカス	805
30.11	フレームの可視性	809
30.12	フレームの raise、lower、re-stack	810

30.13	フレーム構成	812
30.14	子フレーム	812
30.15	マウスの追跡	815
30.16	マウスの位置	816
30.17	ポップアップメニュー	818
30.18	ダイアログボックス	819
30.19	ポインターの形状	820
30.20	ウィンドウシステムによる選択	821
30.21	メディアの yank	822
30.22	ドラッグアンドドロップ	822
30.23	カラー名	827
30.24	テキスト端末のカラー	828
30.25	X リソース	829
30.26	ディスプレイ機能のテスト	830
31	ポジション	834
31.1	ポイント	834
31.2	モーション	835
31.2.1	文字単位の移動	835
31.2.2	単語単位の移動	836
31.2.3	バッファ終端への移動	837
31.2.4	テキスト行単位の移動	837
31.2.5	スクリーン行単位の移動	839
31.2.6	釣り合いのとれたカッコを越えた移動	841
31.2.7	文字のスキップ	843
31.3	エクスカージョン	844
31.4	ナローイング	845
32	マーカー	849
32.1	マーカーの概要	849
32.2	マーカーのための述語	850
32.3	マーカーを作成する関数	850
32.4	マーカーからの情報	852
32.5	マーカーの挿入タイプ	852
32.6	マーカー位置の移動	853
32.7	マーク	853
32.8	リージョン	857
33	テキスト	858
33.1	ポイント近傍のテキストを調べる	858
33.2	バッファのコンテンツを調べる	859
33.3	テキストの比較	862
33.4	テキストの挿入	862
33.5	ユーザーレベルの挿入コマンド	864
33.6	テキストの削除	865
33.7	ユーザーレベルの削除コマンド	867
33.8	kill リング	869

33.8.1	kill リングの概念	869
33.8.2	kill 用の関数	870
33.8.3	yank	870
33.8.4	yank 用の関数	872
33.8.5	低レベルの kill リング	873
33.8.6	kill リングの内部	874
33.9	アンドゥ	875
33.10	アンドゥリストの保守	878
33.11	fill	879
33.12	fill のマージン	882
33.13	Adaptive Fill モード	883
33.14	オート fill	885
33.15	テキストのソート	885
33.16	列を数える	889
33.17	インデント	889
33.17.1	インデント用のプリミティブ	889
33.17.2	メジャーモードが制御するインデント	890
33.17.3	リージョン全体のインデント	892
33.17.4	前行に相対的なインデント	893
33.17.5	調整可能なタブストップ	894
33.17.6	インデントにもとづくモーションコマンド	894
33.18	大文字小文字の変更	894
33.19	テキストのプロパティ	896
33.19.1	テキストプロパティを調べる	896
33.19.2	テキストプロパティの変更	898
33.19.3	テキストプロパティの検索関数	900
33.19.4	特殊な意味をもつプロパティ	903
33.19.5	フォーマットされたテキストのプロパティ	910
33.19.6	テキストプロパティの粘着性	911
33.19.7	テキストプロパティの lazy な計算	912
33.19.8	クリック可能なテキストの定義	912
33.19.9	フィールドの定義と使用	915
33.19.10	なぜテキストプロパティはインターバルではないのか	916
33.20	文字コードの置き換え	917
33.21	レジスター	918
33.22	テキストの交換	920
33.23	バッファ-テキストの置換	920
33.24	圧縮されたデータの処理	921
33.25	Base 64 エンコーディング	921
33.26	チェックサムとハッシュ	922
33.27	不審なテキスト	924
33.28	GnuTLS 暗号化	925
33.28.1	GnuTLS 暗号化入力のフォーマット	925
33.28.2	GnuTLS 暗号化関数	926
33.29	データベース	927
33.30	HTML と XML の解析	930
33.30.1	ドキュメントオブジェクトモデル	931
33.31	JSON 値の解析と生成	933

33.32	JSONRPC による対話.....	935
33.32.1	概観.....	935
33.32.2	プロセスベースの JSONRPC 接続.....	936
33.32.3	JSONRPC の JSON オブジェクトフォーマット.....	936
33.32.4	遅延された JSONRPC リクエスト.....	937
33.33	グループのアトミックな変更.....	937
33.34	フックの変更.....	939
34	非 ASCII 文字.....	942
34.1	テキストの表現方法.....	942
34.2	マルチバイト文字の無効化.....	944
34.3	テキスト表現の変換.....	944
34.4	表現の選択.....	945
34.5	文字コード.....	946
34.6	文字のプロパティ.....	947
34.7	文字セット.....	951
34.8	文字セットのスキャン.....	953
34.9	文字の変換.....	953
34.10	コーディングシステム.....	955
34.10.1	コーディングシステムの基本概念.....	955
34.10.2	エンコーディングと I/O.....	956
34.10.3	Lisp でのコーディングシステム.....	958
34.10.4	ユーザーが選択したコーディングシステム.....	960
34.10.5	デフォルトのコーディングシステム.....	961
34.10.6	単一の操作にたいするコーディングシステムの指定.....	964
34.10.7	明示的なエンコードとデコード.....	966
34.10.8	端末 I/O のエンコーディング.....	968
34.11	入力メソッド.....	969
34.12	locale.....	970
35	検索とマッチング.....	971
35.1	文字列の検索.....	971
35.2	検索と大文字小文字.....	973
35.3	正規表現.....	973
35.3.1	正規表現の構文.....	974
35.3.1.1	正規表現内の特殊文字.....	974
35.3.1.2	文字クラス.....	977
35.3.1.3	正規表現内のバッククラッシュ構文.....	979
35.3.2	正規表現の複雑な例.....	981
35.3.3	正規表現の関数.....	982
35.3.4	正規表現にまつわるトラブル.....	984
35.4	正規表現の検索.....	984
35.5	POSIX 正規表現の検索.....	987
35.6	マッチデータ.....	988
35.6.1	マッチしたテキストの置換.....	988
35.6.2	単純なマッチデータへのアクセス.....	989
35.6.3	マッチデータ全体へのアクセス.....	991

35.6.4	マッチデータの保存とリストア	992
35.7	検索と置換	992
35.8	編集で使用される標準的な正規表現	996
36	構文テーブル	997
36.1	構文テーブルの概念	997
36.2	構文記述子	998
36.2.1	構文クラスのテーブル	998
36.2.2	構文フラグ	1000
36.3	構文テーブルの関数	1001
36.4	構文プロパティ	1003
36.5	モーションと構文	1004
36.6	式のパーズ	1005
36.6.1	パーズにもとづくモーションコマンド	1005
36.6.2	ある位置のパーズ状態を調べる	1006
36.6.3	パーサー状態	1007
36.6.4	低レベルのパーズ	1008
36.6.5	パーズを制御するためのパラメーター	1008
36.7	構文テーブルの内部	1009
36.8	カテゴリー	1010
37	プログラムソースの解析	1013
37.1	Tree-sitter Language Grammar	1013
37.2	tree-sitter パーサーの使用	1018
37.3	ノードの取得	1020
37.4	ノード情報へのアクセス	1024
37.5	tree-sitter ノードにたいするパターンマッチング	1026
37.6	複数言語ののパーズ	1031
37.7	tree-sitter を用いるメジャーモードの開発	1035
37.8	tree-sitter の C API との対応表	1036
38	abbrev と abbrev 展開	1040
38.1	abbrev テーブル	1040
38.2	abbrev の定義	1041
38.3	ファイルへの abbrev の保存	1042
38.4	略語の照会と展開	1043
38.5	標準 abbrev テーブル	1045
38.6	abbrev プロパティ	1045
38.7	abbrev テーブルのプロパティ	1046
39	スレッド	1047
39.1	基本的なスレッド関数	1047
39.2	ミューテックス	1049
39.3	条件変数	1049
39.4	スレッドリスト	1050

40	プロセス	1052
40.1	サブプロセスを作成する関数	1052
40.2	shell 引数	1054
40.3	同期プロセスの作成	1055
40.4	非同期プロセスの作成	1059
40.5	プロセスの削除	1065
40.6	プロセスの情報	1065
40.7	プロセスへの入力の送信	1069
40.8	プロセスへのシグナルの送信	1070
40.9	プロセスからの出力の受信	1072
40.9.1	プロセスのバッファ	1072
40.9.2	プロセスのフィルター関数	1074
40.9.3	プロセス出力のデコード	1076
40.9.4	プロセスの出力を受け取る	1077
40.9.5	プロセスとスレッド	1078
40.10	センチネル: プロセス状態の変更の検知	1078
40.11	exit 前の問い合わせ	1080
40.12	別のプロセスへのアクセス	1081
40.13	トランザクションキュー	1083
40.14	ネットワーク接続	1084
40.15	ネットワークサーバー	1087
40.16	データグラム	1087
40.17	低レベルのネットワークアクセス	1088
40.17.1	make-network-process	1088
40.17.2	ネットワークのオプション	1091
40.17.3	ネットワーク機能の可用性のテスト	1092
40.18	その他のネットワーク機能	1092
40.19	シリアルポートとの対話	1094
40.20	バイト配列の pack と unpack	1097
40.20.1	データレイアウトの記述	1097
40.20.2	バイトの unpack と pack を行う関数	1099
40.20.3	高度なデータレイアウト仕様	1100
41	Emacs のディスプレイ表示	1102
41.1	スクリーンのリフレッシュ	1102
41.2	強制的な再表示	1102
41.3	切り詰め	1103
41.4	エコーエリア	1104
41.4.1	エコーエリアへのメッセージの表示	1104
41.4.2	処理の進捗レポート	1107
41.4.3	*Messages*へのメッセージのロギング	1110
41.4.4	エコーエリアのカスタマイズ	1110
41.5	警告のレポート	1111
41.5.1	警告の基礎	1111
41.5.2	警告のための変数	1112
41.5.3	警告のためのオプション	1113
41.5.4	遅延された警告	1114
41.6	不可視のテキスト	1115

41.7	選択的な表示	1117
41.8	一時的な表示	1119
41.9	オーバーレイ	1122
41.9.1	オーバーレイの管理	1122
41.9.2	オーバーレイのプロパティ	1125
41.9.3	オーバーレイにたいする検索	1129
41.10	表示されるテキストのサイズ	1130
41.11	行の高さ	1134
41.12	フェイス	1135
41.12.1	フェイスの属性	1136
41.12.2	フェイスの定義	1139
41.12.3	フェイス属性のための関数	1142
41.12.4	フェイスの表示	1145
41.12.5	フェイスのリマップ	1146
41.12.6	フェイスを処理するための関数	1148
41.12.7	フェイスの自動割り当て	1149
41.12.8	基本的なフェイス	1149
41.12.9	フォントの選択	1151
41.12.10	フォントの照会	1152
41.12.11	フォントセット	1153
41.12.12	低レベルのフォント表現	1155
41.13	フリンジ	1160
41.13.1	フリンジのサイズと位置	1160
41.13.2	フリンジのインジケーター	1161
41.13.3	フリンジのカーソル Frin	1163
41.13.4	フリンジのビットマップ	1163
41.13.5	フリンジビットマップのカスタマイズ	1165
41.13.6	オーバーレイ矢印	1165
41.14	スクロールバー	1166
41.15	ウィンドウディバイダー	1169
41.16	displayプロパティ	1170
41.16.1	テキストを置換するディスプレイ仕様	1170
41.16.2	スペースの指定	1171
41.16.3	スペースにたいするピクセル指定	1172
41.16.4	その他のディスプレイ仕様	1173
41.16.5	マージン内への表示	1175
41.17	イメージ	1176
41.17.1	イメージのフォーマット	1177
41.17.2	イメージのディスクリプタ	1177
41.17.3	XBM イメージ	1181
41.17.4	XPM イメージ	1182
41.17.5	ImageMagick イメージ	1182
41.17.6	SVG イメージ	1184
41.17.7	その他のイメージタイプ	1190
41.17.8	イメージの定義	1190
41.17.9	イメージの表示	1192
41.17.10	マルチフレームのイメージ	1194
41.17.11	イメージキャッシュ	1195

41.18	アイコン	1196
41.19	埋め込みネイティブウィジェット	1198
41.20	ボタン	1201
41.20.1	ボタンのプロパティ	1202
41.20.2	ボタンのタイプ	1203
41.20.3	ボタンの作成	1203
41.20.4	ボタンの操作	1204
41.20.5	ボタンのためのバッファコマンド	1205
41.21	抽象的なディスプレイ	1206
41.21.1	抽象ディスプレイの関数	1207
41.21.2	抽象ディスプレイの例	1209
41.22	カッコの点滅	1211
41.23	文字の表示	1211
41.23.1	通常の表示の慣習	1211
41.23.2	ディスプレイテーブル	1213
41.23.3	アクティブなディスプレイテーブル	1214
41.23.4	グリフ	1215
41.23.5	グリフなし文字の表示	1215
41.24	ビープ	1217
41.25	ウィンドウシステム	1217
41.26	ツールチップ	1218
41.27	双方向テキストの表示	1219
42	オペレーティングシステムのインターフェース	1224
42.1	Emacs のスタートアップ	1224
42.1.1	要約: スタートアップ時のアクション順序	1224
42.1.2	init ファイル	1227
42.1.3	端末固有の初期化	1229
42.1.4	コマンドライン引数	1230
42.2	Emacs からの脱出	1231
42.2.1	Emacs の kill	1231
42.2.2	Emacs のサスペンド	1232
42.3	オペレーティングシステムの環境	1234
42.4	ユーザーの識別	1238
42.5	時刻	1239
42.6	タイムゾーンのルール	1240
42.7	時刻の変換	1241
42.8	時刻のパーズとフォーマット	1244
42.9	プロセッサの実行時間	1248
42.10	時間の計算	1248
42.11	遅延実行のためのタイマー	1249
42.12	アイドルタイマー	1252
42.13	端末の入力	1253
42.13.1	入力のモード	1253
42.13.2	入力の記録	1254
42.14	端末の出力	1255
42.15	サウンドの出力	1256
42.16	X11 キーシンボルの処理	1256

42.17	batch モード.....	1257
42.18	セッションマネージャー.....	1258
42.19	デスクトップ通知.....	1258
42.20	ファイル変更による通知.....	1263
42.21	動的にロードされるライブラリー.....	1266
42.22	セキュリティへの配慮.....	1267
43	配布用 Lisp コードの準備.....	1270
43.1	パッケージ化の基礎.....	1270
43.2	単純なパッケージ.....	1271
43.3	複数ファイルのパッケージ.....	1273
43.4	パッケージアーカイブの作成と保守.....	1274
43.5	アーカイブウェブサーバーとのインターフェイス.....	1275
Appendix A Emacs 28 Antinews.....		1276
Appendix B GNU Free Documentation License.....		1279
Appendix C GNU General Public License... ..		1287
Appendix D ヒントと規約.....		1298
D.1	Emacs Lisp コーディング規約.....	1298
D.2	キーバインディング規約.....	1300
D.3	Emacs プログラミングのヒント.....	1301
D.4	コンパイル済みコードを高速化ためのヒント.....	1303
D.5	コンパイラ警告を回避するためのヒント.....	1303
D.6	ドキュメント文字列のヒント.....	1304
D.7	コメント記述のヒント.....	1308
D.8	Emacs ライブラリーのヘッダーの慣習.....	1309
Appendix E GNU Emacs の内部.....		1312
E.1	Emacs のビルド.....	1312
E.2	純粹ストレージ.....	1314
E.3	ガーベージコレクション.....	1315
E.4	スタックに割り当てられたオブジェクト.....	1320
E.5	メモリー使用量.....	1321
E.6	C 方言.....	1321
E.7	Emacs プリミティブの記述.....	1321
E.8	動的にロードされるモジュールの記述.....	1326
E.8.1	モジュールの初期化コード.....	1327
E.8.2	モジュール関数の記述.....	1328
E.8.3	Lisp・モジュール間の値変換.....	1331
E.8.4	その他の便利なモジュール用関数.....	1338
E.8.5	モジュールでの非ローカル脱出.....	1340

E.9	オブジェクトの内部.....	1341
E.9.1	バッファの内部.....	1342
E.9.2	ウィンドウの内部.....	1347
E.9.3	プロセスの内部.....	1351
E.10	Cの整数型.....	1353
Appendix F	標準的なエラー.....	1355
Appendix G	標準的なキーマップ.....	1360
Appendix H	標準的なフック.....	1363
Index		1367

1 イントロダクション

GNU Emacs テキストエディターのほとんどの部分は、Emacs Lisp と呼ばれるプログラミング言語で記述されています。新しいコードを Emacs Lisp で記述して、このエディターの拡張としてインストールできます。しかし Emacs Lisp は、単なる拡張言語を越える言語であり、それ自体で完全なコンピュータプログラミング言語です。他のプログラミング言語で行なうすべてのことに、この言語を使用できます。

Emacs Lisp はエディターの中で使用するようにデザインされているので、テキストのスキャンやパースのための特別な機能を持ち、同様にファイル、バッファ、ディスプレイ、サブプロセスを処理する機能を持ちます。Emacs Lisp は編集機能と密に統合されています。つまり編集コマンドは Lisp プログラムから簡単に呼び出せる関数で、カスタマイズのためのパラメーターは普通の Lisp 変数です。

このマニュアルは Emacs Lisp の完全な記述を試みます。初心者のための Emacs Lisp のイントロダクションは、Free Software Foundation から出版されている、Bob Chassell の *An Introduction to Emacs Lisp Programming* を参照してください。このマニュアルは、Emacs を使用した編集に熟知していることを前提としています。これの基本的な情報については、*The GNU Emacs Manual* を参照してください。

おおまかに言うと、前の方のチャプターでは多くのプログラミング言語の機能にたいして、Emacs Lisp での対応する機能を説明し、後の方のチャプターでは Emacs Lisp に特異な機能や、編集に特化した関連する機能を説明します。

これは Emacs 29.1 に対応した *GNU Emacs Lisp Reference Manual* です。

1.1 注意事項

このマニュアルは幾多のドラフトを経てきました。ほとんど完璧ではありますが、不備がないとも言えません。(ほとんどの特定のモードのように) それらが副次的であるとか、まだ記述されていないという理由により、カバーされていないトピックもあります。わたしたちがそれらを完璧に扱うことはできないので、いくつかの部分は意図的に省略しました。

このマニュアルは、それがカバーしている事柄については完全に正しくあるべきあり、故に特定の説明テキスト、チャプターやセクションの順番にたいしての批判にオープンであるべきです。判りにくかったり、このマニュアルでカバーされていない何かを学ぶためにソースを見たり実地から学ぶ必要があるなら、このマニュアルはおそらく訂正されるべきなのかもしれません。どうかわたしたちにそれを教えてください。

このマニュアルを使用するときは、訂正のためにページにマークしてください。そうすれば後でそれを探して、わたしたちに送ることができます。関数や関数グループの単純で現実的な例を思いついたときは、ぜひそれを記述して送ってください。それが妥当ならチャプター名、セクション名、関数名への参照をコメントしてください。なぜならページ番号やチャプター番号、セクション番号は変更されるので、あなたが言及しているテキストを探すのに問題が生じるかもしれないからです。あなたが訂正を求めるエディションのバージョンも示してください。

コメントや訂正の送信には、`M-x report-emacs-bug` を使用するようお願いします。新たなコード(や問題訂正のパッチ)を寄贈するには `M-x submit-emacs-patch` を使用してください。

1.2 Lisp の歴史

Lisp(LIST Processing language: リスト処理言語) は、MIT(Massachusetts Institute of Technology: マサチューセッツ工科大学) で、AI(artificial intelligence: 人工知能)の研究のために、1950

年代末に最初に開発されました。Lisp 言語の強力なパワーは、編集コマンドの記述のような、他の目的にも適っています。

長年の間に何ダースもの Lisp 実装が構築されてきて、それらのそれぞれに特異な点があります。これらの多くは、1960 年代に MIT の Project MAC で記述された、Maclisp に影響を受けています。最終的に、Maclisp 後裔の実装者は共同して、Common Lisp と呼ばれる標準の Lisp システムを開発しました。その間に MIT の Gerry Sussman と Guy Steele により、簡潔ながらとても強力な Lisp 方言の、Scheme が開発されました。

GNU Emacs Lisp は Maclisp から多く、Common Lisp から少し影響を受けています。Common Lisp を知っている場合、多くの類似点に気づくでしょう。しかし Common Lisp の多くの機能は、GNU Emacs が要求するメモリー量を削減するために、省略または単純化されています。ときには劇的に単純化されているために、Common Lisp ユーザーは混乱するかもしれません。わたしたちは時折 GNU Emacs Lisp が Common Lisp と異なるか示すでしょう。Common Lisp を知らない場合、それについて心配する必要はありません。このマニュアルは、それ自体で自己完結しています。

cl-lib ライブラリーを通じて、Common Lisp をかなりエミュレートできます。Section “Overview” in *Common Lisp Extensions* を参照してください。

Emacs Lisp は Scheme の影響は受けていません。しかし GNU プロジェクトには Guile と呼ばれる Scheme 実装があります。拡張が必要な新しい GNU ソフトウェアでは、Guile を使用します。

1.3 Lisp の歴史

このセクションでは、このマニュアルで使用する表記規約を説明します。あなたはこのセクションをスキップして、後から参照したいと思うかもしれません。

1.3.1 Lisp の歴史

このマニュアルでは、“Lisp リーダー” および “Lisp プリンター” という用語で、Lisp のテキスト表現を実際の Lisp オブジェクトに変換したり、その逆を行なう Lisp ルーチンを参照します。詳細については、Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照してください。あなた、つまりこのマニュアルを読んでいる人のことはプログラマーと考えて “あなた” と呼びます。“ユーザー” とは、あなたの記述したものも含めて、Lisp プログラムを使用する人を指します。

Lisp コードの例は、(list 1 2 3) のようなフォーマットです。メタ構文変数 (metasyntactic variables) を表す名前や、説明されている関数の引数名前は、*first-number* のようにフォーマットされています。

1.3.2 nil と t

Emacs Lisp では、シンボル nil には 3 つの異なる意味があります。1 つ目は ‘nil’ という名前のシンボル、2 つ目は論理値の *false*、3 つ目は空リスト—つまり要素が 0 のリストです。変数として使用した場合、nil は常に値 nil をもちます。

Lisp リーダーに関する限り、‘()’ と ‘nil’ は同一です。これらは同じオブジェクト、つまりシンボル nil を意味します。このシンボルを異なる方法で記述するのは、完全に人間の読み手を意図したものです。Lisp リーダーが ‘()’ か ‘nil’ のどちらかを読み取った後は、プログラマーが実際にどちらの表現で記述したかを判断する方法はありません。

このマニュアルでは、空リストを意味することを強調したいときは () と記述し、論理値の *false* を意味することを強調したいときは nil と記述します。この慣習は Lisp プログラムで使用してもよいでしょう。

```
(cons 'foo ()) ; 空リストを強調
```

```
(setq foo-flag nil) ; 論理値の falseを強調
```

論理値が期待されているコンテキストでは、非 `nil` は `true` と判断されます。しかし論理値の `true` を表す好ましい方法は `t` です。 `true` を表す値を選択する必要がある、他に選択の根拠がない場合は `t` を使用してください。シンボル `t` は、常に値 `t` をもちます。

Emacs Lisp での `nil` と `t` は、常に自分自身を評価する特別なシンボルです。そのためプログラムでこれらを定数として使用する場合、クォートする必要はありません。これらの値の変更を試みると、結果は `setting-constant` エラーとなります。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照してください。

`booleanp` *object* [Function]
object が 2 つの正規のブーリアン値 (`t` か `nil`) のいずれかなら、非 `nil` をリターンする。

1.3.3 評価の表記

評価できる Lisp 式のことをフォーム (*form*) と呼びます。フォームの評価により、これは結果として常に Lisp オブジェクトを生成します。このマニュアルの例では、これを ‘ \Rightarrow ’ で表します:

```
(car '(1 2))
 $\Rightarrow$  1
```

これは“(car '(1 2))を評価すると、1になる”と読むことができます。

フォームがマクロ呼び出しの場合、それは評価されるための新たな Lisp フォームに展開されます。展開された結果は ‘ \mapsto ’ で表します。わたしたちは展開されたフォームの評価し結果を示すこともあれば、示さない場合もあります。

```
(third '(a b c))
 $\mapsto$  (car (cdr (cdr '(a b c))))
 $\Rightarrow$  c
```

1 つのフォームを説明するために、同じ結果を生成する別のフォームを示すこともあります。完全に等価な 2 つのフォームは、‘ \equiv ’ で表します。

```
(make-sparse-keymap)  $\equiv$  (list 'keymap)
```

1.3.4 プリントの表記

このマニュアルの例の多くは、それらが評価されるときにテキストをプリントします。(*scratch*バッファのような)Lisp Interaction バッファで閉カッコの後で `C-j` をタイプすることによりコード例を実行する場合には、プリントされるテキストはそのバッファに挿入されます。(関数 `eval-region` での評価のように) 他の方法でコード例を実行する場合、プリントされるテキストはエコーエリアに表示されます。

このマニュアルの例はプリントされるテキストがどこに出力されるかに関わらず、それを ‘ \mapsto ’ で表します。フォームを評価することにより戻される値は、‘ \Rightarrow ’ とともに後続の行で示します。

```
(progn (prin1 'foo) (princ "\n") (prin1 'bar))
 $\mapsto$  foo
 $\mapsto$  bar
 $\Rightarrow$  bar
```

1.3.5 エラーメッセージ

エラーをシグナルする例もあります。これは通常、エコーエリアにエラーメッセージを表示します。エラーメッセージの行は ‘`error`’ で始まります。‘`error`’ 自体は、エコーエリアに表示されないことに注意してください。

```
(+ 23 'x)
[error] Wrong type argument: number-or-marker-p, x
```

1.3.6 バッファertextの表記

バッファer内容の変更を説明する例もあます。それらの例では、そのテキストの before(以前) と after(以後) のバージョンを示します。それらの例では、バッファer内容の該当する部分を、ダッシュを用いた 2 行の破線 (バッファer名を含む) で示します。さらに、‘*’はポイントの位置を表します (もちろんポイントのシンボルはバッファerのテキストの一部ではなく、ポイントが現在配されている 2 つの文字の間の位置を表す)。

```
----- Buffer: foo -----
This is the *contents of foo.
----- Buffer: foo -----

(insert "changed ")
⇒ nil
----- Buffer: foo -----
This is the changed *contents of foo.
----- Buffer: foo -----
```

1.3.7 説明のフォーマット

このマニュアルでは関数 (function)、変数 (variable)、コマンド (command)、ユーザーオプション (user option)、スペシャルフォーム (special form) を、統一されたフォーマットで記述します。記述の最初の行には、そのアイテムの名前と、もしあれば引数 (argument) が続きます。そのアイテムの属するカテゴリー (function、variable など) は、ページの右マージンの隣にプリントされます。それ以降の行は説明行で、例を含む場合もあります。

1.3.7.1 関数の説明例

関数の記述では、関数の名前が最初に記述されます。同じ行に引数の名前のリストが続きます。引数の値を参照するために、引数の名前は記述の本文にも使用されます。

引数リストの中にキーワード `&optional` がある場合、その後の引数が省略可能であることを示します (省略された引数のデフォルトは `nil`)。その関数を呼び出すときは、`&optional` を記述しないでください。

キーワード `&rest` (これの後には 1 つの引数名を続けなければならない) は、その後に任意の引数を続けることができることを表します。`&rest` の後に記述された引数名の値には、その関数に渡された残りのすべての引数がリストとしてセットされます。この関数を呼び出すときは、`&rest` を記述しないでください。

以下は `foo` という架空の関数 (function) の説明です:

```
foo integer1 &optional integer2 &rest integers [Function]
関数 foo は integer2 から integer1 を減じてから、その結果に残りすべての引数を加える。integer2 が与えられなかった場合、デフォルトして数値 19 が使用される。
```

```
(foo 1 5 3 9)
⇒ 16
(foo 5)
⇒ 14
```

より一般的には、

```
(foo w x y...)
≡
(+ (- x w) y...)
```

慣例として引数の名前には、(たとえば *integer*、*integer1*、*buffer*のような) 期待されるタイプ名が含まれます。(buffersのような) 複数形のタイプは、しばしばその型のオブジェクトのリストを意味します。 *object*のような引き数名は、それが任意の型であることを表します (Emacs オブジェクトタイプのリストは Chapter 2 [Lisp Data Types], page 8 を参照)。他の名前をもつ引数 (たとえば *new-file*) はその関数に固有の引数で、関数がドキュメント文字列をもつ場合、引数のタイプは其中で説明されるべきです (Chapter 25 [Documentation], page 579 を参照)。

&optional や &rest により修飾される引数のより完全な説明は、Section 13.2 [Lambda Expressions], page 226 を参照してください。

コマンド (command)、マクロ (macro)、スペシャルフォーム (special form) の説明も同じフォーマットですが、'Function' が 'Command'、'Macro'、'Special Form' に置き換えられます。コマンドとは単に、インタラクティブ (interactive: 対話的) に呼び出すことができる関数です。マクロは関数とは違う方法 (引数は評価されない) で引数进行处理しますが、同じ方法で記述します。

マクロとスペシャルフォームにたいする説明には、特定のオプション引数や繰り返し替えされる引数のために、より複雑な表記が使用されます。なぜなら引数リストが、より複雑な方法で別の引数に分離されるからです。'[optional-arg]' は optional-arg がオプションであることを意味し、'repeated-args...' は 0 個以上の引数を表します。カッコ (parentheses) は、複数の引数をリスト構造の追加レベルにグループ化するのに使用されます。以下は例です:

count-loop (var [from to [inc]]) body... [Special Form]

この架空のスペシャルフォームは、body フォームを実行してから変数 var をインクリメントするループを実装します。最初の繰り返しでは変数は値 from をもちます。以降の繰り返しでは、変数は 1 (inc が与えられた場合は inc) 増分されます。var が to に等しい場合、body を実行する前にループを exit します。以下は例です:

```
(count-loop (i 0 10)
  (prin1 i) (princ " ")
  (prin1 (aref vector i))
  (terpri))
```

from と to が省略された場合、ループを実行する前に var に nil がバインドされ、繰り返しの先頭において var が非 nil の場合は、ループを exit します。以下は例です:

```
(count-loop (done)
  (if (pending)
    (fixit)
    (setq done t)))
```

このスペシャルフォームでは、引数 from と to はオプションですが、両方を指定するか未指定にするかのいずれかでなければなりません。これらの引数が与えられた場合には、オプションで inc も同様に指定することができます。これらの引数は、フォームのすべての残りの要素を含む body と区別するために、引数 var とともにリストにグループ化されます。

1.3.7.2 変数の説明例

変数 (variable) とは、オブジェクトにバインド (bind) される名前です (セット (set) とも言う)。変数がバインドされたオブジェクトのことを値 (value) と呼びます。このような場合には、その変数が値

をもつという言い方もします。ほとんどすべての変数はユーザーがセットすることができますが、特にユーザーが変更できる特定の関数も存在し、これらはユーザーオプション (*user options*) と呼ばれます。通常の変数およびユーザーオプションは、関数と同様のフォーマットを使用して説明されますが、それらには引数がありません。

以下は架空の変数 `electric-future-map` の説明です。

`electric-future-map` [Variable]

この変数の値は Electric Command Future モードで使用される完全なキーマップである。このマップ内の関数により、まだ実行を考えていないコマンドの編集が可能になる。

ユーザーオプションも同じフォーマットをもちますが、'Variable' が 'User Option' に置き換えられます。

1.4 バージョンの情報

以下の機能は、使用している Emacs に関する情報を提供します。

`emacs-version &optional here` [Command]

この関数は実行している Emacs のバージョンを説明する文字列を return する。これはバグレポートにこの文字列を含めるときに有用である。

```
(emacs-version)
⇒ "GNU Emacs 26.1 (build 1, x86_64-unknown-linux-gnu,
    GTK+ Version 3.16) of 2017-06-01"
```

here が非 `nil` ならテキストをバッファのポイントの前に挿入して、`nil` をリターンする。この関数がインタラクティブに呼び出すと、同じ情報をエコーエリアに出力する。プレフィクス引数を与えると、*here* が非 `nil` になる。

`emacs-build-time` [Variable]

この変数の値は Emacs がビルドされた日時を示す。値は `current-time` の形式 (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)、その情報が利用できなければ `nil`。

```
emacs-build-time
⇒ (25194 55894 8547 617000)
```

(Emacs のビルド時に `current-time-list` が `nil` なら、タイムスタンプは (1651169878008547617 . 1000000000) になる。)

`emacs-version` [Variable]

この変数の値は実行中の Emacs のバージョンであり、"26.1" のような文字列。"26.0.91" のように 3 つの数値コンポーネントをもつ値はリリース版ではなくテストバージョンであることを示す (Emacs 26.1 より前では "25.1.1" のように文字列の最後に余分な整数コンポーネントが含まれていたが、これは現在は `emacs-build-number` に格納される)。

`emacs-major-version` [Variable]

Emacs のメジャーバージョン番号を示す整数。Emacs 23.1 では値は 23。

`emacs-minor-version` [Variable]

Emacs のマイナーバージョン番号を示す整数。Emacs 23.1 では値は 1。

`emacs-build-number` [Variable]

これは同一のディレクトリーにおいて Emacs が (クリーニングなしで) ビルドされるたびに増分される整数。これは Emacs の開発時だけに関係のある変数。

`emacs-repository-version` [Variable]
Emacs がビルドされたレポジトリのリビジョン番号を与える文字列。Emacs がリビジョンコントロール外部でビルドされた場合の値は `nil`。

`emacs-repository-branch` [Variable]
Emacs がビルドされたレポジトリブランチを与える文字列。ほとんどの場合は `"master"`。
Emacs がリビジョンコントロール外部でビルドされた場合の値は `nil`。

1.5 謝辞

このマニュアルは当初、Robert Krawitz、Bil Lewis、Dan LaLiberte、Richard M. Stallman、Chris Welty、および GNU マニュアルグループのボランティアにより、数年を費やして記述されました。Robert J. Chassell はこのマニュアルのレビューと編集を Defense Advanced Research Projects Agency、ARPA Order 6082 のサポートのもとに手助けしてくれ、Computational Logic, Inc の Warren A. Hunt, Jr. によりアレンジされました。それ以降も追加のセクションが Miles Bader、Lars Brinkhoff、Chong Yidong、Kenichi Handa、Lute Kamstra、Juri Linkov、Glenn Morris、Thien-Thi Nguyen、Dan Nicolaescu、Martin Rudalics、Kim F. Storm、Luc Teirlinck、Eli Zaretskii、およびその他の人たちにより記述されました。

Drew Adams、Juanma Barranquero、Karl Berry、Jim Blandy、Bard Bloom、Stephane Boucher、David Boyes、Alan Carroll、Richard Davis、Lawrence R. Dodd、Peter Doornbosch、David A. Duff、Chris Eich、Beverly Erlebacher、David Eckelkamp、Ralf Fassel、Eirik Fuller、Stephen Gildea、Bob Glickstein、Eric Hanchrow、Jesper Harder、George Hartzell、Nathan Hess、Masayuki Ida、Dan Jacobson、Jak Kirman、Bob Knighten、Frederick M. Korz、Joe Lammens、Glenn M. Lewis、K. Richard Magill、Brian Marick、Roland McGrath、Stefan Monnier、Skip Montanaro、John Gardiner Myers、Thomas A. Peterson、Francesco Potort³ac、Friedrich Pukelsheim、Arnold D. Robbins、Raul Rockwell、Jason Rumney、Per Starb³a4ck、Shinichirou Sugou、Kimmo Suominen、Edward Tharp、Bill Trost、Rickard Westman、Jean White、Eduard Wiebe、Matthew Wilding、Carl Witty、Dale Worley、Rusty Wright、David D. Zuhn により訂正が提供されました。

より完全な貢献者のリストは、Emacs ソースレポジトリの関連する変更ログエントリーを参照してください。

2 Lisp のデータ型

Lisp のオブジェクト (*object*) とは、Lisp プログラムから操作されるデータです。型 (*type*) やデータ型 (*data type*) とは、可能なオブジェクトの集合を意味します。

すべてのオブジェクトは少なくとも 1 つの型に属します。同じ型のオブジェクトは同様な構造をもち、通常は同じコンテキストで使用されます。型を重複してもつことができ、オブジェクトは複数の型に属することができます。その結果として、あるオブジェクトが特定の型に属するかどうかを尋ねることはできますが、オブジェクトがその型だけに属するかどうかは決定できません。

Emacs にはいくつかの基本オブジェクト型が組み込まれています。これらの型は他のすべての型を構成するもとであり、プリミティブ型 (*primitive types*: 基本型) と呼ばれます。すべてのオブジェクトはただ 1 つのプリミティブ型に属します。これらの型には整数 (*integer*)、浮動小数点数 (*float*)、コンス (*cons*)、シンボル (*symbol*)、文字列 (*string*)、ベクター (*vector*)、ハッシュテーブル (*hash-table*)、サブルーチン (*subr*)、バイトコード関数 (*byte-code function*)、レコード (*record*)、および *buffer* のような編集に関連した特別な型が含まれます (Section 2.5 [Editing Types], page 25 を参照)。

プリミティブ型にはそれぞれ、オブジェクトがその型のメンバーかどうかのチェックを行なうために、それぞれ対応する Lisp 関数があります。

他の多くの言語とは異なり、Lisp のオブジェクトは自己記述 (*self-typing*) 的です。オブジェクトのプリミティブ型は、オブジェクト自体に暗に含まれます。たとえばオブジェクトがベクターなら、それを数字として扱うことはできません。Lisp はベクターが数字でないことを知っているのです。

多くの言語では、プログラマーは各変数にたいしてデータ型を宣言しなければならず、コンパイラーは型を知っていますが、データの中に型はありません。Emacs Lisp には、このような型宣言はありません。Lisp 変数は任意の型の値をもつことができ、変数に保存した値と型を記憶します (実際には特定の型の値だけをもつことができる少数の Emacs Lisp 変数がある。Section 12.16 [Variables with Restricted Values], page 218 を参照されたい)。

このチャプターでは、GNU Emacs Lisp の各標準型の意味、プリント表現 (*printed representation*)、入力構文 (*read syntax*) を説明します。これらのデータ型を使用する方法についての詳細は、以降のチャプターを参照してください。

2.1 プリント表現と読み取り構文

オブジェクトのプリント表現 (*printed representation*) とは、オブジェクトにたいして Lisp プリンター (関数 `prin1`) が生成する出力のフォーマットです。すべてのデータ型は一意的なプリント表現をもちます。オブジェクトの入力構文 (*read syntax*) とは、オブジェクトにたいして Lisp リーダー (関数 `read`) が受け取る入力フォーマットです。これは一意である必要はありません。多くの種類のオブジェクトが複数の構文をもちます。Chapter 20 [Read and Print], page 360 を参照してください。

ほとんどの場合、オブジェクトのプリント表現が、入力構文としても使用されます。しかし Lisp プログラム内の定数とすることに意味が無いいくつかの型には、入力構文がありません。これらのオブジェクトはハッシュ表記 (*hash notation*) でプリントされ、'#<'、説明的な文字列 (典型的には型名にオブジェクトの名前を続けたもの)、'>' で構成される文字列です。たとえば:

```
(current-buffer)
⇒ #<buffer objects-ja.texi>
```

ハッシュ表記は読み取ることができないので、Lisp リーダーは '#<' に遭遇すると常にエラー `invalid-read-syntax` をシグナルします。

他の言語では式はテキストであり、これ以外の形式はありません。Lisp では式は第一にまず Lisp オブジェクトであって、オブジェクトの入力構文であるテキストは副次的なものに過ぎません。たいいていこの違いを強調する必要はありませんが、このことを心に留めておかないとたまたま混乱することがあるでしょう。

インタラクティブに式を評価するとき、Lisp インタープリターは最初にそのテキスト表現を読み取り、Lisp オブジェクトを生成してからそのオブジェクトを評価します (Chapter 10 [Evaluation], page 141 を参照)。しかし評価と読み取りは別の処理です。読み取りによりテキストにより表現された Lisp オブジェクトを読み取り、Lisp オブジェクトがリターンされます。後でオブジェクトは評価されるかもしれないし、評価されないかもしれません。オブジェクトを読み取るための基本的な関数 `read` の説明は、Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照してください。

2.2 特別な読み取り構文

Emacs Lisp では特別なハッシュ表記を通じて多くの特別なオブジェクトと構文を表します。

- ‘#<...>’ 入力構文がないオブジェクトはこのように表される (Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照)。
- ‘##’ 名前が空文字列であるようなインターン済みシンボルのプリント表現 (Section 2.4.4 [Symbol Type], page 14 を参照)。
- ‘#’ functionにたいするショートカット。Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照のこと。
- ‘#:’ 名前が `foo` であるようなインターンされていないシンボルのプリント表現は ‘#:foo’ (Section 2.4.4 [Symbol Type], page 14 を参照)。
- ‘#N’ 循環構造のプリント時には構造が自身をループバックすることを表すためにこの構文が使用される。ここで ‘N’ リストの開始カウント。

```
(let ((a (list 1)))
  (setcdr a a))
=> (1 . #0)
```
- ‘#N=’
- ‘#N#’ ‘#N=’はオブジェクト名、‘#N#’はそのオブジェクトを表すので、これらはコピーではなく同一オブジェクトになる (Section 2.6 [Circular Objects], page 29 を参照)。
- ‘#xN’ 16 進表現の ‘N’ (‘#x2a’)。
- ‘#oN’ 8 進表現の ‘N’ (‘#o52’)。
- ‘#bN’ 2 進表現の ‘N’ (‘#b101010’)。
- ‘#(...)’ 文字列のテキストプロパティ (Section 2.4.8.4 [Text Props and Strings], page 21 を参照)。
- ‘#^’ 文字テーブル (Section 2.4.10 [Char-Table Type], page 21 を参照)。
- ‘#s(hash-table ...)’
ハッシュテーブル (Section 2.4.12 [Hash Table Type], page 22 を参照)。
- ‘?C’ 文字 (Section 2.4.3.1 [Basic Char Syntax], page 11 を参照)。
- ‘#\$’ バイトコンパイル済みファイルのカレントファイル名 (Section 17.3 [Docs and Compilation], page 310 を参照)。これは Emacs Lisp ソースファイルで使用するものではない。

- ‘#@N’ 次の ‘N’文字をスキップする (Section 2.3 [Comments], page 10 を参照)。バイトコンパイル済みファイル内で使用されるものであって、Emacs Lisp ソースファイル内で使用するためのものではない。
- ‘#f’ これに続くフォームが Emacs Lisp リーダーで読み取れないことを示す。これは表示されることを意図したテキストだけに出現する読み取り構文 (読み取れないフォームを示すための他の選択肢よりも見栄えがよくなると思われる場合)、であり Lisp ファイル中に出現することは決してない。

2.3 コメント

コメント (*comment*) はプログラム中に記述されたテキストであり、そのプログラムを読む人間のために存在するものであって、プログラムの意味には何の影響ももちません。Lisp ではそれが文字列や文字定数にある場合をのぞき、エスケープされていないセミコロン (;) でコメントが開始されます。行の終端までがコメントになります。Lisp リーダーはコメントを破棄します。コメントは Lisp システム内でプログラムを表す Lisp オブジェクトの一部にはなりません。

‘#@count’ 構成は、次の *count* 個の文字をスキップします。これはプログラムにより生成されたバイナリーデータを含むコメントにたいして有用です。Emacs Lisp バイトコンパイラーは出力ファイルにこれを使用します (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照)。しかしソースファイル用ではありません。

コメントのフォーマットにたいする慣例は、Section D.7 [Comment Tips], page 1308 を参照してください。

2.4 プログラミングの型

Emacs Lisp には 2 種類の一般的な型があります。1 つは Lisp プログラミングに関わるもので、もう 1 つは編集に関わるものです。前者はさまざまな形で多くの Lisp 実装に存在します。後者は Emacs Lisp に固有です。

2.4.1 整数型

内部には *fixnums* と呼ばれる小さい整数、および *bignums* という大きい整数という 2 種類の整数が存在します。

fixnum の値の範囲はマシンに依存します、最小のレンジは $-536,870,912$ から $536,870,911$ (30 ビットでは -2^{29} から $2^{29} - 1$) しかし多くのマシンはより広い範囲を提供します。

bignum は任意の精度をもつことができます。*fixnum* のオーバーフローする処理では、かわりに *bignum* をリターンされます。

`eq` や `=` ですべての数値、*fixnum* なら `eq` で比較することができます。整数が *fixnum* か *bignum* をテストするには `most-negative-fixnum` と `most-positive-fixnum` で比較するか、便利な述語 `fixnump` と `bignump` を任意のオブジェクトに使用できます。

整数にたいする入力構文は、(10 を基数とする) 数字のシーケンスで、オプションで先頭に符号、最後にピリオドがつきます。Lisp インタープリターにより生成されるプリント表現には、先頭の ‘+’ や最後の ‘.’ はありません。

```
-1           ; 整数の -1
1           ; 整数の 1
1.         ; これも整数の 1
+1         ; これも整数の 1
```

詳細は Chapter 3 [Numbers], page 37 を参照してください。

2.4.2 浮動小数点数型

浮動小数点数は、コンピューターにおける科学表記に相当するものです。浮動小数点数を 10 の指数をとともう有理数として考えることができます。正確な有効桁数と可能な指数はマシン固有です。Emacs は値の保存に C データ型の `double` を使用し、内部的には 10 の指数ではなく、2 の指数として記録します。

浮動小数点数のプリント表現には、(後に最低 1 つの数字をとともう) 小数点と、指数のどちらか一方、または両方が必要です。たとえば `'1500.0'`、`'+15e2'`、`'15.0e+2'`、`'+1500000e-3'`、`' .15e4'` は、いずれも浮動小数点数の 1500 を記述し、これらはすべて等価です。

詳細は Chapter 3 [Numbers], page 37 を参照してください。

2.4.3 文字型

Emacs Lisp での文字 (*character*) は、整数以外の何者でもありません。言い換えると、文字は文字コードで表現されます。たとえば文字 A は、整数の 65 として表現されます。

プログラムで文字を個別に使用するのは稀であり、文字のシーケンスとして構成される文字列 (*strings*) として扱われるのがより一般的です。Section 2.4.8 [String Type], page 19 を参照してください。

文字列やバッファーの中の文字は、現在のところ 0 から 4194303 の範囲 — つまり 22 ビットに制限されています (Section 34.5 [Character Codes], page 946 を参照)。0 から 127 のコードは ASCII コードで、残りは非 ASCII です (Chapter 34 [Non-ASCII Characters], page 942 を参照)。キーボード入力を表す文字はコントロール (Control)、メタ (Meta)、シフト (Shift) などの修飾キーをエンコードするために、より広い範囲をもちます。

文字から可読なテキスト記述を生成する、メッセージ用の特別な関数が存在します。Section 25.5 [Describing Characters], page 585 を参照してください。

2.4.3.1 基本的な文字構文

文字は実際には整数なので、文字のプリント表現は 10 進数です。文字にたいする入力構文も利用可能ですが、Lisp プログラムでこの方法により文字を記述するのは、明解なプログラミングではありません。文字にたいしては、Emacs Lisp が提供する、特別な入力構文を常に使用するべきです。これらの構文フォーマットはクエスチョンマークで開始されます。

英数字にたいする通常の入力構文は、クエスチョンマークと、その後にその文字を記述します。したがって文字 A は `'?A'`、文字 B は `'?B'`、文字 a は `'?a'` となります。

たとえば:

```
?Q ⇒ 81      ?q ⇒ 113
```

区切り文字 (punctuation characters) にも同じ構文を使用できますが、区切り文字が Lisp で特別な意味をもつ場合には `'\'` でクォートしなければなりません。たとえば `'?\('` が開カッコを記述する方法であり、同様に文字が `'\'` なら、`'?\'` のようにクォートするために 2 つ目の `'\'` を使用しなければなりません。

Ctrl+g (control-g)、バックスペース (backspace)、タブ (tab)、改行 (newline)、垂直タブ (vertical tab)、フォームフィード (formfeed)、スペース (space)、キャリッジリターン (return)、デリート (del)、エスケープ (escape) はそれぞれ `'?\a'`、`'?\b'`、`'?\t'`、`'?\n'`、`'?\v'`、`'?\f'`、`'?\s'`、`'?\r'`、`'?\d'`、`'?\e'` と表すことができます (後にダッシュのついた `'?\s'` は違う意味をもつ — これは後続の文字にたいしてスーパーによる修飾を適用する)。したがって、

```
?\a ⇒ 7          ; control-g、C-g
?\b ⇒ 8          ; バックスペース、BS、C-h
```

```

?\t ⇒ 9      ; タブ、TAB、C-i
?\n ⇒ 10     ; 改行、C-j
?\v ⇒ 11     ; 垂直タブ、C-k
?\f ⇒ 12     ; フォームフィード文字、C-l
?\r ⇒ 13     ; キャリッジリターン、RET、C-m
?\e ⇒ 27     ; エスケープ文字、ESC、C-[
?\s ⇒ 32     ; スペース文字、SPC
?\\ ⇒ 92     ; バックスラッシュ文字、\
?\d ⇒ 127    ; デリート文字、DEL

```

バックスラッシュがエスケープ文字の役割を果たすので、これらのバックスラッシュで始まるシーケンスはエスケープシーケンス (*escape sequences*) とも呼ばれます。この用語法は文字 ESC とは関係ありません。`*s*` は文字定数としての使用を意図しており、文字定数の内部では単にスペースを記述します。

エスケープという特別な意味を与えずに、任意の文字の前にバックスラッシュの使用することは許されていて害もありません。したがって `?*+*` は `*+*` と等価です。ほとんどの文字の前にバックスラッシュを追加することに理由はありません。しかし文字 `() [] \; "` の前にはバックスラッシュを追加しなければならず、Lisp コードを編集する Emacs コマンドが混乱するのを避けるために `|` `#` `.` `,'` の前にもバックスラッシュを追加するべきです。コードを読む人の混乱を避けるために、前に言及した ASCII 文字と類似した Unicode 文字の前にもバックスラッシュを追加する必要があります。これを奨励するために、`*` のような一般的には混乱を招くエスケープされていない文字をハイライトします。スペース、タブ、改行、フォームフィードのような空白文字の前にもバックスラッシュを追加できます。しかしタブやスペース *space* のような実際の空白文字のかわりに、`*t*` や `*s*` のような可読性のあるエスケープシーケンスを使用するほうが明解です (スペースを後にともなうバックスラッシュを記述する場合、後続のテキストと区別するために、文字定数の後に余分なスペースを記述すること)。*

2.4.3.2 一般的なエスケープ構文

特に重要なコントロール文字にたいする特別なエスケープシーケンスに加えて、Emacs は非 ASCII テキスト文字の指定に使用できる、何種類かのエスケープ構文を提供します。

1. もしあれば Unicode 名で文字を指定できる。`?\N{NAME}` は *NAME* という名前の Unicode 文字を表す。したがって `?\N{LATIN SMALL LETTER A WITH GRAVE}` は `^c3^a0` と等価であり Unicode 文字の U+00E0 を意味する。名前中のスペースを空白文字 (改行) の非空のシーケンスにして複数行文字列の入力を簡略化できる。
2. Unicode 値で文字を指定できる。`?\N{U+X}` は Unicode コードポイント *X* (16 進数値) を表す。また `?\uxxxx` と `?\Uxxxxxxxx` はそれぞれコードポイント *xxxx* と *xxxxxxxx* を表す *x* は (1 つの 16 進数字)。たとえば `?\N{U+E0}`、`?\u00e0`、`?\U000000E0` は `à` と `?\N{LATIN SMALL LETTER A WITH GRAVE}` に等しい。Unicode 標準は `U+10ffff` 以下のコードポイントだけを定義するので、これより大きいコードポイントでは Emacs はエラーをシグナルする。
3. 文字を 16 進の文字コードで指定できる。16 進エスケープシーケンスはバックスラッシュ、`x`、および 16 進の文字コードにより構成される。したがって `?\x41` は文字 *A*、`?\x1` は文字 *C-a*、`?\xe0` は文字 *à* (グレイブアクセントつきの *a*) になる。`x` の後に 1 つ以上の 16 進数を使用できるので、この方法で任意の文字を表すことができる。
4. 8 進の文字コードにより文字を指定できる。8 進エスケープシーケンスは 3 桁までの 8 進数字をもなうバックスラッシュにより形成される。したがって `?\101` は文字 *A*、`?\001` は文字 *C-a*、`?\002` は文字 *C-b* を表す。この方法で指定できるのは 8 進コード 777 までの文字のみ。

これらのエスケープシーケンスは文字列内でも使用されます。Section 2.4.8.2 [Non-ASCII in Strings], page 20 を参照してください。

2.4.3.3 コントロール文字構文

他の入力構文を使用してコントロール文字を表すことができます。これは後にバックスラッシュ、カレット、対応する非コントロール文字 (大文字か小文字) をともなうクエスチョンマークから構成されます。たとえば ‘?`\I`’ と ‘?`\i`’ はどちらも、値が 9 である文字 `C-i` の有効な入力構文です。

‘`^`’ のかわりに ‘`C-`’ を使用することもできます。したがって ‘?`\C-i`’ は ‘?`\I`’ や ‘?`\i`’ と等価です。

```
?\I ⇒ 9      ?\C-I ⇒ 9
```

文字列やバッファの中では ASCII のコントロール文字だけが許されますが、キーボード入力にたいしては ‘`C-`’ により任意の文字をコントロール文字にすることができます。これらの非 ASCII のコントロール文字にたいするコントロール文字には非コントロール文字にたいするコードと同様に、 2^{26} ビットが含まれます。すべてのテキスト端末が非 ASCII コントロール文字を生成できる訳ではありませんが、X やその他のウィンドウシステムを使用すれば直接生成することができます。

歴史的な理由により、Emacs は DEL 文字を ? のコントロール文字として扱います:

```
?\^? ⇒ 127    ?\C-? ⇒ 127
```

結果として、X では有意な入力文字である `Control-?` 文字を、‘`\C-`’ を使用して表現することは今のところできません。さまざまな Lisp ファイルがこの方法で DEL を参照するので、これを変更するのは簡単ではないのです。

コントロール文字の表現はファイルや文字列内で見ることができますが、わたしたちは ‘`^`’ 構文を推奨します。キーボード入力にたいするコントロール文字に好ましいのは、‘`C-`’ 構文です。どちらを使用するかはプログラムの意味に影響しませんが、プログラムを読む人の理解を助けるでしょう。

2.4.3.4 メタ文字構文

メタ文字 (*meta character*) とは、META 修飾キーとともにタイプされた文字です。そのような文字を表す整数には 2^{27} のビットがセットされています。基本的な文字コードの広い範囲を利用可能にするために、メタやその他の修飾にたいしては上位ビットを使用します。

文字列では、メタ文字を示す ASCII 文字に、 2^7 ビットが付加されます。したがって文字列に含めることができるメタ文字のコードは 128 から 255 の範囲となり、メタ文字は通常の ASCII 文字のメタ修飾されたバージョンとなります。文字列内での META 処理の詳細については、Section 22.7.17 [Strings of Events], page 446 を参照してください。

メタ文字の入力構文には ‘`\M-`’ を使用します。たとえば ‘?`\M-A`’ は `M-A` を意味します。8 進文字コード (以下参照) や、‘`\C-`’、その他の文字にたいする他の構文とともに ‘`\M-`’ を使用できます。したがって、`M-A` は ‘?`\M-A`’ や ‘?`\M-\101`’ と記述できます。同様に `C-M-b` は ‘?`\M-\C-b`’、‘?`\C-\M-b`’、‘?`\M-\002`’ と記述することができます。

2.4.3.5 その他の文字修飾ビット

グラフィック文字 (*graphic character*) の case は文字コードで示されます。たとえば ASCII では、文字 ‘`a`’ と文字 ‘`A`’ は区別されます。しかし ASCII にはコントロール文字が大文字なのか小文字なのかを表現する方法がありません。コントロール文字がタイプされたときシフトキーが使用されたかを示すために、Emacs は 2^{25} のビットを使用します。この区別は X 上での GUI ディスプレイのようなグラフィカルディスプレイでのみ利用できます。通常のテキスト端末はこれらの違いを報告しません。シフトをあらわすビットのための Lisp 構文は ‘`\S-`’ です。したがって ‘?`\C-\S-o`’ や ‘?`\C-\S-O`’ は、Shift+Ctrl+o 文字を表します。

X ウィンドウシステムは文字にセットするために、他にも3つ修飾ビット — ハイパー (*hyper*)、スーパー (*super*)、アルト (*alt*) を定義します。これらのビットにたいする構文は、`'\H-`、`'\s-`、`'\A-` です (これらのプレフィクスでは、case は意味がある)。したがって `'?\H-\M-\A-x` は *Alt-Hyper-Meta-x* を表します (`'-` が後にない `'\s` はスペース文字を表すことに注意)。数値としてはビット値 2^{22} はアルト、 2^{23} はスーパー、 2^{24} はハイパーです。

2.4.4 シンボル型

GNU Emacs Lisp でのシンボル (*symbol*) とは、名前をもつオブジェクトです。シンボル名は、そのシンボルのプリント表現としての役割があります。Lisp の通常の使用では、1つの obarray (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) により、シンボル名は一意です — 2つのシンボルが同じ名前をもつことはありません。

シンボルは変数や関数名としての役割、プロパティリストを保持する役割をもつことができます。データ構造内にそのようなシンボルが存在することが確実に認識できるように、他のすべての Lisp オブジェクトから区別するための役割をもつ場合もあります。与えられたコンテキストにおいて、通常はこれらのうちの1つの使用だけが意図されます。しかし3つすべての方法で、1つのシンボルを独立して使用することもできます。

名前がコロン (`'(:)`) で始まるシンボルはキーワードシンボル (*keyword symbol*) と呼ばれます。これらのシンボルは自動的に定数として振る舞い、通常は未知のシンボルといくつかの特定の候補を比較することだけに使用されます。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照してください。

シンボル名にはどんな文字でも含めることができます。ほとんどのシンボル名は英字、数字、`'-+*/'` などの区切り文字で記述されます。このような名前には特別な区切り文字は必要ありません。名前が数字のように見えない限り、名前にはどのような文字も使用できます (名前が数字のように見える場合は、名前の先頭に `'\` を記述して強制的にシンボルとして解釈させる)。文字 `'_~!@%^&:<>{}?'` はあまり使用されませんが、これらも特別な句読点文字を必要としません。他の文字も、バックスラッシュでエスケープすることにより、シンボル名に含めることができます。しかし文字列内でのバックスラッシュの使用とは対照的に、シンボル名でのバックスラッシュは、バックスラッシュの後の1文字をエスケープするだけです。たとえば文字列内では、`'\t` はタブ文字を表します。しかしシンボル名の中では、`'\t` は英字 `'t` をクォートするに過ぎません。名前にタブ文字をもつシンボルを記述するには、(バックスラッシュを前置した) 実際のタブを使用しなければなりません。しかし、そのようなことを行なうことは稀です。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp では明示的にエスケープされない限り、小文字は常に大文字に “フォールド (folded)” される。Emacs Lisp では大文字と小文字は区別される。

以下はシンボル名の例です。4つ目の例の中の `'+` は、シンボルが数字として読み取られるのを防ぐためにエスケープされていることに注意してください。6つ目の例では、名前の残りの部分により数字としては不正なのでエスケープの必要はありません。

```
foo           ; 'foo' という名前のシンボル
FOO          ; 'foo' とは別の、'FOO' という名前のシンボル
1+           ; '1+' という名前のシンボル
              ; (整数の '+1' ではない)
\+1          ; '+1' という名前のシンボル
              ; (判読しにくい名前)
\(*\ 1\ 2\)  ; '(* 1 2)' という名前のシンボル (悪い名前)
+-*/_~!@%^&:<>{} ; '+-*/_~!@%^&:<>{}' という名前のシンボル
              ; これらの文字のエスケープは不要
```

シンボル名がプリント表現としての役割をもつというルール例外として、‘##’があります。これは、名前が空文字列の intern されたシンボルのプリント表現です。さらに ‘#:foo’ は、intern されていない *foo* という名前のシンボルにたいするプリント表現です (通常、Lisp リーダーはすべてのシンボルを intern する。Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照されたい)。

2.4.5 シーケンス型

シーケンス (*sequence*) とは、要素の順序セットを表現する Lisp オブジェクトです。Emacs Lisp には 2 種類のシーケンス — リスト (*lists*) と配列 (*arrays*) があります。

リストはもっとも一般的に使用されるシーケンスです。リストは任意の型の要素を保持でき、要素の追加と削除により簡単に長さを変更できます。リストについては、次のサブセクションを参照してください。

配列は固定長のシーケンスです。配列はさらに文字列 (*strings*)、ベクター (*vectors*)、文字テーブル (*char-tables*)、ブールベクター (*bool-vectors*) に細分されます。ベクターは任意の型の要素を保持できますが、文字列の要素は文字でなければならず、ブールベクターの要素は *t* か *nil* でなければなりません。文字テーブルはベクターと似ていますが、有効な文字によりインデックスづけされる点が異なります。文字列内の文字は、バッファ内の文字のようにテキストプロパティをもつことができます (Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照)。しかしベクターはその要素が文字のときでも、テキストプロパティをサポートしません。

リスト、文字列、およびその他の配列型も、重要な類似点を共有します。たとえば、それらはすべて長さ *l* をもち、要素は 0 から *l*-1 でインデックスづけされます。いくつかの関数はシーケンス関数と呼ばれ、これらは任意の種類のシーケンスを許容します。たとえば、関数 *length* は、任意の種類のシーケンスの長さを報告します。Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 を参照してください。

シーケンスは読み取りにより常に新たに作成されるため、同じシーケンスを 2 回読み取るのは一般的に不可能です。シーケンスにたいする入力構文を 2 回読み取った場合には、内容が等しい 2 つのシーケンスを得ます。これには 1 つ例外があります。空リスト () は、常に同じオブジェクト *nil* を表します。

2.4.6 コンセルとリスト型

コンセル (*cons cell*) は CAR スロット、CDR スロットと呼ばれる 2 つのスロットから構成されるオブジェクトです。それぞれのスロットには、任意の Lisp オブジェクトを保持できます。そのとき CAR スロットに保持されるオブジェクトが何であれ、わたしたちは “このコンセルの CAR” のような言い方をします。これは CDR の場合も同様です。

リスト (*list*) はコンセルの連続するシリーズで、各コンセルの CDR スロットは次のコンセル、または空リストを保持します。空リストは実際にはシンボル *nil* です。詳細については、Chapter 5 [Lists], page 74 を参照してください。ほとんどのコンセルはリストの一部として使用されるので、わたしたちはコンセルにより構成される任意の構造を、リスト構造 (*list structure*) という用語で参照します。

C プログラマーにたいする注意: Lisp のリストはコンセルにより構築されるリンクリスト (*linked list*) として機能する。Lisp ではポインターは暗黙的なので、コンセルのスロットが値を “保持 (hold)” するのか、それとも値を “指す (point)” のかは区別しない。

コンセルは Lisp の中核なので、コンセルではないオブジェクトにたいする用語もあります。これらのオブジェクトはアトム (*atoms*) と呼ばれます。

リストにたいする入力構文とプリント表現は同じで左カッコ、任意の数の要素、右カッコから構成されます。以下はリストの例です:

```
(A 2 "A")      ; 3 要素のリスト
()             ; 要素がないリスト (空リスト)
nil           ; 要素がないリスト (空リスト)
("A ()")     ; 1 要素のリスト: 文字列"A ()"
(A ())       ; 2 要素のリスト: Aと空リスト
(A nil)      ; 同上
((A B C))   ; 1 要素のリスト
;           ; (この要素は、3 要素のリスト)
```

読み取りではカッコの内側はリストの要素になります。つまりコンスセルは各要素から作成されます。コンスセルの CAR スロットは要素を保持し、CDR スロットはリスト内の次のコンスセル (このコンスセルはリスト内の次の要素をする) を参照します。最後のコンスセルの CDR スロットは nil を保持するようにセットされます。

CAR や CDR という名称は Lisp の歴史に由来します。オリジナルの Lisp 実装は IBM 704 コンピューターで実行されていました。ワードを 2 つの部分、つまり “address” と呼ばれる部分と、“decrement” と呼ばれる部分に分割していて、その際 CAR は address 部から内容を取り出す命令で、CDR は decrement 部から内容を取り出す命令でした。これとは対照的に “cons cells” は、これらを作成する関数 cons から命名されました。この関数は関数の目的、すなわちセルを作る (construction of cells) という目的から命名されました。

2.4.6.1 ボックスダイアグラムによるリストの描写

コンスセルを表現するドミノのような 1 対のボックスによる図で、リストを説明することができます (Lisp リーダーがこのような図を読み取ることはできない。人間とコンピューターが理解できるテキスト表記と異なり、ボックス図は人間だけが理解できる)。この図は 3 要素のリスト (rose violet buttercup) を表したものです:

```

  ---  ---      ---  ---      ---  ---
  |  |  |---> |  |  |---> |  |  |---> nil
  ---  ---      ---  ---      ---  ---
  |          |          |
  |          |          |
  --> rose   --> violet --> buttercup
```

この図では、ボックスは任意の Lisp オブジェクトへの参照を保持できるスロットを表します。ボックスのペアはコンスセルを表します。矢印は Lisp オブジェクト (アトム、または他のコンスセル) への参照を表します。

この例では、1 番目のボックスは 1 番目のコンスセルで、その CAR は rose (シンボル) を参照または保持します。2 番目のボックスは 1 番目のコンスセルの CDR を保持し、次のボックスペアすなわち 2 番目のコンスセルを参照します。2 番目のコンスセルの CAR は violet で、CDR は 3 番目のコンスセルです。(最後の) 3 番目のコンスセルの CDR は nil です。

同じリスト (rose violet buttercup) を、違うやり方で描いた別の図で表してみましょう:

```

-----
| car | cdr |   | car | cdr |   | car | cdr |
| rose | o----->| violet | o----->| buttercup | nil |
|     |     |   |     |     |   |     |     |
-----
```


以下はボックスを使用してドットペア表記を表した例です。これはペア (rose . violet) を表します:

```

--- ---
|   |   |--> violet
--- ---
|
|
--> rose

```

最後の CDR が非 nil のコンスセルのチェーンを表すので、ドットペア表記とリスト表記を組み合わせることができます。リストの最後の要素の後にドットを記述して、その後に最後のコンスセルの CDR を記述します。たとえば (rose violet . buttercup) は、(rose . (violet . buttercup)) と等価です。オブジェクトは以下のようになります:

```

--- ---      --- ---
|   |   |--> |   |   |--> buttercup
--- ---      --- ---
|             |
|             |
--> rose      --> violet

```

構文 (rose . violet . buttercup) は無効です。なぜならこれは何も意味していないからです。何か意味があるとしても、violet のために CDR がすでに使用されているコンスセルの CDR に、buttercup を置くということになります。

リスト (rose violet) は (rose . (violet)) と等価であり、以下のようになります:

```

--- ---      --- ---
|   |   |--> |   |   |--> nil
--- ---      --- ---
|             |
|             |
--> rose      --> violet

```

同様に 3 要素のリスト (rose violet buttercup) は、(rose . (violet . (buttercup))) と等価です。

2.4.6.3 連想リスト型

連想リスト (*association list*) または *alist* は、要素がコンスセルであるように特別に構成されたリストです。各要素においては、CAR がキー (*key*) で、CDR が連想値 (*associated value*) であると考えます (連想値が CDR の CAR に保存される場合もある)。リストの先頭への連想値の追加と削除は簡単なので、連想リストはスタック (*stack*) にしばしば使用されます。

たとえば、

```

(setq alist-of-colors
 '((rose . red) (lily . white) (buttercup . yellow)))

```

これは変数 `alist-of-colors` に 3 要素の `alist` をセットします。最初の要素では、`rose` がキーで `red` が値になります。

`alist` と `alist` 関数についての詳細な説明は Section 5.8 [Association Lists], page 92 を参照してください。(多くのキーの操作をより高速に行なう) テーブルを照合する他の手段については Chapter 8 [Hash Tables], page 123 を参照してください。

2.4.7 配列型

配列 (*array*) は、他の Lisp オブジェクトを保持または参照する任意の数のスロットから構成され、メモリーの連続ブロックに配列されます。配列の任意の要素へのアクセス時間は大体同じです。対照的にリストの要素にたいするアクセスは、リスト内でのその要素の位置に比例した時間を要します (リストの最後の要素にアクセスするにはリストの最初の要素にアクセスするより長い時間が必要)。

Emacs は文字列 (*strings*)、ベクター (*vectors*)、ブールベクター (*bool-vectors*)、文字テーブル (*char-tables*) という 4 種の配列を定義します。

文字列は文字の配列であり、ベクターは任意のオブジェクトの配列です。ブールベクターは `t` か `nil` だけを保持できます。この種の配列はシステムアーキテクチャー制限と利用可能なメモリーにしたがったもっとも大きい `fixnum` までの任意の長さをもつことができます。文字テーブルは、任意の有効な文字コードによりインデックスづけされる疎な配列であり、任意のオブジェクトを保持することができます。

配列の最初の要素はインデックス 0、2 番目の要素はインデックス 1、... となります。これは 0 基準 (*zero-origin*) のインデックスづけと呼ばれます。たとえば、4 要素の配列はインデックス 0、1、2、3 をもちます。利用できる最大のインデックス値は、配列の長さより 1 つ小さくなります。一度配列が作成されると、長さは固定されます。

Emacs Lisp のすべての配列は、1 次元です (他のほとんどのプログラミング言語は多次元配列をサポートするが、これらは必須ではない。ネストされた 1 次元配列により同じ効果を得ることが可能)。各種の配列は独自の入力構文をもちます。詳細は以降のセクションを参照してください。

配列型はシーケンス型のサブセットであり文字列型、ベクター型、ブールベクター型、文字テーブル型が含まれます。

2.4.8 文字列型

文字列 (*string*) とは文字の配列です。Emacs がテキストエディターであることから予想できるように、文字列はたとえば Lisp シンボルの名前、ユーザーへのメッセージ、バッファーから抽出されたテキストの表現など多くの目的のために使用されます。Lisp の文字列は定数です。文字列を評価すると、それと同じ文字列がリターンされます。

文字列を操作する関数については Chapter 4 [Strings and Characters], page 52 を参照してください。

2.4.8.1 文字列の構文

文字列にたいする入力構文は "like this" のようにダブルクォート、任意個数の文字、もう 1 つのダブルクォートから構成されます。文字列内にダブルクォートを含める場合は、その前にバックスラッシュを記述します。したがって "\" は 1 つのダブルクォート文字だけを含む文字列です。同様にバックスラッシュを含める場合は、"this \\ is a single embedded backslash" のように、その前にもう 1 つのバックスラッシュを記述します。

文字列にたいする入力構文では、改行 (*newline*) は特別ではありません。ダブルクォートの間に改行を記述すれば、その改行は文字列内の文字となります。しかしエスケープされた改行 — 前に '\ ' をともなう改行 — は文字列の一部とはなりません。同様にエスケープされたスペース '\ ' も無視されます。

```
"It is useful to include newlines
in documentation strings,
but the newline is \
ignored if escaped."
```

```
⇒ "It is useful to include newlines
in documentation strings,
but the newline is ignored if escaped."
```

2.4.8.2 文字列内の非 ASCII文字

Emacs の文字列内の非 ASCII文字にたいしては2つのテキスト表現 — マルチバイト (multibyte) とユニバイト (unibyte) があります (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。大まかに言うとユニバイト文字列にはraw(生)バイトが保存され、マルチバイト文字列には人間が読めるテキストが保存されます。ユニバイト文字列内の各文字はバイトであり、値は0から255となります。対照的にマルチバイト文字列内の各文字は、0から4194303の値をもつかもしくありません (Section 2.4.3 [Character Type], page 11 を参照)。いずれも127より上の文字は非 ASCIIです。

文字をリテラルとして記述することにより、文字列に非 ASCII文字を含めることができます。マルチバイトのバッファや文字列、あるいはマルチバイトとして visit されたファイル等、マルチバイトのソースから文字列定数を読み込む場合、Emacs は非 ASCII文字をマルチバイト文字として読み取り、その文字列を自動的にマルチバイト文字列にします。ユニバイトのソースから文字列定数を読み込む場合、Emacs は非 ASCII文字をユニバイト文字として読み取り、その文字列をユニバイト文字列にします。

マルチバイト文字列内にリテラルとして文字を記述するかわりに、エスケープシーケンスを使用して文字コードとして記述できます。エスケープシーケンスについての詳細は、Section 2.4.3.2 [General Escape Syntax], page 12 を参照してください。

文字列定数内で Unicode スタイルのエスケープシーケンス `'\uNNNN'` または `'\UOONNNNNN'` を使用する場合、(たとえ ASCII文字であっても) Emacs は自動的に文字列をマルチバイトとみなします。

文字列定数内で16進エスケープシーケンス (`'\xn'`) と8進エスケープシーケンス (`'\n'`) を使用することもできます。しかし注意してください: 文字列定数が16進または8進のエスケープシーケンスを含み、それらのエスケープシーケンスすべてがユニバイト文字 (256より小) を指定していて、その文字列内に他にリテラルの非 ASCII文字または Unicode スタイルのエスケープシーケンスが存在しない場合、Emacs は自動的に文字列をユニバイト文字列とみなします。つまり文字列内のすべての非 ASCII文字は8ビットのrawバイトとみなされます。

16進および8進のエスケープシーケンスでは、エスケープされた文字コードに可変個の数字が含まれるかもしれないので、それに続く文字で16進および8進として有効ではない最初の文字は、そのエスケープシーケンスを終了させます。文字列内の次の文字が16進または8進として解釈できる文字の場合は、`'\ '`(バックスラッシュとスペース) を記述して、エスケープシーケンスを終了できます。たとえば `'\xe0\ '` は grave accent つきの `'a'` という1文字を表します。文字列内の `'\ '` はバックスラッシュ改行と同様です。これは文字列内の文字とはなりません、先行する16進エスケープを終了します。

2.4.8.3 文字列内の非プリント文字

リテラル文字と同様に、文字列定数内でバックスラッシュによるエスケープシーケンスを使用できます (ただし文字定数を開始するクエスチョンマークは使用しない)。たとえば非プリント文字のタブと `C-a` を含む文字列は、`"\t, \C-a"` のように、それらの間にカンマとスペースを記述します。文字にたいする入力構文については Section 2.4.3 [Character Type], page 11 を参照してください。

しかしバックスラッシュによるエスケープシーケンスとともに記述できるすべての文字が、文字列内で有効というわけではありません。文字列が保持できるコントロール文字は ASCIIコントロール文字だけです。ASCIIコントロール文字では、文字列の case は区別されません。

正確に言うと、文字列はメタ文字を保持できません。しかし文字列がキーシーケンスとして使用される場合には、文字列内でメタ修飾された ASCII 文字を表現するための方法を提供する特別な慣習があります。文字列定数内でメタ文字を示すために、`\M-` 構文を使用した場合、これは文字列内の文字の 2^7 のビットをセットします。その文字列が `define-key` または `lookup-key` で使用される場合、この数字コードは等価なメタ文字に変換されます。Section 2.4.3 [Character Type], page 11 を参照してください。

文字列はハイパー (`hyper`)、スーパー (`super`)、アルト (`alt`) で修飾された文字を保持できません。

2.4.8.4 文字列内のテキストプロパティ

文字列にはその文字自身に加えて、文字のプロパティも保持することができます。これにより特別なことをしなくても、文字列とバッファとの間でテキストをコピーするプログラムが、テキストプロパティをコピーすることが可能になります。テキストプロパティが何を意味するかについては Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照してください。テキストプロパティをもつ文字列は、特別な入力構文とプリント構文を使用します。

```
#("characters" property-data...)
```

ここで `property-data` は、3 個でグループ化された 0 個以上の要素から構成されます：

```
beg end plist
```

要素 `beg` および `end` は整数で、文字列内のインデックスの範囲を指定します。plist はその範囲にたいするプロパティリストです。たとえば、

```
#("foo bar" 0 3 (face bold) 3 4 nil 4 7 (face italic))
```

これはテキスト内容が `'foo bar'` で、最初の 3 文字は `face` プロパティに値 `bold` をもち、最後の 3 文字は `face` プロパティに値 `italic` をもつことを表します (4 番目の文字にはテキストプロパティはないので、プロパティリストは `nil`。実際には範囲の中の指定されていない文字はデフォルトではプロパティをもたないので、範囲のプロパティリストを `nil` と指定する必要はない)。

2.4.9 ベクター型

ベクター (*vector*) は任意の型の要素からなる 1 次元の配列です。ベクター内の任意の要素へのアクセスに要す時間は一定です (リストの場合では要素へのアクセスに要す時間は、リストの先頭からその要素までの距離に比例する)。

ベクターのプリント表現は左角カッコ (`left square bracket`)、要素、右角カッコ (`right square bracket`) から構成されます。これは入力構文でもあります。数字や文字列と同様にベクターは評価において定数と判断されます。

```
[1 "two" (three)] ; 3 要素のベクター
⇒ [1 "two" (three)]
```

ベクターに作用する関数については Section 6.4 [Vectors], page 113 を参照してください。

2.4.10 文字テーブル型

文字テーブル (*char-table*) は任意の型の要素をもつ 1 次元の配列であり、文字コードによりインデックスづけされます。文字テーブルは、文字コードに情報を割り当てることを必要とする多くの処理を簡単にするための、特別な追加の機能をもちます—たとえば文字テーブルは継承する親、デフォルト値、特別な目的のために使用する余分なスロットをいくつかもつことができます。文字テーブルは文字セット全体にたいして 1 つの値を指定することもできます。

文字テーブルのプリント表現はベクターと似ていますが、最初に余分な `#^` があります¹。

¹ 副文字テーブル (`sub-char-tables`) に使用される `#^^` を目にする必要があるかもしれません。

文字テーブルを操作する特別な関数については Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照してください。文字テーブルの使用には以下が含まれます:

- case テーブル (Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照)。
- 文字カテゴリーテーブル (Section 36.8 [Categories], page 1010 を参照)。
- ディスプレイテーブル (Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照)。
- 構文テーブル (Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照)。

2.4.11 ブールベクター型

ブールベクター (*bool-vector*) は、要素が `t` か `nil` のいずれかでなければならない 1 次元の配列です。

ブールベクターのプリント表現は文字列と似ていますが、後に長さを記述した '#&' で始まります。これに続く文字列定数は、ビットマップとして実際に内容を指定するブールベクターです— 文字列定数内のそれぞれの“文字”は 8 ビットを含み、これはブールベクターの次の 8 要素を指定します (1 は `t`、0 は `nil` です)。文字の最下位ビットが、ブールベクターの最下位のインデックスに対応しています。

```
(make-bool-vector 3 t)
⇒ #&3"~G"
(make-bool-vector 3 nil)
⇒ #&3"~@"
```

'C-g' の 2 進コードは 111、'C-@' はコード 0 の文字なのでこの結果は理にかなっています。

長さが 8 の倍数でなければプリント表現には余分な要素が表示されますが、これらの余分な要素に意味はありません。たとえば以下の例では、最初の 3 ビットだけが使用されるので 2 つのブールベクターは等価です:

```
(equal #&3"\377" #&3"\007")
⇒ t
```

2.4.12 ハッシュテーブル型

ハッシュテーブルは非常に高速な照合テーブルの一種で、キーを対応する値にマップする `alist` と似ていますがより高速です。ハッシュテーブルのプリント表現では、以下のようにハッシュテーブルのプロパティと内容を指定します:

```
(make-hash-table)
⇒ #s(hash-table size 65 test eql rehash-size 1.5
      rehash-threshold 0.8125 data ())
```

ハッシュテーブルについての詳細は Chapter 8 [Hash Tables], page 123 を参照してください。

2.4.13 関数型

他のプログラミング言語の関数と同様、Lisp 関数は実行可能なコードです。他の言語と異なり、Lisp の関数は Lisp オブジェクトでもあります。Lisp のコンパイルされていない関数はラムダ式— つまり 1 番目の要素がシンボル `lambda` であるリストです (Section 13.2 [Lambda Expressions], page 226 を参照)。

ほとんどのプログラミング言語では名前のない関数はありません。Lisp では関数に本質的な名前はありません。名前がなくてもラムダ式を関数として呼び出すことができます。これを強調するために、わたしたちはこれを無名関数 (*anonymous function*) と呼びます (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照)。Lisp の名前つき関数は関数セルに有効な関数がセットされた単なるシンボルです (Section 13.4 [Defining Functions], page 231 を参照)。

ほとんどの場合、関数は Lisp プログラム内の Lisp 式の名前が記述されたところで呼び出されま
す。しかし実行時に関数オブジェクトを構築または取得してから、プリミティブ関数 `funcall` および
`apply` により呼び出すことができます。Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照してく
ださい。

2.4.14 マクロ型

Lisp マクロ (*Lisp macro*) は Lisp 言語を拡張するユーザー定義の構成です。これはオブジェクトとし
てではなく関数のように表現されますが、引数の渡し方の意味が異なります。Lisp マクロの形式はリ
ストです。これは最初の要素が `macro` で、`CDR` が Lisp 関数オブジェクト (lambda シンボルを含む)
であるようなリストです。

Lisp マクロオブジェクトは通常、ビルトインの `defmacro` 関数で定義されますが、`macro` で始まる
任意のリストも Emacs にとってはマクロです。マクロを記述する方法の説明は Chapter 14 [Macros],
page 261 を参照してください。

警告: Lisp マクロとキーボードマクロ (Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照)
は完全に別の物である。修飾なしで “マクロ” という単語を使用したときは、キーボードマクロではな
く Lisp マクロのことを指す。

2.4.15 プリミティブ関数型

プリミティブ関数 (*primitive function*) とは、C プログラミング言語で記述された Lisp から呼び出
せる関数です。プリミティブ関数は `subrs` やビルトイン関数 (*built-in functions*) とも呼ばれます (単
語 “`subr`” は “サブルーチン (subroutine)” が由来)。ほとんどのプリミティブ関数は、呼び出された
ときにすべての引数を評価します。すべての引数を評価しないプリミティブ関数はスペシャルフォー
ム (*special form*) と呼ばれます (Section 10.1.7 [Special Forms], page 145 を参照)。

呼び出す側からすれば、その関数がプリミティブ関数かどうかは問題になりません。しかしプリミ
ティブ関数を Lisp で記述された関数で再定義した場合に問題になります。理由はそのプリミティブ関
数が C コードから直接呼び出されているかもしれないからです。Lisp から再定義した関数を呼び出す
と新しい定義を使用するでしょうが、C コードから呼び出すとビルトインの定義が使用されるでしょ
う。したがって、プリミティブ関数の再定義はしないでください。

関数 (*function*) という用語で、Lisp や C で記述されたすべての Emacs 関数を参照します。Lisp
で記述された関数についての情報は Section 2.4.13 [Function Type], page 22 を参照してください。

プリミティブ関数に入力構文はなく、サブルーチン名とともにハッシュ表記でプリントします。

```
(symbol-function 'car)          ; そのシンボルの関数セルに
                               ;   アクセスする
⇒ #<subr car>
(subrp (symbol-function 'car)) ; これはプリミティブ関数?
⇒ t                            ;   そのとおり
```

2.4.16 バイトコード関数型

バイトコード関数オブジェクト (*byte-code function objects*) は、Lisp コードをバイトコンパイルす
ることにより生成されます (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照)。バイトコード関数
オブジェクトは、内部的にはベクターによく似ています。しかしバイトコード関数オブジェクトが関数
呼び出しのように見える場合、評価プロセスによりこのデータ型は特別に処理されます。Section 17.7
[Byte-Code Objects], page 314 を参照してください。

バイトコード関数オブジェクトのプリント表現と入力構文はベクターのものと似ていますが、開き
角カッコ '[' の前に '#' があります。

2.4.17 レコード型

レコード (*record*) は *vector* と似ていますが、最初の要素は *type-of* でリターンされる型を保持するために使用されます。レコードの主要目的はプログラマーが Emacs のビルトインではない新たな型を作成することを可能にすることです。

レコードに作用する関数については Chapter 7 [Records], page 121 を参照してください。

2.4.18 型記述子

型記述子 (*type descriptor*) は型に関する情報を保持する *record* です。レコードの 1 スロット目には型を命名するシンボルでなければならず、*type-of* は *record* オブジェクトの型をリターンするためにこれに依存しています。他の型記述子スロットを Emacs は使用しません。これらを Lisp 拡張が使用するの自由です。

cl-structure-class のインスタンスはすべて型記述子の例です。

2.4.19 autoload 型

autoload オブジェクト (*autoload object*) は、最初の要素がシンボル *autoload* のリストです。これはシンボルの関数定義として保存され、実際の定義にたいする代替としての役割をもちます。*autoload* オブジェクトは、必要な時にロードされる Lisp コードファイルの中で実際の定義を見つけることができることを宣言します。これにはファイル名と、それに加えて実際の定義についての他のいくつかの情報が含まれます。

ファイルのロード後、そのシンボルは *autoload* オブジェクトではない新しい関数定義をもつはずですが、新しい定義は、最初からそこにあったかのように呼び出されます。ユーザーの観点からは関数呼び出しは期待された動作、つまりロードされたファイル内の関数定義を使用します。

autoload オブジェクトは通常、シンボルの関数セルにオブジェクトを保存する関数 *autoload* により作成されます。詳細は Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照してください。

2.4.20 ファイナライザー型

ファイナライザーオブジェクト (*finalizer object*) は、オブジェクトがもはや必要なくなった後の Lisp コードのクリーンアップを助けます。ファイナライザーは、Lisp 関数オブジェクトを保持します。ガーベージコレクションをパス (通過) した後にファイナライザーオブジェクトが到達不能になったとき、Emacs はそのファイナライザーに関連付けられた関数オブジェクトを呼び出します。ファイナライザーの到達可否の判定時、もしかしてファイナライザーオブジェクト自身が参照を離さないのではないかと心配することなくファイナライザーを使用できるように、Emacs はファイナライザーオブジェクト自身からの参照は勘定しません。

ファイナライザー内でのエラーは **Messages** にプリントされます。その関数が失敗しても、Emacs は与えられたファイナライザーオブジェクトに関連付けられた関数を正確に 1 回実行します。

make-finalizer function

[Function]

function を実行するファイナライザーを作成する。*function* はガーベージコレクション後、リターンされたファイナライザーオブジェクトが到達不能になったときに実行される。そのファイナライザーオブジェクトがファイナライザーオブジェクトからの参照を通じてのみ到達可能なら、*function* の実行是非の判断時の目的にたいして、それは到達可能とみなされない。*function* はファイナライザーオブジェクトごとに 1 回実行される。

2.5 編集用の型

前セクションの型は一般的なプログラミング目的のために使用され、これらの型のほとんどは Lisp 方言のほとんどで一般的です。Emacs Lisp は編集に関する目的のために、いくつかの追加のデータ型を提供します。

2.5.1 バッファ型

バッファ (*buffer*) とは、編集されるテキストを保持するオブジェクトです (Chapter 28 [Buffers], page 655 を参照)。ほとんどのバッファはディスクファイル (Chapter 26 [Files], page 592 を参照) の内容を保持するので編集できますが、他の目的のために使用されるものもいくつかあります。ほとんどのバッファはユーザーにより閲覧されることも意図しているので、いつかはウィンドウ内 (Chapter 29 [Windows], page 674 を参照) に表示されます。しかしバッファはウィンドウに表示される必要はありません。バッファはそれぞれ、ポイント (*point*) と呼ばれる位置指定をもちます (Chapter 31 [Positions], page 834 を参照)。ほとんどの編集コマンドは、カレントバッファ内のポイントに隣接する内容を処理します。常に 1 つのバッファがカレントバッファ (*current buffer*) です。

バッファの内容は文字列によく似ていますが、バッファは Emacs Lisp の文字列と同じようには使用されず、利用可能な操作は異なります。たとえば文字列にテキストを挿入するためには部分文字列の結合が必要であり、結果が完全に新しい文字列オブジェクトになるのにたいして、バッファでは既存のバッファに効率的にテキストを挿入してバッファの内容を変更できます。

標準的な Emacs 関数の多くは、カレントバッファ内の文字を操作したりテストするためのものです。このマニュアルはこれらの関数の説明のために、1 つのチャプターを設けています (Chapter 33 [Text], page 858 を参照)。

他のデータ構造のいくつかは、各バッファに関連付けられています:

- ローカル構文テーブル (Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照)。
- ローカルキーマップ (Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照)。
- バッファローカルな変数バインディングのリスト (Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照)。
- オーバーレイ (Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照)。
- バッファ内のテキストにたいするテキストプロパティ (Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照)。

ローカルキーマップと変数リストは、グローバルなバインディングや値を個別にオーバーライドするためのエントリーを含みます。これらは実際にプログラムを変更することなく、異なるバッファでプログラムの振る舞いをカスタマイズするために使用されます。

バッファはインダイレクト (*indirect*: 間接) — つまり他のバッファとテキストを共有するがそれぞれ別に表示する — かもしれません。Section 28.11 [Indirect Buffers], page 671 を参照してください。

バッファに入力構文はありません。バッファはバッファ名を含むハッシュ表記でプリントされます。

```
(current-buffer)
⇒ #<buffer objects-ja.texi>
```

2.5.2 マーカー型

マーカー (*marker*) は特定のバッファ内の位置を表します。したがってマーカーには 2 つの内容 — 1 つはバッファ、もう 1 つは位置 — をもちます。バッファのテキストの変更では、マーカーが常

にバッファ内の同じ 2 つの文字の間に位置することを確実にするために、必要に応じて自動的に位置の値が再配置されます。

マーカーは入力構文をもちません。マーカーはカレントの文字位置とそのバッファ名を与える、ハッシュ表記でプリントされます。

```
(point-marker)
⇒ #<marker at 10779 in objects-ja.texi>
```

マーカーのテスト、作成、コピー、移動の方法についての情報は Chapter 32 [Markers], page 849 を参照してください。

2.5.3 ウィンドウ型

ウィンドウ (*window*) は Emacs がバッファを表示するために使用するスクリーンの範囲を記述します。すべての生きたウィンドウ (Section 29.1 [Basic Windows], page 674 を参照) には関連付けられた 1 つのバッファがあり、バッファの内容はそのウィンドウに表示されます。それとは対照的に、あるバッファは 1 つのウィンドウに表示されるか表示されないか、それとも複数のウィンドウに表示されるかもしれません。ウィンドウはスクリーン上でフレームにグループ化されます。それらのウィンドウはただ 1 つのフレームに属します。Section 2.5.4 [Frame Type], page 26 を参照してください。

同時に複数のウィンドウが存在するかもしれませんが、常に 1 つのウィンドウが選択されたウィンドウ (*selected window*) になります (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)。Emacs がコマンドにたいして準備できているときは、(通常は) カーソルが表示されるウィンドウが選択されたウィンドウです。選択されたウィンドウは、通常はカレントバッファ (Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照) を表示しますがこれは必須ではありません。

ウィンドウは入力構文をもちません。ウィンドウはウィンドウ番号と表示されているバッファ名を与える、ハッシュ表記でプリントされます。与えられたウィンドウに表示されるバッファは頻繁に変更されるかもしれないので、一意にウィンドウを識別するためにウィンドウ番号が存在します。

```
(selected-window)
⇒ #<window 1 on objects-ja.texi>
```

ウィンドウに作用する関数の説明は Chapter 29 [Windows], page 674 を参照してください。

2.5.4 フレーム型

フレーム (*frame*) とは 1 つ以上の Emacs ウィンドウを含むスクリーン領域です。スクリーン領域を参照するために Emacs が使用する Lisp オブジェクトを指す場合にも “フレーム” という用語を使用します。

フレームは入力構文をもちません。フレームはフレームのタイトルとメモリー内のアドレス (フレームを一意に識別するのに有用) を与えるハッシュ表記でプリントされます。

```
(selected-frame)
⇒ #<frame emacs@psilocin.gnu.org 0xdac80>
```

フレームに作用する関数の説明は Chapter 30 [Frames], page 767 を参照してください。

2.5.5 端末型

端末 (*terminal*) は 1 つ以上の Emacs フレーム (Section 2.5.4 [Frame Type], page 26 を参照) を表示する能力があるデバイスです。

端末は入力構文をもちません。端末はその端末の順序番号と TTY デバイスファイル名を与える、ハッシュ表記でプリントされます。

```
(get-device-terminal nil)
⇒ #<terminal 1 on /dev/tty>
```

2.5.6 ウィンドウ構成型

ウィンドウ構成 (*window configuration*) はフレーム内のウィンドウの位置とサイズ、内容についての情報を保持します。これにより後で同じウィンドウ配置を再作成できます。

ウィンドウ構成は入力構文をもちません。ウィンドウ構成のプリント表現は '#<window-configuration>' のようになります。ウィンドウ構成に関連するいくつかの関数の説明は Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照してください。

2.5.7 フレーム構成型

フレーム構成 (*frame configuration*) はすべてのフレーム内のウィンドウの位置とサイズ、内容についての情報を保持します。これは基本型ではありません — 実際のところ、これは CAR が *frame-configuration* で CDR が *alist* であるようなリストです。それぞれの *alist* 要素は、その要素の CAR に示される 1 つのフレームを記述します。

フレーム構成に関連するいくつかの関数の説明は Section 30.13 [Frame Configurations], page 812 を参照してください。

2.5.8 プロセス型

プロセス (*process*) という単語は、通常は実行中のプログラムを意味します。Emacs 自身はこの種のプロセス内で実行されます。しかし Emacs Lisp では、プロセスとは Emacs プロセスにより作成されたサブプロセスを表す Lisp オブジェクトです。シェル、GDB、ftp、コンパイラーなどのプログラムは、Emacs のサブプロセスとして実行され Emacs の能力を拡張します。さらに操作を行なうために、Emacs サブプロセスは Emacs からテキスト入力を受け取り、テキスト出力を Emacs にリターンします。Emacs がサブプロセスにシグナルを送ることもできます。

プロセスオブジェクトは入力構文をもちません。プロセスオブジェクトはプロセス名を与えるハッシュ表記でプリントされます。

```
(process-list)
⇒ (#<process shell>)
```

プロセスの作成、削除、プロセスに関する情報のリターン、入力やシグナルの送信、出力の受信を行なう関数についての情報は Chapter 40 [Processes], page 1052 を参照してください。

2.5.9 スレッド型

Emacs でのスレッド (*thread*) とは Emacs Lisp の実行スレッドとは別のスレッドを表します。これは自身の Lisp プログラムを実行して、自身のカレントバッファを所有して、そのスレッドにロックされたサブプロセスをもつことができます (サブプロセスの出力を受け取ることができるのはそのスレッドのみ)。Chapter 39 [Threads], page 1047 を参照してください。

スレッドオブジェクトは入力構文をもちません。スレッドオブジェクトは (名前を与えられていれば) スレッド名を与えるハッシュ表記がメモリー内のアドレスでプリントされます。

```
(all-threads)
⇒ (#<thread 0176fc40>)
```

2.5.10 ミューテックス型

ミューテックス (*mutex*) とはスレッド間で同期をとるためにスレッドが所有と非所有することができる排他ロックです。Section 39.2 [Mutexes], page 1049 を参照してください。

ミューテックスオブジェクトは入力構文をもちません。プロセスオブジェクトは (名前を与えられていれば) ミューテックス名を与えるハッシュ表記がメモリー内のアドレスでプリントされます。

```
(make-mutex "my-mutex")
⇒ #<mutex my-mutex>
(make-mutex)
⇒ #<mutex 01c7e4e0>
```

2.5.11 状態変数型

状態変数 (*condition variable*) はミューテックスがサポートするよりも複雑な非同期スレッドのためのデバイスです。スレッドは別のスレッドが状態を通知したときに再開するように状態変数を待機することができます。

状態変数オブジェクトは入力構文をもちません。プロセスオブジェクトは (名前が与えられていれば) 状態変数の名前を与えるハッシュ表記がメモリー内のアドレスでプリントされます。

```
(make-condition-variable (make-mutex))
⇒ #<condvar 01c45ae8>
```

2.5.12 ストリーム型

ストリーム (*stream*) とは、文字のソースまたはシンクとして — つまり入力として文字を供給したり、出力として文字を受け入れるために使用できるオブジェクトです。多くの異なるタイプ — マーカー、バッファー、文字列、関数をこの方法で使用できます。ほとんどの場合、入力ストリーム (文字列ソース) はキーボード、バッファー、ファイルから文字を受け取り、出力ストリーム (文字シンク) は文字を *Help* バッファーのようなバッファーやエコーエリアに文字を送ります。

オブジェクト `nil` は、他の意味に加えてストリームとして使用されることがあります。 `nil` は変数 `standard-input` や `standard-output` の値を表します。オブジェクト `t` も入力としてミニバッファー (Chapter 21 [Minibuffers], page 374 を参照)、出力としてエコーエリア (Section 41.4 [The Echo Area], page 1104 を参照) の使用を指定するストリームになります。

ストリームは特別なプリント表現や入力構文をもたず、それが何であれそれらの基本型としてプリントされます。

パース関数およびプリント関数を含む、ストリームに関連した関数の説明は Chapter 20 [Read and Print], page 360 を参照してください。

2.5.13 キーマップ型

キーマップ (*keymap*) はユーザーがタイプした文字をコマンドにマップします。このマップはユーザーのコマンド入力を実行される方法を制御します。キーマップは、実際には `CAR` がシンボル `keymap` であるようなリストです。

キーマップの作成、プレフィクスキーの処理、ローカルキーマップやグローバルキーマップ、キーバインドの変更についての情報は Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照してください。

2.5.14 オーバーレイ型

オーバーレイ (*overlay*) はバッファーの一部に適用するプロパティを指定します。それぞれのオーバーレイはバッファーの指定された範囲に適用され、プロパティリスト (プロパティ名と値が交互に記述された要素のリスト) を含みます。オーバーレイプロパティは、バッファーの指定された一部を、一時的に異なるスタイルで表示するために使用されます。オーバーレイは入力構文をもたず、バッファー名と範囲の位置を与えるハッシュ表記でプリントされます。

オーバーレイを作成したり使用方法についての情報は Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照してください。

2.5.15 フォント型

font はグラフィカルな端末上のテキストを表示する方法を指定します。実際には異なる 3 つのフォント型 — フォントオブジェクト (*font objects*)、フォントスペック (*font specs*)、フォントエンティティ (*font entities*) — が存在します。これらは入力構文をもちません。これらのプリント構文は ‘#<font-object>’、‘#<font-spec>’、‘#<font-entity>’ のようになります。これらの Lisp オブジェクトの説明は Section 41.12.12 [Low-Level Font], page 1155 を参照してください。

2.5.16 Xwidget 型

xwidget とはバッファ内に埋め込みができる、ウェブブラウザのような特別な表示要素のことです。*xwidget* を表示しているウィンドウはそれぞれ、*xwidget* ビュー (*xwidget view*) ももつことができます。X ウィンドウにおいては、ウィジェットの表示に使用される単一のウィンドウに相当するのが *xwidget* ビューです。

これらのオブジェクトはいずれも読み取りができません。プリント構文はそれぞれ ‘#<xwidget>’、‘#<xwidget-view>’ のようになります。*xwidget* に関する詳細については Section 41.19 [Xwidgets], page 1198 を参照してください。

2.6 循環オブジェクトの読み取り構文

複雑な Lisp オブジェクトでの共有された構造や循環する構造を表すために、リーダー構成 ‘#*n*’ と ‘#*n*#’ を使用することができます。

後でオブジェクトを参照するには、オブジェクトの前で #*n*= を使用します。その後で、他の場所にある同じオブジェクトを参照するために、#*n*# を使用することができます。ここで *n* は任意の整数です。たとえば以下は、1 番目の要素が 3 番目の要素にも繰り返し替えられるリストを作成する方法です：

```
(#1=(a) b #1#)
```

これは、以下のような通常の構文とは異なります

```
((a) b (a))
```

これは 1 番目の要素と 3 番目の要素がそっくりなリストですが、これらは同じ Lisp オブジェクトではありません。以下で違いを見ることができます：

```
(progn nil
  (setq x '(#1=(a) b #1#)))
(eq (nth 0 x) (nth 2 x))
⇒ t
(setq x '((a) b (a)))
(eq (nth 0 x) (nth 2 x))
⇒ nil
```

“要素”として自身を含むような循環する構造を作成するために、同じ構文を使用できます。以下は例です：

```
#1=(a #1#)
```

これは 2 番目の要素がそのリスト自身であるリストを作成します。これが実際にうまくいくのか、以下で確認できます：

```
(progn nil
```



```
(setq x '#1=(a #1#))
(eq x (cadr x))
⇒ t
```

変数 `print-circle` を非 `nil` 値にバインドした場合、Lisp プリンターは、循環および共有される Lisp オブジェクトを記録するこの構文を生成することができます。Section 20.6 [Output Variables], page 369 を参照してください。

2.7 型のための述語

関数が呼び出されたとき、Emacs Lisp インタープリター自身はその関数に渡された実際の引数の型チェックは行ないません。それが行なえないのは、Lisp における関数の引数は他のプログラミング言語のようなデータ型宣言をもたないからです。したがって実際の引数が、その関数で使用できる型に属するかどうかをテストするのは、それぞれの関数に任されています。

すべてのビルトイン関数は適切なときに実際の引数の型チェックを行い、引数の型が違う場合は `wrong-type-argument` エラーをシグナルします。たとえば以下は、+ の引数に + が扱うことができない引数を渡したとき何が起こるかの例です：

```
(+ 2 'a)
[error] Wrong type argument: number-or-marker-p, a
```

異なる型にたいして異なる処理をプログラムに行なわせる場合は、明示的に型チェックを行なわなければなりません。オブジェクトの型をチェックするもっとも一般的な方法は型述語 (*type predicate*) 関数の呼び出しです。Emacs はそれぞれの型にたいする型述語をもち、組み合わせられた型にたいする述語もあります。

型述語関数は 1 つの引数を取り、その引数が適切な型であれば `t`、そうでなければ `nil` をリターンします。述語関数にたいする一般的な Lisp 慣習にしたがい、ほとんどの型述語の名前は 'p' で終わります。

以下はリストにたいしてチェックを行なう述語 `listp` と、シンボルにたいしてチェックを行なう述語 `symbolp` の例です。

```
(defun add-on (x)
  (cond ((symbolp x)
         ;; X がシンボルなら LIST に put する
         (setq list (cons x list)))
        ((listp x)
         ;; X がリストならその要素を LIST に追加
         (setq list (append x list)))
        (t
         ;; シンボルとリストだけを処理する
         (error "Invalid argument %s in add-on" x))))
```

以下のテーブルは事前定義された型述語 (アルファベット順) と、さらに情報を得るためのリファレンスです。

`atom` Section 5.2 [List-related Predicates], page 75 を参照のこと。

`arrayp` Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照のこと。

`bignump` Section 3.3 [Predicates on Numbers], page 40 を参照のこと。

`bool-vector-p`
Section 6.7 [Bool-Vectors], page 117 を参照のこと。

- `booleanp` Section 1.3.2 [nil and t], page 2 を参照のこと。
- `bufferp` Section 28.1 [Buffer Basics], page 655 を参照のこと。
- `byte-code-function-p`
Section 2.4.16 [Byte-Code Type], page 23 を参照のこと。
- `compiled-function-p`
Section 2.4.16 [Byte-Code Type], page 23 を参照のこと。
- `case-table-p`
Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照のこと。
- `char-or-string-p`
Section 4.2 [Predicates for Strings], page 53 を参照のこと。
- `char-table-p`
Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照のこと。
- `commandp` Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照のこと。
- `condition-variable-p`
Section 39.3 [Condition Variables], page 1049 を参照のこと。
- `consp` Section 5.2 [List-related Predicates], page 75 を参照のこと。
- `custom-variable-p`
Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照のこと。
- `fixnump` Section 3.3 [Predicates on Numbers], page 40 を参照のこと。
- `floatp` Section 3.3 [Predicates on Numbers], page 40 を参照のこと。
- `fontp` Section 41.12.12 [Low-Level Font], page 1155 を参照のこと。
- `frame-configuration-p`
Section 30.13 [Frame Configurations], page 812 を参照のこと。
- `frame-live-p`
Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照のこと。
- `framep` Chapter 30 [Frames], page 767 を参照のこと。
- `functionp`
Chapter 13 [Functions], page 224 を参照のこと。
- `hash-table-p`
Section 8.4 [Other Hash], page 127 を参照のこと。
- `integer-or-marker-p`
Section 32.2 [Predicates on Markers], page 850 を参照のこと。
- `integerp` Section 3.3 [Predicates on Numbers], page 40 を参照のこと。
- `keymapp` Section 23.4 [Creating Keymaps], page 468 を参照のこと。
- `keywordp` Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照のこと。
- `listp` Section 5.2 [List-related Predicates], page 75 を参照のこと。

- markerp Section 32.2 [Predicates on Markers], page 850 を参照のこと。
- mutexp Section 39.2 [Mutexes], page 1049 を参照のこと。
- nlistp Section 5.2 [List-related Predicates], page 75 を参照のこと。
- number-or-marker-p
Section 32.2 [Predicates on Markers], page 850 を参照のこと。
- numberp Section 3.3 [Predicates on Numbers], page 40 を参照のこと。
- overlayp Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照のこと。
- processp Chapter 40 [Processes], page 1052 を参照のこと。
- recordp Section 2.4.17 [Record Type], page 24 を参照のこと。
- sequencep
Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照のこと。
- string-or-null-p
Section 4.2 [Predicates for Strings], page 53 を参照のこと。
- stringp Section 4.2 [Predicates for Strings], page 53 を参照のこと。
- subrp Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照のこと。
- symbolp Chapter 9 [Symbols], page 129 を参照のこと。
- syntax-table-p
Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照のこと。
- threadp Section 39.1 [Basic Thread Functions], page 1047 を参照のこと。
- vectorp Section 6.4 [Vectors], page 113 を参照のこと。
- wholenump
Section 3.3 [Predicates on Numbers], page 40 を参照のこと。
- window-configuration-p
Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照のこと。
- window-live-p
Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照のこと。
- windowp Section 29.1 [Basic Windows], page 674 を参照のこと。

あるオブジェクトがどの型かチェックするもっとも一般的な方法は、関数 `type-of` の呼び出しです。オブジェクトは、ただ 1 つだけの基本型に属することを思い出してください。 `type-of` は、それがどの型かを告げます (Chapter 2 [Lisp Data Types], page 8 を参照)。しかし `type-of` は基本型以外の型については何も知りません。ほとんどの場合では、`type-of` より型述語を使用するほうが便利でしょう。

`type-of` *object* [Function]
この関数は *object* の基本型を名前とするシンボルをリターンする。リターン値はシンボル `bool-vector`、`buffer`、`char-table`、`compiled-function`、`condition-variable`、`cons`、`finalizer`、`float`、`font-entity`、`font-object`、`font-spec`、`frame`、`hash-table`、`integer`、`marker`、`mutex`、`overlay`、`process`、`string`、`subr`、

symbol、thread、vector、window、window-configurationのいずれか。ただし *object* がレコードなら最初のスロットで指定された型をリターンする。Chapter 7 [Records], page 121 を参照のこと。

```
(type-of 1)
⇒ integer
(type-of 'nil)
⇒ symbol
(type-of '()) ; ()はnil
⇒ symbol
(type-of '(x))
⇒ cons
(type-of (record 'foo))
⇒ foo
```

2.8 同等性のための述語

ここでは2つのオブジェクトの同一性をテストする関数を説明します。(たとえば文字列などの)特定の型のオブジェクト同士で内容の同一性をテストするには、別の関数を使用します。これらの述語にたいしては、そのデータ型を説明する適切なチャプターを参照してください。

`eq object1 object2` [Function]

この関数は *object1* と *object2* が同じオブジェクトなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

object1 と *object2* が同じ名前をもつシンボルなら、通常は同じオブジェクトだが例外もある。Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照のこと。他の非数値型 (リストやベクター、文字列などの) にたいしては、同じ内容 (または要素) の2つの引数が両者 `eq` である必要はない。これらが同じオブジェクトの場合だけ `eq` であり、その場合には一方の内容を変更するともう一方の内容にも同じ変更が反映される。

object1 と *object2* が異なるタイプや値をもつ数値なら同じオブジェクトではなく、`eq` は `nil` をリターンする。同じ値をもつ `fixnum` なら同じオブジェクトであり、`eq` は `t` をリターンする。別個に計算されてたまたま同じ値をもち、かつ非 `fixnum` タイプの同じ数値型なら、それらは同じかもしれないし違っても、Lisp インタープリターが作成したオブジェクトが1つか2つかに依存して `eq` は `t` か `nil` をリターンする。

```
(eq 'foo 'foo)
⇒ t
```

```
(eq ?A ?A)
⇒ t
```

```
(eq 3.0 3.0)
⇒ t または nil
```

;; 浮動小数にたいする `eq` ではオブジェクト同じかもしれない

```
(eq (make-string 3 ?A) (make-string 3 ?A))
⇒ nil
```

```
(eq "asdf" "asdf")
⇒ t または nil
;; 文字列コンテンツにたいする eq ではオブジェクト同じかもしれず違うかもしれない
```

```
(eq '(1 (2 (3))) '(1 (2 (3))))
⇒ nil
```

```
(setq foo '(1 (2 (3))))
⇒ (1 (2 (3)))
(eq foo foo)
⇒ t
(eq foo '(1 (2 (3))))
⇒ nil
```

```
(eq [(1 2) 3] [(1 2) 3])
⇒ nil
```

```
(eq (point-marker) (point-marker))
⇒ nil
```

make-symbol関数はinternされていないシンボルをリターンする。これはLisp式内でその名前を記述したシンボルとは区別される。同じ名前の異なるシンボルはeqではない。Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照のこと。

```
(eq (make-symbol "foo") 'foo)
⇒ nil
```

Emacs Lisp バイトコンパイラはリテラル文字列のような等価なリテラルオブジェクトを同一オブジェクトにたいする参照に落とし込む (collapse into) かもしれない。バイトコンパイルされたコードはそのようなオブジェクトをeqで比較するだろうが、そうでないコードは異なるという効果がある。したがってコードではオブジェクトのリテラルコンテンツがeqか否かではなく、以下に説明するequalのような関数でオブジェクトの関数を使用すること。同様にコードではリテラルオブジェクトを変更(たとえばリテラル文字列へのテキストプロパティのput)しないこと。バイトコンパイラがそれらの落とし込みを行っていたら、同一コンテンツをもつ別のリテラルオブジェクトに影響があるかもしれない。

equal *object1 object2* [Function]

この関数は *object1* と *object2* が同じ構成要素をもつなら t、それ以外は nil をリターンする。eq が引数が同じオブジェクトなのかテストするのにたいして、equal は同一でない引数の内部を調べて、それらの要素または内容が同一化をテストする。したがって 2 つのオブジェクトが eq ならばそれらは equal だが、その逆は常に真ではない。

```
(equal 'foo 'foo)
⇒ t
```

```
(equal 456 456)
⇒ t
```

```
(equal "asdf" "asdf")
⇒ t
```

```
(eq "asdf" "asdf")
⇒ nil

(equal '(1 (2 (3))) '(1 (2 (3))))
⇒ t
(eq '(1 (2 (3))) '(1 (2 (3))))
⇒ nil

(equal [(1 2) 3] [(1 2) 3])
⇒ t
(eq [(1 2) 3] [(1 2) 3])
⇒ nil

(equal (point-marker) (point-marker))
⇒ t

(eq (point-marker) (point-marker))
⇒ nil
```

文字列の比較は case を区別するがテキストプロパティは考慮しない — これは文字列内の文字だけを比較する。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照のこと。テキストプロパティも比較する場合には、`equal-including-properties`を使用すること。技術的な理由によりユニバイト文字列とマルチバイト文字列は、それらが同じ文字コードのシーケンスを含み、それらのコードがすべて 0 から 127(ASCII) の場合に限り `equal`となる (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。

```
(equal "asdf" "ASDF")
⇒ nil
```

`equal`関数はオブジェクトが整数、文字列、マーカー、ベクター、ブールベクター、バイトコード関数オブジェクト、文字テーブル、レコード、フォントオブジェクトなら、それらのコンテンツを再帰的に比較する。その他のオブジェクトは、それらが `eq`の場合のみ `equal`とみなされる。たとえば個別の 2 つのバッファは、たとえバッファのテキスト的なコンテンツが同一であっても `equal`とみなされることはない。

`equal`では等価性は再帰的に定義されています。たとえば 2 つのコンセル x と y を与えると、`(equal x y)` は、以下の式の両方が `t` をリターンする場合だけ `t` をリターンします:

```
(equal (car x) (car y))
(equal (cdr x) (cdr y))
```

したがって循環リストの比較はエラーとなるような深い再帰を引き起こすかもしれない、`(equal a b)` は `t` をリターンするにも関わらず `(equal b a)` はエラーをシグナルするといった直感に反する結果となることがあります。

`equal-including-properties` *object1 object2* [Function]

この関数はすべてのケースにおいて `equal`と同様に振る舞うが、2 つの文字列が `equal`になるためには、それらが同じテキストプロパティをもつ必要がある。

```
(equal "asdf" (propertize "asdf" 'asdf t))
⇒ t
```

```
(equal-including-properties "asdf"
                            (propertize "asdf" 'asdf t))
⇒ nil
```

2.9 可変性

変更されるべきではない Lisp オブジェクトがいくつかあります。たとえば Lisp 式 "aaa" では文字列を生成しますが、そのコンテンツを変更するべきではありません。いくつかのオブジェクトは変更できません。たとえばある数値を計算して新たな数値を作成できたとしても、Lisp は既存の数値を変更する操作を提供しません。

その他の Lisp オブジェクトは *mutable*(可変) オブジェクトで、副作用をともなう破壊的な操作を通じて値を変更しても安全です。たとえばマーカーを別のポイントを指すマーカーに移動することにより、既存のマーカーを変更することができます。

数値は変更不可でマーカーはすべて *mutable* だとしても、*mutable* と非 *mutable* のメンバーをもつタイプがいくつかあります。これらのタイプにはコンス、ベクター、文字列が含まれます。たとえば "cons" と (symbol-name 'cons) は変更するべきではない文字列を生成しますが、(copy-sequence "cons") と (make-string 3 ?a) は後から *aset* を呼び出すことを通じて変更可能な *mutable* 文字列を生成します。

mutable オブジェクトは評価される式の一部となったときに *mutable* であることを止めます。たとえば:

```
(let* ((x (list 0.5))
       (y (eval (list 'quote x))))
  (setcar x 1.5) ;; プログラムはこれを行うべきではない
  y)
```

作成時にリスト (0.5) が *mutable* でも、それは *eval* に与えられたので *setcar* を通じて変更するべきではありません。変更するべきではないオブジェクトが後から *mutable* になることは決してないので逆はあり得ません。

変更するべきではないオブジェクトの変更をプログラムが試みた際の動作は未定義です。Lisp インタープリターがエラーをシグナルするかもしれず、クラッシュしたり他の方法で予測不能な振る舞いを引き起こすかもしれません²。

プログラムの一部として類似した定数が出現する際には、既存の定数やそのコンポーネントの再利用によって Lisp が時間やスペースを節約できるかもしれません。たとえば (eq "abc" "abc") はインタープリターが文字列リテラル "abc" の 1 つのインスタンスを作成したら t、2 つのインスタンスを作成したら nil をリターンします。したがってこの最適化使用の有無に関わらず機能するように Lisp プログラムを記述する必要があります。

² これは Common Lisp や C のような言語が定数にたいして指定する挙動であり、プログラムによる *immutable* オブジェクト変更の試みにエラーのシグナルを要求する JavaScript や Python のようなインタープリターとは異なる。理想的には Emacs Lisp インタープリターは後者を目指して進化するであろう。

3 数値

GNU Emacs は 2 つの数値データ型 — 整数 (*integers*) と浮動小数点数 (*floating-point numbers*) をサポートします。整数は -3 、 0 、 7 、 13 、 511 などの整数です。浮動小数点数は -4.5 、 0.0 、 2.71828 などの小数部をもちます。これらは指数記数法でも表現できます — ‘ $1.5e2$ ’は‘ 150.0 ’と同じです。ここで ‘ $e2$ ’は 10 の 2 乗を表し、それに 1.5 を乗じるという意味です。整数計算は正確です。浮動小数点数の計算では数値は固定された精度をもつので、しばしば丸め誤差 (*rounding errors*) が発生します。

3.1 整数の基礎

Lisp リーダーは、10 進数字のシーケンス (オプションで最初の符号記号と最後のピリオドをとまなう) として整数を読み取ります。

```
1           ; 整数 1
1.         ; 整数 1
+1        ; これも整数 1
-1        ; 整数 -1
0         ; 整数 0
-0        ; 整数 0
```

10 以外の基数をもつ整数の構文は ‘#’、基数表示 (*radix indication*)、その後の 1 つ以上の数字から構成されます。基数表示は 2 進数 (*binary*) は ‘b’、8 進数 (*octal*) は ‘o’、16 進数 (*hex*) は ‘x’、基数 *radix* にたいしては ‘*radixr*’ になります。したがって ‘#*binary*’ は 2 進数、‘#*radixrinteger*’ は基数 *radix* で *integer* を読み取ります。*radix* の値として可能な値は 2 から 36 であり、最初の *radix* 文字は ‘0’–‘9’ および ‘A’–‘Z’ から採択されます。英文字の *case* (大文字小文字) は無視されて、最初の符号と最後のピリオドはありません。たとえば:

```
#b101100 ⇒ 44
#o54 ⇒ 44
#x2c ⇒ 44
#24r1k ⇒ 44
```

整数にたいして処理を行なうさまざまな関数、特にビット演算 (Section 3.8 [Bitwise Operations], page 46 を参照) を理解するためには、数を 2 進形式で見るのが助けになることがよくあります。

10 進整数の 5 は 2 進数では以下のようになります:

```
...000101
```

(省略記号 ‘...’ は概念的に先頭ビットにマッチする無限個数のビットを意味する。ここでは無限個の 0 ビット。後の例でも ‘...’ 表記を使用する。)

整数の -1 は以下のようになります:

```
...111111
```

-1 はすべて 1 で表現されます (2 の補数表記と呼ばれる)。

-1 から 4 を減じることで負の整数 -5 が得られます。10 進の整数 4 は 2 進では 100 です。したがって -5 は以下のようになります:

```
...111011
```

このチャプターで説明する多くの関数は、数字の位置として引数にマーカー (Chapter 32 [Markers], page 849 を参照) を受け取ります。そのような関数にたいする実際の引数は数字かマーカーなので、わたしたちはこれらの引数に *number-or-marker* という名前を与えることがあります。引数の値がマーカーならマーカーの位置が使用され、マーカーのバッファーは無視されます。

Emacs Lisp では、テキスト文字は整数により表現されます。0 から (max-char) までの整数は、有効な文字として判断されます。Section 34.5 [Character Codes], page 946 を参照してください。

Emacs Lisp の整数はマシンのワードサイズに制限されません。しかしその背後には *fixnums* と呼ばれる小さい整数と、*bignums* と呼ばれる大きい整数という 2 種類の整数が存在します。Emacs Lisp コードは通常は整数が *fixnum* か *bignum* のいずれであるかに依存するべきではありませんが、Emacs の古いバージョンでは *fixnum* だけがサポートされており、未だに *fixnum* だけを受け取る Emacs 関数がいくつかあり、古い Emacs Lisp コードが *bignum* を受け取ると問題が起こるかもしれません。たとえば古い Emacs Lisp コードは `eq` で整数にたいする数値の等価性を安全に比較できましたが、*bignum* の登場により整数の比較には `eq1` や `=` のような等価性にたいする述語を使うことが必要になりました。

bignum の値の範囲は主メモリー量、*bignum* の指数の表現に使用されるワードサイズのようなマシン特性、および `integer-width` 変数により制限されます。これらの制限は通常は *fixnum* にたいする制限よりは寛大です。*bignum* が数値的に *fixnum* と等しくなることはありません。Emacs は *fixnum* 範囲内の整数を、*bignum* ではなく常に *fixnum* として表現します。

fixnum の値の範囲はマシンに依存します。最小の範囲は $-536,870,912$ から $536,870,911$ (30 ビット長の -2^{29} から $2^{29} - 1$) ですが、多くのマシンはより広い範囲を提供します。

`most-positive-fixnum` [Variable]
この変数の値は Emacs Lisp が扱える “小さい” 整数の最大値。典型的な値は 32 ビットでは $2^{29} - 1$ 、64 ビットでは $2^{61} - 1$ 。

`most-negative-fixnum` [Variable]
この変数の値は Emacs Lisp が扱える数値的に最小の “小さい” 整数。これは負の整数。典型的な値は 32 ビットでは -2^{29} 、64 ビットでは -2^{61} 、。

`integer-width` [Variable]
この変数の値は大きな整数の計算時に Emacs が範囲エラー (range error) をシグナルするかどうかを制御する負ではない整数。絶対値が 2^n (n はこの変数の値) より小さい整数の時は範囲エラーをシグナルしない。大きい整数を簡単に作成できればエラーがシグナルされない場合もあるが、通常は大きな整数の作成を試みると範囲エラーをシグナルする。この変数に大きな数値を設定すると、巨大な整数の計算にコストを要する可能性がある。

3.2 浮動小数点数の基礎

浮動小数点数は整数以外の数値の表現に有用です。浮動小数点数の範囲は使用中マシンでの C のデータ型 `double` と同じ範囲です。Emacs がサポートするほとんどすべてのコンピューターでは IEEE の 64 ビット浮動小数フォーマットであり、これは IEEE Std 754-2019 で標準化されたもので、David Goldberg の論文 “What Every Computer Scientist Should Know About Floating-Point Arithmetic (https://docs.oracle.com/cd/E19957-01/806-3568/ncg_goldberg.html)” で更に議論されています。モダンなプラットフォームでは浮動小数処理は IEEE-754 標準に厳密にしていますが、特に 32 ビット X86 のような一部のシステムでは丸めは常に正しい訳ではありません。

一部の古いコンピューターシステムでは、Emacs が IEEE の浮動小数点数を使わないかもしれません。わたしたちが把握している、Emacs が正しく実行されているにも関わらず IEEE-754 にしたがないようなシステムとして、GCC 10.4.0 を使用して NetBSD を実行する VAX システムが挙げられます。このシステムでは VAX の ‘D_Floating’ フォーマットが使用されています。IBM の System/370 系メインフレームとその XL/C コンパイラーも 16 進浮動小数点数を扱う能力がありますが、今のところ Emacs はそのような構成でビルドされていません。

浮動小数点数にたいする入力構文は、小数点と指数のどちらか1つ、または両方を必要とします。オプションの符号（‘+’か‘-’）は、その数字と指数の前に記述します。たとえば‘1500.0’、‘+15e2’、‘15.0e+2’、‘+1500000e-3’、‘.15e4’は値が1500の浮動小数点数を記述する5つの方法です。これらはすべて等価です。Common Lispと同様に、Emacs Lispは指数のない浮動小数点数の小数点の後に少なくとも1つの数字を必要とします。‘1500.’は整数であって浮動小数点数ではありません。

Emacs Lispは=のような数学的な比較に関して、-0.0を通常の0と数学的に同じものとして扱います。これは、(他の処理がこれらを区別するとしても-0.0と0.0は数学的に等しいとする)IEEE浮動小数点数規格にしたがっています。

IEEE浮動小数点数規格は浮動小数点数として、正の無限大と負の無限大をサポートします。この規格はNaNまたは“not a number(数字ではない)”と呼ばれる値クラスも提供します。正しい答えが存在しないような場合に、数学関数はこのような値をリターンします。たとえば(/ 0.0 0.0)はNaNをリターンします。数値的にNaNはたとえ自身と比較してもすべての値にたいして数値的にイコールになることはありません。NaNは符号と仮数をもち、非数学関数は符号と仮数が一致すれば2つのNaNを等しいものと扱います。NaNの仮数は文字列表現の数字のようにマシン依存です。

NaNはIEEE浮動小数点演算を使用しないシステムでは利用できません。たとえばNaNにたいする読み取り構文をVAXで使用すると、リーダーがエラーをシグナルするでしょう。

NaNと符号つき0が関係する際にはeql、equal、sxhash-eql、sxhash-equal、gethashのような非数学関数はそれらが数学的にイコールかではなく、値が区別できるかどうかを判断します。たとえばxとyが同じNaNなら数値比較を使用する(= x y)はnilをリターンするのにたいして(equal x y)はtをリターンして、反対に(= 0.0 -0.0)がtをリターンするのにたいして(equal 0.0 -0.0)はnilをリターンします。

以下は、これらの特別な浮動小数点数にたいする入力構文です:

```
infinity      '1.0e+INF'と'-1.0e+INF'
not-a-number  '0.0e+NaN'と'-0.0e+NaN'
```

以下の関数は浮動小数点数を扱うために特化したものです:

```
isnan x [Function]
この述語は浮動小数引数がNaNならt、それ以外はnilをリターンする。
```

```
frexp x [Function]
この関数はコンセル(s . e)をリターンする。ここでsとeは、浮動小数点数の仮数(浮動小数点数を2の指数表現したときの仮数)と指数である。
xが有限ならsは0.5以上1.0未満の浮動小数点数、eは整数で、 $x = s2^e$ となる。xが0または無限ならsはxと等しくなる。xがNaNならsもNaN。xが0ならeは0。
```

```
ldexp s e [Function]
数値の仮数sと整数の指数eを与えられると、この関数は浮動小数点数  $s2^e$  をリターンする。
```

```
copysign x1 x2 [Function]
この関数はx2の符号をx1の値にコピーして結果をリターンする。x1とx2は浮動小数でなければならない。
```

```
logb x [Function]
この関数はxの2進指数をリターンする。より正確にはxが有限かつ非0なら $|x|$ の2を底とする対数を整数に切り下げた値。xが0または無限なら値は無限大。xがNaNなら値はNaN。
(logb 10)
```

```

⇒ 3
(logb 10.0e20)
⇒ 69
(logb 0)
⇒ -1.0e+INF

```

3.3 数値のための述語

このセクションの関数は数値や、特定の数値型にたいしてテストを行いません。関数 `integerp` と `floatp` は、引数として任意の Lisp オブジェクト型をとることができます (でなければ、あまり使用する機会ない)。しかし述語 `zerop` は引数として数値を要求します。Section 3.2 [Predicates on Markers], page 850 の `integer-or-marker-p`、`number-or-marker-p` も参照してください。

`bignum p object` [Function]

この述語は引数が大きい整数かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。小さい整数とは異なり大きい整数は `eq` でなくても `=` や `eql` になり得る。

`fixnum p object` [Function]

この述語は引数が小さい整数かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。小さい整数は `eq` で比較できる。

`floatp object` [Function]

この述語は引数が浮動小数かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`integerp object` [Function]

この述語は引数が整数かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`numberp object` [Function]

この述語は引数が数 (整数か浮動小数) かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`natnum p object` [Function]

この述語は引数が正の整数かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする (名前は “natural number: 自然数” が由来)。0 は負でないと判断される。

`wholenump` は `natnum p` のシノニム。

`zerop number` [Function]

この述語は引数が 0 かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。引数は数でなければならない。

(`zerop x`) は (`= x 0`) と等価。

3.4 数値の比較

数値にたいして数学的な等価性をテストするには通常は `eq`、`eql`、`equal` のような非数値的な比較述語のかわりに `=` を使用するべきです。異なる浮動小数点オブジェクトと大きい整数オブジェクトを数値的に等しくすることができます。これらの比較に `eq` を使用した場合にはそれらが同一のオブジェクトかどうかを、`eql` や `equal` を使用した場合にはそれらの値が区別不能かどうかをテストすることになります。対照的に `=` は数値比較を使用して、非数値的な比較が `nil` をリターンするような場合に `t` をリターンしたり、その逆もあり得ます。Section 3.2 [Float Basics], page 38 を参照してください。

Emacs Lisp では 2 つの `fixnum` が数値的に等しければ同一の Lisp オブジェクトです。つまり `fixnum` では `eq` は `=` と同じです。値が未知の `fixnum` の比較に `eq` を使用の方が便利な場合があります。なぜなら未知の値が数でない場合でも `eq` はエラーを報告しないからです。これは任意のタイプの引数を受け付けます。対照的に引数が数でもマーカーでもなければ `=` はエラーをシグナルします。しかし整数の比較においてさえ、使用できる場合には `=` を使用するのがよいプログラミング習慣です。

数の比較において、2 つの数が同じデータ型 (どちらも整数であるかどちらも浮動小数であるか) で同じ値の場合は等しい数として扱う `eq1` や `equal` のほうが便利なきもあります。対照的に `=` は整数と浮動小数点数を (訳注: 同じ値の場合には) 等しい数と扱うことができます。Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照してください。

他の欠点もあります。浮動小数演算は正確ではないので、浮動小数値を比較するのが悪いアイデアとなるときがよくあります。通常は近似的に等しいことをテストするほうがよいでしょう。以下はこれを行なう関数です:

```
(defvar fuzz-factor 1.0e-6)
(defun approx-equal (x y)
  (or (= x y)
      (< (/ (abs (- x y))
            (max (abs x) (abs y)))
         fuzz-factor)))
```

`=` *number-or-marker* &rest *number-or-markers* [Function]
この関数はすべての引数が数値的に等しいかどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`eq1` *value1 value2* [Function]
この関数は `eq` と同様に振る舞うが引数が両方とも数のときを除く。これは数を型と数値的な値により比較するので (`eq1 1.0 1`) は `nil` をリターンするが、(`eq1 1.0 1.0`) と (`eq1 1 1`) は `t` をリターンする。これは小さい整数と同様に大きい整数の比較に使用できる。符号、指数部、小数部が同じ浮動小数点数は `eq1` であり、これは数値の比較とは異なる。(`eq1 0.0 -0.0`) は `nil`、(`eq1 0.0e+NaN 0.0e+NaN`) は `t` をリターンするが、これは `=` の動作とは逆である。

`/=` *number-or-marker1 number-or-marker2* [Function]
この関数は引数が数値的に等しいかどうかをテストして、もし異なる場合は `t`、等しい場合は `nil` をリターンする。

`<` *number-or-marker* &rest *number-or-markers* [Function]
この関数は、各引数それぞれを後の引数より小さいかどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`<=` *number-or-marker* &rest *number-or-markers* [Function]
この関数は、各引数それぞれが後の引数以下かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`>` *number-or-marker* &rest *number-or-markers* [Function]
この関数は、各引数それぞれが後の引数より大きいかどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`>=` *number-or-marker* &rest *number-or-markers* [Function]
この関数は、各引数それぞれが後の引数以上かどうかをテストしてもしそうなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`max` *number-or-marker* **&rest** *numbers-or-markers* [Function]
 この関数は最大の引数をリターンする。

```
(max 20)
⇒ 20
(max 1 2.5)
⇒ 2.5
(max 1 3 2.5)
⇒ 3
```

`min` *number-or-marker* **&rest** *numbers-or-markers* [Function]
 この関数は最小の引数をリターンする。

```
(min -4 1)
⇒ -4
```

`abs` *number* [Function]
 この関数は *number* の絶対値をリターンする。

3.5 数値の変換

整数を浮動小数の変換には関数 `float` を使用します。

`float` *number* [Function]
 これは浮動小数点数に変換された *number* をリターンする。すでに *number* が浮動小数点数なら `float` はそれを変更せずにリターンする。

浮動小数点数を整数に変換する関数が 4 つあります。これらは浮動小数点数を丸める方法が異なります。これらはすべて引数 *number*、およびオプション引数として *divisor* を受け取ります。引数は両方とも整数か浮動小数点数です。*divisor* が `nil` のこともあります。*divisor* が `nil` または省略された場合、これらの関数は *number* を整数に変換するか、それが既に整数の場合は変更せずにリターンします。*divisor* が非 `nil` なら、これらの関数は *number* を *divisor* で除して結果を整数に変換します。*divisor* が (整数か浮動小数かに関わらず) 0 の場合、Emacs は `arith-error` エラーをシグナルします。

`truncate` *number* **&optional** *divisor* [Function]
 これは 0 に向かって丸めることにより整数に変換した *number* をリターンする。

```
(truncate 1.2)
⇒ 1
(truncate 1.7)
⇒ 1
(truncate -1.2)
⇒ -1
(truncate -1.7)
⇒ -1
```

`floor` *number* **&optional** *divisor* [Function]
 これは下方 (負の無限大に向かって) に丸めることにより整数に変換した *number* をリターンする。

divisor が指定された場合には、`mod` に相当する種類の除算演算を使用して下方に丸めを行う。

```
(floor 1.2)
```

```

⇒ 1
(floor 1.7)
⇒ 1
(floor -1.2)
⇒ -2
(floor -1.7)
⇒ -2
(floor 5.99 3)
⇒ 1

```

ceiling *number &optional divisor* [Function]

これは上方 (正の無限大に向かって) に丸めることにより整数に変換した *number* をリターンする。

```

(ceiling 1.2)
⇒ 2
(ceiling 1.7)
⇒ 2
(ceiling -1.2)
⇒ -1
(ceiling -1.7)
⇒ -1

```

round *number &optional divisor* [Function]

これはもっとも近い整数に向かって丸めることにより、整数に変換した *number* をリターンする。2つの整数から等距離にある値の丸めでは、偶数の整数をリターンする。

```

(round 1.2)
⇒ 1
(round 1.7)
⇒ 2
(round -1.2)
⇒ -1
(round -1.7)
⇒ -2

```

3.6 算術演算

Emacs Lisp は伝統的な 4 つの算術演算 (加減乗除)、同様に剰余と modulus の関数、および 1 の加算と減算を行う関数を提供します。%を除き、これらの各関数は引き数として整数か浮動小数を受け取り、浮動小数の引数がある場合は浮動小数点数をリターンします。

1+ *number-or-marker* [Function]

この関数は *number-or-marker* + 1 をリターンする。例えば、

```

(setq foo 4)
⇒ 4
(1+ foo)
⇒ 5

```

この関数は C の演算子 ++ とは異なり、変数をインクリメントしない。この関数は和を計算するだけである。したがって以下を続けて評価すると、

```
foo
⇒ 4
```

変数をインクリメントしたい場合は、以下のように `setq` を使用しなければならない:

```
(setq foo (1+ foo))
⇒ 5
```

1- *number-or-marker* [Function]

この関数は *number-or-marker* - 1 をリターンする。

+ **&rest** *numbers-or-markers* [Function]

この関数は引数すべてを加算する。引数を与えないと + は 0 をリターンする。

```
(+)
⇒ 0
(+ 1)
⇒ 1
(+ 1 2 3 4)
⇒ 10
```

- **&optional** *number-or-marker &rest more-numbers-or-markers* [Function]

-関数は 2 つの目的 — 符号反転と減算 — をもつ。- に 1 つの引数を与えると、値は引数の符号を反転したものになる。複数の引数の場合は、*number-or-marker* から *more-numbers-or-markers* までの各値を蓄積的に減算する。引数がない場合は結果は 0。

```
(- 10 1 2 3 4)
⇒ 0
(- 10)
⇒ -10
(-)
⇒ 0
```

* **&rest** *numbers-or-markers* [Function]

この関数はすべての引数を乗じて積をリターンする。引数がない場合は * は 1 をリターンする。

```
(*)
⇒ 1
(* 1)
⇒ 1
(* 1 2 3 4)
⇒ 24
```

/ *number &rest divisors* [Function]

divisors が 1 つ以上ならこの関数は *divisors* 内の除数で順に *number* を除して、その商をリターンする。*divisors* がなければ、この関数は $1/\textit{number}$ 、つまり *number* の逆数をリターンする。各引数には数かマーカーを指定できる。

すべての引数が整数なら、結果は各除算の後に商を 0 へ向かって丸めることにより得られる整数となる。

```
(/ 6 2)
⇒ 3
```

```
(/ 5 2)
  ⇒ 2
(/ 5.0 2)
  ⇒ 2.5
(/ 5 2.0)
  ⇒ 2.5
(/ 5.0 2.0)
  ⇒ 2.5
(/ 4.0)
  ⇒ 0.25
(/ 4)
  ⇒ 0
(/ 25 3 2)
  ⇒ 4
(/ -17 6)
  ⇒ -2
```

整数を整数 0 で除ると Emacs は `arith-error` エラー (Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照) をシグナルする。IEEE-754 の浮動小数点数を使用するシステムにおける浮動小数点数の除算では、非 0 の数を 0 で除することで正の無限大または負の無限大を得る (Section 3.2 [Float Basics], page 38 を参照)。それ以外のシステムでは通常通り `arith-error` エラーがシグナルされる。

`% dividend divisor` [Function]

この関数は `dividend` を `divisor` で除した後、その剰余を整数でリターンする。引数は整数かマーカーでなければならない。

任意の 2 つの整数 `dividend` と `divisor` にたいして、

```
(+ (% dividend divisor)
   (* (/ dividend divisor) divisor))
```

は、`divisor` が非 0 なら常に `dividend` と等しくなる。

```
(% 9 4)
  ⇒ 1
(% -9 4)
  ⇒ -1
(% 9 -4)
  ⇒ 1
(% -9 -4)
  ⇒ -1
```

`mod dividend divisor` [Function]

この関数は `dividend` の `divisor` にたいする modulo、言い換えると `dividend` を `divisor` で除した後の剰余 (ただし符号は `divisor` と同じ) をリターンする。引数は数かマーカーでなければならない。

`%` とは異なり `mod` は浮動小数の引数を許す。これは商を整数に下方 (負の無限大に向かって) へ丸めて剰余を計算するのにこの商を使用する。

`mod` は `divisor` が 0 のとき、両方の引数が整数なら `arith-error` エラーをシグナルし、それ以外は NaN をリターンする。


```
(mod 9 4)
  ⇒ 1
(mod -9 4)
  ⇒ 3
(mod 9 -4)
  ⇒ -3
(mod -9 -4)
  ⇒ -1
(mod 5.5 2.5)
  ⇒ .5
```

任意の2つの数 *dividend* と *divisor* にたいして、

```
(+ (mod dividend divisor)
   (* (floor dividend divisor) divisor))
```

は常に *dividend* になる (ただし引数のどちらかが浮動小数なら、丸め誤差の範囲内で等しく、かつ *dividend* が整数で *divisor* が 0 なら *arith-error* となる)。*floor* については、Section 3.5 [Numeric Conversions], page 42 を参照のこと。

3.7 丸め処理

関数 *ffloor*、*fceiling*、*fround*、*ftruncate* は浮動小数の引数を取り、値が近くの整数であるような浮動小数をリターンします。*ffloor* は一番近い下方の整数、*fceiling* は一番近い上方の整数、*ftruncate* は 0 に向かう方向で一番近い整数、*fround* は一番近い整数をリターンします。

ffloor float [Function]
この関数は *float* を次に小さい整数値に丸めて、その値を浮動小数点数としてリターンする。

fceiling float [Function]
この関数は *float* を次に大きい整数値に丸めて、その値を浮動小数点数としてリターンする。

ftruncate float [Function]
この関数は *float* を 0 方向の整数値に丸めて、その値を浮動小数点数としてリターンする。

fround float [Function]
この関数は *float* を一番近い整数値に丸めて、その値を浮動小数点数としてリターンする。2つの整数値との距離が等しい値にたいする丸めでは、偶数の整数をリターンする。

3.8 整数にたいするビット演算

コンピューターの中では、整数はビット (*bit*: 0 か 1 の数字) のシーケンスである 2 進数で表されます。ビットシーケンスは概念的には最上位ビットがすべて 0 か 1 であるような左側に無限なシーケンスです。ビット演算はそのようなシーケンスの中の個々のビットに作用します。たとえばシフト (*shifting*) はシーケンス全体を 1 つ以上左または右に移動して、移動されたのと同じパターンを再現します。

Emacs Lisp のビット演算は整数だけに適用されます。

ash integer1 count [Function]
ash (算術シフト (*arithmetic shift*)) は、*integer1* 中のビット位置を左に *count* シフトする。*count* が負なら右にシフトする。左シフトでは右側に 0 が挿入されて、右シフトでは最右ビットが破棄される。整数処理として考えると、*ash* は *integer1* に 2^{count} を乗じてから、負の無限大に向かって丸めることによりその結果を変換する。

以下はビットパターンを1ビット左にシフトしてから右にシフトする例。この例で2進数パターンの下位ビットだけを示している。先頭ビットはすべて表示されている最上位ビットと一致する。ご覧のとおり1ビットの左シフトは2を乗ずること、1ビットの右シフトは2で除してから負の無限大方向に丸められることと等価である。

```
(ash 7 1) ⇒ 14
;; 10進の7は10進の14になる
...000111
  ⇒
...001110
```

```
(ash 7 -1) ⇒ 3
...000111
  ⇒
...000011
```

```
(ash -7 1) ⇒ -14
...111001
  ⇒
...110010
```

```
(ash -7 -1) ⇒ -4
...111001
  ⇒
...111100
```

以下は2ビット左にシフトしてから右に2ビットシフトする例:

```

;      2進数値
(ash 5 2)      ; 5 = ...000101
  ⇒ 20        ;    = ...010100
(ash -5 2)     ; -5 = ...111011
  ⇒ -20       ;    = ...101100
(ash 5 -2)     ;      = ...000001
  ⇒ 1         ;
(ash -5 -2)    ;      = ...111110
  ⇒ -2        ;
```

`lsh integer1 count`

[Function]

`lsh`は *logical shift* の略で、*integer1*のビットを左に *count*回シフト (*count*が負なら右にシフト、空いたビットには0を補填)する。*count*が負なら *integer1*は *fixnum*か正の *bignum*のいずれかでなければならず、`lsh`はシフト前に負の *fixnum*を *most-negative-fixnum*で2回減算してあたかも符号なしであるかのように非負の結果を生成する。この奇妙な振る舞いは Emacs が *fixnums*だけをサポートしていた頃の振る舞いであり、現在では `ash`がより良い選択である。

*integer1*と *count1*がいずれも負の場合を除いて `lsh`は `ash`のように振る舞うので、以下の例ではこれらの例外ケースに焦点をあてている。これらの例は30ビットの *fixnums*を想定している。

```

;      2進数値
(ash -7 -1) ; -7 = ...11111111111111111111111111111111001
⇒ -4      ;   = ...11111111111111111111111111111111100
(1sh -7 -1)
⇒ 536870908 ;   = ...01111111111111111111111111111111100
(ash -5 -2) ; -5 = ...11111111111111111111111111111111011
⇒ -2      ;   = ...11111111111111111111111111111111110
(1sh -5 -2)
⇒ 268435454 ;   = ...00111111111111111111111111111111110

```

`logand &rest ints-or-markers` [Function]

この関数は引数のビットの AND をリターンする。すべての引数の n 番目のビットが 1 の場合に限り、結果の n 番目のビットが 1 となる。

たとえば 13 と 12 では、4 ビット 2 進数を使用すると 1101 と 1100 のビット AND は 1100 を生成する。この 2 進数ではいずれも左の 2 ビットがセット (つまり 1) されているので、リターンされる値の左 2 ビットがセットされる。しかし右の 2 ビットにたいしては少なくとも 1 つの引数でそのビットが 0 なので、リターンされる値の右 2 ビットは 0 になる。

したがって、

```

(logand 13 12)
⇒ 12

```

`logand` に何も引数も渡さなければ、値 -1 がリターンされる。 -1 を 2 進数で表すとすべてのビットが 1 なので、 -1 は `logand` にたいする単位元 (identity element) である。`logand` に渡す引数が 1 つだけならその引数がリターンされる。

```

;      2進数値
(logand 14 13) ; 14 = ...0011110
                ; 13 = ...0011101
⇒ 12          ; 12 = ...0011100

(logand 14 13 4) ; 14 = ...0011110
                  ; 13 = ...0011101
                  ; 4  = ...0001100
⇒ 4            ; 4  = ...0001100

(logand)
⇒ -1          ; -1 = ...1111111

```

`logior &rest ints-or-markers` [Function]

この関数は、引数のビット単位の包含的 OR をリターンする。少なくとも 1 つの引数で n 番目のビットが 1 なら、結果の n 番目のビットが 1 になる。引数を与えなければ、結果はこの処理にたいする単位元である 0 となる。`logior` に渡す引数が 1 つだけならその引数がリターンされる。

```

;      2進数値
(logior 12 5) ; 12 = ...0011100
              ; 5  = ...0001101
⇒ 13        ; 13 = ...0011101

(logior 12 5 7) ; 12 = ...0011100
                 ; 5  = ...0001101
                 ; 7  = ...0001111
⇒ 15        ; 15 = ...0011111

```

`logxor &rest ints-or-markers` [Function]

この関数は、引数のビット単位の排他的 OR をリターンする。 n 番目のビットが 1 であるような引数の数が奇数個の場合のみ、結果の n 番目のビットが 1 となる。引数を与えなければ、結果はこの処理の単位元である 0 となる。`logxor`に渡す引数が 1 つだけならその引数がリターンされる。

```

;      2進数値
(logxor 12 5)    ; 12 = ...001100
                  ; 5  = ...000101
    ⇒ 9          ; 9  = ...001001

(logxor 12 5 7)  ; 12 = ...001100
                  ; 5  = ...000101
                  ; 7  = ...000111
    ⇒ 14         ; 14 = ...001110

```

`lognot integer` [Function]

この関数は引数のビット単位の補数 (bitwise complement) をリターンする。*integer*の n 番目のビットが 0 の場合に限り、結果の n 番目のビットが 1 になり、その逆も成り立つ。結果は $-1 - integer$ と等価。

```

(lognot 5)
  ⇒ -6
;; 5 = ...000101
;; becomes
;; -6 = ...111010

```

`logcount integer` [Function]

この関数は *integer*のハミング重み (Hamming weight: *integer*の 2 進数表現での 1 の個数) をリターンする。*integer*が負なら、その 2 の補数の 2 進数表現での 0 ビットの個数をリターンする。結果は常に非負となる。

```

(logcount 43)    ; 43 = ...000101011
    ⇒ 4
(logcount -43)   ; -43 = ...111010101
    ⇒ 3

```

3.9 標準的な数学関数

以下の数学的関数は、引数として整数と同様に浮動小数点数も受け入れます。

`sin arg` [Function]

`cos arg` [Function]

`tan arg` [Function]

これらは三角関数であり、引数 *arg*はラジアン単位。

`asin arg` [Function]

(`asin arg`)の値は、`sin`の値が *arg*となるような $-\pi/2$ から $\pi/2$ (両端を含む) の数である。*arg*が範囲外 ($[-1, 1]$ の外) なら、`asin`は NaN をリターンする。

`acos arg` [Function]

(`acos arg`)の値は、`cos`の値が *arg*となるような、0 から π (両端を含む) の数である。*arg*が範囲外 ($[-1, 1]$ の外) なら `acos`は NaN をリターンする。

`atan y &optional x` [Function]
 (atan y)の値は、tan の値が y となるような、 $-\pi/2$ から $\pi/2$ (両端を含まず) の数である。オプションの第 2 引数 x が与えられると、(atan y x)の値はベクトル [x, y] と X軸が成す角度のラジアン値となる。

`exp arg` [Function]
 これは指数関数である。この関数は e の指数 arg をリターンする。

`log arg &optional base` [Function]
 この関数は底を base とする arg の対数をリターンする。base を指定しなければ、自然底 (natural base) e が使用される。arg が base が負なら、log は NaN をリターンする。

`expt x y` [Function]
 この関数は x の y 乗をリターンする。引数が両方とも整数で y が非負なら結果は整数になる。この場合オーバーフローはエラーをシグナルするので注意。x が有限の負数で y が有限の非整数なら、expt は NaN をリターンする。

`sqrt arg` [Function]
 これは arg の平方根をリターンする。arg が有限で 0 より小さければ、sqrt は NaN をリターンする。

加えて、Emacs は以下の数学的な定数を定義します:

`float-e` [Variable]
 自然対数 $e(2.71828\dots)$

`float-pi` [Variable]
 円周率 $\pi(3.14159\dots)$

3.10 乱数

決定論的なコンピュータープログラムでは真の乱数を生成することはできません。しかしほとんどの目的には、疑似乱数 (*pseudo-random numbers*) で充分です。一連の疑似乱数は決定論的な手法により生成されます。真の乱数ではありませんが、それらにはランダム列を模する特別な性質があります。たとえば疑似ランダム系では、すべての可能な値は均等に発生します。

疑似乱数はシード値 (*seed value*) から生成されます。与えられた任意のシードから開始することにより、random関数は常に同じ数列を生成します。デフォルトでは、Emacs は開始時に乱数シードを初期化することにより、それぞれの Emacs の実行において、randomの値シーケンスは (ほとんど確実に) 異なります。乱数シードは通常はシステムエントロピーから初期化されます。ただしエントロピープールをもたない時代遅れのプラットフォームでは、カレント時刻のようなランダム度に劣る揮発性データからシードを取得します。

再現可能な乱数シーケンスが欲しい場合もあります。たとえば乱数シーケンスに依存するプログラムをデバッグする場合、プログラムの各実行において同じ挙動を得ることが助けになります。再現可能なシーケンスを作成するには、(random "")を実行します。これは特定の Emacs の実行可能ファイルにたいして、シードに定数値をセットします (しかしこの実行可能ファイルは、その他の Emacs ビルドと異なるものになるであろう)。シード値として、他のさまざまな文字列を使用することができます。

random &optional limit [Function]

この関数は疑似乱数の整数をリターンする。繰り返し呼び出すと一連の疑似乱数の整数をリターンする。

*limit*が正の整数なら、値は負ではない *limit*未満の値から選択される。それ以外なら値は Lisp で表現可能な任意の fixnum (most-negative-fixnum から most-positive-fixnum の間の任意の整数) となるだろう (Section 3.1 [Integer Basics], page 37 を参照)。

*limit*が文字列なら、その文字列定数にもとづいた新しいシードを選択することを意味する。これにより後で random を呼び出して再現可能な結果シーケンスをリターンさせることができる。

*limit*が t なら、あたかも Emacs が再起動されたかのように新たなシードが選択されることを意味する。これにより後で random を呼び出して予測不能な結果シーケンスをリターンさせることができる。

暗号化用に乱数 ノンス (random nonce: 使い捨てのランダム値) が必要な場合に random を使用するのには、いくつかの理由により適切ではありません:

- システムエントロピーの参照に (random t) を用いるのは可能とはいえ、あなたのプログラムのうち再現可能な結果から恩恵を受ける他の部分に悪影響を与えるかもしれない。
- random が使用するシステム依存の疑似乱数ジェネレーター (PRNG: pseudo-random number generator) は、必ずしも暗号化に適している訳ではない。
- (random t) は、システムエントロピーへの直接的アクセスを提供しない。このエントロピーはシステム依存の PRNG を通過するので、結果にバイアスがかかる可能性がある。
- 典型的なプラットフォームの乱数シードに含まれるのは 32 ビットだけであり、これは Emacs の fixnum より小さいので、暗号化という目的にたいしては不十分である。
- (random t) の呼び出しによって、Emacs の内部状態が散在する ノンス情報が残るので、内部的な攻撃面のサイズが増加する。
- エントロピープールのない旧式のシステムでは、(random t) が暗号化にたいして脆弱なソースからシードされる。

4 文字列と文字

Emacs Lisp の文字列は、文字列の順序列 (ordered sequence) を含む配列です。文字列はシンボル、バッファー、ファイルの名前に使用されます。その他にもユーザーにたいしてメッセージを送ったりバッファー間でコピーする文字列を保持したり等、多くの目的に使用されます。文字列は特に重要なので、Emacs Lisp は特別には文字列を操作するために多くの関数があります。Emacs Lisp プログラムでは個々の文字より文字列を多用します。

キーボードの文字イベントの文字列にたいする特別な考慮は、Section 22.7.17 [Strings of Events], page 446 を参照してください。

4.1 文字列と文字の基礎

文字 (character) とは、テキスト内の 1 つの文字を表す Lisp オブジェクトです。Emacs Lisp では文字は単なる整数です。ある整数が文字か文字でないかを区別するのは、それが使用される方法だけです。Emacs での文字表現についての詳細は Section 34.5 [Character Codes], page 946 を参照してください。

文字列 (string) とは固定された文字シーケンスです。これは配列 (array) と呼ばれるシーケンス型であり、配列長が固定で一度作成したら変更できないことを意味します (Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 を参照)。C とは異なり、Emacs Lisp の文字列は文字コードを判断することにより終端されません。(訳注: 文字列の終端用の文字コードはない、ということ。)

文字列は配列であるということは同様にシーケンスでもあるので、Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 にドキュメントされている一般的な配列関数やシーケンス関数で文字列を処理できます。たとえば関数 `aref` を使用して文字列内の特定の文字にアクセスしたり変更することができます (Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照)。

Emacs 文字列での非 ASCII にたいすテキスト表現は 2 つ — ユニバイト (unibyte) とマルチバイト (multibyte) があります。ほとんどの Lisp プログラミングでは、これら 2 つの表現を気にする必要はありません。詳細は Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照してください。

キーシーケンスがユニバイト文字列で表されることがあります。ユニバイト文字列がキーシーケンスの場合、範囲 128 から 255 までの文字列要素は範囲 128 から 255 の文字コードではなく、メタ文字 (これは非常に大きな整数である) を表します。文字列はハイパー (hyper)、スーパー (super)、アルト (alt) で修飾された文字を保持できません。文字列は ASCII コントロール文字を保持できますが、それは他のコントロール文字です。文字列は ASCII コントロール文字の case を区別できません。そのような文字をシーケンスに保存したい場合は、文字列ではなくベクターを使用しなければなりません。キーボード入力文字についての情報は Section 2.4.3 [Character Type], page 11 を参照してください。

文字列は正規表現を保持するために便利です。string-match (Section 35.4 [Regexp Search], page 984 を参照) を使用して、文字列にたいして正規表現をマッチすることもできます。関数 match-string (Section 35.6.2 [Simple Match Data], page 989 を参照) と replace-match (Section 35.6.1 [Replacing Match], page 988 を参照) は、文字列にたいして正規表現をマッチした後に、文字列を分解・変更するのに便利です。

バッファーのように、文字列は文字列内の文字自身とその文字にたいするテキストプロパティを含みます。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照してください。文字列からバッファーや他の文字列にテキストをコピーする、すべての Lisp プリミティブ (Lisp primitives) はコピーされる文字のプロパティもコピーします。

文字列の表示やバッファーにコピーする関数についての情報は Chapter 33 [Text], page 858 を参照してください。文字または文字列の構文についての情報は、Section 2.4.3 [Character Type],

page 11 と Section 2.4.8 [String Type], page 19 を参照してください。異なるテキスト表現間で変換したり、文字コードのエンコードやデコードを行う関数については Chapter 34 [Non-ASCII Characters], page 942 を参照してください。ディスプレイ上の文字列幅の計算に `length` を使用するべきではないことにも注意してください。かわりに `string-width` を使用してください (Section 41.10 [Size of Displayed Text], page 1130 を参照)。

4.2 文字列のための述語

一般的なシーケンスや配列にたいする述語についての情報は、Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 と Section 6.2 [Arrays], page 111 を参照してください。

`stringp object` [Function]
この関数は `object` が文字列なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`string-or-null-p object` [Function]
この関数は `object` が文字列か `nil` なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`char-or-string-p object` [Function]
この関数は `object` が文字列か文字 (たとえば整数) なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

4.3 文字列の作成

以下の関数はスクラッチ、文字列同士、またはその一部から文字列を作成します (`string-replace` や `replace-regexp-in-string` のように他の文字列内容を変更して文字列を作成する関数については Section 35.7 [Search and Replace], page 992 を参照)。

`make-string count character &optional multibyte` [Function]
この関数は `character` を `count` 回繰り返すことにより作成された文字列をリターンする。 `count` が負ならエラーをシグナルする。

```
(make-string 5 ?x)
⇒ "xxxxx"
(make-string 0 ?x)
⇒ ""
```

`character` が ASCII 文字なら、結果は通常はユニバイト文字列になる。しかしオプション引数 `multibyte` が非 `nil` なら、この関数はかわりにマルチバイト文字列を生成する。これは結果の後で非 ASCII 文字列と結合したり、結果の中のいくつかの文字を非 ASCII 文字で置換する必要がある際に有用。

この関数に対応する他の関数には `make-vector` (Section 6.4 [Vectors], page 113 を参照) や `make-list` (Section 5.4 [Building Lists], page 79 を参照) が含まれる。

`string &rest characters` [Function]
この関数は文字 `characters` を含む文字列をリターンする。

```
(string ?a ?b ?c)
⇒ "abc"
```

`substring string &optional start end` [Function]
この関数は `string` から、インデックス `start` の文字 (その文字を含む) と `end` の文字 (その文字は含まない) の間の範囲の文字で構成される、新しい文字列をリターンする。文字列の最初の文字はインデックス 0。引数が 1 つなら、この関数は単に `string` をコピーする。


```
(substring "abcdefg" 0 3)
⇒ "abc"
```

上記の例では 'a' のインデックスは 0、'b' のインデックスは 1、'c' のインデックスは 2 となる。インデックス 3 — この文字列の 4 番目の文字 — は、コピーされる部分文字列の文字位置までをマークする。したがって文字列 "abcdefg" から 'abc' がコピーされる。

負の数は文字列の最後から数えることを意味するので、-1 は文字列の最後の文字のインデックスである。たとえば:

```
(substring "abcdefg" -3 -1)
⇒ "ef"
```

この例では 'e' のインデックスは -3、'f' のインデックスは -2、'g' のインデックスは -1。つまり 'e' と 'f' が含まれ、'g' は含まれない。

end に *nil* を使用した場合、それは文字列の長さを意味する。したがって、

```
(substring "abcdefg" -3 nil)
⇒ "efg"
```

引数 *end* を省略した場合、それは *nil* を指定したのと同じである。(substring *string* 0) は *string* のすべてをコピーしてリターンする。

```
(substring "abcdefg" 0)
⇒ "abcdefg"
```

しかしこの目的のためには *copy-sequence* を推奨する (Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照)。

string からコピーされた文字がテキストプロパティをもつなら、そのプロパティは新しい文字列へもコピーされる。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照のこと。

substring の最初の引数にはベクターも指定できる。たとえば:

```
(substring [a b (c) "d"] 1 3)
⇒ [b (c)]
```

start が整数でない、または *end* が整数でも *nil* でもなければ、*wrong-type-argument* エラーがシグナルされる。*start* が *end* の後の文字を指す、または *string* にたいして範囲外の整数をいずれかに指定すると、*args-out-of-range* エラーがシグナルされる。

この関数に対応するのは *buffer-substring* (Section 33.2 [Buffer Contents], page 859 を参照) で、これはカレントバッファ内のテキストの一部を含む文字列をリターンする。文字列の先頭はインデックス 0 だが、バッファの先頭はインデックス 1 である。

substring-no-properties *string* &optional *start end* [Function]

これは *substring* と同じように機能するが、値のすべてのテキストプロパティを破棄する。*start* を省略したり *nil* を指定することができ、その場合は 0 と等価である。したがって (substring-no-properties *string*) は、すべてのテキストプロパティが削除された *string* のコピーをリターンする。

concat &rest *sequences* [Function]

この関数は渡された引数内の文字からなる文字列をリターンする (もしあればテキストプロパティも)。引数には文字列、数のリスト、数のベクターを指定できる。引数は変更されない。concat に引数を指定しなければ空文字列をリターンする。

```
(concat "abc" "-def")
⇒ "abc-def"
```

```
(concat "abc" (list 120 121) [122])
  ⇒ "abcxyz"
;; nilは空のシーケンス。
(concat "abc" nil "-def")
  ⇒ "abc-def"
(concat "The " "quick brown " "fox.")
  ⇒ "The quick brown fox."
(concat)
  ⇒ ""
```

この関数は常に新たな文字列の割り当てを行う訳ではない。呼び出し側は結果が新たな文字列であること、もしくは既存の文字列にたいして eq であることに依存しないよう推奨する。

特にリターン値を変更すると誤って別の文字列を変更したり、プログラム内の定数文字列の変更や、エラーを raise することさえあり得る。安全に変更できる文字列を取得するには、結果に copy-sequence を使用すること。

他の結合関数 (concatenation functions) についての情報は Section 13.6 [Mapping Functions], page 235 の mapconcat、Section 6.5 [Vector Functions], page 113 の vconcat、Section 5.4 [Building Lists], page 79 の append を参照のこと。シェルコマンドで使用される文字列の中に、個々のコマンドライン引数を結合するには、Section 40.2 [Shell Arguments], page 1054 を参照されたい。

split-string *string* &optional *separators* *omit-nulls* *trim* [Function]

この関数は正規表現 *separators* (Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照) にもとづいて、*string* を部分文字列に分解する。*separators* にたいする各マッチは分割位置を定義する。分割位置の間にある部分文字列をリストにまとめてリターンする。

separators が nil (か省略) ならデフォルトは split-string-default-separators の値となり、関数は *omit-nulls* が t であるかのように振る舞う。

omit-nulls が nil (または省略) なら、連続する 2 つの *separators* へのマッチか、*string* の最初か最後にマッチしたときの空文字列が結果に含まれる。*omit-nulls* が t なら、これらの空文字列は結果から除外される。

オプションの引数 *trim* が非 nil なら、その値は各部分文字列の最初と最後からトリム (trim: 除去) するテキストにマッチする正規表現を指定する。トリムによりその部分文字列が空になるようなら、それは空文字列として扱われる。

文字列を分割して call-process や start-process に適するような、個々のコマンドライン引数のリストにする必要がある場合は Section 40.2 [Shell Arguments], page 1054 を参照のこと。

以下は例:

```
(split-string " two words ")
  ⇒ ("two" "words")
```

有用性はほとんどないであろう (" "two" "words" "") という結果とはならない。このような結果が必要ななら *separators* に明示的な値を使用すること

```
(split-string " two words "
              split-string-default-separators)
  ⇒ (" "two" "words" "")
```

```
(split-string "Soup is good food" "o")
```

```

⇒ ("S" "up is g" "" "d f" "" "d")
(split-string "Soup is good food" "o" t)
⇒ ("S" "up is g" "d f" "d")
(split-string "Soup is good food" "o+")
⇒ ("S" "up is g" "d f" "d")

```

空のマッチはカウントされません。例外は、空でないマッチを使用することにより、すでに文字列の最後に到達しているとき、または *string* が空の時に、この場合 `split-string` は最後の空マッチを探しません。

```

(split-string "aooob" "o*")
⇒ ("" "a" "" "b" "")
(split-string "ooaboo" "o*")
⇒ ("" "" "a" "b" "")
(split-string "" "")
⇒ ("")

```

しかし *separators* が空文字列にマッチできる時、通常は *omit-nulls* を `t` にすれば、前の3つの例の不明瞭さはほとんど発生しない:

```

(split-string "Soup is good food" "o*" t)
⇒ ("S" "u" "p" " " "i" "s" " " "g" "d" " " "f" "d")
(split-string "Nice doggy!" "" t)
⇒ ("N" "i" "c" "e" " " "d" "o" "g" "g" "y" "!")
(split-string "" "" t)
⇒ nil

```

空でないマッチより空のマッチを優先するような、一部の“非貪欲 (non-greedy)”な値を *separators* に指定することにより、幾分奇妙 (ではあるが予見可能) な振る舞いが発生することがある。繰り返しになるが、そのような値は実際には稀である:

```

(split-string "ooo" "o*" t)
⇒ nil
(split-string "ooo" "\\|o+" t)
⇒ ("o" "o" "o")

```

`split-string-default-separators` [Variable]
`split-string` の *separators* にたいするデフォルト値。通常の場合は `"[\f\t\n\r\v]+"`。

`string-clean-whitespace string` [Function]
string 内の連続する空白文字を単一のスペースに、同様に *string* の先頭と終端にあるすべての空白文字を取り除くことにより空白文字を整理する。

`string-trim-left string &optional regexp` [Function]
string の先頭から *regexp* にマッチするテキストを削除する。*regexp* のデフォルトは `'[\t\n\r]+'`。

`string-trim-right string &optional regexp` [Function]
string の末尾から *regexp* にマッチするテキストを削除する。*regexp* のデフォルトは `'[\t\n\r]+'`。

`string-trim string &optional trim-left trim-right` [Function]
string から *trim-left* にマッチする先頭のテキストと、*trim-right* にマッチする末尾のテキストを削除する。いずれの *regexp* もデフォルトは `'[\t\n\r]+'`。

string-fill *string length* [Function]
*length*より長い行が無くなるように *string*のワードラップを試みる。フィルは空白文字境界でのみ行われる。*length*より長い個別の単語は短くならない。

string-limit *string length &optional end coding-system* [Function]
*string*の文字数が *length*より短ければ *string*をそのままリターンする。それ以外なら最初の *length*文字からなる *string*の部分文字列をリターンする。オプションのパラメーター *end*が与えられた場合には、かわりに最後の *length*文字からなる文字列をリターンする。

*coding-system*が非 *nil*なら *string*を切り詰める前にエンコードして、結果は *length*バイトより短いユニバイト文字列になる。*string*にエンコードされると複数バイトになる文字 (たとえば utf-8使用時) が含まれる場合には、結果となるユニバイト文字列が文字表現の途中で切り詰められることはない。

この関数は文字列長を文字数かバイトで数えるので、文字列を表示用に短くする必要がある場合には一般的に適していない。かわりに `truncate-string-to-width`、`window-text-pixel-size`、`string-glyph-split`を使用すること (Section 41.10 [Size of Displayed Text], page 1130 を参照)。

string-lines *string &optional omit-nulls keep-newlines* [Function]
改行を境界として *string*を文字列のリストに分割する。オプション引数 *omit-nulls*が非 *nil*なら、結果から空行を除外する。オプション引数 *keep-newlines*が非 *nil*なら、結果文字列から末尾の改行を取り除かない。

string-pad *string length &optional padding start* [Function]
*padding*をパディング文字に使用して、与えられた *length*になるように *string*をパディングする。*padding*のデフォルトはスペース文字。*length*より *string*が長ければパディングしない。*start*が *nil* (または省略) ならパディングは文字列終端、非 *nil*なら文字列先頭に追加される。

string-chop-newline *string* [Function]
*string*からもしあれば最後の改行を削除する。

4.4 文字列の変更

このセクションで説明する処理を介して変更可能な文字列のコンテンツを変更できます。Section 2.9 [Mutability], page 36 を参照してください。

既存の文字列の内容を変更するもっとも基本的な方法は、`aset` (Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照) を使用する方法です。(`aset string idx char`) は、*string*の文字インデックス *idx*に、*char*を格納します。これは *string*が純正な ASCIIなら必要に応じてマルチバイト文字列 (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) に変換しますが、*char*が raw バイトではなく非 ASCII文字の場合には、たとえば `string-to-multibyte` (Section 34.3 [Converting Representations], page 944 を参照) を使う等により、*string*がマルチバイトになるよう常に保証することをお勧めします。

より強力な関数は `store-substring`です:

store-substring *string idx obj* [Function]
この関数は文字インデックス *idx*で開始される位置に *obj*を格納することにより、指定された *string*の内容の一部を変更する。*obj*は文字 (この場合には `aset`とまったく同じように振る舞う)、または (*string*より小さい) 文字列。*obj*がマルチバイト文字列の場合には、たとえ *string*が純正の ASCII文字列であってもマルチバイト文字列に変更することを推奨する。

既存の文字列の文字数を変更するのは不可能なので、文字インデックス *idx* を開始位置としたときに *obj* が *string* に収まらないような文字数で構成される場合にはエラーとなる。

パスワードを含む文字列をクリアするときには `clear-string` を使用します:

`clear-string` *string* [Function]
 これは *string* をユニバイト文字列にして、内容を 0 にクリアする。これにより *string* の長さも変更されるだろう。

4.5 文字および文字列の比較

`char-equal` *character1 character2* [Function]
 この関数は引数が同じ文字を表すなら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。 `case-fold-search` が非 *nil* なら、この関数は *case* の違いを無視する。

```
(char-equal ?x ?x)
⇒ t
(let ((case-fold-search nil))
  (char-equal ?x ?X))
⇒ nil
```

`string=` *string1 string2* [Function]
 この関数は、2 つの文字列の文字が正確にマッチすれば *t* をリターンする。引数にはシンボルも指定でき、この場合はそのシンボル名が使用される。 `case-fold-search` とは無関係に *case* は常に意味をもつ。

この関数は、`equal` で 2 つの文字列を比較するのと等価である (Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照)。特に、2 つの文字列のテキストプロパティは無視される。テキストプロパティだけが異なる文字列を区別する必要があるなら `equal-including-properties` を使用すること。しかし `equal` とは異なり、いずれかの引数が文字列でもシンボルでもなければ、`string=` はエラーをシグナルする。

```
(string= "abc" "abc")
⇒ t
(string= "abc" "ABC")
⇒ nil
(string= "ab" "ABC")
⇒ nil
```

ユニバイト文字列とマルチバイト文字列が `string=` において等しくなるのは、すべての文字が 0 から 127 の範囲 (ASCII) にある同じ文字シーケンスを含む場合だけである。Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照のこと。

`string-equal` *string1 string2* [Function]
`string-equal` は `string=` の別名である。

`string-equal-ignore-case` *string1 string2* [Function]
`string-equal-ignore-case` は `case-fold-search` が *t* の際の `char-equal` のように、*case* (大文字小文字) の違いを無視して文字列を比較する。

`string-collate-equalp` *string1 string2* &optional *locale ignore-case* [Function]

この関数は *locale* (デフォルトはカレントのシステム *locale*) で指定された照合ルール (collation rule) にもとづいて、*string1* と *string2* が等しければ `t` をリターンする。照合ルールは *string1* と *string2* に含まれる文字の辞書順だけではなく、それらの文字間に関する他のルールにより判断される。これは通常は Emacs 実行中の *locale* 環境、および Emacs がリンクされた標準 C ライブラリー¹ により決定される。

たとえば Unicode 文字の異なるグレイブアクセントのように、コーディングポイントが異なっても意味が同じなら、一部の *locale* では等しいとみなされるかもしれない。

```
(string-collate-equalp (string ?\uFF40) (string ?\u1FEF))
⇒ t
```

オプション引数 *locale* (文字列) は、照合用のカレント *locale* 識別子 (current locale identifier) をオーバーライドする。値はシステムに依存する。たとえば POSIX システムでは "en_US.UTF-8"、MS-Windows システムでは "enu_USA.1252" の *locale* が適用できるだろう。

ignore-case が非 `nil` なら、文字を小文字に変換することによって *case* を区別せずに文字の比較を行う。ただし背景となるシステムライブラリーが *locale* 固有の照合ルールを提供していない場合には、この関数は `string-equal` にフォールバックする。この場合には *ignore-case* 引数を無視して、常に *case* を区別した比較を行う。

MS-Windows システムで Unicode 互換の照合をエミュレートする場合、MS-Windows では *locale* のコードセット部分を "UTF-8" にできないので、`w32-collate-ignore-punctuation` に非 `nil` 値をバインドすること。

ある *locale* 環境をシステムがサポートしなければ、この関数は `string-equal` と同様に振る舞う。

一般的にファイルシステムは照合ルールが実装するような文字列の言語学的な等価性を尊重しないので、この関数をファイル名の等価性の比較に使用しないこと。

`string<` *string1 string2* [Function]

この関数は 2 つの文字列を 1 文字ずつ比較する。この関数は同時に 2 つの文字列をスキャンして、対応する文字同士がマッチしない最初のペアを探す。2 つの文字列内で小さいほうの文字が *string1* の文字なら *string1* が小さいことになり、この関数は `t` をリターンする。小さいほうの文字が *string2* の文字なら *string1* が大きいことになり、この関数は `nil` をリターンする。2 つの文字列が完全にマッチしたら値は `nil` になる。

文字のペアは文字コードで比較される。ASCII 文字セットでは英小文字は英大文字より高い数値をもつことに留意されたい。数字と区切り文字の多くは英大文字より低い数値をもつ。ASCII 文字は任意の非 ASCII 文字より小さくなる。ユニバイトの非 ASCII 文字は、任意のマルチバイト非 ASCII 文字より常に小さくなります (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。

¹ 照合ルールと *locale* にたいする依存関係についての詳細は The Unicode Collation Algorithm (<https://unicode.org/reports/tr10/>) を参照のこと。GNU C ライブラリー (*glibc* と呼ばれる) のような一部の標準 C ライブラリーは UCA (Unicode Collation Algorithm: Unicode 照合アルゴリズム) の大部分を実装しており、関連のある *locale* データや CLDR (Common Locale Data Repository: 共通ロケールデータレポジトリ) を使用する。

```
(string< "abc" "abd")
⇒ t
(string< "abd" "abc")
⇒ nil
(string< "123" "abc")
⇒ t
```

文字列の長さが異なり、*string1*の長さまでマッチする場合、結果は `t` になる。*string2*の長さまでマッチする場合、結果は `nil` になる。文字を含まない文字列は、他の任意の文字列より小さくなる。

```
(string< "" "abc")
⇒ t
(string< "ab" "abc")
⇒ t
(string< "abc" "")
⇒ nil
(string< "abc" "ab")
⇒ nil
(string< "" "")
⇒ nil
```

引数としてシンボルを指定することもでき、この場合はシンボルのプリント名が比較される。

`string-lessp` *string1 string2* [Function]
`string-lessp`は `string<`の別名である。

`string-greaterp` *string1 string2* [Function]
この関数は逆順で *string1*と *string2*を比較した結果をリターンする。つまりこれは `(string-lessp string2 string1)`を呼び出すのと等価である。

`string-collate-lessp` *string1 string2 &optional locale ignore-case* [Function]
この関数は指定された *locale* (デフォルトはカレントのシステム *locale*) の照合順において、*string1*が *string2*より小さければ `t`をリターンする。照合順は *string1*と *string2*に含まれる文字の辞書順だけではなく、それらの文字間の関係に関するルールによっても判断される。これは通常は Emacs 実行中の *locale*環境、および Emacs とリンクされた標準 C ライブラリーによって決定される。

たとえばソートでは区切り文字と空白文字は無視されるだろう (Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照)。

```
(sort (list "11" "12" "1 1" "1 2" "1.1" "1.2") 'string-collate-lessp)
⇒ ("11" "1 1" "1.1" "12" "1 2" "1.2")
```

この振る舞いはシステム依存であり、例えば Cygwin では *locale* に関係なく区切り文字と空白文字が無視されることは一切ない。

オプション引数 *locale*(文字列) は、照合用のカレント *locale* 識別子 (current locale identifier) をオーバーライドする。値はシステムに依存する。たとえば POSIX システムでは `"en_US.UTF-8"`、MS-Windows システムでは `"enu_USA.1252"` の *locale* が適用できるだろう。*locale* の値を `"POSIX"` か `"C"` にすると、`string-collate-lessp` は `string-lessp` と同様に振る舞う。

```
(sort (list "11" "12" "1 1" "1 2" "1.1" "1.2")
      (lambda (s1 s2) (string-collate-lessp s1 s2 "POSIX")))
⇒ ("1 1" "1 2" "1.1" "1.2" "11" "12")
```

`ignore-case`が非 `nil`なら、文字を小文字に変換することによって `case` を区別せずに文字の比較を行う。ただし背景となるシステムライブラリーが `locale` 固有の照合ルールを提供していない場合には、この関数は `string-equal` にフォールバックする。この場合には `ignore-case` 引数を無視して、常に `case` を区別した比較を行う。

MS-Windows システムで Unicode 互換の照合をエミュレートする場合、MS-Windows では `locale` のコードセット部分を "UTF-8" にできないので、`w32-collate-ignore-punctuation` に非 `nil` 値をバインドすること。

`locale` 環境をサポートしないシステムでは、この関数は `string-lessp` と同様に振る舞う。

`string-version-lessp` *string1 string2* [Function]

この関数は文字列を辞書順で比較するが、数字のシーケンスを 10 進数で構成されているかのように扱い、その数値を比較する。つまりたとえ辞書順で '12' が '2' より "小" だとしても、この述語に応じて 'foo12.png' より 'foo2.png' が "小" になる。

`string-prefix-p` *string1 string2 &optional ignore-case* [Function]

この関数は *string1* が *string2* のプレフィクス (たとえば *string2* が *string1* で始まる) なら、非 `nil` をリターンする。オプションの引数 `ignore-case` が非 `nil` なら、比較において `case` の違いは無視される。

`string-suffix-p` *suffix string &optional ignore-case* [Function]

この関数は *suffix* が *string* のサフィックス (たとえば *string* が *suffix* で終わる) なら、非 `nil` をリターンする。オプションの引数 `ignore-case` が非 `nil` なら、比較において `case` の違いは無視される。

`string-search` *needle haystack &optional start-pos* [Function]

haystack 内で最初に *needle* (いずれも文字列) が出現する位置をリターンする。*start-pos* が非 `nil` なら、検索は *needle* 内のその位置から開始される。マッチ (一致するもの) が見つからなければ `nil` をリターンする。この関数は比較を行う際にはテキストプロパティは無視して、文字列内の文字だけを考慮する。マッチングでは常に `case` を区別する。

`compare-strings` *string1 start1 end1 string2 start2 end2 &optional ignore-case* [Function]

この関数は *string1* の指定部分をと *string2* 指定部分を比較する。*string1* の指定部分とは、インデックス *start1* (その文字を含む) から、インデックス *end1* (その文字を含まない) まで。*start1* に `nil` を指定すると文字列の最初という意味になり、*end1* に `nil` を指定すると文字列の長さを意味する。同様に *string2* の指定部分とはインデックス *start2* からインデックス *end2* まで。

文字列は文字列内の文字の数値により比較される。たとえば *str1* と *str2* は、最初に異なる文字で *str1* の文字の数値が小さければ小さいと判断される。`ignore-case` が非 `nil` なら比較を行なう前に、カレントバッファの `case` テーブル (Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照) を使用して大文字に変換される。比較用にユニバイト文字列はマルチバイト文字列に変換されるので (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)、ユニバイト文字列とそれを変換したマルチバイト文字列は常に等しくなる。

2 つの文字列の指定部分がマッチ (一致) した場合、値は `t` になる。それ以外なら値は整数で、何文字が一致してどちらの文字が小さいかを示す。この値の絶対値は、2 つの文字列の先頭が

ら一致した文字数に 1 加えた値になる。 *string1* (または指定部分) のほうが小さければ符号は負になる。

string-distance *string1 string2* **&optional** *bytecompare* [Function]

この関数はソース文字列 *string1* とターゲット文字列 *string2* の間のレーベンシュタイン距離 (*Levenshtein distance*) をリターンする。レーベンシュタイン距離はソース文字列をターゲット文字列に変換 (削除、挿入、置換) するために必要な単一文字の個数。これは文字列間の編集距離 (*edit distance*) として使用可能な定義の 1 つである。

計算距離にとって文字列の英字の case (大文字小文字) は意味をもつが、テキストプロパティは無視される。オプション引数 *bytecompare* が非 `nil` なら、この関数は文字ではなくバイトで計算する。バイト単位での比較は Emacs の内部的な文字表現を使用するので、raw バイトを含むマルチバイト文字列では不正確な結果を生成するかもしれない (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。raw で正確な結果が必要なら、エンコードして文字列をユニバイトにすること (Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 を参照)。

assoc-string *key alist* **&optional** *case-fold* [Function]

この関数は `assoc` と同様に機能するが、*key* は文字列かシンボルでなければならず、比較は `compare-strings` を使用して行なわれる。テストする前にシンボルは文字列に変換される。*case-fold* が非 `nil` なら、*key* と *alist* の要素は比較前に大文字に変換される。`assoc` とは異なり、この関数はコンスではない文字列またはシンボルの *alist* 要素もマッチできる。特に *alist* は実際の *alist* ではなく、文字列またはリストでも可。Section 5.8 [Association Lists], page 92 を参照のこと。

バッファ内のテキストを比較する方法として、Section 33.3 [Comparing Text], page 862 の関数 `compare-buffer-substrings` も参照してください。文字列にたいして正規表現のマッチを行なう関数 `string-match` も、ある種の文字列比較に使用することができます。Section 35.4 [Regexp Search], page 984 を参照してください。

4.6 文字および文字列の変換

このセクションでは文字、文字列、整数の間で変換を行なう関数を説明します。`format` (Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 を参照) と `prin1-to-string` (Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照) も Lisp オブジェクトを文字列に変換できます。`read-from-string` (Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照) は、Lisp オブジェクトの文字列表現をオブジェクトに“変換”できます。関数 `string-to-multibyte` と `string-to-unibyte` は、テキスト表現を文字列に変換します (Section 34.3 [Converting Representations], page 944 を参照)。

テキスト文字と一般的なインプットイベントにたいするテキスト記述を生成する関数 (`single-key-description` と `text-char-description`) については、Chapter 25 [Documentation], page 579 を参照してください。これらの関数は主にヘルプメッセージを作成するために使用されます。

number-to-string *number* [Function]

この関数は *number* の 10 進プリント表現からなる文字列をリターンする。引数が負ならリターン値はマイナス記号から開始される。

```
(number-to-string 256)
⇒ "256"
(number-to-string -23)
⇒ "-23"
```

```
(number-to-string -23.5)
⇒ "-23.5"
```

`int-to-string`はこの関数にたいする半ば廃れたエイリアスである。

Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 の関数 `format` も参照されたい。

`string-to-number` *string* &optional *base* [Function]

この関数は *string* 内の文字の数値的な値をリターンする。*base* が非 `nil` なら値は 2 以上 16 以下でなければならず、整数はその基数に変換される。*base* が `nil` なら基数に 10 が使用される。浮動小数点数の変換は基数が 10 のときだけ機能する。わたしたちは浮動小数点数にたいして他の基数を実装しない。なぜならこれには多くの作業を要し、その割にその機能が有用には思えないからだ。

パースでは *string* の先頭にあるスペースとタブはスキップして、与えられた基数で数字として解釈できるところまで *string* を読み取る (スペースとタブだけではなく先頭にある他の空白文字を無視するシステムもある)。 *string* を数字として解釈できなければこの関数は 0 をリターンする。

```
(string-to-number "256")
⇒ 256
(string-to-number "25 is a perfect square.")
⇒ 25
(string-to-number "X256")
⇒ 0
(string-to-number "-4.5")
⇒ -4.5
(string-to-number "1e5")
⇒ 100000.0
```

`string-to-int`はこの関数にたいする半ば廃れたエイリアスである。

`char-to-string` *character* [Function]

この関数は 1 つの文字 *character* を含む新しい文字列をリターンする。関数 `string` のほうがより一般的であり、この関数は半ば廃れている。Section 4.3 [Creating Strings], page 53 を参照のこと。

`string-to-char` *string* [Function]

この関数は *string* の最初の文字をリターンする。これはほとんど (`aref string 0`) と同じで、例外は文字列が空のときに 0 をリターンすること (文字列の最初の文字が ASCII コード 0 のヌル文字のときも 0 をリターンする)。この関数は残すのに十分なほど有用と思えなければ、将来削除されるかもしれない。

以下は文字列へ / からの変換に使用できるその他の関数です:

- `concat` この関数はベクターまたはリストから文字列に変換する。Section 4.3 [Creating Strings], page 53 を参照のこと。
- `vconcat` この関数は文字列をベクターに変換する。Section 6.5 [Vector Functions], page 113 を参照のこと。
- `append` この関数は文字列をリストに変換する。Section 5.4 [Building Lists], page 79 を参照のこと。

byte-to-string

この関数は文字データのバイトをユニバイト文字列に変換する。Section 34.3 [Converting Representations], page 944 を参照のこと。

4.7 文字列のフォーマット

フォーマット (*formatting*) とは、定数文字列内のさまざまな場所を計算された値で置き換えることにより、文字列を構築することを意味します。この定数文字列は他の値がどのようにプリントされるか、およびどこに表示するかを制御します。これはフォーマット文字列 (*format string*) と呼ばれます。

表示されるメッセージを計算するためにフォーマットが便利ながしばしばあります。実際に関数 `message` と `error` は、ここで説明する機能と同じフォーマットを提供します。これらの関数と `format-message` の違いはフォーマットされた結果を使用する方法だけです。

`format string &rest objects` [Function]

この関数は *string* のすべてのフォーマット仕様を、対応する *objects* を復号化したものと置換したものと等しい文字列をリターンする。引数 *objects* はフォーマットされる計算値。

(もしあれば) *string* 内のフォーマット仕様以外の文字はテキストプロパティを含めて出力に直接コピーされる。フォーマット仕様のすべてのテキストプロパティは引数 *objects* を表現する生成された文字列にコピーされる。

出力される文字列は新規に割り当てられる必要はない。たとえば `x` が文字列 "foo" なら (`eq x (format x)`) と (`eq x (format "%s" x)`) はいずれも `t` となるだろう。

`format-message string &rest objects` [Function]

この関数は `format` と同様に機能するが、*string* 内のすべてのグレイブアクセント (‘) とアポストロフィー (’) を `text-quoting-style` の各値に応じて変換する点異なる。

フォーマット内のグレイブアクセントとアポストロフィーはマッチする `curved quotes` に変換される ("Missing ‘s'" は "Missing ‘ foo '" という結果になる) この変換の影響と回避については Section 25.4 [Text Quoting Style], page 584 を参照のこと。

フォーマット仕様 (*format specification*) は ‘%’ で始まる文字シーケンスです。したがって *string* 内に ‘%d’ があると `format` はそれを、フォーマットされる値の 1 つ (引数 *objects* のうちの 1 つ) にたいするプリント表現で置き換えます。たとえば:

```
(format "The value of fill-column is %d." fill-column)
⇒ "The value of fill-column is 72."
```

`format` は文字 ‘%’ をフォーマット仕様と解釈するので、決して最初の引数に不定な文字列 (*arbitrary string*) を渡すべきではありません。これは特に何らかの Lisp コードが生成した文字列の場合に当てはまります。その文字列が決して文字 ‘%’ を含まないと確信できないならば、以下で説明するように最初の引数に "%s" を渡して、その不定な文字列を 2 番目の引数として渡します:

```
(format "%s" arbitrary-string)
```

ある種のフォーマット仕様は特定の型の値を要求します。その要求に適合しない値を与えた場合にはエラーがシグナルされます。

以下は有効なフォーマット仕様のテーブルです:

‘%s’ フォーマット仕様を、クォートなしのオブジェクトのプリント表現で置き換える (つまり `prin1` ではなく `princ` を使用して置き換える。Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照されたい)。したがって文字列は ‘”’ 文字なしの文字列内容だけが表示され、シンボルは ‘\’ 文字なしで表される。

オブジェクトが文字列なら文字列のプロパティは出力にコピーされる。‘%s’のテキストプロパティ自身もコピーされるが、オブジェクトのテキストプロパティが優先される。

- ‘%S’ フォーマット仕様を、クォートありのオブジェクトのプリント表現で置き換える (つまり `prin1` を使用して変換する。Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照されたい)。したがって文字列は ‘”’ 文字で囲まれ、必要となる特別文字の前に ‘\’ 文字が表示される。
- ‘%o’ フォーマット仕様を整数の 8 進表現に置き換える。負の整数はプラットフォーム依存の方法でフォーマットされる。オブジェクトは浮動小数点数 (小数部分を切り捨てて整数にフォーマット) でもよい。
- ‘%d’ フォーマット仕様を 10 進表現の符号つき整数で置き換える。オブジェクトは浮動小数点数 (小数部分を切り捨てて整数にフォーマット) でもよい。
- ‘%x’
‘%X’ フォーマット仕様を 16 進表現の整数で置き換える。負の整数はプラットフォーム依存の方法でフォーマットされる。‘%x’ なら小文字、‘%X’ なら大文字が使用される。オブジェクトは小数部分を切り捨てて整数にフォーマットされた浮動小数点数でもよい。
- ‘%c’ フォーマット仕様を与えられた値の文字で置き換える。
- ‘%e’ フォーマット仕様を浮動小数点数の指数表現で置き換える。
- ‘%f’ フォーマット仕様を浮動小数点数にたいする 10 進小数表記で置き換える。
- ‘%g’ 指数表記か小数点表記のいずれかを使用してフォーマット仕様を浮動小数点数にたいする表記に置き換える。指数が -4 未満または精度 (デフォルトは 6) 以上なら指数表記を使用する。デフォルトでは結果の小数部の末尾の 0 は削除されて、小数点が現れるのは後に数字が続く場合のみ。
- ‘%%’ フォーマット仕様を 1 つの ‘%’ で置き換える。このフォーマット仕様は唯一のフォームが素の ‘%%’ であり値を使用しないという点で特殊。たとえば `(format "%% %d" 30)` は “% 30” をリターンする。

他のフォーマット文字は ‘Invalid format operation’ エラーとなります。

以下は典型的な `text-quoting-style` のセッティングを想定した場合の例です:

```
(format "The octal value of %d is %o,
        and the hex value is %x." 18 18 18)
⇒ "The octal value of 18 is 22,
    and the hex value is 12."
```

```
(format-message
 "The name of this buffer is ' %s '." (buffer-name))
⇒ "The name of this buffer is ' strings-ja.texti '."
```

```
(format-message
 "The buffer object prints as ` %s '." (current-buffer))
⇒ "The buffer object prints as ' strings-ja.texti '."
```

フォーマット仕様はデフォルトでは *objects* から連続して値を引き当てます。つまり *string* 内の 1 番目のフォーマット仕様は 1 番目の値、2 番目のフォーマット仕様は 2 番目の値、... を使用します。

余分なフォーマット仕様 (対応する値がない場合) にはエラーとなります。フォーマットされる値が余分にある場合には無視されます。

フォーマット仕様はフィールド番号 (*field number*) をもつことができます。これは最初の ‘%’ の直後に 10 進数字、その後ドル記号 ‘\$’ が続きます。これにより次の引数ではなく与えられた番号の引数をフォーマット仕様に変換させることができます。フィールド番号は 1 から始まります。フォーマットのフォーマット仕様が番号を含むことも含まないことも可能ですが、両方を含むことはできません。ただし例外は ‘%%’ であり、これは番号付きのフォーマット仕様と混交できます。

```
(format "%2$s, %3$s, %, %1$s" "x" "y" "z")
⇒ "y, z, %, x"
```

‘%’ とすべてのフィールド番号の後にフラグ文字 (*flag characters*) を配置できます。

フラグ ‘+’ は非負の数の前にプラス符号を挿入するので、数には常に符号が付きます。フラグとしてスペースを指定すると、非負の数の前に 1 つのスペースが挿入されます (それ以外非負の数は最初の数字から開始される)。これらのフラグは非負の数と負数にたいして確実に同じ列数を使用させるために有用です。これらは ‘%d’、‘%e’、‘%f’、‘%g’ 以外では無視され、両方が指定された場合は ‘+’ が優先されます。

フラグ ‘#’ は代替形式 (*alternate form*) を指定します。これは使用するフォーマットに依存します。‘%o’ にたいしては結果を ‘0’ で開始させます。‘%x’ と ‘%X’ にたいしては非 0 の結果のプレフィクスは ‘0x’ または ‘0X’ になります。‘%e’、‘%f’ にたいしての ‘#’ フラグは、小数部が 0 のときにも小数点が含まれることを意味します。‘%g’ にたいしては常に小数点が含まれるとともに、それ以外なら削除される小数点の後の末尾のすべての 0 も強制的に残されます。

フラグ ‘0’ はスペースの代わりに文字 ‘0’ でパディングします。このフラグは ‘%s’、‘%S’、‘%c’ のような非数値のフォーマット仕様文字では無視されます。これらのフォーマット仕様文字で ‘0’ フラグを指定できますが、それでもスペースでパディングされます。

フラグ ‘-’ はフィールド幅指定子により挿入されるすべてのパディングに作用して、もしパディングが指定された場合には左側ではなく右側にパディングされます。‘-’ と ‘0’ の両方が指定されると ‘0’ フラグは無視されます。

```
(format "%06d is padded on the left with zeros" 123)
⇒ "000123 is padded on the left with zeros"
```

```
(format "'%-6d' is padded on the right" 123)
⇒ "'123   ' is padded on the right"
```

```
(format "The word '%-7s' actually has %d letters in it."
"foo" (length "foo"))
⇒ "The word 'foo   ' actually has 3 letters in it."
```

フォーマット仕様はフィールド幅 (*width*) をもつことができます。これはすべてのフィールド番号とフラグの後にある 10 進の数字です。オブジェクトのプリント表現がこのフィールド幅より少ない文字を含む場合には、format はパディングによりフィールド幅に拡張します。フォーマット仕様 ‘%%’ ではフィールド幅の指定は無視されます。フィールド幅指定子により行なわれるパディングは、通常は左側に挿入されるスペースで構成されます:

```
(format "%5d is padded on the left with spaces" 123)
⇒ "   123 is padded on the left with spaces"
```

フィールド幅が小さすぎる場合でも format はオブジェクトのプリント表現を切り詰めません。したがって情報を失う危険を犯すことなく、フィールドの最小幅を指定することができます。以下の 2 つ

の例では '%7s' は最小幅に 7 を指定します。1 番目の例では '%7s' に挿入される文字列は 3 文字だけなので、4 つのブランクスペースによりパディングされます。2 番目の例では文字列 "specification" は 13 文字ですが切り詰めはされません。

```
(format "The word '%7s' has %d letters in it."
      "foo" (length "foo"))
⇒ "The word '   foo' has 3 letters in it."
(format "The word '%7s' has %d letters in it."
      "specification" (length "specification"))
⇒ "The word 'specification' has 13 letters in it."
```

すべてのフォーマット仕様文字にはフィールド番号、フラグ、フィールド幅の後にオプションで精度 (*precision*) を指定できます。精度は小数点 '.' と、その後に桁文字列 (digit-string) を指定します。浮動小数点数のフォーマット仕様 ('%e' と '%f') では、精度は表示する小数点以下の桁数を指定します。0 なら小数点も省略されます。%g の精度が 0 か未指定なら 1 として扱われます。'%s' と '%S' では精度として与えられた幅に文字列が切り詰められるので、'.3s' では *object* の表現の最初の 3 文字だけが表示されます。その他の仕様文字では、printf ファミリーのローカルライブラリーが生成する精度の効果が表れます。

'%s' と '%S' にたいしては、文字列を精度で指定された幅に切り詰めます。したがって '.3s' では、*object* にたいするプリント表現の最初の 3 文字だけが表示されます。他のフォーマット仕様文字にたいしては、精度の効果はローカルライブラリーの printf 関数ファミリーが生成する効果となります。

フォーマット済みの値のコピーを取得するために後で read を使用する予定なら、read が値を再構築する仕様を使用してください。この逆手順で数値をフォーマットするには '%s' と '%S'、整数だけなら '%d'、非負の整数なら '#x%x' と '#o%o' も使用できます。その他のフォーマットでは問題があるかもしれません。たとえば '%d' と '%g' は NaN を誤って処理したり精度や型を失うかもしれず、'#x%x' と '#o%o' は負の整数を誤って処理するかもしれません。Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照してください。

このセクションでは仕様文字の固定セットを受け取る関数を説明します。次のセクションでは '%a' や '%z' のようなカスタム仕様文字を受け取ることができる関数 `format-spec` を説明します。

4.8 カスタムフォーマット文字列

ユーザーや Lisp プログラムが、カスタムフォーマットの制御文字列を介して特定のテキストが生成される方法を制御できるようにすると便利な場合があります。たとえばフォーマット文字列は人の姓や名、email アドレスを表示する方法を制御できます。前のセクションで説明した関数 `format` を使用することにより、フォーマット文字列は "%s %s <%s>" のようになるかもしれません。しかしこのアプローチはどの仕様文字がどの情報に対応するかが不明瞭なのですぐに非実用的になります。

そのような場合には "%f %1 <%e>" のようなフォーマット文字列のほうが便利かもしれません。このフォーマット文字列では仕様文字それぞれがより意味的な情報を持ち、他の仕様文字に関連して簡単に再配置できるので、このようなフォーマット文字列はユーザーにより簡単にカスタマイズできます。

このセクションで説明する関数 `format-spec` は `format` と同様の機能を処理しますが、任意の仕様文字を使用するフォーマットコントロール文字列を処理する点が異なります。

`format-spec` *template* *spec-alist* &*optional* *ignore-missing* *split* [Function]

この関数は *spec-alist* で指定された変換にしたがってフォーマット文字列 *template* から生成された文字列をリターンする。*spec-alist* は (*letter* . *replacement*) という形式の *alist* (Section 5.8 [Association Lists], page 92 を参照)。*template* 内の仕様 *letter* はそれぞれ結果文字列のフォーマット時に置換される。

(もしあれば) *template*内のフォーマット仕様以外の文字はテキストプロパティを含めて出力に直接コピーされる。フォーマット仕様のすべてのテキストプロパティは置換先にコピーされる。

変換の指定に *alist* を使用することによって有用な特性がいくつか生成される:

- *template*内に存在する一意な仕様文字より多くの一意な *letter*キーが *spec-alist*に含まれていると、使用されないキーは単に無視される。
- 同じ *letter*にたいして複数の連想値が *spec-alist*に含まれていると、リスト先頭にもっとも近いものを使用する。
- *template*に同じ仕様文字が複数個含まれている場合には、その文字のすべての置換の基礎として *spec-alist*内で見つけた *replacement*を使用する。
- *template*内の仕様の順序は、*spec-alist*内の連想値の順序に対応する必要はない。

REPLACEMENT は引数なしで呼び出されて置換に用いる文字列をリターンする関数でもよい。この関数は TEMPLATE で対応する LETTER が使用された際にのみ呼び出される。これはたとえば必要なとき以外は入力を求めるプロンプトの表示を避ける場合に役に立つかもしれない。

オプション引数 *ignore-missing*は、*spec-alist*で見つからない *template*内の仕様文字の処理方法を示す。nilが省略なら、関数はエラーをシグナルする。ignoreならこれらのフォーマット仕様は(もしあれば)テキストプロパティも含めてそのまま出力する。deleteならこれらのフォーマット仕様は出力から取り除かれる。これら以外の非 nil値は ignoreと同様に処理されるが、出力中に '%'があればそのまま残される。

オプション引数 *split*が非 nilなら、*format-spec*は単一文字列のかわりに置換場所を基準に結果を文字列リストに分割してリターンする。たとえば:

```
(format-spec "foo %b bar" '((?b . "zot")) nil t)
⇒ ("foo " "zot" " bar")
```

*format-spec*が受け取るフォーマット仕様の構文は *format*が受け取るフォーマット仕様と似ていますが同一ではありません。いずれの場合でもフォーマット仕様は '%'で始まり 's'のようなアルファベット文字で終わる文字シーケンスです。

仕様文字の固定セットに特定の意味を割り当てる *format*とは異なり、*format-spec*は任意の仕様文字を受け取ってそれらをすべて等しく扱います。たとえば:

```
(setq my-site-info
  (list (cons ?s system-name)
        (cons ?t (symbol-name system-type))
        (cons ?c system-configuration)
        (cons ?v emacs-version)
        (cons ?e invocation-name)
        (cons ?p (number-to-string (emacs-pid)))
        (cons ?a user-mail-address)
        (cons ?n user-full-name)))

(format-spec "%e %v (%c)" my-site-info)
⇒ "emacs 27.1 (x86_64-pc-linux-gnu)"

(format-spec "%n <%a>" my-site-info)
⇒ "Emacs Developers <emacs-devel@gnu.org>"
```

フォーマット仕様には置換の様相を変更するために、‘%’の直後に任意個数のフラグ文字を含めることができます。

- ‘0’ このフラグは指定された幅のパディングをスペースのかわりに‘0’で構成する。
- ‘-’ このフラグは指定された幅のパディングを左側ではなく右側に挿入する。
- ‘<’ このフラグはもし幅と精度が指定されたら置換の左側を切り捨てる。
- ‘>’ このフラグはもし幅が指定されたら置換の右側を切り捨てる。
- ‘^’ このフラグは置換されるテキストを大文字に変換する (Section 4.9 [Case Conversion], page 70 を参照)。
- ‘_ (アンダースコア)’
 このフラグは置換されるテキストを小文字に変換する (Section 4.9 [Case Conversion], page 70 を参照)。

矛盾したフラグ (たとえば大文字と小文字) を使用した場合の結果は未定義です。

formatの場合と同様に幅 (任意のフラグの後の 10 進数値)、精度 (任意のフラグと幅の後の小数点 ‘.’ に続く 10 進数) をフォーマット仕様に含めることができます。

指定した幅より置換の文字が少なければ左側がパディングされます。

```
(format-spec "%8a is padded on the left with spaces"
  '((?a . "alpha")))
⇒ "  alpha is padded on the left with spaces"
```

指定した精度より置換の文字が多ければ右側が切り詰められます。

```
(format-spec "%.2a is truncated on the right"
  '((?a . "alpha")))
⇒ "al is truncated on the right"
```

以下は前述の機能をいくつか組み合わせたより複雑な例です:

```
(setq my-battery-info
  (list (cons ?p "73")      ; パーセント表示
        (cons ?L "Battery") ; 状態
        (cons ?t "2:23")   ; 残り時間
        (cons ?c "24330")  ; 容量
        (cons ?r "10.6"))) ; 放電率

(format-spec "%>^-3L : %3p%% (%05t left)" my-battery-info)
⇒ "BAT : 73% (02:23 left)"

(format-spec "%>^-3L : %3p%% (%05t left)"
  (cons (cons ?L "AC")
        my-battery-info))
⇒ "AC : 73% (02:23 left)"
```

このセクションの例で示したように、format-specはさまざまな情報の断片を選択的にフォーマットするために頻繁に使用されます。これはプログラムが可能にする情報のサブセットだけをユーザーが通常の構文で望む順序で選択できるように、ユーザーにカスタマイズ可能なフォーマット文字列を提供するプログラムにとって有用です。

4.9 Lisp での大文字小文字変換

case 変換関数 (character case functions) は、1 つの文字または文字列中の大文字小文字を変換します。関数は通常、アルファベット文字 (英字 'A' から 'Z' と 'a' から 'z'、同様に非 ASCII の英字) だけを変換し、それ以外の文字は変換しません。case テーブル (case table。Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照されたい) で指定することにより、case の変換に異なるマッピングを指定できます。

これらの関数は引数として渡された文字列は変更しません。

以下の例では文字 'X' と 'x' を使用します。これらの ASCII コードは 88 と 120 です。

`downcase string-or-char` [Function]

この関数は `string-or-char` (文字か文字列) を小文字に変換する。

`string-or-char` が文字列なら、この関数は引数の大文字を小文字に変換した新しい文字列をリターンする。`string-or-char` が文字なら、この関数は対応する小文字 (整数) をリターンする。元の文字が小文字か非英字ならリターン値は元の文字と同じ。

```
(downcase "The cat in the hat")
⇒ "the cat in the hat"
```

```
(downcase ?X)
⇒ 120
```

`upcase string-or-char` [Function]

この関数は `string-or-char` (文字か文字列) を大文字に変換する。

`string-or-char` が文字列なら、この関数は引数の小文字を大文字に変換した新しい文字列をリターンする。`string-or-char` が文字なら、この関数は対応する大文字 (整数) をリターンする。元の文字が大文字か非英字ならリターン値は元の文字と同じ。

```
(upcase "The cat in the hat")
⇒ "THE CAT IN THE HAT"
```

```
(upcase ?x)
⇒ 88
```

`capitalize string-or-char` [Function]

この関数は文字列や文字をキャピタライズ (capitalize: 先頭が大文字で残りは小文字) する。この関数は `string-or-char` が文字列なら `string-or-char` の各単語をキャピタライズした新たなコピーをリターンする。これは各単語の最初の文字が大文字に変換され、残りは小文字に変換されることを意味する。

単語の定義はカレント構文テーブル (current syntax table) の単語構成構文クラス (word constituent syntax class) に割り当てられた、連続する文字の任意シーケンスである (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照)。

`string-or-char` が文字ならこの関数は `upcase` と同じことを行なう。

```
(capitalize "The cat in the hat")
⇒ "The Cat In The Hat"
```

```
(capitalize "THE 77TH-HATTED CAT")
⇒ "The 77th-Hatted Cat"
```

```
(capitalize ?x)
⇒ 88
```

`upcase-initials` *string-or-char* [Function]

この関数は *string-or-char* が文字列なら、*string-or-char* 中の単語の頭文字をキャピタライズして、頭文字以外の文字は変更しない。この関数は *string-or-char* の各単語の頭文字が大文字に変換された新しいコピーをリターンする。

単語の定義はカレント構文テーブル (current syntax table) の単語構成構文クラス (word constituent syntax class) に割り当てられた、連続する文字の任意シーケンスである (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照)。

`upcase-initials` の引数が文字なら、`upcase-initials` の結果は `upcase` と同じ。

```
(upcase-initials "The CAT in the hAt")
⇒ "The CAT In The HAt"
```

`case` 変換コードポイントを 1 対 1 でマップするものではなく、結果の文字列長は引数の文字列長と異なるかもしれません。さらに文字を渡すことによりリターンされる型にも文字が強制されるので、関数は正しい置換を行わずに 1 文字の文字列を処理する場合とは結果が異なるかもしれません。たとえば:

```
(upcase "fi") ; 注意: 1 文字の合字 "fi"
⇒ "FI"
(upcase ?fi)
⇒ 64257 ; つまり ?fi
```

これを避けるためには `case` 関数のいずれかに文字を渡す前に `string` 関数を使用して文字列に変換しなければなりません。もちろん結果の長さについて仮定はできません。

このような特殊ケースのマッピングは `special-uppercase`、`special-lowercase`、`special-titlecase` から取得されます。Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照してください。

文字列を比較する関数 (`case` の違いを無視するものや、オプションで `case` の違いを無視できるもの) については、Section 4.5 [Text Comparison], page 58 を参照されたい。

4.10 case テーブル

特別な `case` テーブル (*case table*) をインストールすることにより、`case` の変換をカスタマイズできます。`case` テーブルは大文字と小文字の間のマッピングを指定します。`case` テーブルは Lisp オブジェクトにたいする `case` 変換関数 (前のセクションを参照) と、バッファ内のテキストに適用される関数の両方に影響します。それぞれのバッファには `case` テーブルがあります。新しいバッファの `case` テーブルを初期化するために使用される、標準の `case` テーブル (standard case table) もあります。

`case` テーブルは、サブタイプが `case-table` の文字テーブル (`char-table`。Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照) です。この文字テーブルはそれぞれの文字を対応する小文字にマップします。`case` テーブルは、関連するテーブルを保持する 3 つの余分なスロットをもちます:

`upcase` `upcase`(大文字) テーブルはそれぞれの文字を対応する大文字にマップする。

`canonicalize`

`canonicalize`(正準化) テーブルは、`case` に関連する文字セットのすべてを、その文字セットの特別なメンバーにマップする。

`equivalences`

`equivalence`(同値) テーブルは、大文字・小文字に関連した文字セットのそれぞれを、そのセットの次の文字にマップする。

単純な例では、小文字へのマッピングを指定することだけが必要です。3つの関連するテーブルは、このマッピングから自動的に計算されます。

大文字と小文字が1対1で対応しない言語もいくつかあります。これらの言語では、2つの異なる小文字が同じ大文字にマップされます。このような場合、大文字と小文字の両方にたいするマップを指定する必要があります。

追加の *canonicalize* テーブルは、それぞれの文字を正準化された等価文字にマップします。case に関連する任意の2文字は、同じ正準等価文字 (canonical equivalent character) をもちます。たとえば 'a' と 'A' は case 変換に関係があるので、これらの文字は同じ正準等価文字 (両方の文字が 'a'、または両方の文字が 'A') をもつべきです。

追加の *equivalences* テーブルは、等価クラスの文字 (同じ正準等価文字をもつ文字) それぞれを循環的にマップします (通常の ASCII では、これは 'a' を 'A' に 'A' を 'a' にマップし、他の等価文字セットにたいしても同様にマップする)。

case テーブルを構築する際は、*canonicalize* に nil を指定できます。この場合、Emacs は大文字と小文字のマッピングでこのスロットを充填します。*equivalences* にたいして nil を指定することもできます。この場合、Emacs は *canonicalize* からこのスロットを充填します。実際に使用される case テーブルでは、これらのコンポーネントは非 nil です。*canonicalize* を指定せずに *equivalences* を指定しないでください。

以下は case テーブルに作用する関数です:

`case-table-p object` [Function]
この述語は、*object* が有効な case テーブルなら非 nil をリターンする。

`set-standard-case-table table` [Function]
この関数は *table* を標準 case テーブルにして、これ以降に作成される任意のバッファーにたいしてこのテーブルが使用されるようにする。

`standard-case-table` [Function]
これは標準 case テーブル (standard case table) をリターンする。

`current-case-table` [Function]
この関数はカレントバッファーの case テーブルをリターンする。

`set-case-table table` [Function]
これはカレントバッファーの case テーブルを *table* にセットする。

`with-case-table table body...` [Macro]
`with-case-table` マクロはカレント case テーブルを保存してから、*table* をカレント case テーブルにセットし、その後に *body* フォームを評価してから、最後に case テーブルをリストアします。リターン値は、*body* の最後のフォームの値です。throw がエラー (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照) により異常終了した場合でも、case テーブルはリストアされます。

ASCII 文字の case 変換を変更する言語環境 (language environment) がいくつかあります。たとえばトルコ語の言語環境では、ASCII の大文字 'I' にたいする小文字は、トルコ語のドットがない `i` (`^^c4^^b1`) です。これは (ASCII ベースのネットワークプロトコル実装のような) ASCII の通常の case 変換を要求するコードに干渉する可能性があります。このような場合には、変数 `ascii-case-table` にたいして `with-case-table` マクロを使用してください。これにより変更されていない ASCII 文字セットの case テーブルが保存されます。

`ascii-case-table` [Variable]

ASCII文字セットにたいする case テーブル。すべての言語環境セッティングにおいて、これを変更するべきではない。

以下の3つの関数は、非 ASCII文字セットを定義するパッケージにたいして便利なサブルーチンです。これらは `case-table` に指定された case テーブルを変更します。これは標準構文テーブルも変更します。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照してください。通常これらの関数は、標準 case テーブルを変更するために使用されます。

`set-case-syntax-pair` *uc lc case-table* [Function]

この関数は対応する文字のペア（一方は大文字でもう一方は小文字）を指定する。

`set-case-syntax-delims` *l r case-table* [Function]

この関数は文字 *l* と *r* を、case 不変区切り (case-invariant delimiter) のマッチングペアとする。

`set-case-syntax` *char syntax case-table* [Function]

この関数は *char* を構文 *syntax* の case 不変 (case-invariant) とする。

`describe-buffer-case-table` [Command]

このコマンドはカレントバッファの case テーブルの内容にたいする説明を表示する。

5 リスト

リスト (*list*) は 0 個以上の要素 (任意の Lisp オブジェクト) のシーケンスを表します。リストとベクターの重要な違いは、2 つ以上のリストが構造の一部を共有できることです。加えて、リスト全体をコピーすることなく要素の挿入と削除ができます。

5.1 リストとコンスセル

Lisp でのリストは基本データ型ではありません。リストはコンスセル (*cons cells*) から構築されます (Section 2.4.6 [Cons Cell Type], page 15 を参照)。コンスセルは順序つきペアを表現するデータオブジェクトです。つまりコンスセルは 2 つのスロットをもち、それぞれのスロットは Lisp オブジェクトを保持 (*holds*) または参照 (*refers to*) します。1 つのスロットは CAR、もう 1 つは CDR です (これらの名前は歴史的なものである。Section 2.4.6 [Cons Cell Type], page 15 を参照されたい)。CDR は “could-er(クダー)” と発音します。

わたしたちは、コンスセルの CAR スロットに現在保持されているオブジェクトが何であれ、“このコンスセルの CAR は、...” のような言い方をします。これは CDR の場合でも同様です。

リストとは互いに連なる (*chained together*) 一連のコンスセルであり、各セルは次のセルを参照します。リストの各要素にたいして 1 つのコンスセルがあります。慣例によりコンスセルの CAR はリストの要素を保持し、CDR はリストをチェーンするのに使用されます (CAR と CDR の間の非対称性は完全に慣例的なものである。コンスセルのレベルでは CAR スロットと CDR スロットは同じようなプロパティをもつ)。したがって、リスト内の各コンスセルの CDR スロットは次のコンスセルを参照します。

これも慣例的なものですがリスト内の最後のコンスセルの CDR は `nil` です。わたしたちはこのような `nil` で終端された構造を正リスト (*proper list*) と呼びます¹。Emacs Lisp ではシンボル `nil` はシンボルであり、かつ要素なしのリストでもあります。便宜上、シンボル `nil` はその CDR (と CAR) に `nil` をもつと考えます。

したがって正リストの CDR は常に正リストです。空でない正リストの CDR は 1 番目の要素以外を含む正リストです。

リストの最後のコンスセルの CDR が `nil` 以外の何らかの値の場合、このリストのプリント表現はドットペア表記 (*dotted pair notation*, Section 2.4.6.2 [Dotted Pair Notation], page 17 を参照のこと) を使用するので、わたしたちはこの構造をドットリスト (*dotted list*) と呼びます。他の可能性もあります。あるコンスセルの CDR が、そのリストのそれより前にある要素を指すかもしれません。わたしたちは、この構造を循環リスト (*circular list*) と呼びます。

ある目的においてはそのリストが正リストか循環リストなのか、あるいはドットリストなのかが問題にならない場合もあります。そのプログラムがリストを十分に辿って最後のコンスセルの CDR を確認しようとしなければ、これは問題になりません。しかしリストを処理する関数のいくつかは正リストを要求し、ドットリストの場合はエラーをシグナルします。リストの最後を探そうと試みる関数のほとんどは循環リストを与えると無限ループに突入します。リストが正リストかどうかを判断するためには、次セクションで説明する関数 `proper-list-p` (Section 5.2 [List-related Predicates], page 75 を参照) を使うことができます。

ほとんどのコンスセルはリストの一部として使用されるので、わたしたちはコンスセルで構成される任意の構造をリスト構造 (*list structure*) と呼びます。

¹ これは真リスト (*true list*) と呼ばれることもありますが、このマニュアルでは一般的にこの用語を使用しません。

5.2 リストのための述語

以下の述語はある Lisp オブジェクトがアトムか、コンスセルか、リストなのか、またはオブジェクトが nil かどうかテストします (これらの述語の多くは他の述語で定義することもできるが、多用されるので個別に定義する価値がある)。

`consp object` [Function]
 この関数は *object* がコンスセルなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。たとえ `nil` がリストであっても、コンスセルではない。

`atom object` [Function]
 この関数は *object* がアトムなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。シンボル `nil` はアトムであり、かつリストでもある。そのような Lisp オブジェクトは `nil` だけである。

(atom object) ≡ (not (consp object))

`listp object` [Function]
 この関数は *object* がコンスセルか `nil` なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

(listp '(1))
 ⇒ t
 (listp '())
 ⇒ t

`nlistp object` [Function]
 この関数は `listp` の反対である。*object* がリストでなければ `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

(listp object) ≡ (not (nlistp object))

`null object` [Function]
 この関数は *object* が `nil` なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。この関数は `not` と等価だが、明解にするために *object* をリストだと考えるときは `null`、真偽値だと考えるときは `not` を使用すること (Section 11.3 [Combining Conditions], page 156 の `not` を参照)。

(null '(1))
 ⇒ nil
 (null '())
 ⇒ t

`proper-list-p object` [Function]
 この関数は *object* が適正なリストなら *object* の長さ、それ以外は `nil` をリターンする (Section 5.1 [Cons Cells], page 74 を参照)。適正なリストとは `listp` を満足することに加えて、循環リストやドットリストでもない。

(proper-list-p '(a b c))
 ⇒ 3
 (proper-list-p '(a b . c))
 ⇒ nil

5.3 リスト要素へのアクセス

`car` *cons-cell* [Function]

この関数はコンスセル *cons-cell* の 1 番目のスロットが参照する値をリターンする。言い換えるとこの関数は *cons-cell* の CAR をリターンする。

特別なケースとして *cons-cell* が `nil` の場合、この関数は `nil` をリターンする。したがってリストはすべて引数として有効である。引数がコンスセルでも `nil` でもなければエラーがシグナルされる。

```
(car '(a b c))
⇒ a
(car '())
⇒ nil
```

`cdr` *cons-cell* [Function]

この関数はコンスセル *cons-cell* の 2 番目のスロットにより参照される値をリターンする。言い換えるとこの関数は *cons-cell* の CDR をリターンする。

特別なケースとして *cons-cell* が `nil` の場合、この関数は `nil` をリターンする。したがってリストはすべて引数として有効である。引数がコンスセルでも `nil` でもなければエラーがシグナルされる。

```
(cdr '(a b c))
⇒ (b c)
(cdr '())
⇒ nil
```

`car-safe` *object* [Function]

この関数により他のデータ型によるエラーを起こさずに、コンスセルの CAR を取得できり。この関数は *object* がコンスセルなら *object* の CAR、それ以外は `nil` をリターンする。この関数は、*object* がリストでなければエラーをシグナルする `car` とは対象的である。

```
(car-safe object)
≡
(let ((x object))
  (if (consp x)
      (car x)
      nil))
```

`cdr-safe` *object* [Function]

この関数により他のデータ型によるエラーを起こさずに、コンスセルの CDR を取得できる。この関数は *object* がコンスセルなら *object* の CDR、それ以外は `nil` をリターンする。この関数は、*object* がリストでないときはエラーをシグナルする `cdr` とは対象的である。

```
(cdr-safe object)
≡
(let ((x object))
  (if (consp x)
      (cdr x)
      nil))
```

`pop listname` [Macro]

このマクロはリストの `CAR` を調べて、それをリストから取り去るのを一度に行なう便利な方法を提供する。この関数は `listname` に格納されたリストにたいして処理を行なう。この関数はリストから 1 番目の要素を削除して、`CDR` を `listname` に保存し、その後で削除した要素をリターンする。

もっとも単純なケースは、リストに名前をつけるためのクォートされていないシンボルの場合である。この場合、このマクロは `(prog1 (car listname) (setq listname (cdr listname)))` と等価である。

```
x
  ⇒ (a b c)
(pop x)
  ⇒ a
x
  ⇒ (b c)
```

より一般的なものは `listname` が汎変数 (generalized variable) の場合である。この場合、このマクロは `setf` を使用して `listname` に保存する。Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照のこと。

リストに要素を追加する `push` マクロについては Section 5.5 [List Variables], page 82 を参照のこと。

`nth n list` [Function]

この関数は `list` の `n` 番目の要素をリターンする。要素は 0 から数えられるので `list` の `CAR` は要素 0 になる。`list` の長さが `n` 以下なら値は `nil`。

```
(nth 2 '(1 2 3 4))
  ⇒ 3
(nth 10 '(1 2 3 4))
  ⇒ nil
```

```
(nth n x) ≡ (car (nthcdr n x))
```

これは関数 `elt` も類似しているが、任意の種類のシーケンスに適用される。歴史的な理由によりこの関数は逆の順序で引数を受け取る。Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照のこと。

`nthcdr n list` [Function]

この関数は `list` の `n` 番目の `CDR` をリターンする。言い換えると、この関数は `list` の最初の `n` 個のリンクをスキップしてから、それ以降をリターンする。

`n` が 0 なら `nthcdr` は `list` 全体をリターンする。`list` の長さが `n` 以下なら `nthcdr` は `nil` をリターンする。

```
(nthcdr 1 '(1 2 3 4))
  ⇒ (2 3 4)
(nthcdr 10 '(1 2 3 4))
  ⇒ nil
(nthcdr 0 '(1 2 3 4))
  ⇒ (1 2 3 4)
```


`take n list` [Function]

この関数は *list* の最初の *n* 個の要素をリターンする。要するに *list* から `nthcdr` をスキップした部分をリターンする。

list の要素の数が *n* より少なければ *list*、*n* が 0 か負なら `nil` をリターンする。

```
(take 3 '(a b c d))
⇒ (a b c)
(take 10 '(a b c d))
⇒ (a b c d)
(take 0 '(a b c d))
⇒ nil
```

`ntake n list` [Function]

これは引数であるリストの構造を破壊的に変更することによって機能するバージョンの `take` である。これにより高速になるが、*list* の元の値は失われるだろう。

`ntake` は要素の数が *n* より少なければ変更せずに *list* を、*n* が 0 か負なら `nil` をリターンする。それ以外の場合には最初の *n* 個の要素に切り詰められた *list* をリターンする。

これは *n* が正だと判っていない場合には単純に切り詰め効果を信頼するのではなく、通常はリターン値を使うほうが賢明だということを意味している。

`last list &optional n` [Function]

この関数は *list* の最後のリンクをリターンする。このリンクの `car` はこのリストの最後の要素。*list* が `null` なら `nil` がリターンされる。*n* が非 `nil` なら *n* 番目から最後までリンクがリターンされる。*n* が *list* の長さより大きければ *list* 全体がリターンされる。

`safe-length list` [Function]

この関数はエラーや無限ループの危険なしで、*list* の長さをリターンする。この関数は一般的に、リスト内のコンスセルの個数をリターンする。しかし循環リストでは単に上限値が値となるため、非常に大きくなる場合があります。

list が `nil` とコンスセルのいずれでもなければ `safe-length` は 0 をリターンする。

循環リストを考慮しなくてもよい場合にリストの長さを計算するもっとも一般的な方法は、`length` を使う方法です。Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照してください。

`caar cons-cell` [Function]

これは `(car (car cons-cell))` と同じ。

`cadr cons-cell` [Function]

これは `(car (cdr cons-cell))` か `(nth 1 cons-cell)` と同じ。

`cdar cons-cell` [Function]

これは `(cdr (car cons-cell))` と同じ。

`cddr cons-cell` [Function]

これは `(cdr (cdr cons-cell))` か `(nthcdr 2 cons-cell)` と同じ。

上記に加えて `cxxxxr` や `cxxxxr` のような `car` と `cdr` で構成される 24 の関数が定義されています。ここで *x* は *a* か *d* のいずれかです。`cadr` と `caddr` と `caddr` はそれぞれリストの 2 丁目、3 丁目、4 丁目の要素です。`cl-lib` は同じものを `cl-second`、`cl-third`、`cl-fourth` という名前で提供しています。Section “List Functions” in *Common Lisp Extensions* を参照してください。

`butlast x &optional n` [Function]

この関数はリスト `x` から、最後の要素が最後の `n` 個の要素を削除してリターンする。`n` が 0 より大きければこの関数はリストのコピーを作成するので、元のリストに影響はない。一般的に (`append (butlast x n) (last x n)`) は、`x` と等しいリストをリターンする。

`nbutlast x &optional n` [Function]

この関数はリストのコピーを作成するのではなく、`cdr` を適切な要素に変更することにより破壊的に機能するバージョンの `butlast` である。

5.4 コンセルおよびリストの構築

リストは Lisp の中核にあたる機能なので、リストを構築するために多くの関数があります。`cons` はリストを構築する基本的な関数です。しかし Emacs のソースコードでは、`cons` より `list` のほうが多く使用されているのは興味深いことです。

`cons object1 object2` [Function]

この関数は新しいリスト構造を構築するための、もっとも基本的な関数である。この関数は `object1` を CAR、`object2` を CDR とする新しいコンセルを作成して、それから新しいコンセルをリターンする。引数 `object1` と `object2` には任意の Lisp オブジェクトを指定できるが、ほとんどの場合 `object2` はリストである。

```
(cons 1 '(2))
⇒ (1 2)
(cons 1 '())
⇒ (1)
(cons 1 2)
⇒ (1 . 2)
```

リストの先頭に 1 つの要素を追加するために、`cons` がよく使用される。これをリストに要素をコンスすると言います。² たとえば:

```
(setq list (cons newelt list))
```

この例で使用されている `list` という名前の変数と、以下で説明する `list` という名前の関数は競合しないことに注意されたい。すべてのシンボルが、変数と関数の両方の役割を果たすことができる。

`list &rest objects` [Function]

この関数は `objects` を要素とするリストを作成する。結果となるリストは常に `nil` で終端される。`objects` を指定しないと空リストがリターンされる。

```
(list 1 2 3 4 5)
⇒ (1 2 3 4 5)
(list 1 2 '(3 4 5) 'foo)
⇒ (1 2 (3 4 5) foo)
(list)
⇒ nil
```

² リストの最後に要素を追加するための、これと完全に同等な方法はありません。`listname` をコピーすることにより新しいリストを作成してから、`newelt` をそのリストの最後に追加する (`append listname (list newelt)`) を使用することができます。すべての CDR を辿って終端の `nil` を置き換える、(`nconc listname (list newelt)`) を使用することもできます。コピーも変更も行わずにリストの先頭に要素を追加する `cons` と比較してみてください。

空のシーケンスは `append` によりリターンされる値に寄与しません。この結果、最後の引数に `nil` を指定すると、それより前の引数のコピーを強制することになります。

```
trees
⇒ (pine oak)
(setq wood (append trees nil))
⇒ (pine oak)
wood
⇒ (pine oak)
(eq wood trees)
⇒ nil
```

関数 `copy-sequence` が導入される以前は、これがリストをコピーする通常の方法でした。Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 を参照してください。

以下は `append` の引数としてベクターと文字列を使用する例です:

```
(append [a b] "cd" nil)
⇒ (a b 99 100)
```

`apply` (Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照) の助けを借りることにより、リストの中のすべてのリストを `append` できます。

```
(apply 'append '((a b c) nil (x y z) nil))
⇒ (a b c x y z)
```

`sequences` が与えられなければ `nil` がリターンされます:

```
(append)
⇒ nil
```

以下は最後の引数がリストでない場合の例です:

```
(append '(x y) 'z)
⇒ (x y . z)
(append '(x y) [z])
⇒ (x y . [z])
```

2 番目の例は最後の引数はリストではないシーケンスの場合で、このシーケンスの要素は、結果リストの要素にはなりません。かわりに最後の引数がリストでないときと同様、シーケンスが最後の CDR になります。

`copy-tree tree &optional vecp` [Function]

この関数はツリー `tree` のコピーをリターンする。`tree` がコンスセルなら同じ CAR と CDR をもつ新しいコンスセルを作成してから、同じ方法によって CAR と CDR を再帰的にコピーする。

`tree` がコンスセル以外の場合、通常は `copy-tree` は単に `tree` をリターンする。しかし `vecp` が非 `nil` なら、この関数はベクターでもコピーします (そしてベクターの要素を再帰的に処理する)。

`flatten-tree tree` [Function]

この関数は `tree` を “平坦化” したコピー (`tree` をルートとするコンスセルのツリーのすべての非 `nil` な終端 node と leave) をリターンする。リターンされたリストの leave の順序は `tree` の順序と同じ。

```
(flatten-tree '(1 (2 . 3) nil (4 5 (6)) 7))
⇒ (1 2 3 4 5 6 7)
```

`ensure-list object` [Function]

この関数は *object* をリストとしてリターンする。*object* がすでにリストならそれをリターンし、それ以外なら *object* を含む 1 要素のリストをリターンする。

これは通常はリストのときもあればそうでないときもある変数を使用する場合に有用であり、たとえば以下のような記述ができる:

```
(dolist (elem (ensure-list foo))
  (princ elem))
```

`number-sequence from &optional to separation` [Function]

この関数は *from* から *separation* ずつインクリメントして、*to* の直前で終わる数字のリストをリターンする。*separation* には正か負の数を指定でき、デフォルトは 1。*to* が nil、または数値的に *from* と等しければ、値は 1 要素のリスト (*from*) になる。*separation* が正で *to* が *from* より小さい、または *separation* が負で *to* が *from* より大きければ、これらの引数は空のシーケンスを指示することになるので、値は nil になる。

separation が 0 で、*to* が nil でもなく、数値的に *from* とも等しくなければ、これらの引数は無限シーケンスを指示することになるので、エラーがシグナルされる。

引数はすべて数字である。浮動小数点数の計算は正確ではないので、浮動小数点数の引数には注意する必要がある。たとえばマシンへの依存により、`(number-sequence 0.4 0.8 0.2)` が 3 要素のリストをリターンして、`(number-sequence 0.4 0.6 0.2)` が 1 要素のリスト (0.4) をリターンすることがよく起こる。リストの *n* 番目の要素は、厳密に $(+ from (* n separation))$ という式により計算される。リストに確実に *to* が含まれるようにするために、この式に適切な型の *to* を渡すことができる。別の方法として *to* を少しだけ大きな値 (*separation* が負なら少しだけ小さな値) に置き換えることもできる。

例をいくつか示す:

```
(number-sequence 4 9)
⇒ (4 5 6 7 8 9)
(number-sequence 9 4 -1)
⇒ (9 8 7 6 5 4)
(number-sequence 9 4 -2)
⇒ (9 7 5)
(number-sequence 8)
⇒ (8)
(number-sequence 8 5)
⇒ nil
(number-sequence 5 8 -1)
⇒ nil
(number-sequence 1.5 6 2)
⇒ (1.5 3.5 5.5)
```

5.5 リスト変数の変更

以下の関数と 1 つのマクロは、変数に格納されたリストを変更する便利な方法を提供します。

`push element listname` [Macro]

このマクロは `CAR` が *element* で、`CDR` が *listname* のリストであるような新しいリストを作成して、そのリストを *listname* に保存する。*listname* がリストに名前をつけるクォートされていない

シンボルのときは単純で、この場合マクロは `(setq listname (cons element listname))` と等価になる。

```
(setq l '(a b))
⇒ (a b)
(push 'c l)
⇒ (c a b)
l
⇒ (c a b)
```

より一般的なものは `listname` が汎変数の場合である。この場合、このマクロは `(setf listname (cons element listname))` と等価になる。Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照のこと。

リストから 1 番目の要素を取り出す `pop` マクロについては、Section 5.3 [List Elements], page 76 を参照されたい。

以下の 2 つの関数は、変数の値であるリストを変更します。

`add-to-list symbol element &optional append compare-fn` [Function]

この関数は `element` が `symbol` の値のメンバーでなければ、`symbol` に `element` をコンスすることにより、変数 `symbol` をセットする。この関数はリストが更新されているか否かに関わらず、結果のリストをリターンする。`symbol` の値は呼び出し前にすでにリストであることが望ましい。`element` がリストの既存メンバーか比較するために、`add-to-list` は `compare-fn` を使用する。`compare-fn` が `nil` なら `equal` を使用する。

`element` が追加される場合は、通常は `symbol` の前に追加されるが、オプションの引数 `append` が非 `nil` なら最後に追加される。

引数 `symbol` は暗黙にクォートされない。`setq` とは異なり `add-to-list` は `set` のような通常関数である。クォートしたい場合には自分で引数をクォートすること。

`symbol` がレキシカル変数を参照する際にはこの関数を使用しないこと。

以下に `add-to-list` を使用方法をシナリオで示します:

```
(setq foo '(a b))
⇒ (a b)

(add-to-list 'foo 'c)      ;; cを追加
⇒ (c a b)

(add-to-list 'foo 'b)      ;; 効果なし
⇒ (c a b)

foo                          ;; fooが変更された
⇒ (c a b)
```

以下は `(add-to-list 'var value)` と等価な式です:

```
(if (member value var)
    var
    (setq var (cons value var)))
```

`add-to-ordered-list` *symbol element* &optional *order* [Function]

この関数は古い値の *order* (リストであること) で指定された位置に、*element* を挿入して変数 *symbol* をセットする。*element* がすでにこのリストのメンバなら、リスト内の要素の位置は *order* にしたがって調整される。メンバーか否かは `eq` を使用してテストされる。この関数は更新されているかどうかに関わらず、結果のリストをリターンする。

order は通常は数字 (整数か浮動小数点数) で、リストの要素はその数字の昇順で並べられる。

order は省略または `nil` を指定できる。これによりリストに *element* がすでに存在するなら、*element* の数字順序は変更されない。それ以外なら *element* は数字順序をもたない。リストの数字順序をもたない要素はリストの最後に配置され、特別な順序はつかない。

order に他の値を指定すると、*element* がすでに数字順序をもつときは数字順序が削除される。それ以外はなら `nil` と同じ。

引数 *symbol* は暗黙にクォートされない。`add-to-ordered-list` は `setq` などとは異なり、`set` のような通常の間数である。必要なら引数を自分でクォートすること。

順序の情報は *symbol* の `list-order` プロパティにハッシュテーブルで保存される。*symbol* はレキシカル変数を参照できない。

以下に `add-to-ordered-list` を使用する方法をシナリオで示します:

```
(setq foo '())
⇒ nil

(add-to-ordered-list 'foo 'a 1)      ;; aを追加
⇒ (a)

(add-to-ordered-list 'foo 'c 3)      ;; cを追加
⇒ (a c)

(add-to-ordered-list 'foo 'b 2)      ;; bを追加
⇒ (a b c)

(add-to-ordered-list 'foo 'b 4)      ;; bを移動
⇒ (a c b)

(add-to-ordered-list 'foo 'd)        ;; dを後に追加
⇒ (a c b d)

(add-to-ordered-list 'foo 'e)        ;; eを追加
⇒ (a c b e d)

foo                                    ;; fooが変更された
⇒ (a c b e d)
```

5.6 既存のリスト構造の変更

プリミティブ `setcar` と `setcdr` でコンセルの `CAR` および `CDR` のコンテンツを変更できます。これらは既存のリスト構造を変更するので破壊的な操作です。破壊的操作は `mutable` (変更可能) なリスト、すなわち `cons`、`list`、または類似の操作により構築される必要があります。クォートにより作成され

たリストはプログラムの一部であり、破壊的な操作により変更するべきではありません。Section 2.9 [Mutability], page 36 を参照してください。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp はリスト構造の変更に `rplaca` と `rplacd` を使用する。これらは `setcar` や `setcdr` と同じ方法でリスト構造を変更するが、`setcar` と `setcdr` は新しい CAR や CDR をリターンするのにたいして、Common Lisp の関数はコンスセルをリターンする。

5.6.1 setcarによるリスト要素の変更

コンスセルの CAR の変更は `setcar` で行ないます。リストにたいして使用すると `setcar` はリストの 1 つの要素を別の要素に置き換えます。

`setcar cons object` [Function]

この関数は以前の CAR を置き換えて、`cons` の新しい CAR に `object` を格納する。言い換えると、この関数は `cons` の CAR スロットを `object` を参照するように変更する。この関数は値 `object` をリターンする。たとえば:

```
(setq x (list 1 2))
⇒ (1 2)
(setcar x 4)
⇒ 4
x
⇒ (4 2)
```

コンスセルが複数のリストを共有する構造の一部なら、コンスセルに新しい CAR を格納することにより、これら共有されたリストの各 1 つの要素を変更します。以下は例です:

; ; 部分的に共有された 2 つのリストを作成

```
(setq x1 (list 'a 'b 'c))
⇒ (a b c)
(setq x2 (cons 'z (cdr x1)))
⇒ (z b c)
```

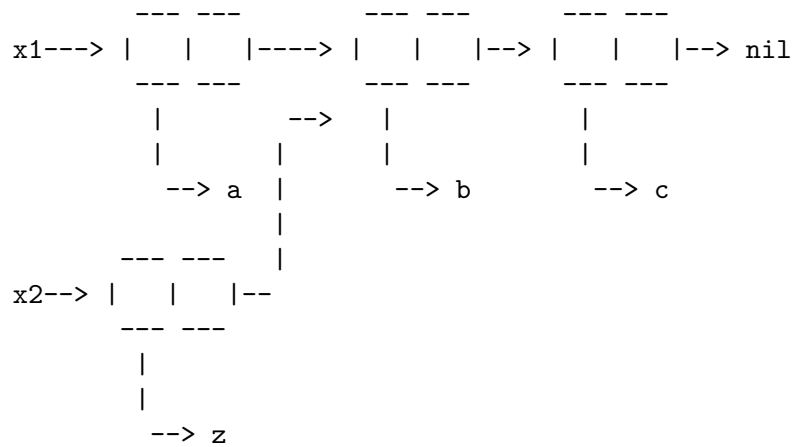
; ; 共有されたリンクの CAR を置き換え

```
(setcar (cdr x1) 'foo)
⇒ foo
x1 ; 両方のリストが変更された
⇒ (a foo c)
x2
⇒ (z foo c)
```

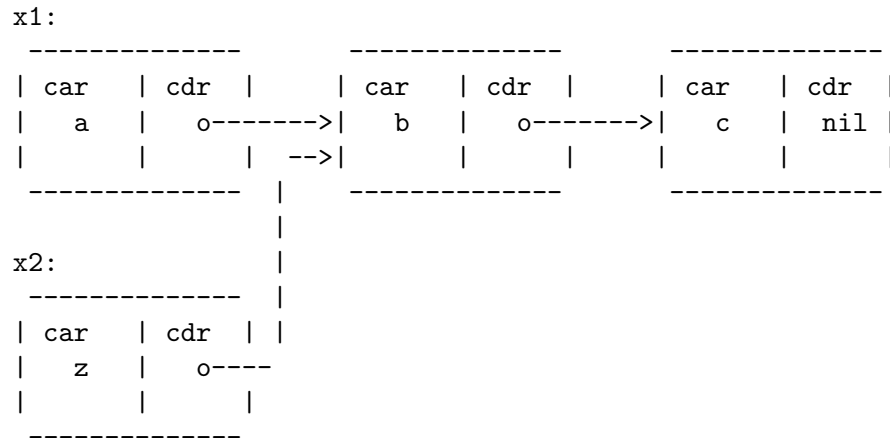
; ; 共有されていないリンクの CAR を置き換え

```
(setcar x1 'baz)
⇒ baz
x1 ; 1 つのリストだけが変更された
⇒ (baz foo c)
x2
⇒ (z foo c)
```

なぜ `b` を置き換えると両方が変更されるのかを説明するために、変数 `x1` と `x2` の 2 つのリストによる共有構造を視覚化してみましょう:



同じ関係を別のボックス図で示すと、以下のようになります:



5.6.2 リストの CDR の変更

CDR を変更するもっとも低レベルのプリミティブ関数は `setcdr` です:

`setcdr cons object` [Function]

この関数は前の CDR を置き換えて、`cons` の新しい CDR に `object` を格納する。言い換えると、この関数は `cons` の CDR が `object` を参照するように変更する。この関数は値 `object` をリターンする。

以下はリストの CDR を、他のリストに置き換える例です。1 番目の要素以外のすべての要素は、別のシーケンスまたは要素のために取り除かれます。1 番目の要素はリストの CAR なので変更されず、CDR を通じて到達することもできないからです。

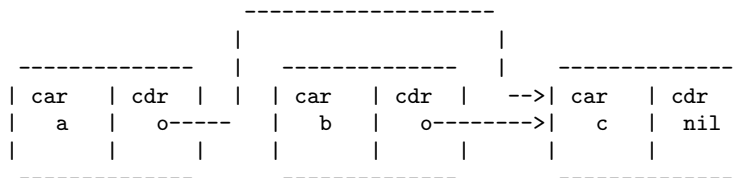
```

(setq x (list 1 2 3))
⇒ (1 2 3)
(setcdr x '(4))
⇒ (4)
x
⇒ (1 4)
  
```

リスト内のコンスセルの CDR を変更することにより、リストの途中から要素を削除できます。たとえば以下では、1 番目のコンスセルの CDR を変更することにより、2 番目の要素 b をリスト (a b c) から削除します。

```
(setq x1 (list 'a 'b 'c))
⇒ (a b c)
(setcdr x1 (cdr (cdr x1)))
⇒ (c)
x1
⇒ (a c)
```

以下に結果をボックス表記で示します:

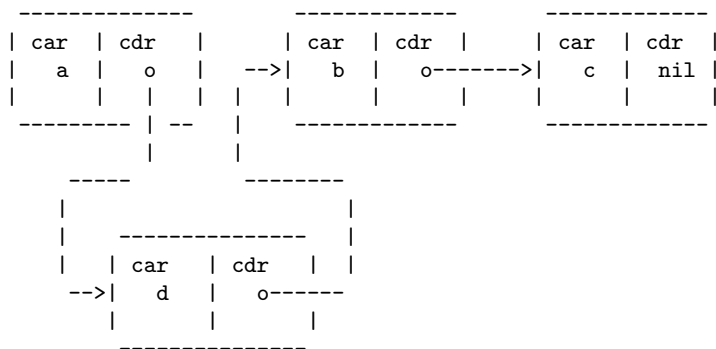


以前は要素 b を保持していた 2 番目のコンスセルは依然として存在し、その CAR も b のままですが、すでにこのリストの一部を形成していません。

CDR を変更して新しい要素を挿入するのも同じくらい簡単です:

```
(setq x1 (list 'a 'b 'c))
⇒ (a b c)
(setcdr x1 (cons 'd (cdr x1)))
⇒ (d b c)
x1
⇒ (a d b c)
```

以下に結果をボックス表記で示します:



5.6.3 リストを再配置する関数

以下ではリストの構成要素であるコンスセルの CDR を変更することにより、リストを破壊的に再配置する関数をいくつか示します。これらの関数が破壊的だという理由は、これらの関数が引数として渡された元のリストを処理してリターン値となる新しいリストを形成するために、リストのコンスセルを再リンクするからです。

以降のセクションで説明する関数 `delq` は、破壊的にリストを操作する別の例です。

`nconc &rest lists` [Function]

この関数は *lists* の要素すべてを含むリストをリターンする。append (Section 5.4 [Building Lists], page 79 を参照) とは異なり、*lists* はコピーされない。かわりに *lists* の各リストの最後の CDR が次のリストを参照するように変更される。*lists* の最後のリストは変更されない。たとえば:

```
(setq x (list 1 2 3))
⇒ (1 2 3)
(nconc x '(4 5))
⇒ (1 2 3 4 5)
x
⇒ (1 2 3 4 5)
```

`nconc` の最後の引数は変更されないので、上記の例のように '(4 5) のような定数リストを使用するのが合理的である。また同じ理由により最後の引数がリストである必要はない。

```
(setq x (list 1 2 3))
⇒ (1 2 3)
(nconc x 'z)
⇒ (1 2 3 . z)
x
⇒ (1 2 3 . z)
```

しかし他の (最後を除くすべての) 引数は mutable リストでなければならぬ。

一般的な落とし穴としては、`nconc` にたいしてリスト定数を最後以外の引数として使用した場合である。これを行なった場合の結果としての挙動は未定義である (Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照)。実行するごとにプログラムはリスト定数を変更する可能性がある! (必ず発生する保証はないが) 以下のようなことが起こり得る:

```
(defun add-foo (x)           ; この関数では foo
  (nconc '(foo) x))         ; を引数の前に追加したい

(symbol-function 'add-foo)
⇒ (lambda (x) (nconc '(foo) x))

(setq xx (add-foo '(1 2)))   ; 動いているように見える
⇒ (foo 1 2)
(setq xy (add-foo '(3 4)))   ; 何が起きているのか?
⇒ (foo 1 2 3 4)
(eq xx xy)
⇒ t

(symbol-function 'add-foo)
⇒ (lambda (x) (nconc '(foo 1 2 3 4) x))
```

5.7 集合としてのリストの使用

リストは順序なしの数学的集合 — リスト内に要素があれば集合の要素の値としてリスト内の順序は無視される — を表すことができます。2 つの集合を結合 (union) するには、(重複する要素を気にしなければ) `append` を使用します。equal である重複を取り除くには `delete-dups` や `seq-uniq` を使用します。集合にたいする他の有用な関数には `memq` や `delq` や、それらの equal バージョンである `member` と `delete` が含まれます。

Common Lisp に関する注意: 集合を処理するために Common Lisp には関数 `union` (要素の重複がない) と `intersection` がある。Emacs Lisp では `cl-lib` がこれらの変種を提供する。Section “Lists as Sets” in *Common Lisp Extensions* を参照のこと。

`memq` *object list* [Function]

この関数は *object* が *list* のメンバーかどうかをテストする。メンバーなら `memq` は、*object* で最初に見つかった要素から開始されるリストをリターンする。メンバーでなければ `nil` をリターンする。`memq` の文字 ‘q’ は、この関数が *object* とリスト内の要素の比較に `eq` を使用することを示す。たとえば:

```
(memq 'b '(a b c b a))
⇒ (b c b a)
(memq '(2) '((1) (2))) ; 2つの(2)がeqである必要はない
⇒ 未定義; nilか((2))かも
```

`delq` *object list* [Function]

この関数は *list* から *object* と `eq` であるような、すべての要素を破壊的に取り除いて結果のリストをリターンする。`delq` の文字 ‘q’ は、この関数が *object* とリスト内の要素の比較に `eq` を使用することを示す (`memq` や `remq` と同様)。

`delq` を呼び出すときは、通常は元のリストを保持していた変数にリターン値を割り当てて使用する必要がある (理由は以下参照)。

`delq` 関数がリストの先頭にある要素を削除する場合は、単にリストを読み進めてこの要素の後から開始される部分リストをリターンします。つまり:

```
(delq 'a '(a b c)) ≡ (cdr '(a b c))
```

リストの途中にある要素を削除するときは、必要な `CDR` (Section 5.6.2 [Setcdr], page 86 を参照) を変更することで削除を行います。

```
(setq sample-list (list 'a 'b 'c '(4)))
⇒ (a b c (4))
(delq 'a sample-list)
⇒ (b c (4))
sample-list
⇒ (a b c (4))
(delq 'c sample-list)
⇒ (a b (4))
sample-list
⇒ (a b (4))
```

`(delq 'a sample-list)` は何も取り除きませんが (単に短いリストをリターンする)、`(delq 'c sample-list)` は 3 番目の要素を取り除いて `sample-list` を変更することに注意してください。引数 *list* を保持するように形成された変数が、実行後にもっと少ない要素になるとか、元のリストを保持すると仮定しないでください! かわりに `delq` の結果を保存して、それを使用してください。元のリストを保持していた変数に結果を書き戻すことはよく行なわれます。

```
(setq flowers (delq 'rose flowers))
```

以下の例では、`delq` が比較しようとしている `(list 4)` と `sample-list` 内の `(4)` は、`equal` ですが `eq` ではありません:

```
(delq (list 4) sample-list)
⇒ (a c (4))
```

与えられた値と `equal` な要素を削除したい場合には、`delete` (以下参照) を使用してください。

`remq object list` [Function]
 この関数は *object* と *eq* なすべての要素が除かれた、*list* のコピーをリターンする。`remq` の文字 'q' は、この関数が *object* とリスト内の要素の比較に *eq* を使用することを示す。

```
(setq sample-list (list 'a 'b 'c 'a 'b 'c))
⇒ (a b c a b c)
(remq 'a sample-list)
⇒ (b c b c)
sample-list
⇒ (a b c a b c)
```

`memql object list` [Function]
 関数 `memql` は `eq1` (浮動小数点数の要素は値で比較される) を使用してメンバーと `eq1` を比較することにより、*object* が *list* のメンバーかどうかをテストする。*object* がメンバーなら、`memql` は *list* 内で最初に見つかった要素から始まるリスト、それ以外なら `nil` をリターンする。

`memq` と比較してみよう:

```
(memql 1.2 '(1.1 1.2 1.3)) ; 1.2 と 1.2 は eq1.
⇒ (1.2 1.3)
(memq 1.2 '(1.1 1.2 1.3)) ; 2 つの 1.2 が eq である必要はない
⇒ 未定義; nil か (1.2 1.3) かもしれない
```

以下の 3 つの関数は `memq`、`delq`、`remq` と似ていますが、要素の比較に `eq` ではなく `equal` を使います。Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照してください。

`member object list` [Function]
 関数 `member` は、メンバーと *object* を `equal` を使用して比較して、*object* が *list* のメンバーかどうかをテストする。*object* がメンバーなら、`member` は *list* で最初に見つかったところから開始されるリスト、それ以外なら `nil` をリターンする。

`memq` と比較してみよう:

```
(member '(2) '((1) (2))) ; (2) and (2) are equal.
⇒ ((2))
(memq '(2) '((1) (2))) ; 2 つの (2) が eq である必要はない
⇒ 未定義; nil か (2) かもしれない
;; 同じ内容の 2 つの文字列は equal
(member "foo" ("foo" "bar"))
⇒ ("foo" "bar")
```

`delete object sequence` [Function]
 この関数は *sequence* から *object* と `equal` な要素を取り除いて、結果のシーケンスをリターンする。

sequence がリストなら、`delete` が `delq` に対応するように、`member` は `memq` に対応する。つまりこの関数は `member` と同様、要素と *object* の比較に `equal` を使用する。マッチする要素が見つかったら、`delq` が行なうようにその要素を取り除く。`delq` と同様、通常は元のリストを保持していた変数にリターン値を割り当てて使用する。

sequence がベクターか文字列なら、`delete` は *object* と `equal` なすべての要素を取り除いた *sequence* のコピーをリターンする。

たとえば:

```
(setq l (list '(2) '(1) '(2)))
(delete '(2) l)
⇒ ((1))
l
⇒ ((2) (1))
;; lの変更に信頼性を要するときは
;; (setq l (delete '(2) l))と記述する。
(setq l (list '(2) '(1) '(2)))
(delete '(1) l)
⇒ ((2) (2))
l
⇒ ((2) (2))
;; このケースではlのセットの有無に違い
;; はないが他のケースに倣ってセットするべき
(delete '(2) [(2) (1) (2)])
⇒ [(1)]
```

`remove` *object sequence* [Function]

この関数は `delete` に対応する非破壊的な関数である。この関数は `object` と `equal` な要素を取り除いた、`sequence`(リスト、ベクター、文字列) のコピーをリターンする。たとえば:

```
(remove '(2) '((2) (1) (2)))
⇒ ((1))
(remove '(2) [(2) (1) (2)])
⇒ [(1)]
```

Common Lisp に関する注意: GNU Emacs Lisp の関数 `member`、`delete`、`remove` は Common Lisp ではなく、Maclisp を継承する。Common Lisp では比較に `equal` を使用しない。

`member-ignore-case` *object list* [Function]

この関数は `member` と同様だが、`object` が文字列で `case` とテキスト表現の違いを無視する。文字の大文字と小文字は等しいものとして扱われ、比較に先立ちユニバイト文字列はマルチバイト文字列に変換される。

`delete-dups` *list* [Function]

この関数は `list` からすべての `equal` な重複を破壊的に取り除いて、結果を `list` に保管してそれをリターンする。`list` 内の要素に `equal` な要素がいくつかあるなら、`delete-dups` は最初の要素を残す。非破壊的な操作については `seq-uniq` を参照してください (Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照)。

変数に格納されたリストへの要素の追加や、それを集合として使用方法については、Section 5.5 [List Variables], page 82 の関数 `add-to-list` も参照してください。

5.8 連想リスト

連想リスト (*association list*、短くは *alist*) は、キーと値のマッピングを記録します。これは連想 (*associations*) と呼ばれるコンセルのリストです。各コンセルにおいて CAR はキー (*key*) で、CDR は連想値 (*associated value*) となります。³

以下は *alist* の例です。キー *pine* は値 *cones*、キー *oak* は *acorns*、キー *maple* は *seeds* に関連付けられます。

```
((pine . cones)
 (oak . acorns)
 (maple . seeds))
```

alist 内の値とキーには、任意の Lisp オブジェクトを指定できます。たとえば以下の *alist* では、シンボル *a* は数字 1、文字列 "b" はリスト (2 3) (*alist* 要素の CDR) に関連付けられます。

```
((a . 1) ("b" 2 3))
```

要素の CDR の CAR に連想値を格納するように *alist* デザインするほうがよい場合があります。以下はそのような *alist* です。

```
((rose red) (lily white) (buttercup yellow))
```

この例では、*red* が *rose* に関連付けられる値だと考えます。この種の *alist* の利点は、CDR の CDR の中に他の関連する情報—他のアイテムのリストでさえも—を格納することができることです。不利な点は、与えられた値を含む要素を見つけるために *rassq* (以下参照) を使用できないことです。これらを検討することが重要でない場合には、すべての与えられた *alist* にたいして一貫している限り、選択は好みの問題といえます。

上記で示したのと同じ *alist* は、要素の CDR に連想値をもつと考えることができます。この場合、*rose* に関連付けられる値はリスト (*red*) になるでしょう。

連想リストは新しい連想値を簡単にリストの先頭に追加できるので、スタックに保持したいような情報を記録するのによく使用されます。連想リストから与えられたキーにたいして連想値を検索する場合、それが複数ある場合は、最初に見つかったものが *return* されます。

Emacs Lisp では、連想リストがコンセルでなくても、それはエラーではありません。*alist* 検索関数は、単にそのような要素を無視します。多くの他のバージョンの Lisp では、このような場合はエラーをシグナルします。

いくつかの観点において、プロパティリストは連想リストと似ていることに注意してください。それぞれのキーが一度だけ出現するような場合、プロパティリストは連想リストと同様に振る舞います。プロパティリストと連想リストの比較については、Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照してください。

assoc *key alist* &optional *testfn* [Function]

この関数は *alist* 要素にたいして *testfn* が関数なら *testfn*、それ以外なら *equal* を使用して、*alist* 内から *key* をもつ最初の連想をリターンする。*testfn* が関数の場合には *alist* の要素の CAR と *key* の 2 つの引数で呼び出される。*testfn* でテストした結果、CAR が *key* と一致する連想が *alist* になれば、この関数は *nil* をリターンする。たとえば:

```
(setq trees '((pine . cones) (oak . acorns) (maple . seeds)))
⇒ ((pine . cones) (oak . acorns) (maple . seeds))
(assoc 'oak trees)
```

³ ここでの “キー (*key*)” の使い方は、用語 “キーシーケンス (*key sequence*)” とは関係ありません。キーはテーブルにあるアイテムを探すために使用される値という意味です。この場合、テーブルは *alist* であり *alist* はアイテムに関連付けられます。

```

⇒ (oak . acorns)
(cdr (assoc 'oak trees))
⇒ acorns
(assoc 'birch trees)
⇒ nil

```

以下はキーと値がシンボルでない場合の例である:

```

(setq needles-per-cluster
  '((2 "Austrian Pine" "Red Pine")
    (3 "Pitch Pine")
    (5 "White Pine")))

(cdr (assoc 3 needles-per-cluster))
⇒ ("Pitch Pine")
(cdr (assoc 2 needles-per-cluster))
⇒ ("Austrian Pine" "Red Pine")

```

関数 `assoc-string` は `assoc` と似ていますが、文字列間の特定の違いを無視する点が異なります。Section 4.5 [Text Comparison], page 58 を参照してください。

`rassoc value alist` [Function]

この関数は `alist` の中から値 `value` をもつ最初の連想をリターンする。CDR が `value` と `equal` であるような連想値が `alist` になければ、この関数は `nil` をリターンする。

`rassoc` は `assoc` と似てイルが、CAR ではなく `alist` の連想値の CDR を比較する。この関数は与えられた値に対応するキーを探す、`assoc` の逆バージョンと考えることができよう。

`assq key alist` [Function]

この関数は `alist` から `key` をもつ最初の連想値をリターンする点は `assoc` と同様だが、比較に `eq` を使用する点が異なる。CAR が `key` と `eq` であるような連想値が `alist` 内に存在しなければ `assq` は `nil` をリターンする。 `eq` は `equal` より高速であり、ほとんどの `alist` はキーにシンボルを使用するので、この関数は `assoc` より多用される。Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照のこと。

```

(setq trees '((pine . cones) (oak . acorns) (maple . seeds)))
⇒ ((pine . cones) (oak . acorns) (maple . seeds))
(assq 'pine trees)
⇒ (pine . cones)

```

逆にキーがシンボルではない `alist` では、通常は `assq` は有用ではない:

```

(setq leaves
  '(("simple leaves" . oak)
    ("compound leaves" . horsechestnut)))

(assq "simple leaves" leaves)
⇒ 未定義; nilか ("simple leaves" . oak)かもしれない
(assoc "simple leaves" leaves)
⇒ ("simple leaves" . oak)

```

`alist-get key alist &optional default remove testfn` [Function]

この関数は `assq` と似ている。これは `alist` の要素の `key` を比較して最初の連想 (`key . value`) を見つける。連想が見つからなければ、関数は `default` をリターンする。 `alist` にたいする `key` の比較には `testfn` で指定された関数を使用する (デフォルトは `eq`)。

これは `setf` での値の変更に使用できる汎変数 (Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照) である。値の設定にこれを使用する際にオプション引数 `remove` が `nil` の場合は、新たな値が `default` と `eq1` なら `alist` から `key` の連想を削除することを意味する。

`rassq value alist` [Function]

この関数は、*alist*内から値 *value*をもつ最初の連想値をリターンする。*alist*内に CDR が *value* と `eq`であるような連想値が存在しないなら `nil`をリターンする。

`rassq`は `assq`と似ていますが、`CAR`ではなく *alist*の各連想の CDR を比較します。この関数を、与えられた値に対応するキーを探す `assq`の逆バージョンと考えることができます。

たとえば:

```
(setq trees '((pine . cones) (oak . acorns) (maple . seeds)))

(rassq 'acorns trees)
⇒ (oak . acorns)
(rassq 'spores trees)
⇒ nil
```

`rassq`は要素の CDR の `CAR` に保管された値の検索はできません:

```
(setq colors '((rose red) (lily white) (buttercup yellow)))

(rassq 'white colors)
⇒ nil
```

この場合、連想 (lily white)の CDR は `white`ではなくリスト (`white`)です。これは連想をドットペア表記で記述すると明確になります:

```
(lily white) ≡ (lily . (white))
```

`assoc-default key alist &optional test default` [Function]

この関数は、*key*にたいするマッチを *alist*から検索する。*alist*の各要素にたいして、この関数は *key*と要素 (アトムの場合)、または要素の `CAR`(コンスの場合)を比較する。比較は *test*に2つの引数— 要素 (か要素の `CAR`) と *key* — を与えて呼び出すことにより行なわれる。引数はこの順番で渡されるので、正規表現 (Section 35.4 [Regexp Search], page 984 を参照)を含む *alist*では、`string-match`を使用することにより有益な結果を得ることができる。*test*が省略または `nil`なら比較に `equal`が使用される。

*alist*の要素がこの条件により *key*とマッチすると、`assoc-default`はその要素の値をリターンする。要素がコンスなら値は要素の CDR、それ以外ならリターン値は *default*となる。

*key*にマッチする要素が *alist* に存在しないなら、`assoc-default`は `nil`をリターンする。

`copy-alist alist` [Function]

この関数は深さのレベルが2の *alist*のコピーをリターンする。この関数は各連想の新しいコピーを作成するので、元の *alist* を変更せずに新しい *alist* を変更できる。

```
(setq needles-per-cluster
  '((2 . ("Austrian Pine" "Red Pine"))
    (3 . ("Pitch Pine"))
    (5 . ("White Pine"))))
⇒
((2 "Austrian Pine" "Red Pine")
 (3 "Pitch Pine")
 (5 "White Pine"))

(setq copy (copy-alist needles-per-cluster))
⇒
((2 "Austrian Pine" "Red Pine")
 (3 "Pitch Pine")
 (5 "White Pine"))

(eq needles-per-cluster copy)
```

```

⇒ nil
(equal needles-per-cluster copy)
⇒ t
(eq (car needles-per-cluster) (car copy))
⇒ nil
(cdr (car (cdr needles-per-cluster)))
⇒ ("Pitch Pine")
(eq (cdr (car (cdr needles-per-cluster)))
    (cdr (car (cdr copy))))
⇒ t

```

以下の例は、`copy-alist`を使用して、他方のコピーへの影響なしに一方のコピーの連想を変更することが可能である方法を示す:

```

(setcdr (assq 3 copy) '("Martian Vacuum Pine"))
(cdr (assq 3 needles-per-cluster))
⇒ ("Pitch Pine")

```

`assq-delete-all` *key alist* [Function]

この関数は、`delq`を使用してマッチする要素を1つずつ削除するときのように、`CAR`が`key`と`eq`であるようなすべての要素を`alist`から削除する。この関数は短くなった`alist`をリターンし、`alist`の元のリスト構造を変更することもよくある。正しい結果を得るために、`alist`に保存された値ではなく`assq-delete-all`のリターン値を使用すること。

```

(setq alist (list '(foo 1) '(bar 2) '(foo 3) '(lose 4)))
⇒ ((foo 1) (bar 2) (foo 3) (lose 4))
(assq-delete-all 'foo alist)
⇒ ((bar 2) (lose 4))
alist
⇒ ((foo 1) (bar 2) (lose 4))

```

`assoc-delete-all` *key alist &optional test* [Function]

この関数は`assq-delete-all`と同様だが、オプション引数`test` (`alist`内のキーを比較するための述語関数)を受け取る点が異なる。`test`が省略か`nil`ならデフォルトは`equal`。この関数は`assq-delete-all`のように、多くの場合は`alist`の元のリスト構造を変更する。

`rassq-delete-all` *value alist* [Function]

この関数は、`alist`から`CDR`が`value`と`eq`であるようなすべての要素を削除する。この関数は短くなったリストをリターンし、`alist`の元のリスト構造を変更することもよくある。`rassq-delete-all`は`assq-delete-all`と似ているが、`CAR`ではなく`alist`の各連想の`CDR`を比較する。

`let-alist` *alist body* [Macro]

連想リスト`alist`のキーとして使用される先頭にドットを付したシンボルそれぞれにたいしてバインディングを作成する。これは同じ連想リスト内の複数のアイテムにアクセスする際に有用かもしれない。理解するためにもっともよいのは以下のシンプルな例だろう:

```

(setq colors '((rose . red) (lily . white) (buttercup . yellow)))
(let-alist colors
  (if (eq .rose 'red)
      .lily))
⇒ white

```

`body`をコンパイル時に検査して、`body`内に出現する先頭文字として`'.`を付したシンボルだけがバインドされる。キーの検索は`assq`、この`assq`のリターン値の`cdr`がそのバインディングにたいする値として割り当てられる。

ネストされた連想リストをサポートする:

```
(setq colors '((rose . red) (lily (belladonna . yellow) (brindisi . pink))))
(let-alist colors
  (if (eq .rose 'red)
      .lily.belladonna))
⇒ yellow
```

互いに内部に `let-alist` をネストすることが可能だが、内側の `let-alist` は外側の `let-alist` がバインドする変数にはアクセスできない。

5.9 プロパティリスト

プロパティリスト (*property list*、短くは *plist*) は、ペアになった要素のリストです。各ペアはプロパティ名 (通常はシンボル) とプロパティ値を対応づけます。以下はプロパティリストの例です:

```
(pine cones numbers (1 2 3) color "blue")
```

このプロパティリストは `pine` を `cones`、`numbers` を `(1 2 3)`、`color` を `"blue"` に関連づけます。プロパティ名とプロパティ値には任意の Lisp オブジェクトを指定できますが、通常プロパティ名は (この例のように) シンボルです。

いくつかのコンテキストでプロパティリストが使用されます。たとえば関数 `put-text-property` はプロパティリストを引数にとり、文字列やバッファー内のテキストにたいして、テキストプロパティとテキストに適用するプロパティ値を指定します。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照してください。

プロパティリストが頻繁に使用される他の例は、シンボルプロパティの保管です。すべてのシンボルはシンボルに関する様々な情報を記録するために、プロパティのリストを処理します。これらのプロパティはプロパティリストの形式で保管されます。Section 9.4 [Symbol Properties], page 134 を参照してください。

`plistp object` [Function]

この述語関数は *object* が有効なプロパティリストなら非 `nil` をリターンする。

5.9.1 プロパティリストと連想リスト

連想リスト (Section 5.8 [Association Lists], page 92 を参照) は、プロパティリストとよく似ています。連想リストとは対照的にプロパティ名は一意でなければならないので、プロパティリスト内でペアの順序に意味はありません。

様々な Lisp 関数や変数に情報を付加するためには、連想リストよりプロパティリストの方が適しています。プログラムでこのような情報すべてを 1 つの連想リストに保持する場合は、特定の Lisp 関数や変数にたいする連想をチェックする度にリスト全体を検索する必要が生じ、それにより遅くなる可能性があります。対照的に関数名や変数自体のプロパティリストに同じ情報を保持すれば、検索ごとにそのプロパティリストの長さだけを検索するようになり、通常はこちらの方が短時間で済みます。変数のドキュメントが `variable-documentation` という名前のプロパティに記録されているのはこれが理由です。同様にバイトコンパイラーも、特別に扱う必要がある関数を記録するためにプロパティを使用します。

とはいえ連想リストにも独自の利点があります。アプリケーションに依存しますが、プロパティを更新するより連想リストの先頭に連想を追加の方が高速でしょう。シンボルにたいするすべてのプロパティは同じプロパティリストに保管されるので、プロパティ名を異なる用途のために使用すると衝突の可能性があります (この理由により、そのプログラムで通常の変数や関数の名前につけるプレフィクスをプロパティ名の先頭につけて、一意と思われるプロパティ名を選ぶのはよいアイデアだと

言える)。連想リストは、連想をリストの先頭に push して、その後にある連想は無視されるので、スタックと同様に使用できます。これはプロパティリストでは不可能です。

5.9.2 プロパティリストと外部シンボル

以下の関数はプロパティリストを操作するために使用されます。これらの関数はすべて、デフォルトではプロパティ名の比較に `eq` を使用します。

`plist-get` *plist property &optional predicate* [Function]

この関数はプロパティリスト *plist* に保管された、プロパティ *property* の値をリターンする。比較は *predicate* (デフォルトは `eq`) で行われる。この関数には不正な形式 (malformed) の *plist* 引数を指定できる。*plist* で *property* が見つからないと、この関数は `nil` をリターンする。たとえば、

```
(plist-get '(foo 4) 'foo)
⇒ 4
(plist-get '(foo 4 bad) 'foo)
⇒ 4
(plist-get '(foo 4 bad) 'bad)
⇒ nil
(plist-get '(foo 4 bad) 'bar)
⇒ nil
```

`plist-put` *plist property value &optional predicate* [Function]

この関数はプロパティリスト *plist* に、プロパティ *property* の値として *value* を保管する。比較は *predicate* (デフォルトは `eq`) で行われる。この関数は *plist* を破壊的に変更するかもしれない、元のリスト構造を変更せずに新しいリストを構築することもある。この関数は変更されたプロパティリストをリターンするので、*plist* を取得した場所に書き戻すことができる。たとえば、

```
(setq my-plist (list 'bar t 'foo 4))
⇒ (bar t foo 4)
(setq my-plist (plist-put my-plist 'foo 69))
⇒ (bar t foo 69)
(setq my-plist (plist-put my-plist 'quux '(a)))
⇒ (bar t foo 69 quux (a))
```

`lax-plist-get` *plist property* [Function]

この廃れた関数は `plist-get` と同様だが、プロパティの比較に `eq` ではなく `equal` を使用する。

`lax-plist-put` *plist property value* [Function]

この廃れた関数は `plist-put` と同様だが、プロパティの比較に `eq` ではなく `equal` を使用する。

`plist-member` *plist property &optional predicate* [Function]

この関数は与えられた *property* が *plist* に含まれるなら非 `nil` をリターンする。比較は *predicate* (デフォルトは `eq`) で行われる。`plist-get` とは異なりこの関数は存在しないプロパティと、値が `nil` のプロパティを区別できる。実際にリターンされる値は、`car` が *property* で始まる *plist* の末尾部分である。


```
(length ())
⇒ 0
(length "foobar")
⇒ 6
(length [1 2 3])
⇒ 3
(length (make-bool-vector 5 nil))
⇒ 5
```

Section 34.1 [Text Representations], page 942 の `string-bytes` も参照されたい。

ディスプレイ上での文字列の幅を計算する必要があるなら、文字数だけを数えて各文字のディスプレイ幅を計算しない `length` ではなく、`string-width` (Section 41.10 [Size of Displayed Text], page 1130 を参照) を使用すること。

`length< sequence length` [Function]
sequence が *length* より短ければ非 `nil` をリターンする。これは *sequence* が長いリストの場合に *sequence* の長さを計算するより効率的かもしれない。

`length> sequence length` [Function]
sequence が *length* より長ければ非 `nil` をリターンする。

`length= sequence length` [Function]
sequence の長さが *length* なら非 `nil` をリターンする。

`elt sequence index` [Function]
この関数は *index* によりインデックスづけされた、*sequence* の要素をリターンする。*index* の値として妥当なのは、0 から *sequence* の長さより 1 小さい数までの範囲の整数。*sequence* がリストなら範囲外の値は `nth` と同じように振る舞う。[Definition of `nth`], page 77 を参照のこと。それ以外なら範囲外の値は `args-out-of-range` エラーを引き起こす。

```
(elt [1 2 3 4] 2)
⇒ 3
(elt '(1 2 3 4) 2)
⇒ 3
;; eltがどの文字を return するか明確にするために stringを使用
(string (elt "1234" 2))
⇒ "3"
(elt [1 2 3 4] 4)
[error] Args out of range: [1 2 3 4], 4
(elt [1 2 3 4] -1)
[error] Args out of range: [1 2 3 4], -1
```

この関数は `aref` (Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照) と `nth` ([Definition of `nth`], page 77 を参照) を一般化したものである。

`copy-sequence seqr` [Function]
この関数は *seqr* (シーケンスかレコードであること) のコピーをリターンする。コピーはオリジナルと同じオブジェクト型であり、同じ要素を同じ順序でもつ。しかし *seqr* が空なら長さが 0 の文字列やベクターと同じように関数がリターンする値はコピーではないかもしれないが、*seqr* と同じ型の空のオブジェクトである。

コピーに新しい要素を格納するのは元の *seqr* に影響を与えずその逆も真である。しかし新しいシーケンス内の要素はコピーではなく、元のシーケンスの要素と同一 (*eq*) になる。したがってコピーされたシーケンスを介して見つかった要素を変更するとオリジナルでも変更を見ることができる。

引数がテキストプロパティをもつ文字列なら、コピー内のプロパティリスト自身もコピーとなり、元のシーケンスのプロパティリストと共有はされない。しかしプロパティリストの実際の値は共有される。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照のこと。

この関数はドットリストでは機能しない。循環リストのコピーは無限ループを起こすだろう。

シーケンスをコピーする別の方法については Section 5.4 [Building Lists], page 79 の *append*、Section 4.3 [Creating Strings], page 53 の *concat*、Section 6.5 [Vector Functions], page 113 の *vconcat* も参照されたい。

```
(setq bar (list 1 2))
⇒ (1 2)
(setq x (vector 'foo bar))
⇒ [foo (1 2)]
(setq y (copy-sequence x))
⇒ [foo (1 2)]

(eq x y)
⇒ nil
(equal x y)
⇒ t
(eq (elt x 1) (elt y 1))
⇒ t

;; 一方のシーケンスの要素を置き換え
(aset x 0 'quux)
x ⇒ [quux (1 2)]
y ⇒ [foo (1 2)]

;; 共有された要素の内部を変更
(setcar (aref x 1) 69)
x ⇒ [quux (69 2)]
y ⇒ [foo (69 2)]
```

reverse sequence

[Function]

この関数は *sequence* の要素を反転した要素をもつ新たなシーケンスを作成する。元となる引数 *sequence* は変更されない。文字テーブルは反転できないことに注意。

```
(setq x '(1 2 3 4))
⇒ (1 2 3 4)
(reverse x)
⇒ (4 3 2 1)
x
⇒ (1 2 3 4)
(setq x [1 2 3 4])
⇒ [1 2 3 4]
```

```
(reverse x)
  ⇒ [4 3 2 1]
x
  ⇒ [1 2 3 4]
(setq x "xyzzy")
  ⇒ "xyzzy"
(reverse x)
  ⇒ "yzzyx"
x
  ⇒ "xyzzy"
```

`nreverse sequence` [Function]

この関数は *sequence* の要素を反転する。reverse とは異なり、元となる *sequence* は変更されるかもしれない。

たとえば:

```
(setq x (list 'a 'b 'c))
  ⇒ (a b c)
x
  ⇒ (a b c)
(nreverse x)
  ⇒ (c b a)
;; 先頭にあったコンスセルが末尾となった
x
  ⇒ (a)
```

混乱しないように、通常は元となるリストを保持する同じ変数に、`nreverse` の結果を書き戻す:

```
(setq x (nreverse x))
```

お馴染みの例 (a b c) の `nreverse` を以下に図示する:

Original list head:	Reversed list:																		
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> car </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> cdr </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <--</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> a </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> nil </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <--</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> </tr> </table>	car	cdr	<--	a	nil	<--				<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> car </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> cdr </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <--</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> b </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> o </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <--</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> </tr> </table>	car	cdr	<--	b	o	<--			
car	cdr	<--																	
a	nil	<--																	
car	cdr	<--																	
b	o	<--																	
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> car </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> cdr </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <--</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> c </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> o </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <--</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> </td> </tr> </table>	car	cdr	<--	c	o	<--													
car	cdr	<--																	
c	o	<--																	

`setq` が不要なのでベクターはより単純になる:

```
(setq x (copy-sequence [1 2 3 4]))
  ⇒ [1 2 3 4]
(nreverse x)
  ⇒ [4 3 2 1]
x
  ⇒ [4 3 2 1]
```

reverse とは異なり、この関数は文字列では機能しない。aset を使用して文字列データを変更できても、たとえ mutable であっても文字列は不変として扱うことを強く推奨する。Section 2.9 [Mutability], page 36 を参照のこと。

`sort` *sequence predicate* [Function]

この関数は *sequence* を安定ソートする。この関数はすべてのシーケンスにたいしては機能せず、リストとベクターにたいしてのみ使用できることに注意されたい。*sequence* がリストなら破壊的に変更される。この関数はソートされた *sequence* をリターンして、要素の比較には *predicate* を使用する。安定ソートでは、ソートキーが等しい要素の相対順序がソートの前後で保たれる。この安定性は異なる条件により要素を並べ替えるために、連続してソートを行う場合に重要となる。

引数 *predicate* は 2 つの引数を受け取る関数でなければならない。これは *sequence* の 2 つの要素で呼び出される。昇順でソートするなら、1 つ目の要素が 2 つ目の要素より“小”なら非 `nil`、それ以外なら `nil` をリターンすること。

比較関数 *predicate* は、少なくとも `sort` の単一の呼び出しにおいて、与えられた任意の引数ペアにたいして信頼できる結果をリターンしなければならない。これは非対照的 (*antisymmetric*)、すなわち *a* が *b* より小なら、*b* が *a* より小であってはならず、推移律 (*transitive*)、すなわち *a* が *b* より小、かつ *b* が *c* より小なら、*a* は *c* より小でなければならない。これらの要件に合致しない比較関数を使用すると、`sort` の結果は予想できない。

`sort` のリストにたいする破壊的側面は、コンソールによって形成された *sequence* の内容を、もしかしたら違う順序に再配置するような変更を施すことによって再利用することである。これは入力リストのソート後の値が未定義であることを意味する。定義された有効な値は、`sort` によってリターンされるリストだけである。

```
(setq nums (list 2 1 4 3 0))
(sort nums #'<)
⇒ (0 1 2 3 4)
; この時点において nums は予測不可能
```

元のリストを保持していた変数に結果を書き戻す場合がほとんどだろう:

```
(setq nums (sort nums #'<))
```

元の値破壊せずにソート済みのコピーが欲しければ、まずコピーしてからソートすること:

```
(setq nums (list 2 1 4 3 0))
(sort (copy-sequence nums) #'<)
⇒ (0 1 2 3 4)
nums
⇒ (2 1 4 3 0)
```

安定ソートの何たるかをより理解するには、以下のベクターのサンプルを考えてみよう。ソート後、`car` が 8 であるようなすべてのアイテムは `vector` の先頭にグループ化されるが、それらの相対的な順序は保たれる。`car` が 9 であるようなすべてのアイテムは `vector` の末尾にグループ化されるが、それらの相対的な順序も保たれる。

```
(setq
  vector
  (vector '(8 . "xxx") '(9 . "aaa") '(8 . "bbb") '(9 . "zzz")
          '(9 . "ppp") '(8 . "ttt") '(8 . "eee") '(9 . "fff")))
⇒ [(8 . "xxx") (9 . "aaa") (8 . "bbb") (9 . "zzz")
    (9 . "ppp") (8 . "ttt") (8 . "eee") (9 . "fff")]
(sort vector (lambda (x y) (< (car x) (car y))))
⇒ [(8 . "xxx") (8 . "bbb") (8 . "ttt") (8 . "eee")
    (9 . "aaa") (9 . "zzz") (9 . "ppp") (9 . "fff")]
```

ソートを行う他の関数については Section 33.15 [Sorting], page 885 を参照のこと。sortの有用な例は、Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 の documentationを参照されたい。

seq.elライブラリーは、以下のようなプレフィクス seq-がついたシーケンス操作の追加のマクロと関数を提供します。

このライブラリー内で定義されたすべての関数は、副作用をもちません。これらは引数として渡されたすべてのシーケンス (リスト、ベクター、文字列) を変更しません。特に明記しなければ、結果は入力と同じ型のシーケンスです。述語を受け取る関数では、それらは単一の関数である必要があります。

seq.elライブラリーは、シーケンシャルなデータ構造の追加型で機能するように拡張可能です。そのためにすべての関数は cl-defgenericを使用して定義されています。cl-defgenericを使用した拡張の追加に関する詳細は、Section 13.8 [Generic Functions], page 238 を参照してください。

seq-elt *sequence index* [Function]

この関数は *index* (有効な範囲は 0 から *sequence* の長さより 1 少ない整数) で指定された *sequence* の要素をリターンする。ビルトインのシーケンス型にたいする範囲外 (out-of-range) の値にたいして、seq-eltは eltと同様に振る舞う。詳細は [Definition of elt], page 99 を参照のこと。

```
(seq-elt [1 2 3 4] 2)
⇒ 3
```

seq-eltは setfを使用してセット可能な place をリターンする (Section 12.17.1 [Setting Generalized Variables], page 218 を参照)。

```
(setq vec [1 2 3 4])
(setf (seq-elt vec 2) 5)
vec
⇒ [1 2 5 4]
```

seq-length *sequence* [Function]

この関数は *sequence* 内の要素の個数をリターンする。ビルトインのシーケンス型にたいして seq-lengthは lengthと同様に振る舞う。[Definition of length], page 98 を参照のこと。

seqp *object* [Function]

この関数は *object* がシーケンス (リストか配列)、または seq.elのジェネリック関数を通じて定義されたすべての追加シーケンス型なら非 nilをリターンする。これは sequencepの拡張された変種である。

```
(seqp [1 2])
⇒ t
(seqp 2)
⇒ nil
```

seq-drop *sequence n* [Function]

この関数は *sequence* の最初の *n* 個 (整数) を除く、すべての要素をリターンする。*n* が 0 以下なら結果は *sequence*。

```
(seq-drop [1 2 3 4 5 6] 3)
⇒ [4 5 6]
(seq-drop "hello world" -4)
⇒ "hello world"
```

`seq-take` *sequence* *n* [Function]

この関数は *sequence* の最初の *n* 個 (整数) の要素をリターンする。*n* が 0 以下なら結果は `nil`。

```
(seq-take '(1 2 3 4) 3)
⇒ (1 2 3)
(seq-take [1 2 3 4] 0)
⇒ []
```

`seq-take-while` *predicate* *sequence* [Function]

この関数は *sequence* のメンバーを順にリターンし、*predicate* が最初に `nil` をリターンした要素の前で停止する。

```
(seq-take-while (lambda (elt) (> elt 0)) '(1 2 3 -1 -2))
⇒ (1 2 3)
(seq-take-while (lambda (elt) (> elt 0)) [-1 4 6])
⇒ []
```

`seq-drop-while` *predicate* *sequence* [Function]

この関数は *predicate* が最初に `nil` をリターンした要素から、*sequence* のメンバーを順にリターンする。

```
(seq-drop-while (lambda (elt) (> elt 0)) '(1 2 3 -1 -2))
⇒ (-1 -2)
(seq-drop-while (lambda (elt) (< elt 0)) [1 4 6])
⇒ [1 4 6]
```

`seq-split` *sequence* *length* [Function]

この関数は (最大で) 長さ *length* の *sequence* の部分シーケンスから構成されるリストをリターンする (*sequence* の長さが *length* の倍数でなければ最後の要素の長さは *length* より短くなるかもしれない)。

```
(seq-split [0 1 2 3 4] 2)
⇒ ([0 1] [2 3] [4])
```

`seq-do` *function* *sequence* [Function]

この関数は *sequence* の各要素にたいして、(恐らくは副作用を得るために) 順番に *function* を適用して、*sequence* をリターンする。

`seq-map` *function* *sequence* [Function]

この関数は *sequence* の各要素に *function* を適用した結果をリターンする。リターン値はリスト。

```
(seq-map #'1+ '(2 4 6))
⇒ (3 5 7)
(seq-map #'symbol-name [foo bar])
⇒ ("foo" "bar")
```

`seq-map-indexed` *function* *sequence* [Function]

この関数は *sequence* の各要素および *seq* であるようなインデックスに *function* を適用した結果をリターンする。リターン値はリスト。

```
(seq-map-indexed (lambda (elt idx)
                  (list idx elt))
                 '(a b c))
⇒ ((0 a) (1 b) (2 c))
```

`seq-mapn` *function &rest sequences* [Function]

この関数は *sequences* の各要素に *function* を適用した結果をリターンする。 *function* の arity (関数が受け取れる引数の個数。Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照) はシーケンスの個数にマッチしなければならない。マッピングは最短のシーケンス終端で停止する。リターン値はリスト。

```
(seq-mapn #'+ '(2 4 6) '(20 40 60))
⇒ (22 44 66)
(seq-mapn #'concat '("moskito" "bite") ["bee" "sting"])
⇒ ("moskitobee" "bitesting")
```

`seq-filter` *predicate sequence* [Function]

この関数は *predicate* が非 `nil` をリターンした *sequence* 内のすべての要素のリストをリターンする。

```
(seq-filter (lambda (elt) (> elt 0)) [1 -1 3 -3 5])
⇒ (1 3 5)
(seq-filter (lambda (elt) (> elt 0)) '(-1 -3 -5))
⇒ nil
```

`seq-remove` *predicate sequence* [Function]

この関数は *predicate* が `nil` をリターンした *sequence* 内のすべての要素のリストをリターンする。

```
(seq-remove (lambda (elt) (> elt 0)) [1 -1 3 -3 5])
⇒ (-1 -3)
(seq-remove (lambda (elt) (< elt 0)) '(-1 -3 -5))
⇒ nil
```

`seq-remove-at-position` *sequence n* [Function]

この関数はインデックス *n* (0 基準) にある要素が削除された *sequence* のコピーをリターンする。結果のタイプは *sequence* と同じ。

```
(seq-remove-at-position [1 -1 3 -3 5] 0)
⇒ [-1 3 -3 5]
(seq-remove-at-position [1 -1 3 -3 5] 3)
⇒ [1 -1 3 5]
```

`seq-keep` *function sequence* [Function]

この関数は *sequence* の要素それぞれにたいして *function* を呼び出して、結果が非 `nil` だった要素すべてからなるリストをリターンする。

```
(seq-keep #'cl-digit-char-p '(?6 ?a ?7))
⇒ (6 7)
```

`seq-reduce` *function sequence initial-value* [Function]

この関数は *initial-value* と *sequence* の 1 つ目の要素で *function* を呼び出し、次にその結果と *sequence* の 2 つ目の要素で *function* を呼び出し、その次にその結果と *sequence* の 3 つ目の要素で、... と呼び出した結果をリターンする。 *function* は引数が 2 つの関数であること。

function は 2 つの引数で呼び出される。1 つ目の引数として *initial-value* (その後は累積値)、2 つ目の引数として *sequence* 内の要素が使用される。

*sequence*が空なら、*function*を呼び出さずに *initial-value*をリターンする。

```
(seq-reduce #' + [1 2 3 4] 0)
⇒ 10
(seq-reduce #' + '(1 2 3 4) 5)
⇒ 15
(seq-reduce #' + '() 3)
⇒ 3
```

seq-some *predicate sequence* [Function]

この関数は *sequence*の各要素に順に *predicate*を適用してリターンされた、最初の非 nil値をリターンする。

```
(seq-some #'numberp ["abc" 1 nil])
⇒ t
(seq-some #'numberp ["abc" "def"])
⇒ nil
(seq-some #'null ["abc" 1 nil])
⇒ t
(seq-some #'1+ [2 4 6])
⇒ 3
```

seq-find *predicate sequence &optional default* [Function]

この関数は *predicate*が非 nilをリターンした、*sequence*内の最初の要素をリターンする。*predicate*にマッチする要素がなければ、この関数は *default*をリターンする。

この関数は見つかった要素が *default*と等しい場合、要素が見つかったかどうかを知る術がないので曖昧さをもつことに注意。

```
(seq-find #'numberp ["abc" 1 nil])
⇒ 1
(seq-find #'numberp ["abc" "def"])
⇒ nil
```

seq-every-p *predicate sequence* [Function]

この関数は *sequence*の各要素に *predicate*を適用して、すべてが非 nilをリターンしたら非 nilをリターンする。

```
(seq-every-p #'numberp [2 4 6])
⇒ t
(seq-every-p #'numberp [2 4 "6"])
⇒ nil
```

seq-empty-p *sequence* [Function]

この関数は *sequence*が空なら nilをリターンする。

```
(seq-empty-p "not empty")
⇒ nil
(seq-empty-p "")
⇒ t
```

seq-count *predicate sequence* [Function]

この関数は *sequence*内で *predicate*が非 nilをリターンした要素の個数をリターンする。

```
(seq-count (lambda (elt) (> elt 0)) [-1 2 0 3 -2])
```

⇒ 2

`seq-sort` *function sequence* [Function]

この関数は *function* に応じてソートされた *sequence* のコピーをリターンする。 *function* は 2 つの引数を受け取り、1 つ目の引数が 2 つ目より前にソートされるべきなら非 `nil` をリターンする。

`seq-sort-by` *function predicate sequence* [Function]

この関数は `seq-sort` と似ているがソート前に *sequence* の要素に *function* を適用して変換する点が異なる。 *function* は単一の引数を受け取る関数。

```
(seq-sort-by #'seq-length #'> ["a" "ab" "abc"])
⇒ ["abc" "ab" "a"]
```

`seq-contains-p` *sequence elt &optional function* [Function]

この関数は *sequence* 内の少なくとも 1 つの要素が *elt* と `equal` なら非 `nil` をリターンする。オプション引数 *function* が非 `nil` なら、それはデフォルトの `equal` のかわりに使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-contains-p '(symbol1 symbol2) 'symbol1)
⇒ t
(seq-contains-p '(symbol1 symbol2) 'symbol3)
⇒ nil
```

`seq-set-equal-p` *sequence1 sequence2 &optional testfn* [Function]

この関数は順序とは無関係に *sequence1* と *sequence2* が同じ要素を含むかどうかをチェックする。オプション引数 *testfn* が非 `nil` なら、デフォルトの `equal` のかわりに使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-set-equal-p '(a b c) '(c b a))
⇒ t
(seq-set-equal-p '(a b c) '(c b))
⇒ nil
(seq-set-equal-p '("a" "b" "c") '("c" "b" "a"))
⇒ t
(seq-set-equal-p '("a" "b" "c") '("c" "b" "a") #'eq)
⇒ nil
```

`seq-position` *sequence elt &optional function* [Function]

この関数は *elt* と `equal` であるような *sequence* 内の最初の要素のインデックス (0 基準) をリターンする。オプション引数 *function* が非 `nil` なら、それはデフォルトの `equal` のかわりに使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-position '(a b c) 'b)
⇒ 1
(seq-position '(a b c) 'd)
⇒ nil
```

`seq-positions` *sequence elt &optional testfn* [Function]

この関数は *sequence* の要素それぞれにたいして、*elt* とともに引数として *testfn* を呼び出し、非 `nil` をリターンするような要素のインデックス (0 基準) のリストをリターンする。 *testfn* のデフォルトは `equal`。

```
(seq-positions '(a b c a d) 'a)
⇒ (0 3)
(seq-positions '(a b c a d) 'z)
⇒ nil
(seq-positions '(11 5 7 12 9 15) 10 #'>=)
⇒ (0 3 5)
```

`seq-uniq` *sequence* **&optional** *function* [Function]

この関数は重複を削除した *sequence* の要素のリストをリターンする。オプション引数 *function* が非 `nil` なら、それはデフォルトの `equal` のかわりに使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-uniq '(1 2 2 1 3))
⇒ (1 2 3)
(seq-uniq '(1 2 2.0 1.0) #'=)
⇒ (1 2)
```

`seq-subseq` *sequence* *start* **&optional** *end* [Function]

この関数は *sequence* の *start* から *end* (いずれも整数) までのサブセットをリターンする (*end* のデフォルトは最後の要素)。*start* が *end* が負なら *sequence* の最後から数える。

```
(seq-subseq '(1 2 3 4 5) 1)
⇒ (2 3 4 5)
(seq-subseq '[1 2 3 4 5] 1 3)
⇒ [2 3]
(seq-subseq '[1 2 3 4 5] -3 -1)
⇒ [3 4]
```

`seq-concatenate` *type* **&rest** *sequences* [Function]

この関数は *sequences* を結合して作成された *type* 型のシーケンスをリターンする。*type* は `vector`、`list`、`string` のいずれか。

```
(seq-concatenate 'list '(1 2) '(3 4) [5 6])
⇒ (1 2 3 4 5 6)
(seq-concatenate 'string "Hello " "world")
⇒ "Hello world"
```

`seq-mapcat` *function* *sequence* **&optional** *type* [Function]

この関数は *sequence* の各要素に *function* を適用した結果に、`seq-concatenate` を適用した結果をリターンする。結果は *type* 型のシーケンス、または *type* が `nil` ならリストである。

```
(seq-mapcat #'seq-reverse '((3 2 1) (6 5 4)))
⇒ (1 2 3 4 5 6)
```

`seq-partition` *sequence* *n* [Function]

この関数は長さ *n* のサブシーケンスへグループ化した *sequence* の要素のリストをリターンする。最後のシーケンスに含まれる要素は *n* より少ないかもしれない。*n* は整数であること。*n* が 0 以下の整数ならリターン値は `nil`。

```
(seq-partition '(0 1 2 3 4 5 6 7) 3)
⇒ ((0 1 2) (3 4 5) (6 7))
```

`seq-union` *sequence1* *sequence2* &optional *function* [Function]

この関数は *sequence1* と *sequence2* のいずれかに出現する要素のリストをリターンする。リターンされるリストの要素はすべて、2 要素を比較して `equal` にならないという意味において一意である。オプション引数 *function* が非 `nil` なら、それはデフォルトの `equal` のかわりに比較に使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-union [1 2 3] [3 5])
⇒ (1 2 3 5)
```

`seq-intersection` *sequence1* *sequence2* &optional *function* [Function]

この関数は *sequence1* と *sequence2* の両方に出現する要素のリストをリターンする。オプション引数 *function* が非 `nil` なら、それはデフォルトの `equal` のかわりに比較に使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-intersection [2 3 4 5] [1 3 5 6 7])
⇒ (3 5)
```

`seq-difference` *sequence1* *sequence2* &optional *function* [Function]

この関数は *sequence1* に出現するが *sequence2* に出現しない要素のリストをリターンする。オプション引数 *function* が非 `nil` なら、それはデフォルトの `equal` のかわりに比較に使用する 2 つの引数を受け取る関数であること。

```
(seq-difference '(2 3 4 5) [1 3 5 6 7])
⇒ (2 4)
```

`seq-group-by` *function* *sequence* [Function]

この関数は *sequence* の各要素に *function* を適用して、その結果をキーとして *sequence* を `alist` に分割する。キーの比較には `equal` を使用する。

```
(seq-group-by #'integerp '(1 2.1 3 2 3.2))
⇒ ((t 1 3 2) (nil 2.1 3.2))
(seq-group-by #'car '((a 1) (b 2) (a 3) (c 4)))
⇒ ((b (b 2)) (a (a 1) (a 3)) (c (c 4)))
```

`seq-into` *sequence* *type* [Function]

この関数はシーケンス *sequence* を *type* 型のシーケンスに変換する。*type* は `vector`、`string`、`list` のいずれかであること。

```
(seq-into [1 2 3] 'list)
⇒ (1 2 3)
(seq-into nil 'vector)
⇒ []
(seq-into "hello" 'vector)
⇒ [104 101 108 108 111]
```

`seq-min` *sequence* [Function]

この関数は *sequence* の最小の要素をリターンする。*sequence* の要素は数字かマーカー (Chapter 32 [Markers], page 849 を参照) でなければならない。

```
(seq-min [3 1 2])
⇒ 1
(seq-min "Hello")
⇒ 72
```


`seq-max sequence` [Function]

この関数は *sequence* の最大の要素をリターンする。 *sequence* の要素は数字かマーカーでなければならない。

```
(seq-max [1 3 2])
⇒ 3
(seq-max "Hello")
⇒ 111
```

`seq-doseq (var sequence) body...` [Macro]

このマクロは `dolist` (Section 11.5 [Iteration], page 169 を参照) と同様だが、 *sequence* にリスト、ベクター、文字列のいずれかを指定できる点が異なる。これ主な利点は副作用である。

`seq-let var-sequence val-sequence body...` [Macro]

このマクロは *var-sequence* 内で定義される変数に *val-sequence* の対応する要素をバインドする。これは分割代入 (*destructuring binding*) として知られている。 *var-sequence* の要素は、ネストされた非構造化を許容することにより自身にシーケンスを含むことができる。

var-sequence シーケンスには、 *val-sequence* の残りにバインドされる変数名が後続するような `&rest` マーカーを含めることもできる。

```
(seq-let [first second] [1 2 3 4]
  (list first second))
⇒ (1 2)
(seq-let (_ a _ b) '(1 2 3 4)
  (list a b))
⇒ (2 4)
(seq-let [a [b [c]]] [1 [2 [3]]]
  (list a b c))
⇒ (1 2 3)
(seq-let [a b &rest others] [1 2 3 4]
  others)
⇒ [3 4]
```

`pcase` パターンは分割代入にたいする代替の機能を提供する。 Section 11.4.4 [Destructuring with `pcase` Patterns], page 167 を参照のこと。

`seq-setq var-sequence val-sequence` [Macro]

このマクロは `seq-let` と同様に機能するが、 `let` ではなく `setq` で値が変数にバインドされる点が異なる。

```
(let ((a nil)
      (b nil))
  (seq-setq (_ a _ b) '(1 2 3 4))
  (list a b))
⇒ (2 4)
```

`seq-random-elt sequence` [Function]

この関数は *sequence* の要素をランダムにリターンする。

```
(seq-random-elt [1 2 3 4])
⇒ 3
(seq-random-elt [1 2 3 4])
⇒ 2
(seq-random-elt [1 2 3 4])
⇒ 4
(seq-random-elt [1 2 3 4])
⇒ 2
(seq-random-elt [1 2 3 4])
⇒ 1
```

`sequence`が空ならこの関数はエラーをシグナルする。

6.2 配列

配列 (*array*) オブジェクトは、いくつかの Lisp オブジェクトを保持するスロットをもち、これらのオブジェクトは配列の要素と呼ばれます。配列内の任意の要素は一定時間でアクセスされます。対照的にリスト内の要素のアクセスに要する時間は、その要素がリスト内のどの位置にあるかに比例します。

Emacs は 4 つの配列型 — 文字列 (*strings*, Section 2.4.8 [String Type], page 19 を参照)、ベクター (*vectors*, Section 2.4.9 [Vector Type], page 21 を参照)、ブールベクター (*bool-vectors*, Section 2.4.11 [Bool-Vector Type], page 22 を参照)、文字テーブル (*char-tables*, Section 2.4.10 [Char-Table Type], page 21 を参照) — を定義しており、これらはすべて 1 次元です。ベクターと文字テーブルは任意の型の要素を保持できますが、文字列は文字だけ、ブールベクターは `t` か `nil` しか保持できません。

4 種のすべての配列はこれらの特性を共有します:

- 配列の 1 番目の要素はインデックス 0、2 番目はインデックス 1、... となる。これは 0 基準 (*zero-origin*) のインデックスづけと呼ばれる。たとえば 4 要素の配列のインデックスは 0、1、2、3。
- 配列の長さは一度配列が作成されたら固定されるので、既存の配列の長さを変更できない。
- 評価において配列は定数 — つまりそれ自身へと評価される。
- 配列の要素は関数 `aref` で参照したり、関数 `aset` で変更できる (Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照)。

配列を作成したとき、文字テーブル以外では長さを指定しなければなりません。文字テーブルの長さは文字コードの範囲により決定されるので長さを指定できません。

原則として、テキスト文字の配列が欲しい場合は、文字列とベクターのどちらかを使用できます。実際のところ 4 つの理由により、そのような用途にたいしては、わたしたちは常に文字列を選択します:

- 文字列は同じ要素をもつベクターと比較して占めるスペースが 1/4 である。
- 文字列の内容はテキストとして、より明解な方法によりプリントされる。
- 文字列はテキストプロパティを保持できる。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照のこと。
- Emacs の特化した編集機能と I/O 機能の多くが文字列だけに適用される。たとえば文字列をバッファに挿入する方法では、文字のベクターをバッファに挿入できない。Chapter 4 [Strings and Characters], page 52 を参照のこと

対照的に、(キーシーケンスのような) キーボード入力文字の配列では、多くのキーボード入力文字は文字列に収まる範囲の外にあるので、ベクターが必要になるでしょう。Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照してください。

6.3 配列を操作する関数

このセクションではすべての型の配列に適用される関数を説明します。

`arrayp` *object* [Function]
この関数は *object* が配列 (ベクター、文字列、ブールベクター、文字テーブル) なら *t* をリターンする。

```
(arrayp [a])
⇒ t
(arrayp "asdf")
⇒ t
(arrayp (syntax-table))    ;; 文字テーブル
⇒ t
```

`aref` *arr index* [Function]
この関数は *arr* (配列かレコード) の *index* 番目の要素をリターンする。1 番目の要素のインデックスは 0。

```
(setq primes [2 3 5 7 11 13])
⇒ [2 3 5 7 11 13]
(aref primes 4)
⇒ 11
(aref "abcdefg" 1)
⇒ 98           ; 'b'の ASCIIコードは 98
```

Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 の関数 `elt` も参照されたい。

`aset` *array index object* [Function]
この関数は *array* の *index* 番目の要素を *object* にセットする。この関数は *object* をリターンする。

```
(setq w (vector 'foo 'bar 'baz))
⇒ [foo bar baz]
(aset w 0 'fu)
⇒ fu
w
⇒ [fu bar baz]

;; copy-sequenceは後で変更する文字列をコピーする
(setq x (copy-sequence "asdfasfd"))
⇒ "asdfasfd"
(aset x 3 ?Z)
⇒ 90
x
⇒ "asdZasfd"
```

`array` は mutable であること。Section 2.9 [Mutability], page 36 を参照のこと。

`array` が文字列で *object* が文字でなければ、結果は `wrong-type-argument` エラーとなる。この関数は文字列の挿入で必要なら、ユニバイト文字列をマルチバイト文字列に変換する。

`fillarray` *array object* [Function]

この関数は配列 *array* を *object* で充填するので、*array* のすべての要素は *object* になる。この関数は *array* をリターンする。

```
(setq a (copy-sequence [a b c d e f g]))
⇒ [a b c d e f g]
(fillarray a 0)
⇒ [0 0 0 0 0 0 0]
a
⇒ [0 0 0 0 0 0 0]
(setq s (copy-sequence "When in the course"))
⇒ "When in the course"
(fillarray s ?-)
⇒ "-----"
```

array が文字列で *object* が文字でなければ、結果は `wrong-type-argument` エラーとなる。

配列と判っているオブジェクトにたいしては、一般的なシーケンス関数 `copy-sequence` と `length` が有用なときがよくあります。Section 6.1 [Sequence Functions], page 98 を参照してください。

6.4 ベクター

ベクター (*vector*) とは任意の Lisp オブジェクトを要素にもつことができる、一般用途のための配列です (対照的に文字列の要素は文字のみ。Chapter 4 [Strings and Characters], page 52 を参照)。Emacs ではベクターはキーシーケンス (Section 23.1 [Key Sequences], page 465 を参照)、シンボル検索用のテーブル (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照)、バイトコンパイルされた関数表現の一部 (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照) などの多くの目的で使用されます。

他の配列と同様、ベクターは 0 基準のインデックスづけを使用し、1 番目の要素はインデックス 0 になります。

ベクターは角カッコ (square brackets) で囲まれた要素としてプリントされます。したがってシンボル `a`、`b`、`a` を要素にもつベクターは、`[a b a]` とプリントされます。Lisp 入力として同じ方法でベクターを記述できます。

文字列や数値と同様にベクターは定数として評価され、評価された結果は同じベクターになります。ベクターの要素は評価も確認もされません。Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照してください。角カッコ (square brackets) で記述されたベクターを `aset` や他の破壊的操作を通じて修正しないでください。Section 2.9 [Mutability], page 36 を参照してください。

以下はこれらの原理を表す例です:

```
(setq avector [1 two '(three) "four" [five]])
⇒ [1 two '(three) "four" [five]]
(eval avector)
⇒ [1 two '(three) "four" [five]]
(eq avector (eval avector))
⇒ t
```

6.5 ベクターのための関数

ベクターに関連した関数をいくつか示します:

`vectorp` *object* [Function]

この関数は *object* がベクターなら `t` をリターンする。

```
(vectorp [a])
⇒ t
(vectorp "asdf")
⇒ nil
```

`vector` &rest *objects* [Function]

この関数は引数 *objects* を要素にもつベクターを作成してリターンする。

```
(vector 'foo 23 [bar baz] "rats")
⇒ [foo 23 [bar baz] "rats"]
(vector)
⇒ []
```

`make-vector` *length object* [Function]

この関数は各要素が *object* に初期化された、*length* 個の要素からなる新しいベクターをリターンする。

```
(setq sleepy (make-vector 9 'Z))
⇒ [Z Z Z Z Z Z Z Z Z]
```

`vconcat` &rest *sequences* [Function]

この関数は *sequences* のすべての要素を含む新しいベクターをリターンする。引数 *sequences* は正リスト、ベクター、文字列、ブールベクター。 *sequences* が与えられれば空のベクターがリターンされる。

値は空のベクター、またはすべての既存ベクターと `eq` ではないような空ではない新しいベクターのいずれか。

```
(setq a (vconcat '(A B C) '(D E F)))
⇒ [A B C D E F]
(eq a (vconcat a))
⇒ nil
(vconcat)
⇒ []
(vconcat [A B C] "aa" '(foo (6 7)))
⇒ [A B C 97 97 foo (6 7)]
```

`vconcat` 関数は、引数としてバイトコード関数オブジェクトも受け取ることができる。これはバイトコード関数オブジェクトの内容全体にアクセスするのを容易にするための特別な機能である。Section 17.7 [Byte-Code Objects], page 314 を参照のこと。

結合を行なう他の関数については Section 13.6 [Mapping Functions], page 235 の `mapconcat`、Section 4.3 [Creating Strings], page 53 の `concat`、Section 5.4 [Building Lists], page 79 の `append` を参照されたい。

`append` 関数はベクターを同じ要素をもつリストに変換する方法も提供します:

```
(setq avector [1 two (quote (three)) "four" [five]])
⇒ [1 two '(three) "four" [five]]
(append avector nil)
⇒ (1 two '(three) "four" [five])
```

6.6 文字テーブル

文字テーブル (`char-table`) はベクターとよく似ていますが、文字テーブルは文字コードによりインデックスづけされます。文字テーブルのインデックスには、修飾キーをとみなわない任意の有効な文字コードを使用できます。他の配列と同様に、`aref`と`aset`で文字テーブルの要素にアクセスできます。加えて、文字テーブルは追加のデータを保持するために、特定の文字コードに関連づけられていないエキストラスロット (*extra slots*) をもつことができます。ベクターと同様、文字テーブルは定数として評価され、任意の型の要素を保持できます。

文字テーブルはそれぞれサブタイプ (*subtype*) をもち、これは2つの目的をもつシンボルです:

- サブタイプはそれがなんのための文字テーブルなのかを簡単に表す方法を提供する。たとえばディスプレイテーブル (`display tables`) はサブタイプが `display-table` の文字テーブルであり、構文テーブル (`syntax tables`) はサブタイプが `syntax-table` の文字テーブル。以下で説明するように関数 `char-table-subtype` を使用してサブタイプの問い合わせが可能。
- サブタイプは文字テーブル内のいくつかのエキストラスロット (*extra slots*) を制御する。エキストラスロットの数は、そのサブタイプの `char-table-extra-slots` シンボルプロパティ (Section 9.4 [Symbol Properties], page 134 を参照) により指定され、値は0から10の整数。サブタイプにそのようなシンボルプロパティがなければ、その文字テーブルはエキストラスロットをもたない。

文字テーブルは親 (*parent*) をもつことができ、これは他の文字テーブルです。文字テーブルが親をもつ場合、その文字テーブルで特定の文字 *c* にたいして `nil` が指定されていたら、親と指定された文字テーブルで指定された値を継承します。言い方を変えると、文字テーブル `char-table` で *c* に `nil` が指定されていたら、`(aref char-table c)` は `char-table` の親の値をリターンします。

文字テーブルはデフォルト値 (*default value*) をもつこともできます。デフォルト値をもつとき、文字テーブル `char-table` が *c* にたいして `nil` 値を指定すると、`(aref char-table c)` はデフォルト値をリターンします。

`make-char-table subtype &optional init` [Function]

サブタイプ *subtype* (シンボル) をもち、新たに作成された文字テーブルをリターンする。各要素は *init* に初期化され、デフォルトは `nil`。文字テーブルが作成された後で、文字テーブルのサブタイプを変更することはできない。

すべての文字テーブルは、インデックスとなる任意の有効な文字テーブルのための空間をもつので、文字テーブルの長さを指定する引数はない。

subtype がシンボルプロパティ `char-table-extra-slots` をもつなら、それはその文字列テーブル内のエキストラスロットの数を指定する。値には0から10の整数を指定し、これ以外なら `make-char-table` はエラーとなる。*subtype* がシンボルプロパティ `char-table-extra-slots` (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照) をもたなければ、その文字テーブルはエキストラスロットをもたない。

`char-table-p object` [Function]

この関数は *object* が文字テーブルなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`char-table-subtype char-table` [Function]

この関数は *char-table* のサブタイプのシンボルをリターンする。

文字テーブルのデフォルト値にアクセスするための特別な関数は存在しません。これを行なうには `char-table-range` を使用します (以下参照)。

`char-table-parent` *char-table* [Function]
この関数は *char-table* の親をリターンする。親は常に `nil` か他の文字テーブルである。

`set-char-table-parent` *char-table new-parent* [Function]
この関数は *char-table* の親を *new-parent* にセットする。

`char-table-extra-slot` *char-table n* [Function]
この関数は *char-table* のエキストラスロット *n* (0 基準) の内容をリターンする。文字テーブルのエキストラスロットの数は文字テーブルのサブタイプにより決定される。

`set-char-table-extra-slot` *char-table n value* [Function]
この関数は *char-table* のエキストラスロット *n* (0 基準) に *value* を格納する。

文字テーブルは 1 つの文字コードにたいして 1 つの要素値 (element value) を指定できます。文字テーブルは文字セット全体にたいして値を指定することもできます。

`char-table-range` *char-table range* [Function]
この関数は文字範囲 *range* にたいして *char-table* で指定された値をリターンする。可能な *range* は以下のとおり:

`nil` デフォルト値への参照。

char 文字 *char* にたいする要素への参照 (*char* は有効な文字コードであると仮定)。

(*from . to*)

包括的な範囲 '*[from..to]*' 内のすべての文字を参照するコンセル。

`set-char-table-range` *char-table range value* [Function]
この関数は *char-table* 内の文字範囲 *range* にたいして値をセットする。可能な *range* は以下のとおり:

`nil` デフォルト値への参照。

`t` 文字コード範囲の全体を参照。

char 文字 *char* にたいする要素への参照 (*char* は有効な文字コードであると仮定)。

(*from . to*)

包括的な範囲 '*[from..to]*' 内のすべての文字を参照するコンセル。

`map-char-table` *function char-table* [Function]

この関数は *char-table* の非 `nil` 値ではない各要素にたいして引数 *function* を呼び出す。 *function* の呼び出しでは 2 つの引数 (*key* と *value*) が指定される。 *key* は `char-table-range` にたいする可能な *range* (有効な文字か、同じ値を共有する文字範囲を指定するコンセル (*from . to*))。 *value* は (`char-table-range` *char-table* *key*) がリターンする値。

全体として、 *function* に渡される *key-value* のペアは *char-table* に格納されたすべての値を表す。

リターン値は常に `nil` である。 `map-char-table` 呼び出しを有用にするために *function* は副作用をもつこと。たとえば以下は構文テーブルを調べる方法:

```
(let (accumulator)
  (map-char-table
   (lambda (key value)
```

```

      (setq accumulator
        (cons (list
              (if (consp key)
                  (list (car key) (cdr key))
                  key)
              value)
              accumulator)))
      (syntax-table))
      accumulator)
⇒
(((2597602 4194303) (2)) ((2597523 2597601) (3))
 ... (65379 (5 . 65378)) (65378 (4 . 65379)) (65377 (1))
 ... (12 (0)) (11 (3)) (10 (12)) (9 (0)) ((0 8) (3)))

```

6.7 ブールベクター

ブールベクター (`bool-vector`) はベクターとよく似ていますが、値に `t` と `nil` しか格納できません。ブールベクターの要素に非 `nil` 値の格納を試みると、そこには `t` が格納されます。すべての配列と同様、ブールベクターのインデックスは 0 から開始され、一度ブールベクターが作成されたら長さを変更することはできません。ブールベクターは定数として評価されます。

ブールベクターを処理する特別な関数はいくつかあります。その関数以外にも、他の種類の配列に使用されるのと同じ関数でブールベクターを操作できます。

`make-bool-vector` *length initial* [Function]
initial に初期化された *length* 要素の新しいブールベクターをリターンする。

`bool-vector` **&rest** *objects* [Function]
この関数は引数 *objects* を要素にもつブールベクターを作成してリターンする。

`bool-vector-p` *object* [Function]
この関数は *object* がブールベクターであれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

以下で説明するように、ブールベクターのセット処理を行なう関数はいくつかあります:

`bool-vector-exclusive-or` *a b &optional c* [Function]
ブールベクター *a* と *b* のビットごとの排他的論理和 (*bitwise exclusive or*) をリターンする。オプション引数 *c* が与えられたら、この処理の結果は *c* に格納される。引数にはすべて同じ長さのブールベクターを指定すること。

`bool-vector-union` *a b &optional c* [Function]
ブールベクター *a* と *b* のビットごとの論理和 (*bitwise or*) をリターンする。オプション引数 *c* が与えられたら、この処理の結果は *c* に格納される。引数にはすべて同じ長さのブールベクターを指定すること。

`bool-vector-intersection` *a b &optional c* [Function]
ブールベクター *a* と *b* のビットごとの論理積 (*bitwise and*) をリターンする。オプション引数 *c* が与えられたら、この処理の結果は *c* に格納される。引数にはすべて同じ長さのブールベクターを指定すること。

`bool-vector-set-difference a b &optional c` [Function]
 ブールベクター *a* と *b* の差集合 (*set difference*) をリターンする。オプション引数 *c* が与えられたら、この処理の結果は *c* に格納される。引数にはすべて同じ長さのブールベクターを指定すること。

`bool-vector-not a &optional b` [Function]
 ブールベクター *a* の補集合 (*set complement*) をリターンする。オプション引数 *b* が与えられたら、この処理の結果は *b* に格納される。引数にはすべて同じ長さのブールベクターを指定すること。

`bool-vector-subsetp a b` [Function]
a 内のすべての *t* 値が *b* でも *t* 値なら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。引数にはすべて同じ長さのブールベクターを指定すること。

`bool-vector-count-consecutive a b i` [Function]
i から始まる *a* の、*b* と等しい連続する要素の数をリターンする。*a* はブールベクターで、*b* は *t* か *nil*、*i* は *a* のインデックス。

`bool-vector-count-population a` [Function]
 ブールベクター *a* から *t* であるような要素の数をリターンする。

長さ 8 以下のブール値のプリント表記は 1 文字で表されます。

```
(bool-vector t nil t nil)
⇒ #&4"^E"
(bool-vector)
⇒ #&0""
```

他のベクター同様、`vconcat` を使用してブールベクターをプリントできます:

```
(vconcat (bool-vector nil t nil t))
⇒ [nil t nil t]
```

以下はブールベクターを作成、確認、更新する別の例です:

```
(setq bv (make-bool-vector 5 t))
⇒ #&5"^_"
(aref bv 1)
⇒ t
(aset bv 3 nil)
⇒ nil
bv
⇒ #&5"^W"
```

`control-1` の 2 進コードは 11111、`control-W` は 10111 なので、この結果は理にかなっています。

6.8 オブジェクト用固定長リングの管理

リング (*ring*) は挿入、削除、ローテーション、剰余 (*modulo*) でインデックスづけされた、参照と走査 (*traversal*) をサポートする固定長のデータ構造です。ring パッケージにより効率的なリングデータ構造が実装されています。このパッケージは、このセクションにリストした関数を提供します。

Emacs にある kill リングやマークリングのようないくつかのリングは、実際には単なるリストとして実装されていることに注意してください。したがってこれらのリングにたいしては、以下の関数は機能しないでしょう。

`make-ring size` [Function]
この関数は `size` オブジェクトを保持できる、新しいリングをリターンする。`size` は整数。

`ring-p object` [Function]
この関数は `object` がリングなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`ring-size ring` [Function]
この関数は `ring` の最大の要素数をリターンする。

`ring-length ring` [Function]
この関数は `ring` に現在含まれるオブジェクトの数をリターンする。値が `ring-size` のリターンする値を超えることはない。

`ring-elements ring` [Function]
この関数は `ring` 内のオブジェクトのリストをリターンする。リストの順序は新しいオブジェクトが先頭になる。

`ring-copy ring` [Function]
この関数は新しいリングとして `ring` のコピーをリターンする。新しいリングは `ring` と同じ (eq な) オブジェクトを含む。

`ring-empty-p ring` [Function]
この関数は `ring` が空なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

リング内の一番新しい要素は常にインデックス 0 をもちます。より大きいインデックスは、より古い要素に対応します。インデックスはリング長の modulo により計算されます。インデックス -1 は一番古い要素、-2 は次に古い要素、... となります。

`ring-ref ring index` [Function]
この関数はインデックス `index` にある `ring` 内のオブジェクトをリターンする。`index` には負やリング長より大きい数を指定できる。`ring` が空なら `ring-ref` はエラーをシグナルする。

`ring-insert ring object` [Function]
この関数は一番新しい要素として `object` を `ring` に挿入して `object` をリターンする。
リングが満杯なら新しい要素用の空きを作るために、挿入により一番古い要素が削除される。

`ring-remove ring &optional index` [Function]
`ring` からオブジェクトを削除してそのオブジェクトをリターンする。引数 `index` はどのアイテムを削除するかを指定する。これが `nil` なら、それは一番古いアイテムを削除することを意味する。`ring` が空なら `ring-remove` はエラーをシグナルする。

`ring-insert-at-beginning ring object` [Function]
この関数は一番古い要素として `object` を `ring` に挿入する。リターン値に意味はない。
リングが満杯なら、この関数は挿入される要素のための空きを作るために一番新しい要素を削除する。

`ring-resize ring size` [Function]
`ring` のサイズを `size` にセットする。新たなサイズのほうが小さければリング内の古いアイテムは破棄される。

リングサイズを超過しないよう注意すれば、そのリングを FIFO(first-in-first-out: 先入れ先出し) のキューとして使用することができます。たとえば:

```
(let ((fifo (make-ring 5)))
  (mapc (lambda (obj) (ring-insert fifo obj))
        '(0 one "two")))
(list (ring-remove fifo) t
      (ring-remove fifo) t
      (ring-remove fifo)))
⇒ (0 t one t "two")
```

7 レコード

レコードの目的は Emacs にビルトインされていない新たな型のオブジェクトをプログラマーが作成できるようにすることです。これらは `cl-defstruct` や `defclass` のインスタンスを表現する基礎として使用されています。

レコードオブジェクトは内部的にはベクターと似ています。レコードオブジェクトのスロットは `aref` を使用してアクセス可能であり、`copy-sequence` を使用してコピーできます。しかし最初のスロットは `type-of` がリターンする型を保持するために使用されます。更に現実装ではレコードは最大で 4096 スロットを所有できますが、ベクターはそれより多くのスロットを所有できます。レコードは配列と同じように 0 基準のインデックスを使用するので、最初のスロットはインデックスが 0 になります。

型スロット (`type slot`) はシンボルか型記述子であるべきです。型記述子なら型を命名するシンボルがリターンされます。Section 2.4.18 [Type Descriptors], page 24 を参照してください。その他の種類のオブジェクトはすべてそのままリターンされます。

レコードのプリント表現では '#s' の後にコンテンツを指定するリストが続きます。リストの最初の要素はそのレコードの型である必要があります。後続の要素はレコードのスロットです。

レコードの型を新たに定義する Lisp プログラムは他の型名との衝突を避けるために、通常はレコード型を導入する部分では型名にパッケージの命名規約を使用するべきです。衝突する可能性がある型名は、パッケージが定義したレコード型のロード時には不明かもしれないことに注意してください。これらは将来のある時点でロードされる可能性があります。

レコードは評価にたいして定数とみなされます。評価すると結果は同じレコードになります。レコードは評価されずにスロットのチェックさえ行われません。Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照してください。

7.1 レコード関数

`recordp object` [Function]

この関数は `object` がレコードなら `t` をリターンする。

```
(recordp #s(a))
⇒ t
```

`record type &rest objects` [Function]

この関数は型が `type` であり、残りのスロットが残りの引数 `objects` であるようなレコードを作成してリターンする。

```
(record 'foo 23 [bar baz] "rats")
⇒ #s(foo 23 [bar baz] "rats")
```

`make-record type length object` [Function]

この関数は型が `type`、`object` で初期化されたスロット数が `length` の新たなレコードをリターンする。

```
(setq sleepy (make-record 'foo 9 'Z))
⇒ #s(foo Z Z Z Z Z Z Z Z Z)
```

7.2 後方互換

レコードを使用しない古いバージョンの `cl-defstruct` でコンパイルされたコードを新しい Emacs で実行したときに問題が発生するかもしれません。この問題を軽減するために、Emacs は古い `cl-defstruct` の使用を検知した際に古い構造体オブジェクトがレコードであるかのように処理するモードを有効にします。

`cl-old-struct-compat-mode` *arg* [Function]

arg が正なら旧スタイルの構造体にたいする後方互換を有効にする。

8 ハッシュテーブル

ハッシュテーブル (hash table) は非常に高速なルックアップテーブルの一種で、キーに対応する値をマップするという点では alist(Section 5.8 [Association Lists], page 92 を参照) に似ています。ハッシュテーブルは以下の点で alist と異なります:

- ハッシュテーブルでのルックアップ (lookup: 照合) は、巨大なテーブルにたいして非常に高速である — 実際のところルックアップに必要な時間は、そのテーブルに格納されている要素数とは基本的に無関係である。ハッシュテーブルには一定のオーバーヘッドが多少あるので、小さいテーブル (数十の要素) では alist のほうが高速だろう。
- ハッシュテーブル内の対応関係に特定の順序はない。
- 2 つの alist で共通の末尾 (tail) を共有させるような、2 つのハッシュテーブル間で構造を共有する方法はない。

Emacs Lisp は一般的な用途のハッシュテーブルデータ型とともに、それら进行处理する一連の関数を提供します。ハッシュテーブルは '#s'、その後ハッシュテーブルのプロパティと内容を指定するリストが続く、特別なプリント表現をもちます。Section 8.1 [Creating Hash], page 123 を参照してください (ハッシュ表記の最初に使用される '#' 文字は、読み取り表現をもたないオブジェクトのプリント表現であり、これはハッシュテーブルに何も行わない。Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照のこと)。

obarray (オブジェクト配列) もハッシュテーブルの一種ですが、これらは異なる型のオブジェクトであり、intern (インターン) されたシンボルを記録するためだけに使用されます (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照)。

8.1 ハッシュテーブルの作成

ハッシュテーブルを作成する基本的な関数は make-hash-table です。

make-hash-table &rest keyword-args [Function]

この関数は指定された引数に対応する新しいハッシュテーブルを作成する。引数はキーワード (特別に認識される独自のシンボル) と、それに対応する値を交互に指定することで構成される。

make-hash-table ではいくつかのキーワードが意味をもつが、実際に知る必要があるのは :test と :weakness の 2 つだけである。

:test test

これはそのハッシュテーブルにたいしてキーを照合する方法を指定する。デフォルトは eq1 であり他の代替としては eq や equal がある:

eq1 キーが数字ならそれらが equal、つまりそれらの値が等しくどちらも整数か浮動小数点数なら同一。それ以外なら別の 2 つのオブジェクトは決して同一とならない。

eq 別の 2 つの Lisp オブジェクトはすべて別のキーになる。

equal 別の 2 つの Lisp オブジェクトで、それらが equal なら同一のキーである。

test にたいして追加の選択肢を定義するために、define-hash-table-test (Section 8.3 [Defining Hash], page 126 を参照) を使用することができる。

:weakness weak

ハッシュテーブルの *weakness*(強度) は、ハッシュテーブル内に存在するキーと値をガーベージコレクションから保護するかどうかを指定する。

値 *weak*には *nil*、*key*、*value*、*key-or-value*、*key-and-value*、または *t*(*key-and-value*のエイリアス) のいずれかを指定しなければならない。*weak*が *key*ならそのハッシュテーブルは、(キーが他の場所で参照されていないならば) ハッシュテーブルのキーがガーベージコレクトされるのを妨げられない。ある特定のキーがガーベージコレクトされると、それに対応する連想はハッシュテーブルから削除される。

*weak*が *value*ならそのハッシュテーブルは、(値が他の場所で参照されていないならば) ハッシュテーブルの値がガーベージコレクトされるのを妨げられない。ある特定の値がガーベージコレクトされると、それに対応する連想はハッシュテーブルから削除される。

*weak*が *key-and-value*(か *t*) なら、その連想を保護するためにはキーと値の両方が生きていなければならない。したがってそのハッシュテーブルは、キーと値の一方だけをガーベージコレクトから守ることはしない。キーか値のどちらか一方がガーベージコレクトされたら、その連想は削除される。

*weak*が *key-or-value*なら、キーか値のどちらか一方で、その連想を保護することができる。したがってキーと値の両方がガーベージコレクトされたときだけ(それがハッシュテーブル自体にたいする参照でなければ)、ハッシュテーブルからその連想が削除される。

*weak*のデフォルトは *nil*なので、ハッシュテーブルから参照されているキーと値はすべてガーベージコレクションから保護される。

:size size

これはそのハッシュテーブルに保管しようとしている、連想の数にたいするヒントを指定する。数が概算で判っていれば、この方法でそれを指定して処理を若干効率的にすることができる。小さすぎるサイズを指定すると、そのハッシュテーブルは必要に応じて自動的に拡張されるが、これを行なうために時間が余計にかかる。

デフォルトのサイズは 65。

:rehash-size rehash-size

ハッシュテーブルに連想を追加するとき、そのテーブルが満杯ならテーブルを自動的に拡張する。この値はその際にどれだけハッシュテーブルを拡張するかを指定する。

*rehash-size*が整数(正であること)なら、通常のサイズに *rehash-size*に近い値を加えることによりハッシュテーブルが拡張される。*rehash-size*が浮動小数(1より大きい方がよい)なら、古いサイズにその数に近い値を乗じることによりハッシュテーブルが拡張される。

デフォルト値は 1.5。

:rehash-threshold threshold

これはハッシュテーブルが一杯(なのでもっと大きく拡張する必要がある)だと判断される基準を指定する。*threshold*の値は 1 以下の正の浮動小数点数であること。実際のエントリー数が通常のサイズにたいする指定した割合に近い値を超えるとハッシュテーブルは一杯(full)になる。*threshold*のデフォルトは 0.8125。

ハッシュテーブルのプリント表現を使用してハッシュテーブルを作成することもできます。指定されたハッシュテーブル内の各要素が、有効な入力構文 (Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照) をもっていれば、Lisp リーダーはこのプリント表現を読み取ることができます。たとえば以下は値 `val1` (シンボル) と `300` (数字) に関連づけられた、キー `key1` と `key2` (両方ともシンボル) をハッシュテーブルに指定します。

```
#s(hash-table size 30 data (key1 val1 key2 300))
```

しかしこれを Emacs Lisp コードで使用する際には、ハッシュテーブルを新たに作成するかどうかは未定義であることに注意してください。ハッシュテーブルを新たに作成したければ、常に `make-hash-table` を使う必要があります (Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照)。

ハッシュテーブルのプリント表現は `#s` と、その後の `'hash-table'` で始まるリストにより構成されます。このリストの残りの部分はそのハッシュテーブルのプロパティと初期内容を指定する、0 個以上のプロパティと値からなるペアで構成されるべきです。プロパティと値はそのまま読み取られます。有効なプロパティ名は `size`、`test`、`weakness`、`rehash-size`、`rehash-threshold`、`data` です。 `data` プロパティは、初期内容にたいするキーと値のペアからなるリストであるべきです。他のプロパティは、上記で説明した `make-hash-table` のキーワード (`:size`、`:test` など) と同じ意味をもちます。

バッファーやフレームのような、入力構文をもたないオブジェクトを含んだ初期内容をもつハッシュテーブルを指定できないことに注意してください。そのようなオブジェクトは、ハッシュテーブルを作成した後に追加します。

8.2 ハッシュテーブルへのアクセス

このセクションではハッシュテーブルにアクセスしたり、連想を保管する関数を説明します。比較方法による制限がない限り、一般的には任意の Lisp オブジェクトをハッシュキーとして使用できます。

`gethash key table &optional default` [Function]

この関数は `table` の `key` を照合してそれに関連づけられた `value`、`table` 内に `key` をもつ連想が存在しなければ `default` をリターンする。

`puthash key value table` [Function]

この関数は `table` 内に値 `value` をもつ `key` の連想を挿入します。 `table` がすでに `key` の連想をもつなら、`value` で古い連想値を置き換える。この関数は常に `value` をリターンする。

`remhash key table` [Function]

この関数は `table` に `key` の連想があればそれを削除する。 `key` が連想をもたなければ `remhash` は何も行なわない。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp では `remhash` が実際に連想を削除したときは非 `nil`、それ以外は `nil` をリターンする。 Emacs Lisp では `remhash` は常に `nil` をリターンする。

`clrhash table` [Function]

この関数はハッシュテーブル `table` からすべての連想を削除するので、そのハッシュテーブルは空になる。これはハッシュテーブルのクリーニング (*clearing*) とも呼ばれる。 `clrhash` は空の `table` をリターンする。

`maphash function table` [Function]

この関数は `table` 内の各連想にたいして一度ずつ `function` を呼び出す。関数 `function` は 2 つの引数 — `table` にリストされた `key` と、それに関連づけられた `value` — を受け取ること。 `maphash` は `nil` をリターンする。

8.3 ハッシュの比較の定義

`define-hash-table-test`でキーを照合する新しい方法を定義できます。この機能を使用するにはハッシュテーブルの動作方法と、ハッシュコード (*hash code*) の意味を理解する必要があります。

概念的にはハッシュテーブルを1つの連想を保持できるスロットがたくさんある巨大な配列として考えることができます。キーを照合するにはまず、`gethash`がキーから整数(ハッシュコード)を計算します。配列の長さを法(modulo)としてこの整数を縮小して(訳注: 配列の長さで割った余りの整数にして)、配列内のインデックスを生成することができます。それから探しているキーが見つかったかどうか確認するためにそのスロット、必要なら近くのスロットを調べます。

したがってキーを照合する新たな方法を定義するにはキーからハッシュコードを計算する関数、および2つのキーを直接比較する関数の両方を指定する必要があります。この2つの関数は互いに一貫性をもつ必要があります。すなわちキーを比較してequalなら、2つのキーのハッシュコードは同一であるべきです。さらに(ガーベジコレクターからの呼び出しのように)2つの関数は任意のタイミングで呼び出される可能性があるので、関数が副作用をもたないこと、すぐにリターンすること、そしてこれらの関数の挙動はそのキーの不変の性質だけに依存する必要があります。

`define-hash-table-test` *name test-fn hash-fn* [Function]

この関数は *name* という名前の新たなハッシュテーブルテストを定義します。

この方法で *name* を定義した後は、`make-hash-table` の引数 *test* にこれを使用することができます。これを行なう際は、そのハッシュテーブルのキー値の比較に *test-fn*、キー値からハッシュコードを計算するために *hash-fn* を使用することになる。

関数 *test-fn* は2つの引数(2つのキー)をとり、それらが同一と判断されたときは非 `nil` をリターンする。

関数 *hash-fn* は1つの引数(キー)を受け取り、そのキーのハッシュコード(整数)をリターンすること。よい結果を得るために、その関数は負の `fixnum` を含む `fixnum` の全範囲をハッシュコードに使用すること。

指定された関数は、プロパティ `hash-table-test` の配下の、*name* というプロパティリストに格納される。そのプロパティの値形式は (*test-fn hash-fn*)。

`sxhash-equal` *obj* [Function]

この関数は Lisp オブジェクト *obj* のハッシュコードをリターンする。リターン値は *obj* と、それが指す別の Lisp オブジェクトの内容を表す整数。

2つのオブジェクト *obj1* と *obj2* が `equal` ならば (`sxhash-equal obj1`) と (`sxhash-equal obj2`) は同じ整数になる。

2つのオブジェクトが `equal` でなければ、通常なら `sxhash-equal` がリターンする値は異なるが常に異なるとも限らない。`sxhash-equal` はネストされた構造体を深く再帰しないことによって十分高速になるようデザインされている(ハッシュテーブルのインデックス作成に使用するため)。加えて稀に(運次第)ではあるが `sxhash-equal` が同じ結果を与える、2つの異なって見えるシンプルなオブジェクトに出会うことがあるかもしれない。したがって一般的にはオブジェクトが変更されたかどうかのチェックに `sxhash-equal` を用いることはできない。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp ではこれに似た関数は `sxhash` と呼ばれる。Emacs は互換性のために `sxhash-equal` にたいするエイリアスとしてこの名前を提供している。

`sxhash-eq` *obj* [Function]

この関数は Lisp オブジェクト *obj* にたいするハッシュコードをリターンする。結果は *obj* の識別値であり内容が反映されているわけではない。

2つのオブジェクト *obj1* と *obj2* が `eq` なら `(sxhash-eq obj1)` と `(sxhash-eq obj2)` は同じ整数になる。

`sxhash-eql obj` [Function]

この関数は `eq1` による比較に適した Lisp オブジェクト *obj* にたいするハッシュコードをリターンする。つまり浮動小数点数と `bignum` 以外の *obj* なら、それにたいする識別値 (浮動小数点数ならその値にたいするハッシュコード) を生成する。

2つのオブジェクト *obj1* と *obj2* が `eq1` なら `(sxhash-eql obj1)` と `(sxhash-eql obj2)` は同じ整数になる。

以下は `case` を区別しない文字列のキーをもつハッシュテーブルを作成する例です。

```
(defun string-hash-ignore-case (a)
  (sxhash-equal (upcase a)))

(define-hash-table-test 'ignore-case
  'string-equal-ignore-case 'string-hash-ignore-case)

(make-hash-table :test 'ignore-case)
```

以下は事前に定義されたテスト値 `equal` と等価なテストを行なうハッシュテーブルを定義できるという例です。キーは任意の Lisp オブジェクトで、`equal` に見えるオブジェクトは同じキーと判断されます。

```
(define-hash-table-test 'contents-hash 'equal 'sxhash-equal)

(make-hash-table :test 'contents-hash)
```

ハッシュ関数の実装はセッション間や異なるアーキテクチャー間で変わる可能性のあるオブジェクトストレージのいくつかの詳細を使用するので、Lisp プログラムは Emacs セッションの間はハッシュコードが保存されることに依存するべきではありません。

8.4 ハッシュテーブルのためのその他関数

以下はハッシュテーブルに作用する他の関数です。

`hash-table-p table` [Function]

この関数は *table* がハッシュテーブルオブジェクトなら非 `nil` をリターンする。

`copy-hash-table table` [Function]

この関数は *table* のコピーを作成してリターンする。そのテーブル自体がコピーされたものである場合のみ、キーと値が共有される。

`hash-table-count table` [Function]

この関数は *table* 内の実際のエントリー数をリターンする。

`hash-table-test table` [Function]

この関数はハッシュを行なう方法と、キーを比較する方法を指定するために、*table* 作成時に与えられた *test* の値をリターンする。Section 8.1 [Creating Hash], page 123 の `make-hash-table` を参照されたい。

`hash-table-weakness table` [Function]

この関数はハッシュテーブル *table* に指定された *weak* の値をリターンする。

- `hash-table-rehash-size` *table* [Function]
この関数は *table* の `rehash-size` をリターンする。
- `hash-table-rehash-threshold` *table* [Function]
この関数は *table* の `rehash-threshold` をリターンする。
- `hash-table-size` *table* [Function]
この関数は *table* の現在の定義されたサイズをリターンする。

9 シンボル

シンボル (*symbol*) は一意な名前をもつオブジェクトです。このチャプターではシンボル、シンボルの構成要素とプロパティリスト、およびシンボルの作成とインターンする方法を説明します。別のチャプターではシンボルを変数として使用したり、関数名として使用する方法が説明されています。Chapter 12 [Variables], page 183 と Chapter 13 [Functions], page 224 を参照してください。シンボルの正確な入力構文については、Section 2.4.4 [Symbol Type], page 14 を参照してください。

`symbolp`を使用して、任意の Lisp オブジェクトがシンボルかどうかをテストできます:

```
symbolp object [Function]
  この関数は object がシンボルなら t、それ以外は nil をリターンする。
```

9.1 シンボルの構成要素

各シンボルは 4 つの構成要素 (もしくは “セル”) をもち、構成要素はそれぞれ別のオブジェクトを参照します:

プリント名 (*print name*)

そのシンボルの名前。

値 (*value*) 変数としてのそのシンボルの現在値。

関数 (*function*)

そのシンボルの関数定義。シンボル、キーマップ、キーボードマクロも保持できる。

プロパティリスト (*property list*)

そのシンボルのプロパティリスト。

プリント名のセルは常に文字列を保持し、それを変更することはできません。他の 3 つのセルには、任意の Lisp オブジェクトをセットすることができます。

プリント名のセルはシンボルの名前となる文字列を保持します。シンボルはシンボル名によりテキストとして表されるので、2 つのシンボルが同じ名前をもたないことが重要です。Lisp リーダーはシンボルを読み取るごとに、それを新規作成する前に、指定されたシンボルがすでに存在するかを調べます。シンボルの名前を得るには関数 `symbol-name` (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) を使用します。しかしシンボルがそれぞれ一意なプリント名 (*print name*) を 1 つだけもつとしても、“ショートハンド (*shorthand*)” と呼ばれる違うエイリアス名を通じて同じシンボルを参照することは可能です (Section 9.5 [Shorthands], page 138 を参照)。

値セルは変数としてのシンボルの値 (そのシンボル自身が Lisp 式として評価されたときに得る値) を保持します。ローカルバインディング (*local binding*) やスコーピングルール (*scoping rules*) 等のような複雑なものを含めて、変数のセットや取得方法については Chapter 12 [Variables], page 183 を参照してください。ほとんどのシンボルは値として任意の Lisp オブジェクトをもつことができますが、一部の特別なシンボルは変更できない値をもちます。これらには `nil`、`t`、および名前が ‘:’ で始まるすべてのシンボル (キーワード (*keyword*) と呼ばれる) が含まれます。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照してください。

関数セルはシンボルの関数定義を保持します。実際にはには `foo` の関数セルの中に保管されている関数を意味するときに、“関数 `foo`” といってそれを参照することがよくあります。わたしたちは必要などきだけ、これを明確に区別することにします。関数セルは通常は関数 (Chapter 13 [Functions], page 224 を参照) か、マクロ (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照) を保持するために使用されます。しかし関数セルはシンボル (Section 10.1.4 [Function Indirection], page 143 を参照)、キー

ボードマクロ (Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照)、キーマップ (Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照)、またはオートロードオブジェクト (Section 10.1.8 [Autoloading], page 146 を参照) を保持するためにも使用できます。シンボルの関数セルの内容を得るには、関数 `symbol-function` (Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照) を使用します。

プロパティリストのセルは、通常は正しくフォーマットされたプロパティリストを保持するべきです。シンボルのプロパティリストを得るには関数 `symbol-plist` を使用します。Section 9.4 [Symbol Properties], page 134 を参照してください。

マクロセルと値セルが `void`(空) のときもあります。 `void` とはそのセルがどのオブジェクトも参照していないことを意味します (これはシンボル `void` を保持するのともシンボル `nil` を保持するのとも異なる)。 `void` の関数セルまたは値セルを調べようとすると結果は `'Symbol's value as variable is void'` のようなエラーとなります。

各シンボルは値セルと関数セルを別個にもつので、変数名と関数名が衝突することはありません。たとえばシンボル `buffer-file-name` が値 (カレントバッファで `visit` されているファイルの名前) をもつと同様に、関数定義 (ファイルの名前をリターンするプリミティブ関数) をもつことができます:

```
buffer-file-name
  ⇒ "/gnu/elisp/symbols-ja.texi"
(symbol-function 'buffer-file-name)
  ⇒ #<subr buffer-file-name>
```

9.2 シンボルの定義

定義 (*definition*) とは、特別な方法での使用の意図を宣言する特別な種類の Lisp 式です。定義とは通常はシンボルにたいする値を指定するか、シンボルにたいする 1 つの種類の使用についての意味とその方法で使用する際のシンボルの意味のドキュメントを指定します。したがってシンボルを変数として定義すると、その変数の初期値に加えてその変数のドキュメントを提供できます。

`defvar` と `defconst` はグローバル変数 (*global variable*) — Lisp プログラムの任意の箇所からアクセスできる変数 — として定義するためのスペシャルフォームです。変数についての詳細は Chapter 12 [Variables], page 183 を参照してください。カスタマイズ可能な変数を定義するには `defcustom` (サブルーチンとして `defvar` も呼び出す) を使用します (Chapter 15 [Customization], page 269 を参照)。

最初にシンボルが変数として定義されているかどうかに関わらず、原則として `setq` で任意のシンボルに値を割り当てることができます。しかし使用したいグローバル変数それぞれにたいして変数定義を記述すべきです。さもないとレキシカルスコープ (Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照) が有効なときに変数が評価されると、Lisp プログラムが正しく動作しないかもしれません。

`defun` はラムダ式 (*lambda expression*) を生成して、そのシンボルの関数セルに格納することにより、そのシンボルを関数として定義します。したがってこのシンボルの関数定義は、そのラムダ式になります (関数セルの内容を意味する用語 “関数定義 (*function definition*)” は、`defun` がシンボルに関数としての定義を与えるというアイデアに由来する)。Chapter 13 [Functions], page 224 を参照してください。

`defmacro` はシンボルをマクロとして定義します。これはマクロオブジェクトを作成してシンボルの関数セルにそれを格納します。シンボルにはマクロと関数を与えることができますが、マクロと関数定義はどちらも関数セルに保持されるのにたいし、関数セルに保持できるのは常にただ 1 つの Lisp オブジェクトなので、一度に両方を行なうことはできないことに注意してください。Chapter 14 [Macros], page 261 を参照してください。

前に注記したように Emacs Lisp ではシンボルを (たとえば `defvar` で) 変数として定義して、同じシンボルを (たとえば `defun` で) 関数やマクロとして両方定義することができます。このような定義は衝突しません。

これらの定義は、プログラミングツールのガイドを果たすこともできます。たとえば、`C-h f` および `C-h v` コマンドは、関係ある変数、関数、マクロ定義へのリンクを含むヘルプバッファーを作成します。Section “Name Help” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

9.3 シンボルの作成と `intern`

GNU Emacs Lisp でシンボルが作成される方法を理解するには、Lisp がシンボルを読み取る方法を理解しなければなりません。Lisp は同じコンテキストで同じ文字シーケンスを読み取ったら、毎回同じシンボルを見つけることを保証しなければなりません。これに失敗すると、完全な混乱を招くでしょう。

ソースコード内でシンボルを参照する名前に出会うと、Lisp リーダーはその名前の文字すべてを読み取ります。それからプログラマーが意図したシンボルを見つけるために、`obarray` (オブジェクト配列) と呼ばれるテーブルでその名前を照合します。この照合に使用されるテクニックは “ハッシュ化 (hashing)” と呼ばれています。これは照合を行う際に文字シーケンスを “ハッシュコード (hash code)” として知られる数値に変換する効率的な手法です。たとえば Jan Jones を見つけたときは、電話帳を表紙から 1 頁ずつ探すのではなく J の頁から探し始めます。これはハッシュ化の簡単なバージョンです。`obarray` の各要素は与えられたハッシュコードとともに、すべてのシンボルを保持するバケット (`bucket`) です。与えられた名前を探すためには、バケットの中からハッシュコードがその名前であるような、すべてのシンボルを探すのが効果的です (同じアイデアは一般的な Emacs のハッシュテーブルでも使用されているがこれらはデータ型が異なる。Chapter 8 [Hash Tables], page 123 を参照されたい)。

Lisp リーダーは名前の照合時には “ショートハンド (shorthands 速記、簡略表記)” も考慮します。プログラマーがショートハンドを提供した場合には、たとえソースコード内でシンボル名が完全な形式で与えられなくても、リーダーはシンボルを見つけることができます。もちろんリーダーはそのようなショートハンドに関して事前に既定されたコンテキストを認識する必要があり、同様に “Jan” という名前だけで Jan Jones を一意に参照できるコンテキストが必要です。これは Jones の中にいるときや、Jan が最近言及されていれば問題はないでしょうが、他の状況下では非常に曖昧です。Section 9.5 [Shorthands], page 138 を参照してください。

探している名前のシンボルが見つかったら、リーダーはそのシンボルを使用します。`obarray` にその名前のシンボルが含まれなければ、リーダーは新しいシンボルを作成してそれを `obarray` に追加します。特定の名前のシンボルを探して追加することをインターン (`intern`) と言い、これが行なわれた後はそのシンボルはインターンされたシンボル (`interned symbol`) と呼ばれます。

インターンすることによりある特定の名前のシンボルは、各 `obarray` に 1 つだけであることが保証されます。同じ名前のシンボルが他に存在するかもしれませんが、同じ `obarray` には存在しません。したがってリーダーは、(同じ `obarray` を読みつづける限り) 同じ名前にたいして同じシンボルを取得します。

インターンは通常はリーダー内で自動的に発生しますが、他のプログラムがこれを行ないたい場合もあるかもしれません。たとえば `M-x` コマンドはその後にミニバッファーを使用してコマンド名を文字列として取得して、その文字列をインターンしてからインターンされたその名前のシンボルを得ます。別の例として、照合する人名それぞれをシンボル名としてインターンする架空の電話帳プログラムは、たとえそれが `obarray` に含まれていなくても、誰かが最後にそれを照合した際に情報をアタッチできるようにする場合などです。

すべてのシンボルを含む obarray はありません。実際にどの obarray にも含まれないシンボルがいくつかあります。これらはインターンされていないシンボル (*uninterned symbols*) と呼ばれます。インターンされていないシンボルも、他のシンボルと同じく 4 つのセルをもちます。しかしインターンされていないシンボルへのアクセスを得る唯一の方法は、他の何らかのオブジェクトとして探すか、変数の値として探す方法だけです。インターンされていないシンボルは Lisp コード生成時に有用な場合があります。以下を参照してください。

Emacs Lisp では obarray はベクターです。ベクター内の各要素がバケットになります。要素の値は、名前がそのバケットにハッシュされるようなインターンされたシンボル、またはバケットが空のときは 0 です。インターンされたシンボルは、そのバケット内の次のシンボルへの内部リンク (ユーザーからは見えない) をもちます。これらのリンクは不可視なので、mapatoms (以下参照) を使用する方法をのぞき、obarray 内のすべてのシンボルを探す方法はありません。バケット内のシンボルの順番に意味はありません。

空の obarray ではすべての要素が 0 なので、(make-vector length 0) で obarray を作成することができます。obarray を作成する有効な方法はこれだけです。長さに素数を指定するとよいハッシュ化がされる傾向があります。2 の累乗から 1 減じた長さもよい結果を生む傾向があります。

自分で obarray にシンボルを置かないでください。これはうまくいきません — obarray に正しくシンボルを入力できるのは intern だけです。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp とは異なり Emacs Lisp では複数の異なる“パッケージ”における同一の名前のインターンは提供されていないので、異なるパッケージごとに同じ名前のシンボルが複数作成される。Emacs Lisp は“ショートハンド”と呼ばれる別の名前空間システムを提供する (Section 9.5 [Shorthands], page 138 を参照)。

以下の関数のほとんどは、引数に名前と obarray をとります。名前が文字列以外、または obarray がベクター以外なら wrong-type-argument エラーがシグナルされます。

symbol-name *symbol* [Function]

この関数は *symbol* の名前を文字列としてリターンする。たとえば:

```
(symbol-name 'foo)
⇒ "foo"
```

警告: この関数がリターンした文字列は絶対変更してはならない。これを行うことによって Emacs の機能が損なわれるかもしれず、Emacs のクラッシュすら招きかねない。

インターンされていないシンボルの作成は、Lisp コードを生成するとき有用です。なぜなら作成されたコード内で変数として使用されているインターンされていないシンボルは、他の Lisp プログラムで使用されている任意の変数と競合することはありえないからです。

make-symbol *name* [Function]

この関数は新たに割り当てられた、名前が *name* (文字列でなければならない) であるような、インターンされていないシンボルをリターンする。このシンボルの値と関数は void で、プロパティリストは nil。以下の例では sym の値は foo と eq ではない。なぜならこれは名前が 'foo' という、インターンされていないシンボルだからである。

```
(setq sym (make-symbol "foo"))
⇒ foo
(eq sym 'foo)
⇒ nil
```

gensym *&optional prefix* [Function]

この関数は `make-symbol` を使用して *prefix* に `gensym-counter` を付加した名前のシンボルをリターンする。更にこの関数を複数呼び出しても同一名のシンボルが生成されないことを保証するためにカウンターを増加する。プレフィックスのデフォルトは "g"。

意図せず生成したコードのプリント表現をインターンした際の問題を避けるために、`make-symbol` ではなく `gensym` の使用をお勧めします。(Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照)。

intern *name &optional obarray* [Function]

この関数は名前が *name* であるような、インターンされたシンボルをリターンする。オブジェクト配列 *obarray* の中にそのようなシンボルが存在しなければ、`intern` は新たにシンボルを作成して *obarray* に追加してそれをリターンする。*obarray* が省略されると、グローバル変数 *obarray* の値が使用される。

```
(setq sym (intern "foo"))
⇒ foo
(eq sym 'foo)
⇒ t

(setq sym1 (intern "foo" other-obarray))
⇒ foo
(eq sym1 'foo)
⇒ nil
```

Common Lisp に関する注意: Common Lisp では既存のシンボルを *obarray* にインターンできる。Emacs Lisp では `intern` の引数はシンボルではなく文字列なのでこれを行なうことはできない。

intern-soft *name &optional obarray* [Function]

この関数は *obarray* 内の名前が *name* のシンボル、*obarray* にその名前のシンボルが存在しなければ `nil` をリターンする。したがって与えられた名前のシンボルがすでにインターンされているかテストするために、`intern-soft` を使用することができる。*obarray* が省略されるとグローバル変数 *obarray* の値が使用される。

引数 *name* にはシンボルも使用できる。この場合、指定された *obarray* に *name* がインターンされていれば *name*、それ以外なら `nil` をリターンする。

```
(intern-soft "frazzle")           ; そのようなシンボルは存在しない
⇒ nil
(make-symbol "frazzle")          ; インターンされていないシンボルを作成する
⇒ frazzle
(intern-soft "frazzle")          ; そのようなシンボルは見つからない
⇒ nil
(setq sym (intern "frazzle"))     ; インターンされたシンボルを作成する
⇒ frazzle
(intern-soft "frazzle")          ; シンボルが見つかった!
⇒ frazzle
(eq sym 'frazzle)                ; そしてそれは同じシンボル
⇒ t
```


`obarray` [Variable]

この変数は `intern` と `read` が使用する標準の `obarray` である。

`mapatoms function &optional obarray` [Function]

この関数はオブジェクト配列 `obarray` 中の各シンボルにたいして、`function` を一度呼び出しその後 `nil` をリターンする。`obarray` が省略されると、通常のシンボルにたいする標準のオブジェクト配列 `obarray` の値がデフォルトになる。

```
(setq count 0)
⇒ 0
(defun count-syms (s)
  (setq count (1+ count)))
⇒ count-syms
(mapatoms 'count-syms)
⇒ nil
count
⇒ 1871
```

`mapatoms` を使用する他の例については、Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 の documentation を参照のこと。

`unintern symbol obarray` [Function]

この関数はオブジェクト配列 `obarray` から `symbol` を削除する。`obarray` 中に `symbol` が存在しなければ、`unintern` は何も行なわない。`obarray` が `nil` なら現在の `obarray` が使用される。`symbol` にシンボルではなく文字列を与えると、それはシンボルの名前を意味する。この場合、`unintern` は (もしあれば) `obarray` からその名前のシンボルを削除する。そのようなシンボルが存在するなら `unintern` は何も行なわない。

`unintern` がシンボルを削除したら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

9.4 シンボルのプロパティ

シンボルはそのシンボルについての様々な情報を記録するために使用される、任意の数のシンボルプロパティ (*symbol properties*) をもつことができます。たとえばシンボルの `risky-local-variable` プロパティが `nil` なら、その変数の名前が危険なファイルローカル変数 (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照) であることを意味します。

シンボルのプロパティとプロパティ値はそれぞれ、シンボルのプロパティリストセル (Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照) に、プロパティリスト形式 (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照) で格納されます。

9.4.1 シンボルのプロパティへのアクセス

以下の関数を使用してシンボルプロパティにアクセスできます。

`get symbol property` [Function]

この関数は `symbol` のプロパティリスト内の、名前が `property` というプロパティの値をリターンする。そのようなプロパティが存在しなければ `nil` をリターンする。したがって値が `nil` のときとプロパティが存在しないときの違いはない。

名前 `property` は `eq` を使用して既存のプロパティと比較されるので、すべてのオブジェクトがプロパティとして適正である。

`put` の例を参照のこと。

`put` *symbol property value* [Function]

この関数は *symbol* のプロパティリストの、プロパティ名 *property* に *value* を `put` して、前のプロパティ値を置き換える。`put` 関数は *value* をリターンする。

```
(put 'fly 'verb 'transitive)
⇒ 'transitive
(put 'fly 'noun '(a buzzing little bug))
⇒ (a buzzing little bug)
(get 'fly 'verb)
⇒ transitive
(symbol-plist 'fly)
⇒ (verb transitive noun (a buzzing little bug))
```

`symbol-plist` *symbol* [Function]

この関数は *symbol* のプロパティリストをリターンする。

`setplist` *symbol plist* [Function]

この関数は *symbol* のプロパティリストを *plist* にセットする。*plist* は通常は適正なプロパティリストであるべきだが、これは強制ではない。リターン値は *plist* です。

```
(setplist 'foo '(a 1 b (2 3) c nil))
⇒ (a 1 b (2 3) c nil)
(symbol-plist 'foo)
⇒ (a 1 b (2 3) c nil)
```

通常の使用には使用されない特別な `obarray` 内のシンボルでは、非標準的な方法でプロパティリストセルを使用することに意味があるかもしれない。実際に `abbrev` (Chapter 38 [Abbrevs], page 1040 を参照) のメカニズムでこれを行なっている。

以下のように `setplist` と `plist-put` で `put` を定義できる:

```
(defun put (symbol prop value)
  (setplist symbol
    (plist-put (symbol-plist symbol) prop value)))
```

`function-get` *symbol property &optional autoload* [Function]

この関数は `get` と等価だが *symbol* が関数のエイリアス名なら、実際の関数を命名するシンボルのプロパティリストを照合する点が異なる。Section 13.4 [Defining Functions], page 231 を参照のこと。オプション引数 *autoload* が非 `nil` で、*symbol* が自動ロードされていれば、その自動ロードにより *symbol* の *property* がセットされるかもしれないので、この関数はその自動ロードを試みるだろう。*autoload* がシンボル `macro` なら、*symbol* が自動ロードされたマクロのときだけ自動ロードを試みる。

`function-put` *function property value* [Function]

この関数は *function* の *property* に *value* をセットする。*function* はシンボルであること。関数のプロパティのセットには、`put` よりこの関数を呼び出すほうがよい。この関数を使用すれば、いつか古いプロパティから新しいプロパティへのリマップを実装することができるからである。

9.4.2 シンボルの標準的なプロパティ

Emacs で特別な目的のために使用されるシンボルプロパティを以下に一覧します。以下のテーブルで、“命名される関数 (the named function)” と言うときは、関数名がそのシンボルであるような関数を意味します。“命名される変数 (the named variable)” 等の場合も同様です。

`:advertised-binding`

このプロパティリストは、命名される関数のドキュメントを表示する際に優先されるキーバインディングを指定する。Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照のこと。

`char-table-extra-slots`

値が非 `nil` なら、それは命名される文字テーブル型の追加スロットの数を指定する。Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照のこと。

`customized-face``face-deface-spec``saved-face``theme-face`

これらのプロパティはフェイスの標準のフェイス仕様 (`face specs`) と、フォント仕様の `saved-face`、`customized-face`、`themed-face` を記録するために使用される。これらのプロパティを直接セットしないこと。これらのプロパティは `deface` と関連する関数により管理される。Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照のこと。

`customized-value``saved-value``standard-value``theme-value`

これらのプロパティは、カスタマイズ可能な変数の `standard-value`、`saved-value`、`customized-value` (しかし保存はされない)、`themed-value` を記録するために使用される。これらのプロパティを直接セットしないこと。これらは `defcustom` と関連する関数により管理される。Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照のこと。

`definition-name`

このプロパティはソースファイルのテキスト検索ではシンボルの定義を見つけるのが困難な際に、ソースコードから定義を見つけるために使用される。たとえば `define-derived-mode` (Section 24.2.4 [Derived Modes], page 519 を参照) によってモード固有の関数や変数が暗黙裡に定義されたのかもしれないし、Lisp プログラム実行時に `defun` を呼び出して関数を定義したのかもしれない (Section 13.4 [Defining Functions], page 231 を参照)。このようなケースや類似したケースにおいては、そのシンボルの `definition-name` プロパティはテキスト検索によって検索可能な定義をもち、そのコードによって元のシンボルを定義するような別のシンボルであることが必要になる。`define-derived-mode` の例では、定義される関数および変数にたいするこのプロパティの値がモードシンボルであることが必要になる。`C-h f` (Section “Help” in *The GNU Emacs Manual* を参照) のような Emacs のヘルプコマンドでは、そのシンボルのドキュメントを表示する `*Help*` バッファのボタンを通じてシンボルの定義を表示するためにこのプロパティが使用されている。

`disabled` 値が非 `nil` なら命名される関数はコマンドとして無効になる。Section 22.14 [Disabling Commands], page 462 を参照のこと。

`face-documentation`

値には命名されるフェイスのドキュメント文字列が格納される。これは `deface` により自動的にセットされる。Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照のこと。

history-length

値が非 `nil` なら、命名されるヒストリーリスト変数のミニバッファーストリーの最大長を指定する。Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照のこと。

interactive-form

この値は命名される関数のインタラクティブ形式である。通常はこれを直接セットすべきではない。かわりにスペシャルフォーム `interactive` を使用すること。Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照されたい。

menu-enable

この値は命名されるメニューアイテムが、メニュー内で有効であるべきか否かを決定するための式である。Section 23.18.1.1 [Simple Menu Items], page 496 を参照のこと。

mode-class

値が `special` なら命名されるメジャーモードは `special` (特別) である。Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照のこと。

permanent-local

値が非 `nil` なら命名される変数はバッファローカル変数となり、メジャーモードの変更によって変数の値はリセットされない。Section 12.11.2 [Creating Buffer-Local], page 202 を参照のこと。

permanent-local-hook

値が非 `nil` なら、命名される関数はメジャーモード変更時にフック変数のローカル値から削除されない。Section 24.1.2 [Setting Hooks], page 510 を参照のこと。

pure

値が非 `nil` の場合には、名づけられた関数は純粹 (pure) だとみなされる。定数の引数で呼び出された場合には、コンパイル時に評価することができる。これは実行時のエラーをコンパイル時へとシフトする。純粹ストレージ (pure storage) と混同しないこと (Section E.2 [Pure Storage], page 1314 を参照)。

risky-local-variable

値が非 `nil` なら、命名される変数はファイルローカル変数としては危険だとみなされる。Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照のこと。

safe-function

値が非 `nil` なら、命名される関数は評価において一般的に安全だとみなされます。Section 13.17 [Function Safety], page 259 を参照のこと。

safe-local-eval-function

値が非 `nil` なら、命名される関数はファイルローカルの評価フォーム内で安全に呼び出すことができる。Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照のこと。

safe-local-variable

この値は命名される変数にたいして、ファイルローカル値が安全かを判断する関数を指定する。Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照のこと。この値はファイルのロード時に参照されるので、指定する関数は効率的かつ安全性判断のために理想的にはライブラリーを何もロードしない (autoload 関数にしない) ようにする必要がある。

side-effect-free

非 `nil` 値は命名される関数が副作用 (Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照) をもたないことを示すので、バイトコンパイラーは値が使用されない呼び出しを無視する。このプロパティの値が `error-free` なら、バイトコンパイラーはそのよう

な呼び出しの削除すら行うかもしれない。バイトコンパイラーの最適化に加えて、このプロパティは関数の安全性を判断するためにも使用される (Section 13.17 [Function Safety], page 259 を参照)。

undo-inhibit-region

非 `nil` の場合には、命名される関数の直後に `undo` が呼び出されると、`undo` 操作をアクティブなリージョンに限定することを抑止する。Section 33.9 [Undo], page 875 を参照のこと。

variable-documentation

非 `nil` なら、それは命名される変数のドキュメント文字列を指定する。ドキュメント文字列は `defvar` と関連する関数により自動的にセットされる。Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照のこと。

9.5 ショートハンド

“名前変更シンボル (renamed symbols)” と呼ばれることもあるシンボルのショートハンド (*short-hands*: 速記、簡略表記) とは、Lisp ソースで目にする抽象形式です。これらは正規の抽象形式と類似していますが、Lisp リーダーがそれらに遭遇した際に別の通常はもっと長いプリント名 (*print name*) を生成する点が異なります (Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照)。

ショートハンドを意図するシンボルの完全名にたいする略語 (*abbreviating*) と考えることは有益です。その点を除けば Abbrev システム (Chapter 38 [Abbrevs], page 1040 を参照) とショートハンドを混同しないでください。

ショートハンドにより Emacs Lisp のネームスペース作法 (*namespacing etiquette*) にしたことが容易になります。すべてのシンボルは単一の obarray (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) に格納されるので、一般的にプログラマーはシンボル名それぞれにたいして出自ライブラリー名をプレフィクスとして付加します。たとえば関数 `text-property-search-forward` と `text-property-search-backward` はどちらも `text-property-search.el` ライブラリーに属しています (Chapter 16 [Loading], page 289 を参照)。シンボル名に正しくプレフィクスを付加することによって、異なるライブラリーに属する別のことを行う同名シンボル間でのクラッシュを効果的に回避できます。しかしこれを実践してしまわると、一般的にはタイプしにくく読み難い、非常に長いシンボル名となります。これらの問題をショートハンドは明快な方法により解決します。

read-symbol-shorthands

[Variable]

この変数の値は要素が (*shorthand-prefix . longhand-prefix*) という形式であるような `alist`。それぞれの要素は Lisp リーダーにたいして、*shorthand-prefix* で始まるすべてのシンボルを、*longhand-prefix* で始まるシンボルとして読み取るよう指示する。

この変数はファイルローカル変数としてのみセットできる (Section “Local Variables in Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

以下は架空の文字列操作ライブラリー `some-nice-string-utils.el` でショートハンドを使用する例です。

```
(defun some-nice-string-utils-split (separator s &optional omit-nulls)
  "match-data を保存する `split-string' の変種"
  (save-match-data (split-string s separator omit-nulls)))

(defun some-nice-string-utils-lines (s)
  "文字列 s を改行文字で分割して文字列リストにする"
  (some-nice-string-utils-split "\\(\\r\\n\\|\\[\\n\\r]\\)" s))
```

見ての通りタイプするシンボル名が非常に長いので、このコードを読んだり開発するのはとても退屈です。これの緩和にショートハンドが使用できます。

```
(defun snu-split (separator s &optional omit-nulls)
  "match-data を保存する `split-string' の変種"
  (save-match-data (split-string s separator omit-nulls)))

(defun snu-lines (s)
  "文字列 S を改行文字で分割して文字列リストにする"
  (snu-split "\\(\\r\\n\\|\\n\\r\\)" s))

;; Local Variables:
;; read-symbol-shorthands: (("snu-" . "some-nice-string-utils-"))
;; End:
```

この2つの例が異なるように見えても、これらを Lisp リーダーが処理した後はまったく同じです。どちらもインターン (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) される同一のシンボルへと導かれます。したがって2つのファイルのどちらをバイトコンパイルしても、同じ結果が得られます。2つ目のバージョンのショートハンド `snu-split` と `snu-lines` は `obarray` にインターンされません。これはショートハンド使用箇所をポイントを移動して、ポイント位置のシンボルの真のシンボル名のヒントを `ElDoc` (Section “Local Variables in Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照) がエコーエリアに表示するのを待つことで容易に確認できます。

`read-symbol-shorthands` はファイルローカル変数なので、`some-nice-string-utils-lines.el` に依存する複数のライブラリーが同一のシンボルを異なるショートハンドで参照したり、あるいはショートハンドをまったく使用せずに参照することが可能になります。次の例では `my-tricks.el` ライブラリーが `snu-` ではなく、`sns-` というプレフィクスを使用してシンボル `some-nice-string-utils-lines` を参照しています。

```
(defun t-reverse-lines (s) (string-join (reverse (sns-lines s)) "\n"))

;; Local Variables:
;; read-symbol-shorthands: (("t-" . "my-tricks-")
;;                          ("sns-" . "some-nice-string-utils-"))
;; End:
```

9.5.1 例外

ショートハンド変換適用を管理するにあたって2つの例外があります:

- Emacs Lisp シンボル構成クラス (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) の文字だけでシンボルフォーム全体が形成される場合には変換されない。たとえば `-` や `=` をショートハンドプレフィクスとして使用するのは可能だが、それらの名前は算術の関数をシャドーしない。
- 名前が `#_` で始まるシンボルフォームは変換されない。

9.6 位置をもつシンボル

位置つきシンボル (*symbol with position*) とは *bare* シンボル (*bare symbol*: 裸のシンボル) と位置 (*position*) と呼ばれる符号なし整数を合わせたシンボルのことです。これらのオブジェクトはバイトコンパイラーによって使用されます。バイトコンパイラーはシンボルそれぞれの出現位置を記録して、警告メッセージやエラーメッセージでそれらの位置を使用します。

位置つきシンボルのプリント表現には、Section 2.1 [Printed Representation], page 8 で概説したハッシュ表記が使用されます。‘#<symbol foo at 12345>’のようなプリント表現であり、入力構文はありません。プリント操作の前後で変数 `print-symbols-bare` を非 `nil` にバインドすれば、bare シンボルだけをプリントさせることができます。バイトコンパイラーはコンパイル済み Lisp ファイルへ書き込む前にこれを行っています。

フラグ変数 `symbols-with-pos-enabled` が非 `nil` であっても、ほとんどの用途にたいして位置つきシンボルは bare シンボルと同じように動作します。たとえばこの変数がセットされている場合には、‘(eq #<symbol foo at 12345> foo)’の値は `t` になります (ただしセットされていなければ `nil`)。Emacs ではほとんどの場合この変数は `nil` ですが、バイトコンパイラーの実行時には `t` にバインドされます。

位置つきシンボルは通常はバイトコンパイラーがリーダー関数 `read-positioning-symbols` を呼び出すことによって作成されます (Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照) が、関数 `position-symbol` によって作成することもできます。

`symbols-with-pos-enabled` [Variable]

この変数が非 `nil` の際には、位置つきシンボルはそれに内包されている bare シンボルと同様に振る舞う。この場合には Emacs の実行が少しだけ遅くなる。

`print-symbols-bare` [Variable]

非 `nil` にバインドされていると、Lisp プリンターは位置つきシンボルの位置は無視して bare シンボルだけをプリントする。

`symbol-with-pos-p symbol` [Function]

この関数は `symbol` がシンボルなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`bare-symbol symbol` [Function]

この関数は `symbol` に含まれる bare シンボル、`symbol` がすでに bare シンボルなら `symbol` 自体をリターンする。それ以外のタイプのオブジェクトの場合にはエラーをシグナルする。

`symbol-with-pos-pos symbol` [Function]

この関数は位置つきシンボルの位置 (数値) をリターンする。それ以外のタイプのオブジェクトの場合にはエラーをシグナルする。

`position-symbol sym pos` [Function]

位置つきシンボルを新たに作成する。`sym` は bare シンボルか位置つきシンボルで、これは新たなオブジェクトにたいしてシンボル部分を提供する。`pos` は整数 (新オブジェクトの数値部分となる)、あるいは位置つきシンボル (このシンボルの位置を使用) のいずれか。引数のいずれかが無効であれば Emacs はエラーをシグナルする。

10 評価

Emacs Lisp での式の評価 (*evaluation*) は、Lisp インタープリター — 入力として Lisp オブジェクトを受け取り、その式としての値 (*value as an expression*) を計算する — により処理されます。評価を行なう方法はそのオブジェクトのデータ型に依存していて、それはこのチャプターで説明するルールにより行なわれます。インタープリターはプログラムの一部を評価するために自動的に実行されますが、Lisp プリミティブ関数の `eval` を通じて明示的に呼び出すこともできます。

評価を意図した Lisp オブジェクトはフォーム (*form*)、または式 (*expression*) と呼ばれます¹。フォームはデータオブジェクトであって単なるテキストではないという事実は、Lisp 風の言語と通常のプログラミング言語との間にある基本的な相違点の 1 つです。任意のオブジェクトを評価できますが、実際に評価される事が非常に多いのは数字、シンボル、リスト、文字列です。

以降のセクションでは、各種フォームにたいしてそれを評価することが何を意味するかの詳細を説明します。

Lisp フォームを読み取ってそのフォームを評価するのは、非常に一般的なアクティビティーですが、読み取りと評価は別のアクティビティーであって、どちらか一方を単独で処理することができます。読み取っただけでは何も評価されません。読み取りは Lisp オブジェクトのプリント表現をそのオブジェクト自体に変換します。そのオブジェクトが評価されるべきフォームなのか、それともまったく違う目的をもつかを指定するのは、`read` の呼び出し元の役目です。Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照してください。

評価とは再帰的な処理であり、あるフォームを評価するとそのフォームの一部が評価されるといったことがよくあります。たとえば `(car x)` のような関数呼び出し (*function call*) のフォームを評価する場合、Emacs は最初にその引数 (サブフォーム `x`) を評価します。引数を評価した後、Emacs はその関数 (`car`) を実行 (*executes*) します。その関数が Lisp で記述されていれば、関数の *body* (本文) を評価することによって実行が行なわれます (しかしこの例で使用している `car` は Lisp 関数ではなく C で実装されたプリミティブ関数である)。関数と関数呼び出しについての情報は Chapter 13 [Functions], page 224 を参照してください。

評価は環境 (*environment*) と呼ばれるコンテキストの内部で行なわれます。環境はすべての Lisp 変数 (Chapter 12 [Variables], page 183 を参照) のカレント値とバインディングにより構成されます。² フォームが新たなバインディングを作成せずに変数を参照する際、その変数はカレントの環境から与えられる値へと評価されます。フォームの評価は、変数のバインディングによって一時的にその環境を変更することもあります (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照)。

フォームの評価が永続する変更を行なうこともあります。これらの変更は副作用 (*side effects*) と呼ばれます。副作用を生成するフォームの例は `(setq foo 1)` です。

コマンドキー解釈での評価と混同しないでください。エディターのコマンドループはアクティブなキーマップを使用して、キーボード入力をコマンド (インタラクティブに呼び出すことができる関数) に変換してからそのコマンドを実行するために、`call-interactively` を使用します。そのコマンドが Lisp で記述されていれば、そのコマンドの実行には通常は評価を伴います。しかしこのステップはコマンドキー解釈の一部とは考えません。Chapter 22 [Command Loop], page 411 を参照してください。

¹ S 式 (*S-expression*)、短くは *sexp* という言葉でも呼ばれることがありますが、わたしたちはこのマニュアル内では通常はこの用語は使用しません。

² “環境” にたいするこの定義は、プログラムの結果に影響し得るすべてのデータを特に意図したものではありません。

10.1 フォームの種類

評価される事を意図した Lisp オブジェクトはフォーム (*form*)、または式 (*expression*) と呼ばれます。Emacs がフォームを評価する方法はフォームのデータ型に依存します。Emacs は 3 種の異なるフォーム— シンボル、リスト、およびその他すべての型 — をもち、それらが評価される方法は異なります。このセクションではまず最初に自己評価フォームのその他の型から開始して、3 つの種類をすべて 1 つずつ説明します。

10.1.1 自己評価を行うフォーム

自己評価フォーム (*self-evaluating form*) はリストやシンボルではないすべてのフォームです。自己評価フォームはそのフォーム自身を評価します。評価の結果は評価されたオブジェクトと同じです。したがって数字の 25 は 25、文字列 "foo" は文字列 "foo" に評価されます。同様にベクターの評価では、ベクターの要素の評価は発生しません— 内容が変更されずに同じベクターがリターンされます。

```
'123                ; 評価されずに表示される数字
⇒ 123
123                 ; 通常どおり評価され、同じものが return される
⇒ 123
(eval '123)         ; 手動での評価 — 同じものが return される
⇒ 123
(eval (eval '123)) ; 2度評価しても何も変わらない。
⇒ 123
```

自己評価フォームはプログラムの一部となる値を生成します。これを `setcar` や `aset`、その他の類似操作を通じて変更しようとするべきではありません。Lisp インタープリターがプログラム中の自己評価フォームにより生成される定数を統合して、これらの定数が構造を共有するかもしれません。Section 2.9 [Mutability], page 36 を参照してください。

自己評価されるという事実による利点から数字、文字、文字列、そしてベクターでさえ Lisp コード内で記述されるのが一般的です。しかし入力構文がない型にたいしてこれを行なうのは極めて異例です。なぜなら、これらをテキスト的に記述する方法がないからです。Lisp プログラムを使用してこれらの型を含む Lisp 式を構築することは可能です。以下は例です:

```
; ; バッファオブジェクトを含む式を構築する。
(setq print-exp (list 'print (current-buffer)))
⇒ (print #<buffer eval-ja.texi>)
; ; それを評価する。
(eval print-exp)
┆ #<buffer eval-ja.texi>
⇒ #<buffer eval-ja.texi>
```

10.1.2 シンボルのフォーム

シンボルが評価される時は変数として扱われます。それが値をもつなら結果はその変数の値になります。そのシンボルが変数としての値をもたなければ、Lisp インタープリターはエラーをシグナルします。変数の用法についての情報は Chapter 12 [Variables], page 183 を参照してください。

以降の例では `setq` でシンボルに値をセットしています。その後シンボルを評価してから `setq` に戻します。

```
(setq a 123)
⇒ 123
```

```
(eval 'a)
  ⇒ 123
a
  ⇒ 123
```

シンボル `nil` と `t` は特別に扱われるので、`nil` の値は常に `nil`、`t` の値は常に `t` になります。これらに他の値をセットしたり、他の値にバインドすることはできません。したがってこの 2 つのシンボルは、(たとえ `eval` がそれらを他の任意のシンボルと同様に扱うとはいえ) 自己評価フォームと同じように振る舞います。名前が `'` で始まるシンボルも同じ方法で自己評価されます。そして、(通常は) 値を変更できない点も同じです。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照してください。

10.1.3 リストフォームの分類

空ではないリストフォームは関数呼び出し、マクロ呼び出し、スペシャルフォームのいずれかで、それは 1 番目の引数にしたがいます。これら 3 種のフォームは、以下で説明するように異なる方法で評価されます。残りの要素は関数、マクロ、またはスペシャルフォームにたいする引数 (*arguments*) を構成します。

空ではないリストを評価する最初のステップは、1 番目の要素の確認です。この要素は単独でそのリストがどの種類のフォームなのかと、残りの引数をどのように処理するかが決定します。Scheme のような Lisp 方言とは異なり、1 番目の要素は評価されません。

10.1.4 シンボル関数インダイレクション

リストの最初の要素がシンボルなら、評価はそのシンボルの関数セルを調べて、元のシンボルの代わりに関数セルの内容を使用します。その内容が他のシンボルなら、シンボルではないものが得られるまでこのプロセスが繰り返されます。このプロセスのことをシンボル関数インダイレクション (*symbol function indirection: indirection* は間接の意) と呼びます。シンボル関数インダイレクションについての情報は Section 13.3 [Function Names], page 230 を参照してください。

このプロセスの結果、シンボルの関数セルが同じシンボルを参照する場合には、無限ループを起こす可能性があります。それ以外なら最終的には非シンボルにたどりつき、それは関数か他の適切なオブジェクトである必要があります。

適切なオブジェクトとは、より正確には Lisp 関数 (ラムダ式)、バイトコード関数、プリミティブ関数、Lisp マクロ、スペシャルフォーム、またはオートロードオブジェクトです。これらそれぞれの型については以降のセクションで説明します。これらの型以外のオブジェクトなら Emacs は `invalid-function` エラーをシグナルします。

以下の例はシンボルインダイレクションのプロセスを説明するものです。わたしたちはシンボルの関数セルへの関数のセットに `fset`、関数セルの内容 (Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照) の取得に `symbol-function` を使用します。具体的には `first` の関数セルにシンボル `car` を格納して、シンボル `first` を `erste` の関数セルに格納します。

```
; ; この関数セルのリンクを構築する:
; ; -----
; ; | #<subr car> | <-- | car | <-- | first | <-- | erste |
; ; -----
(symbol-function 'car)
  ⇒ #<subr car>
(fset 'first 'car)
  ⇒ car
(fset 'erste 'first)
  ⇒ first
```

```
(erste '(1 2 3)) ; ersteにより参照される関数を呼び出す
⇒ 1
```

対照的に、以下の例ではシンボル関数インダイレクションを使用せずに関数を呼び出しています。なぜなら1番目の要素はシンボルではなく、無名 Lisp 関数 (anonymous Lisp function) だからです。

```
((lambda (arg) (erste arg))
 '(1 2 3))
⇒ 1
```

関数自身を実行するとその関数の body を評価します。ここでは `erste` を呼び出すとき、シンボル関数インダイレクションが行なわれています。

このフォームが使用されるのは稀であり、現在では推奨されていません。かわりに以下のように記述すべきです:

```
(funcall (lambda (arg) (erste arg))
 '(1 2 3))
```

または単に

```
(let ((arg '(1 2 3))) (erste arg))
```

ビルトイン関数の `indirect-function` は、明示的にシンボル関数インダイレクションを処理するための簡単な方法を提供します。

`indirect-function` *function* &optional *noerror* [Function]

この関数は *function* が意味するものを関数としてリターンする。*function* がシンボルなら *function* の関数定義を探して、その値で最初からやり直す。*function* がシンボルでなければ *function* 自身をリターンする。

この関数は最終的なシンボルがバインドされていなければ `nil` をリターンする。特定のシンボル内にループがあれば、この関数は `cyclic-function-indirection` エラーをシグナルする。

オペション引数 *noerror* は廃れており、後方互換のためだけのもので効果はない。

以下は Lisp で `indirect-function` を定義する例である:

```
(defun indirect-function (function)
  (if (and function
           (symbolp function))
      (indirect-function (symbol-function function))
      function))
```

10.1.5 関数フォームの評価

リストの1番目の要素が Lisp の関数オブジェクト、バイトコードオブジェクト、プリミティブ関数オブジェクトのいずれかと評価されると、そのリストは関数呼び出し (*function call*) になります。たとえば、以下は関数+を呼び出します:

```
(+ 1 x)
```

関数呼び出しを評価する最初のステップでは、そのリストの残りの要素を左から右に評価します。結果は引数の実際の値で、リストの各要素にたいして1つの値となります。次のステップでは関数 `apply` (Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照) を使用して、引数のリストでその関数を呼び出します。関数が Lisp で記述されていたら引数はその関数の引数変数にバインドするために使用されます。その後に関数 body 内のフォームが順番に評価されて、リストの body フォームの値が関数呼び出しの値になります。

10.1.6 Lisp マクロの評価

リストの最初の要素がマクロオブジェクトと評価されると、そのリストはマクロ呼び出し (*macro call*) になります。マクロ呼び出しが評価される時、リストの残りの要素は最初は評価されません。そのかわりこれらの要素自体がマクロの引数に使用されます。そのマクロ定義は、元のフォームが評価される場所で置換フォームを計算します。これをマクロの展開 (*expansion*) と言います。展開した結果は、任意の種類フォーム— 自己評価定数、シンボル、リストになります。展開した結果自体がマクロ呼び出しなら、結果が他の種類のフォームになるまで、繰り返し展開処理が行なわれます。

通常のマクロ展開は、その展開結果を評価することにより終了します。しかし他のプログラムもマクロ呼び出しを展開し、それらが展開結果を評価するか、あるいは評価しないかもしれないので、そのマクロ展開が即時または最終的に評価される必要がない場合があります。

引数式は通常はマクロ展開の計算の一部としては評価されませんが、展開の部分として出現するので、展開結果が評価されるときに計算されます。

たとえば以下のようなマクロ定義が与えられたとします:

```
(defmacro cadr (x)
  (list 'car (list 'cdr x)))
```

(cadr (assq 'handler list))のような式はマクロ呼び出しであり、展開結果は以下のようになります:

```
(car (cdr (assq 'handler list)))
```

引数 (assq 'handler list) が展開結果に含まれることに注意してください。

Emacs Lisp マクロの完全な説明は Chapter 14 [Macros], page 261 を参照してください。

10.1.7 スペシャルフォーム

スペシャルフォーム (*special form*) とは、特別だとマークされたプリミティブであり、引数がすべて評価される訳ではありません。もっとも特別なフォームは制御構文の定義や変数バインディングの処理等、関数ではできないことを行ないます。

スペシャルフォームはそれぞれ、どの引数を評価して、どの引数を評価しないかについて独自のルールをもちます。特定の引数が評価されるかどうかは、他の引数を評価した結果に依存します。

式の最初のシンボルがスペシャルフォームなら、式はそのスペシャルフォームのルールにしたがう必要があります。それ以外なら Emacs の挙動は (たとえクラッシュしてないとしても) 未定義です。たとえば ((lambda (x) x . 3) 4) は lambda で始まるサブ式を含みますが、これは適正な lambda 式ではないので、Emacs はエラーをシグナルするかもしれないし、3 や 4 や nil をリターンしたり、もしかしたら他の挙動を示すかもしれません。

`special-form-p` *object* [Function]
この述語は引数がスペシャルフォームかをテストして、スペシャルフォームなら `t`、それ以外なら `nil` をリターンする。

以下に Emacs Lisp のスペシャルフォームすべてと、それらがどこで説明されているかのリファレンスをアルファベット順でリストします。

`and` see Section 11.3 [Combining Conditions], page 156,
`catch` see Section 11.7.1 [Catch and Throw], page 172,
`cond` see Section 11.2 [Conditionals], page 154,
`condition-case`
 see Section 11.7.3.3 [Handling Errors], page 176,

- `defconst` see Section 12.5 [Defining Variables], page 188,
- `defvar` see Section 12.5 [Defining Variables], page 188,
- `function` see Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237,
- `if` see Section 11.2 [Conditionals], page 154,
- `interactive`
 - see Section 22.3 [Interactive Call], page 419,
- `lambda` see Section 13.2 [Lambda Expressions], page 226,
- `let`
- `let*` see Section 12.3 [Local Variables], page 184,
- `or` see Section 11.3 [Combining Conditions], page 156,
- `prog1`
- `prog2`
- `progn` see Section 11.1 [Sequencing], page 153,
- `quote` see Section 10.2 [Quoting], page 147,
- `save-current-buffer`
 - see Section 28.2 [Current Buffer], page 655,
- `save-excursion`
 - see Section 31.3 [Excursions], page 844,
- `save-restriction`
 - see Section 31.4 [Narrowing], page 845,
- `setq` see Section 12.8 [Setting Variables], page 192,
- `setq-default`
 - see Section 12.11.2 [Creating Buffer-Local], page 202,
- `unwind-protect`
 - see Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171,
- `while` see Section 11.5 [Iteration], page 169,

Common Lisp に関する注意: GNU Emacs と Common Lisp のスペシャルフォームを比較する。`setq`、`if`、`catch`は Emacs Lisp と Common Lisp の両方でスペシャルフォームである。`save-excursion`は Emacs Lisp ではスペシャルフォームだが、Common Lisp には存在しない。`throw`は Common Lisp ではスペシャルフォーム (なぜなら複数の値を `throw` できなければならない) だが、Emacs Lisp では (複数の値をもたない) 関数である。

10.1.8 自動ロード

オートロード (*autoload*) 機能により、まだ関数定義が Emacs にロードされていない関数 (またはマクロ) を呼び出すことができます。オートロードは定義がどのファイルに含まれるかを指定します。オートロードオブジェクトがシンボルの関数定義にある場合は、関数としてそのシンボルを呼び出すことにより、自動的に指定されたファイルがロードされます。その後にファイルからロードされた実際の定義を呼び出します。シンボル内の関数定義としてオートロードオブジェクトをアレンジする方法は Section 16.5 [Autoload], page 295 で説明します。

10.2 クォート

スペシャルフォーム `quote` は、単一の引数を記述されたままに評価せずにリターンします。これはプログラムに自己評価オブジェクトではない、定数シンボルや定数リストを含める方法を提供します (数字、文字列、ベクターのような自己評価オブジェクトをクォートする必要はない)。

`quote object` [Special Form]

このスペシャルフォームは `object` を評価せずにリターンする。リターン値は共有されるかもしれないので変更しないこと。Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照のこと。

`quote` はプログラム中で頻繁に使用されるので、Lisp はそれにたいする便利な入力構文を提供します。アポストロフィー文字 (‘’) に続けて Lisp オブジェクト (の入力構文) を記述すると、それは 1 番目の要素が `quote`、2 番目の要素がそのオブジェクトであるようなリストに展開されます。つまり入力構文 `'x` は (`quote x`) の略記になります。

以下に `quote` を使用した式の例をいくつか示します:

```
(quote (+ 1 2))
⇒ (+ 1 2)
(quote foo)
⇒ foo
'foo
⇒ foo
''foo
⇒ 'foo
'(quote foo)
⇒ 'foo
['foo]
⇒ ['foo]
```

(`list '+ 1 2`) と `'(+ 1 2)` の 2 つの式はいずれも `(+ 1 2)` と equal なリストを生成しますが前者は mutable リストを新たに作成するのにたいして、後者は共有される可能性のある変更すべきではないコンスから構築したリストを作成します。Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照してください。

他のクォート構文としては、コンパイル用に Lisp で記述された無名のラムダ式の元となる `function` (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照)、リストを計算して置き換える際にリストの一部だけをクォートするために使用される ```` (Section 10.3 [Backquote], page 147 を参照) があります。

10.3 バッククォート

バッククォート構文 (*backquote constructs*) を使用することにより、リストをクォートしてそのリストのある要素を選択的に評価することができます。もっとも単純な場合、スペシャルフォーム `quote` と同じです。たとえば以下の 2 つのフォームは同じ結果を生みます:

```
`(a list of (+ 2 3) elements)
⇒ (a list of (+ 2 3) elements)
'(a list of (+ 2 3) elements)
⇒ (a list of (+ 2 3) elements)
```

バッククォートする引数の内側でスペシャルマーカ―‘,’を使用すると、それは値が定数でないことを示します。Emacs Lisp エバリュエーターは‘,’がついた引数を放置して、リスト構文内にその値を配置します:

```
`(a list of ,(+ 2 3) elements)
⇒ (a list of 5 elements)
```

‘,’による置き換えを、リスト構文のより深いレベルでも使用できます。たとえば:

```
`(1 2 (3 ,(+ 4 5)))
⇒ (1 2 (3 9))
```

スペシャルマーカ―‘,@’を使用すれば、評価された値を結果リストに継ぎ足す (*splice*) こともできます。継ぎ足されたリストの要素は、結果リスト内の他の要素と同じレベルになります。‘`’を使用しない等価なコードは読むのが困難なことがよくあります。以下にいくつかの例を示します:

```
(setq some-list '(2 3))
⇒ (2 3)
(cons 1 (append some-list '(4) some-list))
⇒ (1 2 3 4 2 3)
`(1 ,@some-list 4 ,@some-list)
⇒ (1 2 3 4 2 3)

(setq list '(hack foo bar))
⇒ (hack foo bar)
(cons 'use
  (cons 'the
    (cons 'words (append (cdr list) '(as elements))))))
⇒ (use the words foo bar as elements)
`(use the words ,(cdr list) as elements)
⇒ (use the words foo bar as elements)
```

バッククォート構文の部分式に置換や継ぎ足し (*splice*) がなければ、これは共有される可能性があります。変更するべきではないコンス、ベクター、文字列での quote のように振る舞います。Section 10.1.1 [Self-Evaluating Forms], page 142 を参照してください。

10.4 eval について

フォームはほとんどの場合、実行されるプログラム内に出現することにより自動的に評価されます。ごく稀に実行時 — たとえば編集されているテキストやプロパティリストから取得したフォームを読み取った後 — に計算されるようにフォームを評価するコードを記述する必要があるかもしれません。このようなときは eval 関数を使用します。eval が不必要だったり、かわりに他の何かを使用すべきときがよくあります。たとえば変数から値を取得するには eval も機能しますが、symbol-value のほうが適しています。eval で評価するためにプロパティリストに式を格納するかわりに、funcall に渡すように関数を格納した方がよいでしょう。

このセクションで説明する関数と変数はフォームの評価、評価処理の制限の指定、最後にリターンされた値の記録を行なうものです。ファイルのロードでも評価が行なわれます (Chapter 16 [Loading], page 289 を参照)。

データ構造に式を格納して評価するより、データ構造に関数を格納して funcall や apply で呼び出すほうが、より明解で柔軟です。関数を使用することにより、引数に情報を渡す能力が提供されます。

`eval` *form* &optional *lexical* [Function]

これは式を評価する基本的な関数である。この関数はカレント環境内で *form* を評価して、その結果をリターンする。*form* オブジェクトの型はそれが評価される方法を決定します。Section 10.1 [Forms], page 142 を参照のこと。

引数 *lexical* は、ローカル変数にたいするスコープ規則 (Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照) を指定する。これが省略または `nil` ならデフォルトのダイナミックスコープ規則を使用して *form* を評価することを意味する。t ならレキシカルスコープ規則が使用されることを意味する。*lexical* の値にはレキシカルバインディングでの特定のレキシカル環境 (*lexical environment*) を指定する空ではない `alist` も指定できる。しかしこの機能は Emacs Lisp デバッガーのような、特別な用途にたいしてのみ有用。Section 12.10.3 [Lexical Binding], page 197 を参照のこと。

`eval` は関数なので `eval` 呼び出しに現れる引数式は 2 回 — `eval` が呼び出される前の準備で一度、`eval` 関数自身によりもう一度 — 評価される。以下に例を示す:

```
(setq foo 'bar)
⇒ bar
(setq bar 'baz)
⇒ baz
;; evalが引数 fooを受け取る
(eval 'foo)
⇒ bar
;; evalが、fooの値である、引数 barを受け取る
(eval foo)
⇒ baz
```

`eval` で現在アクティブな呼び出しの数は `max-lisp-eval-depth` に制限される (以下参照)。

`eval-region` *start end* &optional *stream read-function* [Command]

この関数はカレントバッファ内の、位置 *start* と *end* で定義されるリージョン内のフォームを評価する。この関数はリージョンからフォームを読み取って `eval` を呼び出す。これはリージョンの最後に達するか、処理されないエラーがシグナルされるまで行なわれる。

デフォルトでは `eval-region` は出力を何も生成しない。しかし *stream* が非 `nil` なら出力関数 (Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照) で生成された任意の出力、同様にリージョン内の式を評価した結果の値が、*stream* を使用してプリントされる。Section 20.4 [Output Streams], page 364 を参照のこと。

read-function が非 `nil` なら、`read` のかわりに 1 つずつ式を読み取るために使用する関数を指定すること。これは入力を読み取るストリームを指定する、1 つの引数で呼び出される関数である。この関数を指定するために変数 `load-read-function` ([How Programs Do Loading], page 291 を参照) も使用できるが、引数 *read-function* を使用するほうが堅実である。

`eval-region` はポイントを移動しない。常に `nil` をリターンする。

`eval-buffer` &optional *buffer-or-name stream filename unibyte* [Command]
print

この関数は `eval-region` と似ているが、引数は異なるオプション機能を提供する。`eval-buffer` はバッファ *buffer-or-name* のアクセス可能な部分 (Section “Narrowing” in *The GNU Emacs Manual* を参照) の全体を処理する。*buffer-or-name* にはバッファ名 (文字列) を指定でき、`nil` (または省略) のときはカレントバッファを意味する。*stream* が非 `nil`、または *print* が `nil` なら、`eval-region` のように *stream* が使用される。この場合には

式の評価結果の値は依然として破棄されるが、出力関数による出力はエコーエリアにプリントされる。*filename*は `load-history` (Section 16.9 [Unloading], page 304 を参照) に使用されるファイル名であり、デフォルトは `buffer-file-name` (Section 28.4 [Buffer File Name], page 659 を参照)。*unibyte* が非 `nil` なら `read` 可能な限りは文字列をユニコードに変換する。

`max-lisp-eval-depth` [User Option]

この変数はエラー (エラーメッセージは "Lisp nesting exceeds max-lisp-eval-depth") がシグナルされる前に `eval`、`apply`、`funcall` の呼び出しで許容される最大の深さを定義する。超過した際にエラーを起こすこの制限は、誤って定義された関数による無限再帰を Emacs Lisp が回避するための手段として用いられる。`max-lisp-eval-depth` の値を過大に増加させると、そのようなコードはかわりにスタックオーバーフローを起こすだろう。オーバーフローを処理できるシステムがいくつかある。この場合には通常の Lisp 評価は割り込まれて、制御はトップレベルのコマンドループ (`top-level`) に戻される。この状況では Emacs Lisp デバッガにエンターする手段は存在しないことに注意されたい。Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照のこと。

Lisp 式に記述された関数の呼び出し、関数呼び出しの引数と関数 `body` フォームにたいする再帰評価、Lisp コード内での明示的な呼び出し等では内部的に `eval`、`apply`、`funcall` を使用して深さ制限を計数する。

この変数のデフォルト値は 1600。この値を 100 未満にセットした場合には、値が与えられた値に達すると Lisp はそれを 100 にリセットする。空きが少なければデバッガ自身を実行するために空きが必要になるので、Lisp デバッガに入ったときは値が増加される。

`values` [Variable]

この変数の値は読み取り、評価、プリントを行なった標準的な Emacs コマンドにより、バッファ (ミニバッファを含む) からリターンされる値のリストである (これには `*ielm*` バッファでの評価、`lisp-interaction-mode` での `C-j` や `C-x C-e`、類似の評価コマンドを使用した評価は含まれないことに注意)。

この変数は時代遅れであり Emacs プロセスのメモリーフットプリントを常に増加させるため、将来のバージョンでは削除されるだろう。この理由により使用を推奨しない。

`values` の要素の順序はもっとも最近の要素が最初になる。

```
(setq x 1)
⇒ 1
(list 'A (1+ 2) auto-save-default)
⇒ (A 3 t)
values
⇒ ((A 3 t) 1 ...)
```

この変数は最近評価されたフォームの値を後で参照するのに有用かもしれない。`values` 自体の値のプリントは、値がおそらく非常に長くなるので通常は悪いアイデアである。かわりに以下のように特定の要素を調べること:

```
;; もっとも最近評価された結果を参照する
(nth 0 values)
⇒ (A 3 t)
;; これは新たな要素を put するので
;; すべての要素が 1 つ後に移動する
(nth 1 values)
⇒ (A 3 t)
```

```
;; これは次に新しい、この例の前の次に新しい要素を取得する
(nth 3 values)
⇒ 1
```

10.5 遅延された Lazy 評価

たとえばプログラムの将来において計算結果が不要ということがわかった場合に時間を要する計算処理を回避したい等、式の評価を遅延させると便利な場合があります。そのような遅延評価 (*deferred evaluation*) をサポートするために、`thunk` ライブラリは以下の関数とマクロを提供します。

`thunk-delay forms...` [Macro]
forms を評価するための *thunk* をリターンする (訳注: `thunk` とは、別のサブルーチンに計算を追加で挿入するために使用するサブルーチンであり、計算結果が必要になるまで計算を遅延したり、別のサブルーチンの先頭や最後に処理を挿入するために使用される。英語版 Wikipedia より)。`thunk` は `thunk-delay` 呼び出しの `lexical` 環境を継承するクロージャである (Section 13.10 [Closures], page 243 を参照)。このマクロの使用には `lexical-binding` が必要。

`thunk-force thunk` [Function]
`thunk` を作成した `thunk-delay` で指定されたフォームの評価を *thunk* に強制する。最後のフォームの評価結果をリターンする。*thunk* が強制されたことも “記憶” される。同一の *thunk* にたいする以降の `thunk-force` 呼び出しでは、フォームを再度評価せずに同じ結果をリターンする。

`thunk-let (bindings...) forms...` [Macro]
このマクロは `let` の類似だが “lazy(遅延された)” 変数バインディングを作成する。すべてのバインディングは (*symbol value-form*) という形式をもつ。`let` とは異なり、すべての *value-form* の評価は *forms* を最初に評価する際に、対応する *symbol* のバインディングが使用されるまで遅延される。すべての *value-form* は最大でも 1 回評価される。このマクロの使用には `lexical-binding` が必要。

例:

```
(defun f (number)
  (thunk-let ((derived-number
              (progn (message "Calculating 1 plus 2 times %d" number)
                     (1+ (* 2 number))))))
    (if (> number 10)
        derived-number
        number)))

(f 5)
⇒ 5

(f 12)
┆ Calculating 1 plus 2 times 12
⇒ 25
```

遅延バインドされた変数の特性として、それらにたいする (`setq` による) セットはエラーになります。

`thunk-let*` (*bindings...*) *forms...* [Macro]

これは `thunk-let` と似ているが、*bindings* 内の任意の式がこの `thunk-let*` フォーム内の先行するバインディングの参照を許されている点が異なる。このマクロの使用には `lexical-binding` が必要。

```
(thunk-let* ((x (prog2 (message "Calculating x...")
                      (+ 1 1)
                      (message "Finished calculating x"))))
            (y (prog2 (message "Calculating y...")
                      (+ x 1)
                      (message "Finished calculating y"))))
            (z (prog2 (message "Calculating z...")
                      (+ y 1)
                      (message "Finished calculating z"))))
            (a (prog2 (message "Calculating a...")
                      (+ z 1)
                      (message "Finished calculating a"))))
  (* z x))
```

```
→ Calculating z...
→ Calculating y...
→ Calculating x...
→ Finished calculating x
→ Finished calculating y
→ Finished calculating z
⇒ 8
```

`thunk-let` と `thunk-let*` は `thunk` を暗黙に使用します。これらの拡張はヘルパーシンボルを作成してバインディング式をラップする `thunk` にバインドします。*forms* 本体中の元の変数にたいするすべての参照は、対応するヘルパー変数を引数とする `thunk-force` 呼び出し式に置き換えられます。したがって `thunk-let` や `thunk-let*` を使用するコードは `thunk` を使用するよう書き換えが可能ですが、多くの場合には明示的に `thunk` を使用するよりこれらのマクロを使用するほうが優れたコードになるでしょう。

11 制御構造

Lisp プログラムは一連の式、あるいはフォーム (Section 10.1 [Forms], page 142 を参照) により形成されます。これらのフォームの実行順は制御構造 (*control structures*) で囲むことによって制御します。制御構造とはその制御構造が含むフォームをいつ、どのような条件で、何回実行するかを制御するスペシャルフォームです。

もっとも単純な実行順は 1 番目は *a*、2 番目は *b*、... というシーケンシャル実行 (sequential execution: 順番に実行) です。これは関数の *body* 内の連続する複数のフォームや、Lisp コードのファイル内のトップレベルを記述したときに発生します — つまりフォームは記述した順に実行されます。わたしたちはこれをテキスト順 (*textual order*) と呼びます。たとえば関数の *body* が 2 つのフォーム *a* と *b* から構成される場合、関数の評価は最初に *a*、次に *b* を評価します。*b* を評価した結果がその関数の値となります。

明示的に制御構造を使用することにより、非シーケンシャルな順番での実行が可能になります。

Emacs Lisp は他の様々な順序づけ、条件、繰り返し、(制御された) ジャンプを含む複数の種類の制御構造を提供しており、以下ではそれらのすべてを記述します。ビルトインの制御構造は制御構造のサブフォームが評価される必要がなかったり、順番に評価される必要がないのでスペシャルフォームです。独自の制御構造を構築するためにマクロを使用することができます (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照)。

11.1 順序

フォームを出現順に評価するのは、あるフォームから別のフォームに制御を渡すもっとも一般的な制御です。関数の *body* のようなコンテキストにおいては自動的にこれが行なわれます。他の場所ではこれを行なうために制御構造を使用しなければなりません。Lisp で一単純な制御構造は `progn` です。

スペシャルフォーム `progn` は以下のようなものです:

```
(progn a b c ...)
```

これは順番に *a*、*b*、*c*、... を実行するよう指定します。これらは `progn` フォームの *body* と呼ばれます。*body* 内の最後のフォームの値が `progn` 全体の値になります。(`progn`) は `nil` をリターンします。

初期の Lisp では `progn` は、連続で複数のフォームを実行して最後のフォームの値を使用する唯一の方法でした。しかしプログラマーは関数の *body* の、(その時点では) 1 つのフォームだけが許される場所で `progn` を使用する必要が多いことに気づきました。そのため関数の *body* を暗黙の `progn` にして、`progn` の *body* のように複数のフォームを記述できるようにしました。他の多くの制御構造も暗黙の `progn` を同様に含みます。結果として昔ほど `progn` は多用されなくなりました。現在では `progn` が必要になるのは `unwind-protect`、`and`、`or`、または `if` の *then* パートの中であることがほとんどです。

`progn forms...`

[Special Form]

このスペシャルフォームは *forms* のすべてをテキスト順に評価してフォームの結果をリターンする。

```
(progn (print "The first form")
       (print "The second form")
       (print "The third form"))
⇒ "The first form"
⇒ "The second form"
⇒ "The third form"
⇒ "The third form"
```

他の2つの構文は一連のフォームを同様に評価しますが、異なる値をリターンします:

`prog1 form1 forms...` [Special Form]

このスペシャルフォームは *form1* と *forms* のすべてをテキスト順に評価して *form1* の結果をリターンする。

```
(prog1 (print "The first form")
      (print "The second form")
      (print "The third form"))
→ "The first form"
→ "The second form"
→ "The third form"
⇒ "The first form"
```

以下の例は変数 *x* のリストから1番目の要素を削除して、削除した1番目の要素の値をリターンする:

```
(prog1 (car x) (setq x (cdr x)))
```

`prog2 form1 form2 forms...` [Special Form]

このスペシャルフォームは *form1*、*form2*、その後の *forms* のすべてをテキスト順で評価して *form2* の結果をリターンする。

```
(prog2 (print "The first form")
      (print "The second form")
      (print "The third form"))
→ "The first form"
→ "The second form"
→ "The third form"
⇒ "The second form"
```

11.2 条件

条件による制御構造は候補の中から選択を行ないます。Emacs Lisp は5つの条件フォームをもちます。ifは他の言語のものほとんど同じです。whenとunlessはifの変種です。condは一般化されたcase命令です。condを汎用化したものがpcaseです (Section 11.4 [Pattern-Matching Conditional], page 158 を参照)。

`if condition then-form else-forms...` [Special Form]

ifは *condition* の値にもとづき *then-form* と *else-forms* を選択する。評価された *condition* が非 nil なら *then-form* が評価されて結果がリターンされる。それ以外なら *else-forms* がテキスト順に評価されて最後のフォームの値がリターンされる (ifの *else* パートは暗黙の progn の例である。Section 11.1 [Sequencing], page 153 を参照)。

condition の値が nil で *else-forms* が与えられなければ、ifは nil をリターンする。

選択されなかったブランチは決して評価されない — 無視される — ので、ifはスペシャルフォームである。したがって以下の例では print が呼び出されることはないので true はプリントされない。

```
(if nil
    (print 'true)
    'very-false)
⇒ very-false
```

`when condition then-forms...` [Macro]

これは *else-forms* がなく、複数の *then-forms* が可能な *if* の変種である。特に、

```
(when condition a b c)
```

は以下と完全に等価である

```
(if condition (progn a b c) nil)
```

`unless condition forms...` [Macro]

これは *then-form* がない *if* の変種です:

```
(unless condition a b c)
```

は以下と完全に等価である

```
(if condition nil
  a b c)
```

`cond clause...` [Special Form]

`cond` は任意個数の選択肢から選択を行なう。`cond` 内の各 *clause* はリストでなければならない。このリストの *CAR* は *condition* で、(もしあれば) 残りの要素は *body-forms* となる。したがって *clause* は以下ようになる:

```
(condition body-forms...)
```

`cond` は各 *clause* の *condition* を評価することにより、テキスト順で *clause* を試みる。*condition* の値が非 `nil` ならその *clause* は成り立つ。その後 `cond` はその *clause* の *body-forms* を評価して、*body-forms* の最後の値をリターンする。残りの *clause* は無視される。

condition の値が `nil` ならその *clause* は失敗して、`cond` は次の *clause* に移動してその *condition* を試みる。

clause は以下のようにも見えるかもしれない:

```
(condition)
```

condition がテストされたときに非 `nil` なら、`cond` フォームは *condition* の値をリターンする。すべての *condition* が `nil` に評価された場合 — つまりすべての *clause* が不成立なら、`cond` は `nil` をリターンする。

以下の例は `x` の値が数字、文字列、バッファー、シンボルなのかをテストする 4 つの *clause* をもつ:

```
(cond ((numberp x) x)
      ((stringp x) x)
      ((bufferp x)
       (setq temporary-hack x) ; 1 つの clause に
       (buffer-name x)       ; 複数 body フォーム
      ((symbolp x) (symbol-value x)))
```

前の *clause* が不成立のとき最後の条項を実行したいときがよくある。これを行なうには (*t body-forms*) のように、*condition* の最後の *clause* に `t` を使用する。フォーム `t` は `t` に評価され決して `nil` にならないので、この *clause* が不成立になることはなく最終的に `cond` はこの *clause* に到達する。たとえば:

```
(setq a 5)
(cond ((eq a 'hack) 'foo)
      (t "default"))
⇒ "default"
```

この `cond` 式は `a` の値が `hack` なら `foo`、それ以外は文字列 `"default"` をリターンする。

すべての条件構文は `cond` か `if` のいずれかで表すことができます。したがってどちらを選択するかはスタイルの問題になります。たとえば:

```
(if a b c)
≡
(cond (a b) (t c))
```

変数のバインドとあわせて条件を使うと便利かもしれませんが、変数の計算を行って、その後もし値が非 `nil` なら何かしたいというのはよくあることです。これを行うには、たとえば以下のように単にそのまま記述すればよいのです:

```
(let ((result1 (do-computation)))
  (when result1
    (let ((result2 (do-more result1)))
      (when result2
        (do-something result2))))))
```

これはパターンとしては非常に一般的なもので Emacs ではこれを簡単に行って、かつ可読性を向上させるためのマクロがいくつか提供されています。上記のコードは以下のように記述することができます:

```
(when-let ((result1 (do-computation))
           (result2 (do-more result1)))
  (do-something result2))
```

このテーマにはバリエーションがいくつかあり、以下にそれらを概略します。

`if-let spec then-form else-forms...` [Macro]
`spec` 内のバインディングを、`let*` (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照) のようにそれぞれ順番に評価して、値が `nil` になるバインディングがあれば停止する。すべて非 `nil` なら `then-form`、それ以外では `else-forms` の最後のフォームの値をリターンする。

`when-let spec then-forms...` [Macro]
`if-let` と同様だが `else-forms` がない。

`while-let spec then-forms...` [Macro]
`when-let` と同様だが、`spec` 内のバインディングが `nil` になるまで繰り返す。リターン値は常に `nil`。

11.3 組み合わせ条件の構築

このセクションでは複雑な条件を表現するために `if` や `cond` とともによく使用される構文を説明します。`and` と `or` の構文は、ある種の複数条件の構文として個別に使用することもできます。

`not condition` [Function]
この関数は `condition` が偽であることをテストする。この関数は `condition` が `nil` なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。関数 `not` は `null` と等価であり、空のリストをテストする場合は `null` の使用を推奨する。

`and conditions...` [Special Form]
スペシャルフォーム `and` は、すべての `conditions` が真かどうかをテストする。この関数は `conditions` を記述順に 1 つずつ評価することにより機能する。

ある *conditions* が nil に評価されると、残りの *conditions* に関係なく、and は nil をリターンしなければならない。この場合 and は即座に nil をリターンして、残りの *conditions* は無視される。

すべての *conditions* が非 nil なら、それらの最後の値が and フォームの値になる。*conditions* がない単独の (and) は t をリターンする。なぜならすべての *conditions* が非 nil となるので、これは適切である (考えてみてみよ、非 nil でない *conditions* はどれか?)。

以下に例を示す。1 番目の条件は整数 1 をリターンし、これは nil ではない。同様に 2 番目の条件は整数 2 をリターンし、これも nil ではない。3 番目の条件は nil なので、のこりの条件が評価されることは決してない。

```
(and (print 1) (print 2) nil (print 3))
  → 1
     → 2
⇒ nil
```

以下は and を使用した、より現実的な例である:

```
(if (and (consp foo) (eq (car foo) 'x))
    (message "foo is a list starting with x"))
```

(consp foo) が nil をリターンすると、(car foo) は実行されないのがエラーにならないことに注意。

if か cond のいずれかを使用して、and 式を記述することもできる。以下にその方法を示す:

```
(and arg1 arg2 arg3)
≡
(if arg1 (if arg2 arg3))
≡
(cond (arg1 (cond (arg2 arg3))))
```

or *conditions* . . .

[Special Form]

スペシャルフォーム or は、少なくとも 1 つの *conditions* が真かどうかをテストする。この関数はすべての *conditions* を 1 つずつ、記述された順に評価することにより機能する。

ある *conditions* が非 nil 値に評価されたら、or の結果は非 nil でなければならない。この場合 or は即座にリターンし、残りの *conditions* は無視される。この関数がリターンする値は、非 nil 値に評価された条件の値そのものである。

すべての *conditions* が nil なら、or 式は nil をリターンします。*conditions* のない単独の (or) は nil をリターンする。なぜならすべての *conditions* が nil になるのでこれは適切である (考えてみよ、nil でない *conditions* はどれか?)。

たとえば以下の式は、x が nil か整数 0 かどうかをテストする:

```
(or (eq x nil) (eq x 0))
```

and 構文と同様に、or を cond に置き換えて記述することができる。たとえば:

```
(or arg1 arg2 arg3)
≡
(cond (arg1)
      (arg2)
      (arg3))
```


ほとんどの場合は、orをifに置き換えて記述できるが完全ではない:

```
(if arg1 arg1
    (if arg2 arg2
        arg3))
```

これは完全に同一ではない。なぜなら *arg1* が *arg2* を 2 回評価するかもしれないからである。対照的に `(or arg1 arg2 arg3)` が 2 回以上引数を評価することは決してない。

`xor condition1 condition2` [Function]

この関数は *condition1* と *condition2* の排他的論理和をリターンする。つまり xor は引数がいずれも nil あるいは非 nil なら nil をリターンする。それ以外なら非 nil の引数の値をリターンする。

or とは対照的に引数はどちらも常に評価されることに注意。

11.4 パターンマッチングによる条件

4 つの基本的な条件フォームとは別に、Emacs Lisp には `cond` と `c1-case` (Section “Conditionals” in *Common Lisp Extensions* を参照) の合成物とも言うべき、`pcase` マクロというパターンマッチングによる条件フォームがあります。これは `cond` と `c1-case` の制限を克服して、パターンマッチングによるプログラミングスタイル (*pattern matching programming style*) を導入するものです。その `pcase` が克服する制限とは:

- `cond` フォームは *clause* それぞれにたいして述語 *condition* を評価して候補から選択を行う (Section 11.2 [Conditionals], page 154 を参照)。 *condition* 内での `let` バインドされた変数が *clause* の *body-forms* で利用できないのが主な制限。

もう 1 つの煩しい (制限というより不便な) 点は一連の *condition* 述語が等価なテストを実装する際にはコードが多数回繰り返されること (`c1-case` はこの不便さを解決している)。

- `c1-case` マクロは最初の引数と特定の値セットの等価性を評価することにより候補から選択を行う。

制限は 2 つ:

1. 等価性のテストに `eq1` を使用。
2. 値は既知でありあらかじめ記述されていなければならない。

これらの制限は文字列や複合データ構造にたいして `c1-case` を不適格にする (このような制限は `cond` にはないが上述のように別の制限をもつ)。

`pcase` マクロはパターンマッチング (*pattern matching*) の変種であるような等価性テストを汎化したものによる *condition* の置き換え、*clause* の述語を簡潔に表現できるような機能の追加、*clause* の述語と *body-forms* の間で `let` バインディングを共有するようなアレンジにより、概念的には最初の引数のフォーカスでは `c1-case`、*clause* の処理フローでは `cond` を借用しています。

この述語の簡潔な表現はパターン (*pattern*) として知られています。最初の引数の値にたいして呼び出される述語が非 nil をリターンしたときには、“パターンが値にマッチした” といいます (“値がパターンにマッチした” ということもある)。

11.4.1 `pcase` マクロ

背景は Section 11.4 [Pattern-Matching Conditional], page 158 を参照してください。

`pcase expression &rest clauses` [Macro]

clauses 内の *clause* は (`pattern body-forms...`) という形式をもつ。

*expression*の値 (*expval*) を決定するために評価する。*pattern*が *expval*にマッチするような最初の *clause* を探して、その *clause* の *body-forms*に制御を渡す。

マッチが存在すれば *pcase*の値はマッチが成功した *clause* の *body-forms*の最後の値、それ以外なら *pcase*は *nil*に評価される。

各 *pattern*は *pcase* パターン (*pcase pattern*) である必要があります。これは以下に定義されるコアパターンのいずれか、または *pcase-defmacro* (Section 11.4.2 [Extending *pcase*], page 165 を参照) を通じて定義されるパターンの 1 つを使用できます。

このサブセクションの残りの部分ではコアパターンの異なるフォームをいくつかの例を交えて説明して、いくつかのパターンフォームが提供する *let* バイディング機能を使用する上で重要な注意点を締めくくります。コアパターンは以下のフォームをもつことができます:

_ (アンダースコア)

任意の *expval*にマッチ。これは *don't care*、あるいはワイルドカード (*wildcard*) としても知られる。

'val *expval*と *val*が等しければマッチ。比較は *equal*のように行われる (Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照)。

keyword

integer

string

*expval*がリテラルオブジェクトと等しければマッチ。これは上述の *'val*の特殊なケースであり、これらのタイプのリテラルオブジェクトが自己クオート (*self-quoting*) を行うために可能となる。

symbol

任意の *expval*にマッチするとともに、追加で *symbol*を *expval*に *let* バインドする。このようなバインディングは *body-forms*内でも利用できる (Section 12.10.1 [Dynamic Binding], page 195 を参照)。

*symbol*が (以下の *and*を使用することにより) シーケンスパターン *seqpat*の一部なら、*symbol*に後続する *seqpat*部分でもバインディングは利用可能。この用法にはいくつかの注意点がある。[caveats], page 162 を参照のこと。

使用を避けるべき 2 つのシンボルは *_* (上述) と同様に振る舞う非推奨の *t*と *nil*(エラーをシグナルする)。同様にキーワードシンボルへのバインドは無意味 (Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照)。

(*cl-type type*)

*expval*がタイプ *type* (*cl-typep*が許す型記述子。Section “Type Predicates” in *Common Lisp Extensions* を参照) ならマッチ。たとえば:

```
(cl-type integer)
(cl-type (integer 0 10))
```

(*pred function*)

*expval*にたいして述語 *function*が非 *nil*をリターンしたらマッチ。このテストは構文 (*pred (not function)*) で否定となる。述語 *function*は以下のフォームのいずれかが可能:

関数名 (シンボル)

*expval*を単一の引数として名前付きの関数を呼び出す。

例: *integerp*

lambda 式 *expval* を単一の引数として無名関数を呼び出す (Section 13.2 [Lambda Expressions], page 226 を参照)。

例: `(lambda (n) (= 42 n))`

n 個の引数での関数呼び出し

関数 (関数呼び出しの 1 つ目の要素) を *n* 個の引数 (残りの要素)、および *expval* を *n*+1 番目の追加の引数として呼び出す。

例: `(= 42)`

この例では関数が `=`、*n* が 1 であり、実際に関数呼び出しは `(= 42 expval)` になる。

`(app function pattern)`

expval にたいして呼び出した *function* が *pattern* にマッチする値をリターンすればマッチ。 *function* は上述の *pred* で説明したフォームのいずれかが可能。しかし *pred* とは異なり、*app* はブーリアンの真値ではなく *pattern* にたいして結果をテストする点異なる。

`(guard boolean-expression)`

boolean-expression が非 `nil` に評価されればマッチ。

`(let pattern expr)`

expval を取得するために *expr* を評価して、*expval* が *pattern* にマッチすればマッチ (*pattern* は *symbol* を使用することでシンボルに値をバインドできるので *let* と呼ばれる)。

seqpat としても知られるシーケンスパターン (*sequencing pattern*) はサブパターンを順に処理するパターンです。 *pcase* にたいしては `and` と `or` の 2 つが存在します。これらは同じ名前のスペシャルフォーム (Section 11.3 [Combining Conditions], page 156 を参照) と同様の方式で振る舞いますが、値ではなくサブパターンを処理します。

`(and pattern1...)`

pattern1... のいずれかがマッチに失敗するまで順にマッチを試みる。この場合には `and` もマッチに失敗して、残りのサブパターンはテストしない。すべてのサブパターンがマッチすれば `and` はマッチする。

`(or pattern1 pattern2...)`

pattern1、*pattern2*、... のいずれかがマッチに成功するまで順にマッチを試みる。この場合には `or` もマッチして、残りのサブパターンはテストしない。

body-forms にたいして一貫した環境を与える (マッチでの評価エラーを回避できる) ために、パターンがバインドする変数セットは各サブパターンがバインドする変数を結合したものになる。ある変数がマッチしたサブパターンにバインドされない場合には `nil` にバインドされる。

例: `cl-case` にたいする利点

以下は `cl-case` (Section “Conditionals” in *Common Lisp Extensions* を参照) にたいする `pcase` の利点のいくつかを強調する例です。

```
(pcase (get-return-code x)
  ;; 文字列
  ((and (pred stringp) msg)
   (message "%s" msg)))
```

```
;; シンボル
('success      (message "完了!")
('would-block  (message "残念、今は実行できない")
('read-only    (message "shmliblick は読み取り専用")
('access-denied (message "必要な権限がない")
;; default
(code          (message "未知のリターンコード %S" code)))
```

c1-caseでは get-return-codeのリターン値を保持するためにローカル変数 codeを宣言する必要があります。さらに c1-caseは比較に eqlを使用するので文字列の使用も難しくなります。

例: andの使用

後続のサブパターン (と同様に body フォーム) にバインディングを提供する 1 つ以上の *symbol* サブパターンをもつ andで開始するのが、パターンを記述する際の一般的なイディオムです。たとえば以下のパターンは 1 桁の整数にマッチします。

```
(and
  (pred integerp)
  n          ; nに expvalをバインド
  (guard (<= -9 n 9)))
```

まず predは (integerp expval) が非 nilに評価されればマッチになります。次に nはすべてにマッチする *symbol* パターンであり、nに expvalがバインドされます。最後に guardはブーリアン式 (<= -9 n 9) が非 nilに評価されればマッチになります (nへの参照に注意)。これらすべてのサブパターンがマッチすれば andがマッチになります。

例: pcaseによる書き換え

以下はシンプルなマッチングタスクを伝統的な実装 (関数 grok/traditionalから、pcaseを使用する実装 (関数 grok/pcase) に書き換える別の例です。これらの関数の docstring はいずれも “If OBJ is a string of the form “key:NUMBER”, return NUMBER (a string). Otherwise, return the list (“149” default).” です。最初は伝統的な実装です (Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照):

```
(defun grok/traditional (obj)
  (if (and (stringp obj)
          (string-match "^key:\\\[[:digit:]]+\\\$" obj))
      (match-string 1 obj)
      (list "149" 'default)))

(grok/traditional "key:0")   ⇒ "0"
(grok/traditional "key:149") ⇒ "149"
(grok/traditional 'monolith) ⇒ ("149" default)
```

この書き換えでは *symbol* バインディング、および or、and、pred、app、letを実演します。

```
(defun grok/pcase (obj)
  (pcase obj
    ((or                               ; L1
      (and                             ; L2
        (pred stringp)                 ; L3
        (pred (string-match           ; L4
              "^key:\\\[[:digit:]]+\\\$")) ; L5
        (app (match-string 1)         ; L6
              val))                   ; L7
      (let val (list "149" 'default))) ; L8
    val)))                             ; L9
```

```
(grok/pcase "key:0")    ⇒ "0"
(grok/pcase "key:149") ⇒ "149"
(grok/pcase 'monolith) ⇒ ("149" default)
```

grok/pcaseは主に1つのpcaseフォームのclause、L1からL8のパターン、L9の(1つの)フォームからなります。パターンは引数であるサブパターンにたいして順にマッチを試みるorです。これは最初にand(L2からL7)、次にlet(L8)のように、いずれかが成功するまで順にマッチを試みます。

前出の例([Example 1], page 161を参照)のように、andは以降のサブパターンが正しいタイプのオブジェクト(この場合は文字列)に作用することを保証するためにpredサブパターンで始まります。(stringp expval)がnilならpredは失敗となり、したがってandも失敗となります。

次のpred(L4からL5)は(string-match RX expval)を評価して結果が非nil(expvalが期待するフォームkey:NUMBERであることを意味する)ならマッチになります。これが失敗すると再びpredは失敗となり、したがってandも失敗となります。

(andの一連のサブパターンでは)最後のappは一時的な値tmp(部分文字列“NUMBER”)を取得するために(match-string 1 expval)(L6)を評価して、パターンval(L7)とtmpのマッチを試みます。これはsymbolパターンなので無条件でマッチして、valにtmpを追加でバインドします。

ついにappがマッチしたので、andのすべてのサブパターンがマッチして、andがマッチとなります。同じように一度andがマッチすればorがマッチするので、サブパターンlet(L8)の処理が試みられることはありません。

objが文字列以外、あるいは間違った形式の文字列の場合を考えてみましょう。この場合にはいずれかのpred(L3からL5)がマッチに失敗するので、and(L2)がマッチに失敗して、or(L1)がサブパターンlet(L8)の処理を試みます。

まずletは("149" default)を取得するために(list "149" 'default)を評価して、それからパターンvalにたいしてexprvalのマッチを試みます。これはsymbolパターンなので無条件にマッチして、追加でvalにexprvalをバインドします。これでletがマッチしたので、orがマッチとなります。

andとletのサブパターンはどちらも同じ方法、すなわちvalをバインドする過程でsymbolパターンのvalに(常に成功する)マッチを試みるにより完了することに注意してください。したがってorは常にマッチして、常に制御をbodyフォーム(L9)に渡します。マッチが成功したpcaseのclauseとしては最後のbodyなので、これはpcaseの値となり、同様にgrok/pcaseのリターン値になります(Section 13.1 [What Is a Function], page 224を参照)。

シーケンスパターンにおける *symbol* の注意点

前出の例のすべてでは、何らかの方法により *symbol* サブパターンが含まれるシーケンスパターンが使用されています。以下に使用法に関する重要な詳細をいくつか挙げます。

1. *seqpat* 内に *symbol* が複数回出現する場合には、2 回目以降に出現してもリバインドには展開されないが、かわりに *eq* を使用した等価性テストに展開される。

以下の例には 2 つの *clause* と 2 つの *seqpat* (A と B) を使用している。A と B はいずれも最初に (*pred* を使用することにより) *expval* がペアであることをチェックして、それから (それぞれにたいして *app* を使用することにより) *expval* の *car* と *cdr* にシンボルをバインドする。

A ではシンボル *st* が 2 回記述されているので、2 つ目の記述は *eq* を使用した等価性チェックになる。一方で B は *s1* と *s2* という別個のシンボルを使用するので、独立したバインディングになる。

```
(defun grok (object)
  (pcase object
    ((and (pred consp)           ; seqpat A
          (app car st)           ; st: 1 回目
          (app cdr st))         ; st: 2 回目
     (list 'eq st))
    ((and (pred consp)           ; seqpat B
          (app car s1)           ; s1: 1 回目
          (app cdr s2))         ; s2: 1 回目
     (list 'not-eq s1 s2))))

(let ((s "yow!"))
  (grok (cons s s))           ⇒ (eq "yow!")
  (grok (cons "yo!" "yo!")) ⇒ (not-eq "yo!" "yo!")
  (grok '(4 2))              ⇒ (not-eq 4 (2)))
```

2. *symbol* を参照するコードの副作用は未定義。無視する。たとえば以下 2 つの関数は類似している。いずれの関数も *and*、*symbol*、*guard* を使用する:

```
(defun square-double-digit-p/CLEAN (integer)
  (pcase (* integer integer)
    ((and n (guard (< 9 n 100))) (list 'yes n))
    (sorry (list 'no sorry))))

(square-double-digit-p/CLEAN 9) ⇒ (yes 81)
(square-double-digit-p/CLEAN 3) ⇒ (no 9)

(defun square-double-digit-p/MAYBE (integer)
  (pcase (* integer integer)
    ((and n (guard (< 9 (incf n) 100))) (list 'yes n))
    (sorry (list 'no sorry))))

(square-double-digit-p/MAYBE 9) ⇒ (yes 81)
(square-double-digit-p/MAYBE 3) ⇒ (yes 9) ; WRONG!
```

違いは *guard* 内の *boolean-expression* である。CLEAN は単に直接 *n* を参照するのにたいして、MAYBE は式 *(incf n)* の中で副作用により *n* を参照している。integer の際には以下のようなことが発生している:

- 最初の `n` は `expval` (評価した結果である (* 3 3)、つまり 9) にバインドされる。
- `boolean-expression` が評価される:

```

start:    (< 9 (incf n)      100)
becomes:  (< 9 (setq n (1+ n)) 100)
becomes:  (< 9 (setq n (1+ 9)) 100)
becomes:  (< 9 (setq n 10)    100)
                                     ; ここで副作用!
becomes:  (< 9      n      100) ; nは10にバインドされている
becomes:  (< 9      10     100)
becomes:  t

```

- 結果は非 `nil` なので `guard` がマッチして `and` がマッチとなり、制御はその `clause` の `body` フォームに渡される。

MAYBEには9が2桁の整数だと判定してしまう数学的な誤り以外にも問題がある。`body` フォームは `n` の更新された値 (10) を確認せずに参照を複数回行う。するとどうなるか?

要約すると (`guard` での) `boolean-expression` だけではなく (`let` での) `expr`、(`pred` と `app` での) `function` でも副作用をもつ `symbol` パターンにたいする参照は完全に避けることが最良である。

3. マッチでは `clause` の `body` フォームは `let` バインドされたパターンのシンボルセットを参照できる。このシンボルセットは `seqpat` が `and` の際には、各サブパターンで `let` バインドされるすべてのシンボルそれぞれを結合したものになる。`and` のマッチではすべてのサブパターンがマッチしなければならないので、これには意味がある。

`seqpat` が `or` なら事情は異なる。`or` は最初にマッチしたサブパターンでマッチとなり、残りのサブパターンは無視される。`body` フォームにはどのサブパターンがマッチして異なるセットの中からどれが選択されたかを知る術はないので、各シンボルが異なるシンボルセットを `let` バインドすることに意味はない。たとえば以下は無効:

```

(require 'cl-lib)
(pcase (read-number "Enter an integer: ")
  ((or (and (pred cl-evenp)
            e-num)      ; e-numを expvalにバインド
       o-num)         ; o-numを expvalにバインド
  (list e-num o-num)))

```

```

Enter an integer: 42
[error] Symbol 's value as variable is void: o-num
Enter an integer: 149
[error] Symbol 's value as variable is void: e-num

```

`body` フォーム (`list e-num o-num`) の評価によりエラーがシグナルされる。サブパターンを区別するために、すべてのサブパターンごとに異なる値をもつ同一名のシンボルを使用できる。上記の例を書き換えると:

```
(require 'cl-lib)
(pcase (read-number "Enter an integer: ")
  ((and num ; L1
        (or (and (pred cl-evenp) ; L2
                  (let spin 'even)) ; L3
              (let spin 'odd))) ; L4
        (list spin num))) ; L5
```

```
Enter an integer: 42
⇒ (even 42)
Enter an integer: 149
⇒ (odd 149)
```

L1では *expval* のバインディング (この場合は *num*) を *and* と *symbol* で “分解” している。L2では前と同じ方法で *or* は始まるが、異なるシンボルにバインドするかわりに、両方のサブパターン内で同一のシンボル *spin* に回バインドするために2回 *let* を使用している (L3からL4)。*spin* の値によりサブパターンは区別される。そして *body* フォームでは両方のシンボルを参照している (L5)。

11.4.2 *pcase* の拡張

pcase マクロは数種類のパターンをサポートします (Section 11.4 [Pattern-Matching Conditional], page 158 を参照)。*pcase-defmacro* を使用すれば違う種類のパターンにたいするサポートを追加できます。

pcase-defmacro *name* *args* [*doc*] &rest *body* [Macro]

(*name* *actual-args*) のように呼び出すために新たな種類の *pcase* 用のパターンを定義する。*pcase* マクロは *body* を評価する呼び出しへと展開する。このマクロの役割は *args* を *actual-args* にバインドした環境下において、呼び出されたパターンを別の何らかのパターンに書き換えることである。

さらに *pcase* のドキュメント文字列とともに *doc* が表示されるように計らう。*doc* では慣例により *expression* の評価結果を示すために *EXPVAL* を使用すること。

body は通常はより基本的なパターンを使用して呼び出されたパターンを書き換える。最終的にはすべてのパターンはコアパターンに絞り込まれるが、*body* がすぐにコアパターンを使用する必要はない。以下の例では *less-than* と *integer-less-than* という2つのパターンを定義している。

```
(pcase-defmacro less-than (n)
  "Matches if EXPVAL is a number less than N."
  `(pred (> ,n)))
```

```
(pcase-defmacro integer-less-than (n)
  "Matches if EXPVAL is an integer less than N."
  `(and (pred integerp)
        (less-than ,n)))
```

args (このケースでは *n* の1つだけ) に言及する *docstring* は通常の方法、*EXPVAL* では慣例にもとづく方法であることに注意してください。1つ目の書き換え (*less-than* の *body*) では *pred* というコアパターンだけが使用されていて、2つ目では2つのコアパターン *and* と *pred* と新たに定義したパターン *less-than* が使用されています。そしていずれの書き換えにおいてもシングルバッククォート構文が使用されています (Section 10.3 [Backquote], page 147 を参照)。

11.4.3 バッククォートスタイルパターン

このサブセクションでは構造化マッチングを容易にするビルトインパターンであるバッククォートスタイルパターン (*backquote-style patterns*) について説明します。背景については Section 11.4 [Pattern-Matching Conditional], page 158 を参照してください。

バッククォートスタイルパターンは (pcase-defmacroを使用して作成された) 強力な pcaseパターン拡張であり、その構造 (*structure*) の仕様にたいする *expval* のマッチを容易にします。

たとえば 1 つ目の要素が特定の文字列、2 つ目の要素が任意の値であるような 2 要素リストの *expval* にたいするマッチはコアパターンを使用して記述できます:

```
(and (pred listp)
      ls
      (guard (= 2 (length ls)))
      (guard (string= "first" (car ls)))
      (let second-elem (cadr ls)))
```

しかし等価なバッククォートスタイルパターンで記述することもできます:

```
`("first" ,second-elem)
```

バッククォートスタイルパターンはより簡潔かつ *expval* の構造と似ており、*ls* のバインドを要しません。

バッククォートスタイルパターンは *qpat* のような形式をもちます。ここで *qpat* は以下の形式をもつことができます:

```
(qpat1 . qpat2)
  expvalが ( carが qpat1、cdrが qpat2にマッチする) コンスセルならマッチ。
  (qpat1 qpat2 ...) のように容易に一般化できる。
```

```
[qpat1 qpat2 ... qpatm]
  expvalが長さ mの (0から (m-1)番目の要素が qpat1、qpat2、...、qpatmにマッチ
  する) ベクターならマッチ。
```

symbol

keyword

number

string *expval* の対応する要素が指定されたりテラルオブジェクトと equal ならマッチ。

,pattern *expval* の対応する要素が *pattern* にマッチすればマッチ。 *pattern* は pcase がサポートするすべての種類のパターンであることに注意 (上記の例では *second-elem* は *symbol* コアパターンであり、これはすべてにマッチして *second-elem* を *let* でバインドする)。

対応する要素 (*corresponding element*) とはバッククォートスタイルパターン *qpat* にたいする構造的な位置に等しいような *expval* の構造的な位置部分のことです (上記の例では *second-elem* の対応する要素は *expval* の 2 つ目の要素)。

以下は小さな式言語用の単純なインタープリターの実装用に pcase を使用する例です (body と arg を正しくキャプチャーするには fn の clause 内で lambda 式にレキシカルバインディングが必要なことに注意):

```
(defun evaluate (form env)
  (pcase form
    (`(add ,x ,y)        (+ (evaluate x env)
                           (evaluate y env))))
```

```

(`(call ,fun ,arg) (funcall (evaluate fun env)
                           (evaluate arg env)))
(`(fn ,arg ,body) (lambda (val)
                   (evaluate body (cons (cons arg val)
                                         env))))

((pred numberp) form)
((pred symbolp) (cdr (assq form env)))
(_ (error "Syntax error: %S" form)))

```

最初の3つの clause ではバッククォートスタイルパターンが使用されています。`(add ,x ,y) は form がリテラルシンボル add から始まる3要素リストであることをチェックしてから2つ目と3つ目の要素を取り出してシンボル x と y にバインドします。clause の body では x と y を評価して結果を加算します。同じように call clause は関数呼び出しを実装して、fn clause は無名関数定義を実装します。

残りの clause ではコアパターンが使用されています。(pred numberp) は form が数値ならマッチします。マッチした場合には body がそれを評価します。(pred symbolp) は form がシンボルならマッチします。マッチした場合には body は env 内のシンボルを照合して、その連想値をリターンします。最後の _ はすべてにマッチする catch-all パターンなので、構文エラーの報告に適しています。

以下は評価した結果を含む、この小さな言語のサンプルプログラムの例です:

```

(evaluate '(add 1 2) nil)           ⇒ 3
(evaluate '(add x y) '((x . 1) (y . 2))) ⇒ 3
(evaluate '(call (fn x (add 1 x)) 2) nil) ⇒ 3
(evaluate '(sub 1 2) nil)          ⇒ error

```

11.4.4 pcaseパターンによる分解

pcase のパターンはあるオブジェクトがマッチ可能なフォーム上の条件を表現するだけでなく、それらのオブジェクトのサブフィールドの抽出もできます。たとえば以下のコードにより、変数 my-list の値であるリストから2つの要素を抽出できます:

```

(pcase my-list
  (`(add ,x ,y) (message "Contains %S and %S" x y)))

```

これは x と y を抽出するだけでなく、加えて my-list が正確に3つの要素を含むリストであり、最初の要素がシンボル add かどうかをテストします。これらのテストのいずれかが失敗したら、pcase は message を呼び出さずに即座に nil をリターンします。

あるオブジェクトから格納された複数の値を抽出する処理は分割 (*destructuring*) という処理としても知られています。pcase パターンの使用によりバインディングの分割 (*destructuring binding*) を処理することが可能になります。これはローカルバインディング (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照) と似ていますが、互換性のあるオブジェクトから値を抽出することにより、変数の複数要素に値を与えることができます。

このセクションで説明したマクロはバインディングを分割するために pcase パターンを使用しています。オブジェクト構造に互換性があるという条件は、そのオブジェクトがパターンにマッチしなければならないことを意味しています。なぜならマッチした場合のみオブジェクトのサブフィールドが抽出可能になるからです。たとえば:

```

(pcase-let ((`(add ,x ,y) my-list))
  (message "Contains %S and %S" x y))

```

これは最初に my-list が正しい個数の要素をもつリストであり、かつ1つ目の要素が add が検証せず、my-list から直接 x と y の抽出を行う点を除いて前の例と同じことを行います。実際にオブジェ

クトがパターンにマッチしない場合には、たとえ `body` が暗黙にスキップされることはないとしても、その振る舞いは未定義でありエラーがシグナルされるか、あるいはいくつかの変数が `nil` のような任意の値にバインドされた状況で `body` が実行されるかもしれません。

バインディングの分割に有用な `pcase` パターンとしては、マッチされるオブジェクト構造の仕様を表現する Section 11.4.3 [Backquote Patterns], page 166 で説明したパターンが一般的です。

バインディングの分割にたいする代替え機能については [seq-let], page 110 を参照してください。

`pcase-let` *bindings* *body* . . . [Macro]

bindings に応じて変数のバインディング分割を行い、それから *body* を評価する。

bindings は (*pattern* *exp*) という形式のバインディングのリスト。ここで *exp* は評価する式、*pattern* は `pcase` パターン。

exp はすべて最初に評価されて、その後で対応する *pattern* にマッチされて、*body* の内部で使用可能な変数バインディングが導入される。この変数バインディングは *pattern* の要素を、評価された *exp* の対応する要素の値に分割してのバインディングすることにより生成される。

以下はその例:

```
(pcase-let ((` (,major ,minor)
             (split-string "image/png" "/")))
  minor)
⇒ "png"
```

`pcase-let*` *bindings* *body* . . . [Macro]

bindings に応じて変数のバインディング分割を行い、それから *body* を評価する。

bindings は (*pattern* *exp*) という形式のバインディングのリスト。ここで *exp* は評価する式、*pattern* は `pcase` パターン。この変数バインディングは *pattern* の要素を、評価された *exp* の対応する要素の値に分割してバインディングすることにより生成される。

`pcase-let` とは異なり (しかし `let*` と同じように)、各 *exp* は *bindings* の次要素の処理前に対応する *pattern* にたいしてマッチされるので、各 *bindings* のいずれかによって導入される変数バインディングは *body* 内で利用可能になるのに加えて、その後続く *bindings* の *exp* 内で利用可能になる。

`pcase-dolist` (*pattern* *list*) *body* . . . [Macro]

繰り返しごとに *pattern* の変数を *list* の要素の対応するサブフィールドに分割バインディングしながら、*list* の各要素ごとに一度 *body* を実行する。このバインディングは `pcase-let` の場合のように行われる。*pattern* が単なる変数なら `dolist` と等価 (Section 11.5 [Iteration], page 169 を参照)。

`pcase-setq` *pattern* *value* . . . [Macro]

pattern に応じて各 *value* の分割を行い、`setq` フォーム内の変数に値を割り当てる。

`pcase-lambda` *lambda-list* &rest *body* [Macro]

lambda と同様だが、各引数はパターンでも良い。たとえば以下は引数としてコンセルを受け取る単純な関数の例:

```
(setq fun
  (pcase-lambda (` (,key . ,val))
    (vector key (* val 10))))
(funcall fun '(foo . 2))
⇒ [foo 20]
```

11.5 繰り返し

繰り返し (iteration) とは、プログラムの一部を繰り返し実行することを意味します。たとえばリストの各要素、または 0 から n の整数にたいして、繰り返し一度ずつ何らかの計算を行いたいとしましょう。Emacs Lisp ではスペシャルフォーム `while` でこれを行なうことができます:

`while condition forms...` [Special Form]

`while` は最初に `condition` を評価する。結果が非 `nil` なら `forms` をテキスト順に評価する。その後 `condition` を再評価して結果が非 `nil` なら、再度 `forms` を評価する。この処理は `condition` が `nil` に評価されるまで繰り返される。

繰り返し回数に制限はない。このループは `condition` が `nil` に評価されるか、エラーになるか、または `throw` で抜け出す (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照) まで継続される。

`while` フォームの値は常に `nil` である。

```
(setq num 0)
⇒ 0
(while (< num 4)
  (princ (format "Iteration %d." num))
  (setq num (1+ num)))
  ↵ Iteration 0.
  ↵ Iteration 1.
  ↵ Iteration 2.
  ↵ Iteration 3.
⇒ nil
```

各繰り返しごとに何かを実行して、その後も終了テストを行なう `repeat-until` ループを記述するには、以下のように `while` の 1 番目の引数として `body` の後に終了テストを記述して、それを `progn` の中に配置する:

```
(while (progn
  (forward-line 1)
  (not (looking-at "^$"))))
```

これは 1 行前方に移動して、空行に達するまで行単位の移動を継続する。独特な点は `while` が `body` をもたず、終了テスト (これはポイント移動という実処理も行なう) だけを行うことである。

マクロ `dolist` および `dotimes` は、2 つの一般的な種類のループを記述する、便利な方法を提供します。

`dolist (var list [result]) body...` [Macro]

この構文は `list` の各要素に一度 `body` を実行して、カレント要素をローカルに保持するように、変数 `var` にバインドする。その後 `result` を評価した値、`result` が省略された場合は `nil` をリターンする。たとえば以下は `reverse` 関数を定義するために `dolist` を使用する方法の例である:

```
(defun reverse (list)
  (let (value)
    (dolist (elt list value)
      (setq value (cons elt value))))))
```

`dotimes (var count [result]) body...` [Macro]

この構文は0以上 *count* 未満の各整数にたいして、一度 *body* を実行してから、繰り返しのカレント回数となる整数を変数 *var* にバインドする。その後に *result* の値、*result* が省略された場合は `nil` をリターンする。*result* の使用は推奨しない。以下は `dotimes` を使用して、何らかの処理を100回行なう例:

```
(dotimes (i 100)
  (insert "I will not obey absurd orders\n"))
```

11.6 ジェネレーター

ジェネレーター (*generator*) とは、潜在的に無限な値ストリームを生成する関数です。毎回その関数が値を生成するごとに、呼び出し側が次の値を要求するまで、自身をサスペンドします。

`iter-defun name args [doc] [declare] [interactive] body...` [Macro]

`iter-defun` はジェネレーター関数を定義する。ジェネレーター関数は通常関数と同様の *signature* をもつが、異なるように機能する。ジェネレーター関数は呼び出し時に *body* を実行するのではなく、かわりに `iterator` オブジェクトをリターンする。この `iterator` は値を生成するために *body* を実行、値を発行すると `iter-yield` か `iter-yield-from` が出現するまで一時停止する。*body* が正常にリターンした際に、`iter-next` がコンディションデータとなる *body* の結果とともに、`iter-end-of-sequence` をシグナルする。

body 内部では任意の種類の Lisp コードが有効だが、`iter-yield` と `iter-yield-from` は `unwind-protect` フォームの内部にあってはならない。

`iter-lambda args [doc] [interactive] body...` [Macro]

`iter-lambda` は `iter-defun` で生成されたジェネレーター関数と同様な、無名のジェネレーター関数を生成する。

`iter-yield value` [Macro]

`iter-yield` がジェネレーター関数内部で出現した際には、カレント `iterator` が一時停止して `iter-next` から *value* をリターンすることを示す。`iter-yield` は、次回 `iter-next` 呼び出しの *value* パラメーターへと評価される。

`iter-yield-from iterator` [Macro]

`iter-yield-from` は *iterator* が生成するすべての値を生成して、その *iterator* のジェネレーター関数が通常リターンする値へと評価される。これが制御を得ている間、*iterator* は `iter-next` を使用して送信された値を受け取る。

ジェネレーター関数を使用するには、まずそれを普通に呼び出して `iterator` オブジェクトを生成します。`iterator` はジェネレーターの固有のインスタンスです。その後でこの `iterator` から値を取得するために `iter-next` を使用します。`iterator` から取得する値がなくなると、`iter-next` はその `iterator` の最終値とともに `iter-end-of-sequence` のコンディションを `raises` します。

ジェネレーター関数の *body* は、`iter-next` の呼び出しの内側でのみ実行されることに注意することが重要です。`iter-defun` で定義された関数の呼び出しは `iterator` を生成します。何か興味があることが発生したら、`iter-next` でこの `iterator` を制御しなければなりません。ジェネレーター関数の個々の呼び出しは、それぞれが独自に状態をもつ別個の `iterator` を生成します。

`iter-next iterator &optional value` [Function]

iterator から次の値を取得する。(*iterator* のジェネレーター関数がリターンして) 生成される値が存在しない場合、`iter-next` はコンディション `iter-end-of-sequence` をシグナル

する。このコンディションに関連付けられるデータ値は、*iterator*のジェネレーター関数がリターンした値である。

*value*は *iterator* に送信されて、*iter-yield*を評価した値になる。*iterator*のジェネレーター関数の開始時には、ジェネレーター関数は *iter-yield*フォームを何も評価していないので、与えられた *iterator* にたいする最初の *iter-next*呼び出しでは *value*は無視される。

`iter-close iterator` [Function]

*iterator*が `unwind-protect`の `bodyform`フォーム内でサスペンドされていたら、ガーベージコレクション処理後に Emacs が最終的に `unwind` ハンドラーを実行する (`unwind-protect`の `unwindforms`内部では *iter-yield*は不当であることに注意)。その前に確実にこれらのハンドラーを実行するには、*iter-close*を使用すること。

iterator を簡単に連携できるように、便利な関数がいくつか提供されています：

`iter-do (var iterator) body ...` [Macro]

*iterator*が生成する各値を *var*にバインドしつつ *body*を実行する。

Common Lisp のループ機能には *iterator* とともに機能も含まれています。Section “Loop Facility” in *Common Lisp Extensions* を参照してください。

以下のコード片は *iterator* との連携における重要な原則を示すものです。

```
(require 'generator)
(iter-defun my-iter (x)
  (iter-yield (1+ (iter-yield (1+ x))))
  ;; 普通にリターンする
  -1)

(let* ((iter (my-iter 5))
       (iter2 (my-iter 0)))
  ;; 6をプリント
  (print (iter-next iter))
  ;; 9をプリント
  (print (iter-next iter 8))
  ;; 1をプリント
  ;; iter と iter2 は異なる状態をもつ
  (print (iter-next iter2 nil)))

;; ここで iter シーケンスの終了を待機
(condition-case x
  (iter-next iter)
  (iter-end-of-sequence
   ;; my-iter が通常の方法でリターンした-1をプリント
   (print (cdr x)))))
```

11.7 非ローカル脱出

非ローカル脱出 (*nonlocal exit*) とは、プログラム内のある位置から別の離れた位置へ制御を移します。Emacs Lisp ではエラーの結果として非ローカル脱出が発生することがあります。明示的な制御の下で非ローカル脱出を使用することもできます。非ローカル脱出は脱出しようとしている構文により作成された、すべての変数バインディングのバインドを解消します。

11.7.1 明示的な非ローカル脱出: catchとthrow

ほとんどの制御構造は、その構文自身の内部の制御フローだけに影響します。関数 `throw` は、この通常のプログラム実行でのルールの例外です。これはリクエストにより非ローカル脱出を行ないます (他にも例外はあるがそれらはエラー処理用のものだけ)。`throw` は `catch` の内部で使用され、`catch` に制御を戻します。たとえば:

```
(defun foo-outer ()
  (catch 'foo
    (foo-inner)))

(defun foo-inner ()
  ...
  (if x
    (throw 'foo t))
  ...)
```

`throw` フォームが実行されると、対応する `catch` に制御を移して、`catch` は即座にリターンします。`throw` の後のコードは実行されません。`throw` の 2 番目の引数は `catch` のリターン値として使用されます。

関数 `throw` は 1 番目の引数にもとづいて、それにマッチする `catch` を探します。`throw` は 1 番目の引数が、`throw` で指定されたものと `eq` であるような `catch` を検索します。複数の該当する `catch` がある場合には、最も内側にあるものが優先されます。したがって上記の例では `throw` が `foo` を指定して、`foo-outer` 内の `catch` が同じシンボルを指定しているの、(この間に他のマッチする `catch` は存在しないと仮定するなら) その `catch` が該当します。

`throw` の実行により、マッチする `catch` までのすべての Lisp 構文 (関数呼び出しを含む) を脱出します。この方法により `let` や関数呼び出しのようなバインディング構文を脱出する場合には、これらの構文を正常に `exit` したときのように、そのバインディングは解消されます (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照)。同様に `throw` は `save-excursion` (Section 31.3 [Excursions], page 844 を参照) によって保存されたバッファーと位置を復元します。`throw` がスペシャルフォーム `unwind-protect` を脱出した場合には、`unwind-protect` により設定されたいくつかのクリーンアップも実行されます。

ジャンプ先となる `catch` 内にレキシカル (局所的) である必要はありません。`throw` は `catch` 内で呼び出された別の関数から、同じように呼び出すことができます。`throw` が行なわれたのが、時系列的に `catch` に入った後で、かつ `exit` する前である限り、その `throw` は `catch` にアクセスできます。エディターのコマンドループから戻る `exit-recursive-edit` のようなコマンドで、`throw` が使用されるのはこれが理由です。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp を含む、他のほとんどのバージョンの Lisp は非シーケンシャルに制御を移すいくつかの方法 — たとえば `return`、`return-from`、`go` — をもつ。Emacs Lisp は `throw` のみ。`cl-lib` ライブラリーはこれらのうちいくつかを提供する。Section “Blocks and Exits” in *Common Lisp Extensions* を参照のこと。

`catch tag body...` [Special Form]

`catch` は `throw` 関数にたいするリターン位置を確立する。リターン位置は `tag` により、この種の他のリターン位置と区別される。`tag` は `nil` 以外の任意の Lisp オブジェクト。リターン位置が確立される前に、引数 `tag` は通常どおり評価される。

リターン位置が有効な場合、`catch` は `body` のフォームをテキスト順に評価する。フォームが (エラーや非ローカル脱出なしで) 通常に実行されたなら、`body` の最後のフォームの値が `catch` からリターンされる。

*body*の実行の間に `throw`が実行された場合、*tag*と同じ値を指定すると `catch`フォームは即座に `exit` する。リターンされる値は、それが何であれ `throw`の 2 番目の引数に指定された値である。

`throw tag value` [Function]

`throw`の目的は、以前に `catch`により確立されたリターン位置に戻ることである。引数 *tag*は、既存のさまざまなリターン位置からリターン位置を選択するために使用される。複数のリターン位置が *tag*にマッチしたら、最も内側のものが使用される。

引数 *value*は `catch`からリターンされる値として使用される。

タグ *tag*のリターン位置が存在しなければ、データ (*tag value*)とともに `no-catch`エラーがシグナルされます。

11.7.2 `catch`と `throw`の例

2重にネストされたループから脱出する 1 つの方法は、`catch`と `throw`を使うことです (これはほとんどの言語では `goto`により行なわれるだろう)。ここでは *i*と *j*を 0 から 9 に変化させて、(`foo i j`)を計算します:

```
(defun search-foo ()
  (catch 'loop
    (let ((i 0))
      (while (< i 10)
        (let ((j 0))
          (while (< j 10)
            (if (foo i j)
                (throw 'loop (list i j)))
            (setq j (1+ j))))
          (setq i (1+ i))))))
```

`foo`が非 `nil`をリターンしたら即座に処理を中止して、*i*と *j*のリストをリターンしています。`foo`が常に `nil`をリターンする場合には、`catch`は通常どおりリターンして、その値は `while`の結果である `nil`となります。

以下では 2 つのリターン位置を一度に表す、微妙に異なるトリッキーな例を 2 つ示します。まず同じタグ `hack`にたいして 2 つのリターン位置があります:

```
(defun catch2 (tag)
  (catch tag
    (throw 'hack 'yes)))
⇒ catch2

(catch 'hack
  (print (catch2 'hack))
  'no)
+ yes
⇒ no
```

どちらのリターン位置も `throw`にマッチするタグをもつので内側のもの、つまり `catch2`で確立された `catch`へ `goto` します。したがって `catch2`は通常どおり値 `yes`をリターンして、その値がプリントされます。最後に外側の `catch`の 2 番目の `body`、つまり `'no`が評価されて外側の `catch`からそれがリターンされます。

ここで `catch2` に与える引数を変更してみましょう:

```
(catch 'hack
  (print (catch2 'quux))
  'no)
⇒ yes
```

この場合も 2 つのリターン位置がありますが、今回は外側だけがタグ `hack` で、内側はかわりにタグ `quux` をもちます。したがって `throw` により、外側の `catch` が値 `yes` をリターンします。関数 `print` が呼び出されることはなく `body` のフォーム `'no` も決して評価されません。

11.7.3 エラー

Emacs Lisp が何らかの理由で評価できないようなフォームの評価を試みると、エラー (*error*) がシグナル (*signal*) されます。

エラーがシグナルされるとエラーメッセージを表示して、カレントコマンドの実行を終了するのが Emacs デフォルトの反応です。たとえばバッファの最後で `C-f` とタイプしたときのように、ほとんどの場合にはこれは正しい反応になります。

複雑なプログラムでは単なる終了が望ましくない場合もあるでしょう。たとえばそのプログラムがデータ構造に一時的に変更を行っていたり、プログラム終了前に削除する必要がある一時バッファを作成しているかもしれません。このような場合には、エラー時に評価されるクリーンアップ式 (*cleanup expressions*) を設定するために、`unwind-protect` を使用するでしょう (Section 11.7.4 [Cleanups], page 181 を参照)。サブルーチン内のエラーにもかかわらず、プログラムの実行を継続したいときがあるかもしれません。このような場合には、エラー時のリカバリーを制御するエラーハンドラー (*error handlers*) を設定するために `condition-case` を使用するでしょう。

カレントコマンドの実行を終了せずに問題を報告するためには、かわりに警告の発行を考慮しましょう。Section 41.5 [Warnings], page 1111 を参照してください。

エラーハンドラーを使用せずにプログラムの一部から別の部分へ制御を移すためには、`catch` と `throw` を使用します。Section 11.7.1 [Catch and Throw], page 172 を参照してください。

11.7.3.1 エラーをシグナルする方法

エラーのシグナリング (*signaling*) とは、エラーの処理を開始することを意味します。エラー処理は通常は実行中のプログラムのすべて、または一部をアボート (*abort*) してエラーをハンドルするためにセットアップされた位置にリターンします。ここではエラーをシグナルする方法を記述します。

ほとんどのエラーは、たとえば整数にたいして `CAR` の取得を試みたり、バッファの最後で 1 文字前方に移動したときなどのように、他の目的のために呼び出した Lisp プリミティブ関数の中で自動的にシグナルされます。関数 `error` と `signal` で明示的にエラーをシグナルすることもできます。

ユーザーが `C-g` をタイプしたときに発生する `quit` はエラーとは判断されませんが、ほとんどはエラーと同様に扱われます。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照してください。

すべてのエラーメッセージはそれぞれ、何らかのエラーメッセージを指定します。そのメッセージはどうであるべきか (“File must exist”) ではなく、何が悪いのか (“File does not exist”) を示すべきです。Emacs Lisp の慣習ではエラーメッセージは大文字で開始され、区切り文字で終わるべきではありません。

`error format-string &rest args` [Function]

この関数は `format-string` と `args` にたいして、`format-message` (Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 を参照) を適用して構築されたエラーメッセージとともに、エラーをシグナルする。

以下は `error` を使用する典型的な例である:

```
(error "That is an error -- try something else")
  error That is an error -- try something else
```

```
(error "Invalid name `%' " "A%%B")
  error Invalid name ' A%%B '
```

2つの引数 — エラーシンボル `error` と `format-message` がリターンする文字列を含むリスト — で `signal` を呼び出すことにより `error` は機能する。

"Missing '%s'" が "Missing ' foo '" となるように、通常はフォーマット内の grave accent と apostrophe はマッチする curved quotes に変換される。この変換の効果や抑制については Section 25.4 [Text Quoting Style], page 584 を参照のこと。

警告: エラーメッセージとして固定の文字列を使用したい場合、単に (`error string`) とは記述しないこと。もし `string` が '%', '`', ' ' を含んでいると、再フォーマットされて望む結果は得られないだろう。かわりに、(`error "%s" string`) を使用すること。

`signal error-symbol data` [Function]

この関数は `error-symbol` で命名されるエラーをシグナルする。引数 `data` はエラー状況に関連する追加の Lisp オブジェクトのリスト。

引数 `error-symbol` はエラーシンボル (`error symbol`) — `define-error` で定義されたシンボル — でなければならない。これは Emacs Lisp が異なる種類のエラーをクラス分けする方法である。エラーシンボル (`error symbol`)、エラーコンディション (`error condition`)、コンディション名 (`condition name`) の説明については Section 11.7.3.4 [Error Symbols], page 180 を参照のこと。

エラーが処理されない場合には、エラーメッセージをプリントするために2つの引数を使用される。このエラーメッセージは通常、`error-symbol` の `error-message` プロパティにより提供される。`data` が非 `nil` なら、その後にコロンと `data` の未評価の要素をカンマで区切ったリストが続く。`error` にたいするエラーメッセージは `data` の `CAR` である (文字列であること)。サブカテゴリ `file-error` は特別に処理される。

`data` 内のオブジェクトの数と意味は `error-symbol` に依存する。たとえば `wrong-type-argument` エラーではリスト内に2つのオブジェクト — 期待する型を記述する述語とその型への適合に失敗したオブジェクト — であること。

エラーを処理する任意のエラーハンドラーにたいして `error-symbol` と `data` の両方を利用できる。`condition-case` はローカル変数を (`error-symbol . data`) というフォームでバインドする (Section 11.7.3.3 [Handling Errors], page 176 を参照)。

関数 `signal` は決してリターンしない。

```
(signal 'wrong-number-of-arguments '(x y))
  error Wrong number of arguments: x, y
```

```
(signal 'no-such-error ("My unknown error condition"))
  error peculiar error: "My unknown error condition"
```

`user-error format-string &rest args` [Function]

この関数は、`error` とまったく同じように振る舞うが、`error` ではなくエラーシンボル `user-error` を使用する。名前が示唆するように、このエラーはコード自身のエラーではなく、ユーザー側のエラーの報告を意図している。たとえば Info の閲覧履歴の開始を超えて履歴を遊

るためにコマンド `Info-history-back` (1) を使用した場合、Emacs は `user-error` をシグナルする。このようなエラーでは、たとえ `debug-on-error` が非 `nil` であっても、デバッガーへのエントリは発生しない。Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照のこと。

Common Lisp に関する注意: Emacs Lisp には Common Lisp のような継続可能なエラーのような概念は存在しない。

11.7.3.2 Emacs がエラーを処理する方法

エラーがシグナルされたとき、`signal` はそのエラーにたいするアクティブなハンドラー (*handler*) を検索します。ハンドラーとは、Lisp プログラムの一部でエラーが発生したときに実行するよう意図された Lisp 式のシーケンスです。そのエラーが適切なハンドラーをもっていればそのハンドラーが実行され、そのハンドラーの後から実行が再開されます。ハンドラーはそのハンドラーが設定された `condition-case` の環境内で実行されます。`condition-case` 内のすべての関数呼び出しはすでに終了しているため、ハンドラーがそれらにリターンすることはありません。

そのエラーにたいする適切なハンドラーが存在しなければ、カレントコマンドを終了してエディターのコマンドループに制御をリターンします (コマンドループにはすべての種類のエラーにたいする暗黙のハンドラーがある)。コマンドループのハンドラーは、エラーメッセージをプリントするためにエラーシンボルと、それに関連付けられたデータを使用します。変数 `command-error-function` を使用して、これが行なわれる方法を制御できます:

`command-error-function` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それは Emacs のコマンドループに制御をリターンしたエラーの処理に使用する関数を指定する。この関数は 3 つの引数を受け取る。1 つ目の *data* は、`condition-case` が自身の変数にバインドするのと同じフォーム。2 つ目の *context* はエラーが発生した状況を記述する文字列か、(大抵は) `nil`。3 つ目の *caller* はエラーをシグナルしたプリミティブ関数を呼び出した Lisp 関数。

明示的なハンドラーがないエラーは、Lisp デバッガーを呼び出すかもしれませんが。変数 `debug-on-error` (Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照) が非 `nil` ならデバッガーが有効です。エラーハンドラーと異なり、デバッガーはそのエラーの環境内で実行されるので、エラー時の変数の値を正確に調べることができます。

11.7.3.3 エラーを処理するコードの記述

エラーをシグナルすることによる通常の効果は、実行されていたコマンドを終了して Emacs エディターのコマンドループに即座にリターンすることです。スペシャルフォーム `condition-case` を使用してエラーハンドラーを設定することにより、プログラム内の一部で発生するエラーのをトラップを調整することができます。以下は単純な例です:

```
(condition-case nil
  (delete-file filename)
  (error nil))
```

これは *filename* という名前のファイルを削除して、任意のエラーを `catch`、エラーが発生した場合は `nil` をリターンします (このような単純なケースではマクロ `ignore-errors` を使用することもできる。以下を参照のこと)。

`condition-case` 構文は、`insert-file-contents` 呼び出しによるファイルオープンの失敗のような、予想できるエラーをトラップするために多用されます。`condition-case` 構文はユーザーから読み取った式を評価するプログラムのような、完全には予測できないエラーのトラップにも使用されます。

condition-caseの2番目の引数は保護されたフォーム (*protected form*) と呼ばれます (上記の例では保護されたフォームは `delete-file` の呼び出し)。このフォームの実行が開始されるとエラーハンドラーが効果をもち、このフォームがリターンすると不活性になります。その間のすべてにおいてエラーハンドラーは効果をもちます。特にこのフォームで呼び出された関数とそのサブルーチン等を実行する間、エラーハンドラーは効果をもちます。厳密にいうと保護されたフォーム自身ではなく、保護されたフォームから呼び出された Lisp プリミティブ関数 (`signal` と `error` を含む) だけがシグナルされるといえるのは、よいことと言えます。

保護されたフォームの後の引数はハンドラーです。各ハンドラーはそれぞれ、どのエラーを処理するかを指定する1つ以上のコンディション名 (シンボル) をリストします。エラーがシグナルされたとき、エラーシンボルはコンディション名のリストも定義します。エラーが共通のコンディション名をもつ場合、そのハンドラーがそのエラーに適用されます。上記の例では1つのハンドラーがあり、それはすべてのエラーをカバーするコンディション名 `error` を指定しています。

適切なハンドラーの検索は、もっとも最近に設定されたハンドラーから始まり、設定されたすべてのハンドラーをチェックします。したがってネストされた condition-case フォームに同じエラー処理がある場合には、内側のハンドラーがそれを処理します。

何らかの condition-case によりエラーが処理されると、`debug-on-error` でエラーによりデバッガーが呼び出されるようにしていても、通常はデバッガーの実行が抑制されます。

condition-case で補足されるようなエラーをデバッグできるようにしたいなら、変数 `debug-on-signal` に非 `nil` 値をセットします。以下のようにコンディション内に `debug` を記述することにより、最初にデバッガーを実行するような特定のハンドラーを指定することもできます:

```
(condition-case nil
  (delete-file filename)
  ((debug error) nil))
```

ここでの `debug` の効果は、デバッガー呼び出しを抑制する condition-case を防ぐことだけです。`debug-on-error` とその他のフィルタリングメカニズムがデバッガーを呼び出すように指定されているときだけ、エラーによりデバッガーが呼び出されます。Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照してください。

`condition-case-unless-debug var protected-form handlers...` [Macro]

マクロ `condition-case-unless-debug` は、そのようなフォームのデバッグを処理する、別の方法を提供する。このマクロは変数 `debug-on-error` が `nil`、つまり任意のエラーを処理しないようなケース以外は、`condition-case` とまったく同様に振る舞う。

特定のハンドラーがそのエラーを処理すると Emacs が判断すると、Emacs は制御をそのハンドラーに `return` します。これを行うために、Emacs はそのとき脱出しつつあるバインディング構成により作成されたすべての変数のバインドを解き、そのとき脱出しつつあるすべての `unwind-protect` フォームを実行します。制御がそのハンドラーに達すると、そのハンドラーの `body` が通常どおり実行されます。

そのハンドラーの `body` を実行した後、condition-case フォームから実行が `return` されます。保護されたフォームは、そのハンドラーの実行の前に完全に `exit` しているので、そのハンドラーはそのエラーの位置から実行を再開することはできず、その保護されたフォーム内で作られた変数のバインディングを調べることもできません。ハンドラーが行なえることは、クリーンアップと、処理を進行させることだけです。

エラーのシグナルとハンドリングには `throw` と `catch` (Section 11.7.1 [Catch and Throw], page 172 を参照) に類似する点がありますが、これらは完全に別の機能です。エラーは `catch` でキャッ

チできず、throwをエラーハンドラーで処理することはできません (しかし対応する catchが存在しないときに throwを使用することによりシグナルされるエラーは処理できる)。

`condition-case var protected-form handlers...` [Special Form]

このスペシャルフォームは *protected-form* の実行を囲い込むエラーハンドラー *handlers* を確立する。エラーなしで *protected-form* が実行されると、リターンされる値は *condition-case* フォームの値になる (成功ハンドラー不在時。以下参照)。この場合には *condition-case* は効果をもたない。*protected-form* の間にエラーが発生すると、*condition-case* フォームは違いを生じる。

handlers はそれぞれ、(*conditions body...*) というフォームのリストである。ここで *conditions* はハンドルされるエラーコンディション名、またはそのハンドラーの前にデバッガーを実行するためのコンディション名 (*debug* を含む)。*t* というコンディション名はすべてのコンディションにマッチする。*body* はこのハンドラーがエラーを処理するときに行われる 1 つ以上の Lisp 式。

```
(error nil)
```

```
(arith-error (message "Division by zero"))
```

```
((arith-error file-error)
```

```
(message
```

```
"Either division by zero or failure to open a file"))
```

発生するエラーはそれぞれ、それが何の種類のエラーかを記述するエラーシンボル (*error symbol*) をもち、これはコンディション名のリストも記述する (Section 11.7.3.4 [Error Symbols], page 180 を参照)。Emacs は 1 つ以上のコンディション名を指定するハンドラーにたいして、すべてのアクティブな *condition-case* フォームを検索する。*condition-case* の最も内側のマッチがそのエラーを処理する。*condition-case* 内では、最初に適合したハンドラーがそのエラーを処理する。

ハンドラーの *body* を実行した後、*condition-case* は通常どおりリターンして、ハンドラーの *body* の最後の値をハンドラー全体の値として使用する。

引数 *var* は変数である。*protected-form* を実行するとき、*condition-case* はこの変数をバインドせず、エラーを処理するときだけバインドする。その場合には、*var* をエラー記述 (*error description*) にバインドする。これはエラーの詳細を与えるリストである。このエラー記述は (*error-symbol . data*) というフォームをもつ。ハンドラーは何を行なうか決定するために、このリストを参照することができる。たとえばファイルオープン失敗にたいするエラーなら、ファイル名が *data* (エラー記述の 3 番目の要素) の 2 番目の要素になる。

var が *nil* なら、それはバインドされた変数がないことを意味する。この場合、エラーシンボルおよび関連するデータは、そのハンドラーでは利用できない。

特殊なケースとして *handlers* のいずれか 1 つが (*:success body...*) 形式のリストの場合がある。ここで *body* は *protected-form* がエラーなしで終了した際のリターン値 (非 *nil* の場合) にバインドされた *var* とともに実行される。

より外側のレベルのハンドラーに *catch* させるために、*condition-case* により *catch* されたシグナルを再度 *throw* する必要がある場合もある。以下はこれを行なう方法である:

```
(signal (car err) (cdr err))
```

ここで *err* はエラー記述変数 (*error description variable*) で、*condition-case* の 1 番目の引数は、再 *throw* したいエラーコンディション。[Definition of *signal*], page 175 を参照のこと。

`error-message-string error-descriptor` [Function]

この関数は与えられたエラー記述子 (error descriptor) にたいするエラーメッセージ文字列をリターンする。これはそのエラーにたいする通常のエラーメッセージをプリントすることにより、エラーを処理したい場合に有用。[Definition of signal], page 175 を参照のこと。

以下は0除算の結果によるエラーを処理するために、`condition-case`を使用する例です。このハンドラーは、(beep なしで) エラーメッセージを表示して、非常に大きい数をリターンします。

```
(defun safe-divide (dividend divisor)
  (condition-case err
    ;; 保護されたフォーム
    (/ dividend divisor)
    ;; ハンドラー
    (arith-error ; コンディション
     ;; このエラーにたいする、通常メッセージを表示する
     (message "%s" (error-message-string err)
              1000000)))
⇒ safe-divide
```

```
(safe-divide 5 0)
└ Arithmetic error: (arith-error)
⇒ 1000000
```

このハンドラーはコンディション名 `arith-error`を指定するので、`division-by-zero`(0除算) エラーだけを処理します。他の種類のエラーは(この `condition-case`によっては)、処理されません。したがって:

```
(safe-divide nil 3)
[error] Wrong type argument: number-or-marker-p, nil
```

以下は `error`によるエラーを含む、すべての種類のエラーを `catch` する `condition-case`です:

```
(setq baz 34)
⇒ 34

(condition-case err
  (if (eq baz 35)
      t
      ;; 関数 errorの呼び出し
      (error "Rats! The variable %s was %s, not 35" 'baz baz))
  ;; フォームではないハンドラー
  (error (princ (format "The error was: %s" err))
         2))
└ The error was: (error "Rats! The variable baz was 34, not 35")
⇒ 2
```

`ignore-errors body...` [Macro]

この構文は、その実行中に発生する任意のエラーを無視して `body`を実行する。その実行中にエラーがなければ、`ignore-errors`は `body`内の最後のフォームの値を、それ以外は `nil`をリターンする。

以下はこのセクションの最初の例を `ignore-errors`を使用して記述する例である:

```
(ignore-errors
 (delete-file filename))
```

`ignore-error condition body...` [Macro]

このマクロは `ignore-errors` と同様だが、指定した特定のエラーコンディションだけを無視する点が異なる。

```
(ignore-error end-of-file
 (read ""))
```

`condition` はエラーコンディションのリストでも可。

`with-demoted-errors format body...` [Macro]

このマクロはいわば `ignore-errors` の穏やかなバージョンである。これはエラーを完全に抑止するのではなく、エラーをメッセージに変換する。これはメッセージのフォーマットに、文字列 `format` を使用する。`format` は "Error: %S" のように、単一の '%' シーケンスを含むこと。エラーをシグナルするとは予測されないが、もし発生した場合は堅牢であるべきようなコードの周囲に `with-demoted-errors` を使用する。このマクロは `condition-case` ではなく、`condition-case-unless-debug` を使用することに注意。

11.7.3.4 エラーシンボルとエラー条件

エラーをシグナルするとき、想定するエラーの種類を指定するためにエラーシンボル (*error symbol*) を指定します。エラーはそれぞれ、それをカテゴリ分けするために単一のエラーシンボルをもちます。これは Emacs Lisp 言語で定義されるエラーを分類する、もっともよい方法です。

これらの狭義の分類はエラー条件 (*error conditions*) と呼ばれる、より広義のクラス階層にグループ化され、それらはコンディション名 (*condition names*) により識別されます。そのようなもっとも狭義なクラスは、エラーシンボル自体に属します。つまり各エラーシンボルは、コンディション名でもあるのです。すべての種類のエラー (`quit` を除く) を引き受けるコンディション名 `error` に至る、より広義のクラスにたいするコンディション名も存在します。したがって各エラーは 1 つ以上のコンディション名をもちます。つまり `error`、`error` とは区別されるエラーシンボル、もしかしたらその中間に分類されるものかもしれません。

`define-error name message &optional parent` [Function]

シンボルをエラーシンボルとするために、シンボルは親コンディションを受け取る `define-error` で定義されなければならない。この親はその種のエラーが属するコンディションを定義する。親の推移的な集合は、常にそのエラーシンボルとシンボル `error` を含む。`quit` はエラーと判断されないので、`quit` の親の集合は単なる (`quit`) である。

親のコンディションに加えてエラーシンボルはメッセージ (*message*) をもち、これは処理されないエラーがシグナルされたときプリントされる文字列です。そのメッセージが有効でなければ、エラーメッセージ 'peculiar error' が使用されます。[Definition of signal], page 175 を参照してください。

内部的には親の集合はエラーシンボルの `error-conditions` プロパティに格納され、メッセージはエラーシンボルの `error-message` プロパティに格納されます。

以下は新しいエラーシンボル `new-error` を定義する例です:

```
(define-error 'new-error "A new error" 'my-own-errors)
```

このエラーは複数のコンディション名 — もっとも狭義の分類 `new-error`、より広義の分類を想定する `my-own-errors`、および `my-own-errors` のコンディションすべてを含む `error` であり、これはすべての中でもっとも広義なものです。

エラー文字列は大文字で開始されるべきですが、ピリオドで終了すべきではありません。これは Emacs の他の部分との整合性のためです。

もちろん Emacs 自身が `new-error` をシグナルすることはありません。あなたのコード内で明示的に `signal` ([Definition of signal], page 175 を参照) を呼び出すことにより、これを行なうことができます。

```
(signal 'new-error '(x y))
  [error] A new error: x, y
```

このエラーは、エラーの任意のコンディション名により処理することができます。以下の例は `new-error` とクラス `my-own-errors` 内の他の任意のエラーを処理します:

```
(condition-case foo
  (bar nil t)
  (my-own-errors nil))
```

エラーが分類される有効な方法はコンディション名による方法で、その名前はハンドラーのエラーのマッチに使用されます。エラーシンボルは意図されたエラーメッセージと、コンディション名のリストを指定する便利な方法であるという役割をもつだけです。1つのエラーシンボルではなく、コンディション名のリストを `signal` に与えるのは面倒でしょう。

対照的にコンディション名を伴わずにエラーシンボルだけを使用すると、それは `condition-case` の効果を著しく減少させるでしょう。コンディション名はエラーハンドラーを記述するとき、一般性のさまざまなレベルにおいて、エラーをカテゴリー分けすることを可能にします。エラーシンボルを単独で使用することは、もっとも狭義なレベルの分類を除くすべてを捨ててしまうことです。

主要なエラーシンボルとそれらのコンディションについては、Appendix F [Standard Errors], page 1355 を参照してください。

11.7.4 非ローカル脱出のクリーンアップ

`unwind-protect` 構文は、データ構造を一時的に不整合な状態に置くときに重要です。これはエラーや `throw` のイベントにより、再びデータを整合された状態にすることができます (バッファー内容の変更だけに使用される他のクリーンアップ構文はアトミックな変更グループである。Section 33.33 [Atomic Changes], page 937 を参照)。

`unwind-protect` *body-form* *cleanup-forms* . . . [Special Form]

`unwind-protect` は制御が *body-form* を離れる場合に、*cleanup-forms* が評価されるという保証の下において、何が起こったかに関わらず *body-form* を実行する。*body-form* は通常どおり完了するかもしれないが、`unwind-protect` の外側で `throw` の実行やエラーが発生するかもしれないが、*cleanup-forms* は評価される。

body-form が正常に終了したら、`unwind-protect` は *cleanup-forms* を評価した後に、*body-form* の値をリターンする。*body-form* が終了しなかったら、`unwind-protect` は通常の意味におけるような値はリターンしない。

`unwind-protect` で保護されるのは *body-form* だけである。*cleanup-forms* 自体の任意のフォームが、(throw またはエラーにより) 非ローカルに `exit` すると、`unwind-protect` は残りのフォームが評価されることを保証しない。*cleanup-forms* 中の 1 つが失敗することが問題となるようなら、そのフォームの周囲に他の `unwind-protect` を配置して保護すること。

たとえば以下は一時的な使用のために不可視のバッファーを作成して、終了する前に確実にそのバッファーを `kill` する例です:


```
(let ((buffer (get-buffer-create " *temp*")))
  (with-current-buffer buffer
    (unwind-protect
      body-form
      (kill-buffer buffer))))
```

(kill-buffer (current-buffer))のように記述して、変数 `buffer` を使用せずに同様のことを行えると思うかもしれませんが。しかし上の例は、別のバッファにスイッチしたときに `body-form` でエラーが発生した場合、より安全なのです (一時的なバッファを kill するとき、そのバッファがカレントとなることを確実にするために、かわりに `body-form` の周囲に `save-current-buffer` を記述することもできる)。

Emacs には上のコードとおおよそ等しいコードに展開される、`with-temp-buffer` という標準マクロが含まれます ([Current Buffer], page 657 を参照)。このマニュアル中で定義されるいくつかのマクロは、この方法で `unwind-protect` を使用します。

以下は FTP パッケージ由来の実例です。これはリモートマシンへの接続の確立を試みるために、プロセス (Chapter 40 [Processes], page 1052 を参照) を作成しています。関数 `ftp-login` は関数の作成者が予想できない多くの問題から非常に影響を受け易いので、失敗イベントでプロセスの削除を保証するフォームで保護されています。そうしないと Emacs は無用なサブプロセスで一杯になってしまうでしょう。

```
(let ((win nil))
  (unwind-protect
    (progn
      (setq process (ftp-setup-buffer host file))
      (if (setq win (ftp-login process host user password))
          (message "Logged in")
          (error "Ftp login failed"))))
    (or win (and process (delete-process process)))))
```

この例には小さなバグがあります。ユーザーが `quit` するために `C-g` とタイプすると、関数 `ftp-setup-buffer` のリターン後に即座に `quit` が発生しますが、それは変数 `process` がセットされる前なので、そのプロセスは kill されません。このバグを簡単に訂正する方法はありませんが、少なくともこれは非常に稀なことだと言えます。

12 変数

変数 (*variable*) とはプログラム内で値を表すために使用される名前です。Lisp では変数はそれぞれ Lisp シンボルとして表されます (Chapter 9 [Symbols], page 129 を参照)。変数名は単にそのシンボルの名前であり、変数の値はそのシンボルの値セル (value cell) に格納されます¹。Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照してください。Emacs Lisp ではシンボルを変数として使用することは、同じシンボルを関数名として使用することと関係ありません。

このマニュアルで前述したとおり、Lisp プログラムはまず第 1 に Lisp オブジェクトとして表され、副次的にテキストとして表現されます。Lisp プログラムのテキスト的な形式は、そのプログラムを構成する Lisp オブジェクトの入力構文により与えられます。したがって Lisp プログラム内の変数のテキスト的な形式は、その変数を表すシンボルの入力構文を使用して記述されます。

12.1 グローバル変数

変数を使用するための一番シンプルな方法は、グローバル (*globally*) を使用する方法です。これはある時点でその変数はただ 1 つの値をもち、その値が (少なくともその時点では) Lisp システム全体で効果をもつことを意味します。あらたな値を指定するまでその値が効果をもちます。新しい値で古い値を置き換えるとき、古い値を追跡する情報は変数内に残りません。

シンボルの値は `setq` で指定します。たとえば、

```
(setq x '(a b))
```

これは変数 `x` に値 `(a b)` を与えます。`setq` はスペシャルフォームであることに注意してください。これは 1 番目の引数 (変数の名前) は評価しませんが、2 番目の引数 (新しい値) は評価します。

変数が一度値をもつと、そのシンボル自身を式として使用することによって参照することができます。したがって、

```
x ⇒ (a b)
```

これは上記の `setq` フォームが実行された場合です。

同じ変数を再びセットすると、古い値は新しい値で置き換えられます:

```
x
  ⇒ (a b)
(setq x 4)
  ⇒ 4
x
  ⇒ 4
```

12.2 変更不可な変数

Emacs Lisp では特定のシンボルは、通常は自分自身に評価されます。これらのシンボルには `nil` と `t`、同様に名前が `'` で始まる任意のシンボル (これらはキーワードと呼ばれる) が含まれます。これらのシンボルはリバインドや、値の変更はできません。`nil` や `t` へのセットやリバインドは、`setting-constant` エラーをシグナルします。これはキーワード (名前が `'` で始まるシンボル) についても当てはまりま

¹ 正確に言うとデフォルトのダイナミックスコープ (*dynamic scoping*) のルールでは、値セルは常にその変数のカレント値を保持しますが、レキシカルスコープ (*lexical scoping*) では異なります。詳細は Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照してください。

す。ただしキーワードが標準の obarray に intern されていれば、そのようなシンボルを自分自身にセットしてもエラーになりません。

```
nil ≡ 'nil
    ⇒ nil
(setq nil 500)
[error] Attempt to set constant symbol: nil
```

keywordp *object* [Function]
この関数は *object* が ‘:’ で始まる名前のシンボルであり、標準の obarray に intern されていれば t、それ以外は nil をリターンする。

これらの定数はスペシャルフォーム defconst (Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照) を使用して定義された定数 (constant) とは根本的に異なります。defconst フォームは、人間の読み手に値の変更を意図しない変数であることを知らせる役目は果たしますが、実際にそれを変更しても Emacs はエラーを起しません。

現実的な種々の理由により、追加で少数のシンボルが読み取り専用になります。これらには enable-multibyte-characters、most-positive-fixnum、most-negative-fixnum の他にいくつかのシンボルが含まれます。これらにたいしてセットやバインドを試みると、すべて setting-constant エラーがシグナルされます。

12.3 ローカル変数

グローバル変数は新しい値で明示的に置き換えるまで値が持続します。変数にローカル値 (*local value*) — Lisp プログラム内の特定の部分で効果をもつ — を与えると便利なときがあります。変数がローカル値をもつとき、わたしたちは変数とその値にローカルにバインド (*locally bound*) されていると言い、その変数をローカル変数 (*local variable*) と呼びます。

たとえば関数が呼び出されると、関数の引数となる変数はローカル値 (その関数の呼び出しにおいて実際の引数に与えられた値) を受け取ります。これらのローカルバインディングは関数の body 内で効果をもちます。他にもたとえばスペシャルフォーム let は特定の変数にたいして明示的にローカルなバインディングを確立して、これは let フォームの body 内だけで効果を持ちます。

これにたいしてグローバルなバインディング (*global binding*) とは、(概念的には) グローバルな値が保持される場所です。

ローカルバインディングを確立すると、その変数の以前の値は他の場所に保存されます (または失われる)。わたしたちはこれを、以前の値がシャドウ (*shadowed*) されたと言います。シャドウはグローバル変数とローカル変数の両方で発生し得ます。ローカルバインディングが効果を持つときには、ローカル変数に setq を使用することにより、指定した値をローカルバインディングに格納します。ローカルバインディングが効果を持たなくなったとき、以前にシャドウされた値が復元されます (または失われる)。

変数は同時に複数のローカルバインディングを持つことができます (たとえばその変数をバインドするネストされた let)。カレントバインディング (*current binding*) とは、実際に効果を持つローカルバインディングのことです。カレントバインディングは、その変数の評価によりリターンされる値を決定し、setq より影響を受けるバインディングです。

ほとんどの用途において、最内 (*innermost*) のローカルバインディングとローカルバインディングをもたないグローバルバインディングを、カレントバインディングと考えることができます。より正確に言うと、スコープルール (*scoping rule*) と呼ばれるルールは、プログラム内でローカルバインディングが効果を持つ任意の与えられた場所を決定します。Emacs Lisp のスコープルールはダイナ

ミックスコープ (*dynamic scoping*) と呼ばれ、これは単に実行中のプログラム内の与えられた位置でのカレントバインディングを示しており、その変数がまだ存在すれば、その変数にたいしてもっとも最近作成されたバインディングです。ダイナミックスコープについての詳細、およびその代替であるレキシカルスコープ (*lexical scoping*) と呼ばれるスコープルールについては、Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照してください。Emacs の最近の動向として、レキシカルバインディングをデフォルトにするという最終ゴールに向けて、レキシカルバインディングがますます多くの場所で使用される方向に進んでいます。特に Emacs Lisp のソースファイルすべてと *scratch* バッファではレキシカルなスコープが使用されています。

スペシャルフォーム `let` と `let*` は、ローカルバインディングを作成するために存在します:

`let (bindings...) forms...` [Special Form]

このスペシャルフォームは *bindings* により指定される特定の変数セットにたいするローカルバインディングをセットアップしてから、*forms* のすべてをテキスト順に評価する。これは *forms* 内の最後のフォームの値をリターンする。`let` がセットアップしたローカルバインディングは *forms* の *body* 内でのみ効果をもつ。

bindings の各バインディングは 2 つの形式のいずれかである。(i) シンボルなら、そのシンボルは `nil` にローカルにバインドされる。(ii) フォーム (*symbol value-form*) のリストなら、*symbol* は *value-form* を評価した結果へローカルにバインドされる。*value-form* が省略されたら `nil` が使用される。

bindings 内のすべての *value-form* は、シンボルがそれらにバインドされる前に、記述された順番に評価される。以下の例では `z` は `y` の新しい値 (つまり 1) にではなく、古い値 (つまり 2) にバインドされる。

```
(setq y 2)
⇒ 2
```

```
(let ((y 1)
      (z y))
  (list y z))
⇒ (1 2)
```

その一方で *bindings* の順序は指定されない。以下の例では 1 か 2 のどちらかがプリントされる。

```
(let ((x 1)
      (x 2))
  (print x))
```

したがって単一の `let` フォーム内で変数を複数回バインディングするのは避けること。

`let* (bindings...) forms...` [Special Form]

このスペシャルフォームは `let` と似ているが、次の変数値にたいするローカル値を計算する前に、ローカル値を計算してそれを変数にバインドする。したがって *bindings* 内の式は、この `let*` フォーム内の前のシンボルのバインドを参照できる。以下の例を上記 `let` の例と比較されたい。

```
(setq y 2)
⇒ 2
```

```
(let* ((y 1)
       (z y)) ; yの値に今計算されたばかりの値を使用する
  (list y z))
⇒ (1 1)
```

上記例における x と y の `let*` バインディングは、基本的には以下のようなネストされた `let` を使うのと同じ:

```
(let ((y 1))
      (let ((z y))
          (list y z)))
```

`letrec` (*bindings...*) *forms...* [Special Form]

このスペシャルフォームは `let*` と同様だが、ローカル値を計算する前にすべての変数をバインドする。値はその後にバインドされた変数にローカルに割り当てられる。これはレキシカルバインディングが効力をもち、`let*` の使用しても有効にならないバインディングを参照するクロージャを作成したい場合のみ有用。

たとえば以下は一度実行後にフックから自身を削除するクロージャ:

```
(letrec ((hookfun (lambda ()
                    (message "Run once")
                    (remove-hook 'post-command-hook hookfun))))
      (add-hook 'post-command-hook hookfun))
```

`dlet` (*bindings...*) *forms...* [Special Form]

このスペシャルフォームは `let` と似ているが、すべての変数をダイナミックにバインドする。これが役に立つことは稀だろう — 通常ならノーマル変数はレキシカルに、スペシャル変数 (`defvar` で定義された変数) はダイナミックにバインドしたいと望むだろうし、これは正に `let` が行うことだからだ。

特定の変数がダイナミックにバインド (Section 12.10.1 [Dynamic Binding], page 195 を参照) されていることを想定している古いコードとインターフェイスをとる際、それらの変数を `defvar` とするのは非現実的な場合に `dlet` は有用かもしれない。 `dlet` はこれらの変数を一時的にスペシャルとしてバインドしてフォームを実行、それから再び変数を非スペシャルにする。

`named-let` *name bindings &rest body* [Special Form]

このスペシャルフォームは Scheme 言語からインスパイアされたローブ構文である。これは `let` のように *bindings* 内の変数をバインドしてから *body* を評価する。ただし `named-let` は正規の引数が *bindings* 内の変数で本体が *body* であるようなローカル関数にたいして *name* のバインドも行う。これにより *name* を呼び出して *body* が自身を再帰的に呼び出すことができる。再帰呼び出しにおいては、バインドされる変数の新たな値として *name* に渡された引数が使用される。

数値にリストを加算するループの例:

```
(named-let sum ((numbers '(1 2 3 4))
                (running-sum 0))
  (if numbers
      (sum (cdr numbers) (+ running-sum (car numbers)))
      running-sum))
⇒ 10
```

body の末尾位置 (*tail positions*) における *name* への再帰呼び出しは、末尾呼び出し (*tail calls*) としての最適化が保証される。これは再帰の実行深さに関わらず追加のスタック空間を消費しないことを意味する。このような再帰呼び出しでは、変数にたいして新たな値でループ先頭に効果的にジャンプを行う。

一番最後に行うことが関数呼び出しならそれは末尾位置にあり、したがってその呼び出しのリターン値は上記 `sum` にたいする再帰呼び出しと同じように *body* の値となる。

警告: `named-let`が期待通り動作するのはレキシカルバインディングが有効な場合のみ。See Section 12.10.3 [Lexical Binding], page 197 を参照のこと。

以下はローカルバインディングを作成する他の機能のリストです:

- 関数呼び出し (Chapter 13 [Functions], page 224 を参照)。
- マクロ呼び出し (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照)。
- `condition-case` (Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照)。

変数はバッファローカルなバインディングを持つこともできます (Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照)。数は多くありませんが、端末ローカル (terminal-local) なバインディングをもつ変数もあります (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照)。この種のバインディングは、通常のローカルバインディングのように機能することもあります。これらは Emacs 内のどこにいるかに依存してローカルになります。

12.4 変数が `void` のとき

シンボルの値セル (Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照) に値が割り当てられていない場合、その変数は `void` (空) であると言います。

Emacs Lisp のデフォルトであるダイナミックスコープルール (Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照) の下では、値セルはその変数のカレント値 (ローカルまたはグローバル) を保持します。値が割り当てられていない値セルは、値セルに `nil` をもつのは異なることに注意してください。シンボル `nil` は Lisp オブジェクトであり、他のオブジェクトと同様に変数の値となることができます。`nil` は値なのです。変数が `void` の場合にその変数の評価を試みると、値をリターンするかわりに、`void-variable` エラーがシグナルされます。

オプションであるレキシカルスコープルール (lexical scoping rule) の下では、値セル保持できるのはその変数のグローバル値 — 任意のレキシカルバインディング構造の外側の値だけです。変数がレキシカルにバインドされている場合、ローカル値はそのレキシカル環境により決定されます。したがってこれらのシンボルの値セルに値が割り当てられていなくても、変数はローカル値を持つことができます。

`makunbound` *symbol* [Function]

この関数は *symbol* の値セルを空にして、その変数を `void` にする。この関数は *symbol* をリターンする。

symbol がダイナミックなローカルバインディングをもつなら、`makunbound` はカレントのバインディングを `void` にして、そのローカルバインディングが効果を持つ限り `void` にする。その後で以前にシャドーされたローカル値 (またはグローバル値) が再び有効になって、再び有効になった値が `void` でなければ、その変数は `void` ではなくなる。

いくつか例を示す (ダイナミックバインディングが有効だとする):

```
(setq x 1)           ; グローバルバインディングに値をセットする
  ⇒ 1
(let ((x 2))        ; それをローカルにバインドする
  (makunbound 'x)   ; ローカルバインディングを void にする
  x)
error Symbol's value as variable is void: x
```

```

x          ; グローバルバインディングは変更されない
⇒ 1

(let ((x 2)) ; ローカルにバインドする
  (let ((x 3)) ; もう一度
    (makunbound 'x) ; 最内のローカルバインディングを void にする
    x) ; それを参照すると、void
  )
[error] Symbol's value as variable is void: x

(let ((x 2))
  (let ((x 3))
    (makunbound 'x)) ; 内側のバインディングを void にしてから取り除く
  x) ; 外側の letバインディングが有効になる
⇒ 2

```

`boundp variable` [Function]

この関数は *variable* (シンボル) が void でなければ t、void なら nil をリターンする。

いくつか例を示す (ダイナミックバインディングが有効だとする):

```

(boundp 'abracadabra) ; 最初は void
⇒ nil
(let ((abracadabra 5)) ; ローカルにバインドする
  (boundp 'abracadabra))
⇒ t
(boundp 'abracadabra) ; グローバルではまだ void
⇒ nil
(setq abracadabra 5) ; グローバルで非 void にする
⇒ 5
(boundp 'abracadabra)
⇒ t

```

12.5 グローバル変数の定義

変数定義 (*variable definition*) とは、そのシンボルをグローバル変数として使用する意図を表明する構文です。これには以下で説明するスペシャルフォーム `defvar` や `defconst` が使用されます。

変数宣言は 3 つの目的をもちます。1 番目はコードを読む人にたいして、そのシンボルが特定の手法 (変数として) 使用されることを意図したものだ と知らせることです。2 番目は Lisp システムにたいしてオプションで初期値とドキュメント文字列を与えて、これを知らせることです。3 番目は `etags` のようなプログラミングツールにたいして、その変数が定義されている場所を見つけられるように情報を提供することです。

`defconst` と `defvar` の主な違いは、人間の読み手に値が変更されるかどうかを知らせることにあります。Emacs Lisp は実際に、`defconst` で定義された変数の値の変更を妨げません。この 2 つのフォームの特筆すべき違いは、`defconst` は無条件で変数を初期化して、`defvar` は変数が元々 void のときだけ初期化することです。

カスタマイズ可能な変数を定義する場合は、`defcustom` を使用するべきです (これはサブルーチンとして `defvar` を呼び出す)。Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照してください。

`defvar symbol [value [doc-string]]` [Special Form]

このスペシャルフォームは変数として *symbol* を定義する。*symbol* が評価されないことに注意。シンボルは `defvar` フォーム内に明示的に表記して定義される必要がある。この変数は特別だとマークされて、これは常に変数がダイナミックにバインドされることを意味する (Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照)。

*value*が指定されていて *symbol*が void(たとえばこのシンボルがダイナミックにバインドされた値を持たないとき。Section 12.4 [Void Variables], page 187 を参照) なら *value*が評価されて、その結果が *symbol*にセットされる。しかし *symbol*が void でなければ、*value*は評価されず *symbol*の値は変更されない。*value*が省略された場合は、いかなる場合も *symbol*の値は変更されない。

たとえ nilであっても値を指定することにより、その変数は特別だと永続的にマークされることに注意。一方で *value*が省略されると変数はローカル(カレントのレキシカルスコープまたはトップレベルにあればファイル)でのみ特別だとマークされる。これはバイトコンパイルの警告を抑止するために有用。Section 17.6 [Compiler Errors], page 312 を参照のこと。

*symbol*がカレントバッファ内でバッファローカルなバインディングをもつ場合、*defvar*はデフォルト値に作用する。デフォルト値はバッファローカルなバインディングではなく、バッファにたいして独立である。デフォルト値が void のときはデフォルト値をセットする。Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照のこと。

すでに *symbol*が let バインドされている(たとえば let フォーム内に *defvar*がある)場合には、*set-default-toplevel-value*と同じように *defvar*はトップレベルの値をセットする。let バインディングの構文を抜けるまでバインディングの効果は持続する。Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照のこと。

C-M-x (*eval-defun*)、または Emacs Lisp モードで C-x C-e (*eval-last-sexp*) によりトップレベルの *defvar*を評価する際には、これら2つのコマンドの特別な機能はその値が void であるかテストすることなく、その変数を無条件にセットする。

引数 *doc-string*が与えられたら、それは変数にたいするドキュメント文字列を指定する(そのシンボルの *variable-documentation*プロパティに格納される)。Chapter 25 [Documentation], page 579 を参照のこと。

以下にいくつかの例を示す。これは *foo*を定義するが初期化は行わない:

```
(defvar foo)
⇒ foo
```

以下の例は *bar*の値を 23に初期化してドキュメント文字列を与える:

```
(defvar bar 23
  "The normal weight of a bar.")
⇒ bar
```

*defvar*フォームは *symbol*をリターンするが、これは通常は値が問題にならないファイル内のトップレベルで使用される。

値をもたない *defvar*のより詳細な使用例は [Local *defvar* example], page 199 を参照のこと。

defconst symbol value [*doc-string*] [Special Form]

このスペシャルフォームはある値で *symbol*を定義して、それを初期化する。これはコードを読む人に、*symbol*がここで設定される標準的なグローバル値をもち、ユーザーや他のプログラムがそれを変更すべきではないことを知らせる。*symbol*が評価されないことに注意。定義されるシンボルは *defconst*内に明示的に記されなければならない。

*defvar*と同様、*defconst*は変数を特別 — この変数が常にダイナミックにバインドされているという意味 — であるとマークする (Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照)。加えてこれはその変数を危険であるとマークする (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)。

*defconst*は常に *value*を評価して、その結果を *symbol*の値にセットする。カレントバッファ内で *symbol*がバッファローカルなバインディングをもつなら、*defconst*はデフォルト値で

はなくバッファローカルな値をセットする (しかし `defconst` で定義されたシンボルにたいしてバッファローカルなバインディングを作らないこと)。

`defconst` の使い方の例は、Emacs の `float-pi` — (たとえインディアナ州議会が何を試みようとして) 何者かにより変更されるべきではない数学定数 π にたいする定義である。しかし 2 番目の `defconst` の例のように、これは単にアドバイ的なものである。

```
(defconst float-pi 3.141592653589793 "The value of Pi.")
  ⇒ float-pi
(setq float-pi 3)
  ⇒ float-pi
float-pi
  ⇒ 3
```

警告: 変数がローカルバインディングをもつとき (`let` により作成された、または関数の引数の場合) に、スペシャルフォーム `defconst` または `defvar` を使用すると、これらのフォームはグローバルバインディングではなく、ローカルバインディングをセットします。これは通常は、あなたが望むことではないはずです。これを防ぐには、これらのスペシャルフォームをファイル内のトップレベルで使用します。この場所は通常、何のローカルバインディングも効果をもたないので、その変数にたいするローカルバインディングが作成される前にファイルがロードされることが確実だからです。

12.6 堅牢な変数定義のためのヒント

値が関数 (または関数のリスト) であるような変数を定義するときには、変数の名前の最後に `'-function'` (または `'-functions'`) を使用します。

他にも変数名に関する慣習があります。以下はその完全なリストです:

- '...-hook'
変数はノーマルフック (Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照)。
- '...-function'
値は関数。
- '...-functions'
値は関数のリスト。
- '...-form'
値はフォーム (式)。
- '...-forms'
値はフォーム (式) のリスト。
- '...-predicate'
値は述語 (predicate) — 1 つの引数をとる関数 — であり成功なら非 `nil`、失敗なら `nil` をリターンする。
- '...-flag'
`nil` か否かだけが意味をもつような値。結局そのような変数は、やがては多くの値をもつことが多いので、この慣習を強く推奨はしない。
- '...-program'
値はプログラム名。
- '...-command'
値は完全なシェルコマンド。

‘...-switches’

値はコマンドにたいして指定するオプション。

‘prefix--...’

これは内部的な使用を意図した変数でありファイル `prefix.el` 内で定義される (他の規約にしたがうかもしれない 2018 年以前に貢献された Emacs コードは段階的に廃止される)。

‘...-internal’

これは内部的な使用を意図した変数でありファイル `C` コード内で定義される (他の規約にしたがうかもしれない 2018 年以前に貢献された Emacs コードは段階的に廃止される)。

変数を定義するときは、その変数を安全 (safe) とマークすべきか、それとも危険 (risky) とマークすべきかを常に考慮してください。Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照してください。

複雑な値を保持する変数 (バインディングをもつ keymap など) の定義や初期化を行う場合は、以下のように値の計算をすべて `defvar` の中に配置するのが最良です:

```
(defvar my-mode-map
  (let ((map (make-sparse-keymap)))
    (keymap-set map "C-c C-a" 'my-command)
    ...
    map)
  docstring)
```

この方法にはいくつかの利点があります。1 つ目はファールをロード中にユーザーが中断した場合、変数はまだ初期化されていないか、初期化されているかのどちらかであり、その中間ということはありません。まだ初期化されていなければ、ファイルをリロードすれば正しく初期化されます。2 つ目は一度初期化された変数は、ファイルをリロードしても変更されないことです。コンテンツの一部を変更 (たとえばキーのリバインド) するフックをユーザーが実行した場合などに、これは重要です。3 つ目は `C-M-x` で `defvar` を評価すると、そのマップは完全に再初期化されることです。

12.7 変数の値へのアクセス

変数を参照する通常の方法は、それに名前をつけるシンボルを記述する方法です。Section 10.1.2 [Symbol Forms], page 142 を参照してください。

実行時にのみ決定される変数を参照したいときがあるかもしれません。そのような場合、プログラム中のテキストで変数名を指定することはできません。そのような値を抽出するために `symbol-value` を使うことができます。

`symbol-value symbol` [Function]

この関数は `symbol` の値セルに格納された値をリターンする。これはその変数の (ダイナミックな) カレント値が格納された場所である。その変数がローカルバインディングをもたなければ単にその変数のグローバル値になる。変数が `void` なら `void-variable` はエラーをシグナルする。

その変数がレキシカルにバインドされていれば、`symbol-value` が報告する値は、その変数のレキシカル値と同じである必要はない。レキシカル値はそのシンボルの値セルではなく、レキシカル環境により決定される。Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照のこと。

```
(setq abracadabra 5)
```

⇒ 5

```
(setq foo 9)
⇒ 9

;; ここでシンボル abracadabra
;;   は値がテストされるシンボル
(let ((abracadabra 'foo))
  (symbol-value 'abracadabra))
⇒ foo

;;   ここでは abracadabraの値、
;;   つまり fooが値を
;;   テストされるシンボル
(let ((abracadabra 'foo))
  (symbol-value abracadabra))
⇒ 9

(symbol-value 'abracadabra)
⇒ 5
```

12.8 変数の値のセット

ある変数の値を変更する通常の方法は、スペシャルフォーム `setq` を使用する方法です。実行時に変数選択を計算する必要がある場合には関数 `set` を使用します。

`setq` [*symbol form*]. . . [Special Form]

このスペシャルフォームは、変数の値を変更するためのもっとも一般的な方法である。*symbol* にはそれぞれ、新しい値 (対応する *form* が評価された結果) が与えられる。そのシンボルのカレントバインディングは変更される。

`setq` は *symbol* を評価せずに、記述されたシンボルをセットする。この引数のことを自動的にクォートされた (*automatically quoted*) と呼ぶ。`setq` の 'q' は “quoted(クォートされた)” が由来。

`setq` フォームの値は最後の *form* の値となる。

```
(setq x (1+ 2))
⇒ 3
x                               ; ここで xはグローバル値をもつ
⇒ 3
(let ((x 5))
  (setq x 6)                     ; xのローカルバインディングをセット
  x)
⇒ 6
x                               ; グローバル値は変更されない
⇒ 3
```

1 番目の *form* が評価されてから 1 番目の *symbol* がセット、次に 2 番目の *form* が評価されてから *symbol* が評価されて、... となることに注意:

```
(setq x 10                       ; ここで、xがセットされるのは
  y (1+ x))                       ; yの計算前であることに注目
⇒ 11
```

`set` *symbol value* [Function]

この関数は *symbol* の値セルに *value* を配置する。これはスペシャルフォームではなく関数なので、シンボルにセットするために *symbol* に記述された式は評価される。リターン値は *value*。ダイナミックな変数バインドが有効 (デフォルト) なら、`set` は自身の引数 *symbol* を評価するが、`setq` は評価しないという点を除き、`set` は `setq` と同じ効果をもつ。しかし変数がレキシカルバインドなら、`set` は変数のダイナミックな値に、`setq` は変数のカレント値 (レキシカル値) に影響する。Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照のこと。

```
(set one 1)
[error] Symbol's value as variable is void: one
(set 'one 1)
⇒ 1
(set 'two 'one)
⇒ one
(set two 2)           ; twoはシンボル oneに評価される
⇒ 2
one                   ; したがって oneがセットされる
⇒ 2
(let ((one 1))       ; oneのこのバインディングがセットされる
  (set 'one 3)      ;   のであってグローバル値はセットされない
  one)
⇒ 3
one
⇒ 2
```

symbol が実際のシンボルでなければ `wrong-type-argument` エラーがシグナルされる。

```
(set '(x y) 'z)
[error] Wrong type argument: symbolp, (x y)
```

`setopt` [*symbol form*]... [Macro]

これは `setq` (上記参照) と似ているがユーザーオプションを意図したマクロであり、変数 (複数可) のセットに `Customize` の仕組みを使用している (Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照)。特に `setopt` はその変数に割り当てられた `set` 用の関数を実行する。たとえば以下のような場合に:

```
(defcustom my-var 1
  "My var."
  :type 'number
  :set (lambda (var val)
         (set-default var val)
         (message "We set %s to %s" var val)))
```

ここで次を実行すると `my-var` に '2' がセットされるとともに、メッセージも発行されるだろう:

```
(setopt my-var 2)
```

ユーザーオプションにたいして `setopt` は値が妥当かどうかのチェックも行う。たとえば `setopt` で `number` タイプと定義されたユーザーオプションに文字列をセットするとエラーがシグナルされるだろう。

`defcustom` や `customize-variable` のような `Customize` 関連コマンドとは異なり、`setopt` は非インタラクティブな使用、特にユーザーの `init` ファイルでの使用を意図している。この理

由により値が `standard`、`saved`、`user-set` のいずれなのかは記録せず、`custom` ファイルへの保存用に変数をマークすることも行わない。

`setopt` マクロはユーザーオプションではない通常の変数にも使用できるが、`setq` に比べると効率において遥かに劣る。このマクロのユースケースは、主に `init` ファイル内でのユーザーオプションのセットである。

12.9 変数に変更されたときに実行される関数。

変数の値が変化したときに何らかのアクションを行えば便利なときがあります。変数 `watch-point(variable watchpoint)` 機能はそのための機能を提供します。この機能の有効な利用方法としては変数セッティングと表示の同期、変数への予期せぬ変更を追跡するためのデバッガの呼び出しが含まれます (Section 19.1.5 [Variable Debugging], page 328 を参照)。

以下の関数は関数にたいする `watch` 関数の操作や問い合わせに使用できます。

`add-variable-watcher symbol watch-function` [Function]

この関数は `symbol` が変化したときは常に `watch-function` が呼び出されるようにアレンジする。エイリアスを介した変更にも同じ効果をもつ (Section 12.15 [Variable Aliases], page 216 を参照)。

`watch-function` は `symbol` の値の変更直前に `symbol`、`newval`、`operation`、`where` という 4 つの引数で呼び出される。`symbol` は変更される変数、`newval` は変更後の値 (`watch-function` では `newval` に変更される前なので古い値は `symbol` の値で利用可能)、`operation` は変更の種類を表すシンボルであり `set`、`let`、`unlet`、`makunbound`、`defvaralias` のいずれか。`where` は変数のバッファローカルな値が変更される場合にはバッファ、それ以外は `nil`。

`remove-variable-watcher symbol watch-function` [Function]

この関数は `symbol` の `watcher` リストから `watch-function` を削除する。

`get-variable-watchers symbol` [Function]

この関数は `symbol` のアクティブな `watcher` 関数のリストをリターンする。

12.9.1 制限

`watchpoint` をトリガーせずに変数に変更される (または少なくとも変更されたように見える) 方法がいくつかあります。

`watchpoint` はシンボルにアタッチされるので変数内に含まれるオブジェクトの変更 (リスト変更関数による変更。Section 5.6 [Modifying Lists], page 84 を参照のこと) はこのメカニズムにより検出されません。

さらに C のコードは `watchpoint` メカニズムをバイパスして変数の値を直接変更できます。

繰り返しになりますがこれはシンボルをターゲットとするので、この機能のマイナーな制限はダイナミックなスコープをもつ変数だけをウォッチできるということです。レキシカル変数への変更は変数スコープ内のコードを調べれば容易に見えてくるので、これが問題をもたらすことは稀でしょう (結局のところいかなるコードからも変更され得るダイナミック変数とは異なる。Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照のこと)。

12.10 変数のバインディングのスコーピングルール

ある変数にたいするローカルバインディングを作成するとき、そのバインディングはプログラムの限られた一部だけに効果をもちます (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照)。このセクションでは、これが正確には何を意味するかについて説明します。

ローカルバインディングはそれぞれ、個別にスコープ (*scope*: 範囲という意味) とエクステント (*extent*: これも範囲を意味する) をもちます。スコープはそのバインディングにアクセスできるのが、テキストのソースコードのどこ (*where*) であるかを示します。エクステントはプログラムの実行中に、そのバインディングが存在するのがいつ (*when*) であるかを示します。

デフォルトでは Emacs が作成したローカルバインディングは、ダイナミックバインディング (*dynamic binding*) です。このようなバインディングはダイナミックスコープ (*dynamic scope*) をもち、それはプログラムの任意の範囲が、その変数バインディングにアクセスするかもしれないことを意味します。これはダイナミックエクステント (*dynamic extent*) ももっています。これはそのバインディング構造 (*let* フォームの *body* など) が実行される間だけ、そのバインディングが存続することを意味します。

Emacs はオプションでレキシカルバインディング (*lexical binding*) を作成することができます。レキシカルバインディングはレキシカルスコープ (*lexical scope*) をもち、これはその変数にたいするすべての参照が、バインディング構文内にテキスト的に配置されなければならないことを意味します²。レキシカルバインディングは不定エクステント (*indefinite extent*) ももっています。これはある状況下において、クロージャ (*closures*) と呼ばれるスペシャルオブジェクトにより、バインディング構造が実行を終えた後でさえも、存続し続けることを意味します。

Emacs では長年に渡り (そして現在でも) ダイナミックバインディングがデフォルトでしたが、最近の動向としてはレキシカルバインディングをデフォルトにするという最終ゴールに向けて、レキシカルバインディングがますます多くの場所で使用される方向に進んでいます。

以降のサブセクションでは、ダイナミックバインディングとレキシカルバインディング、および Emacs Lisp プログラムでレキシカルバインディングを有効にする方法についてより詳細に説明します。

12.10.1 ダイナミックバインディング

デフォルトでは、Emacs により作成されるローカル変数のバインディングはダイナミックバインディングです。ある変数がダイナミックにバインドされていると、Lisp プログラムの実行における任意のポイントでのカレントバインディングは、単にそのシンボルにたいしてもっとも最近作成されたダイナミックなローカルバインディング、またはそのようなローカルバインディングが存在しなければグローバルバインディングになります。

以下の例のように、ダイナミックバインディングはダイナミックスコープとダイナミックエクステントをもちます:

² これにはいくつか例外があります。たとえばレキシカルバインディングは、Lisp デバッガーからもアクセスできます。

```
(defvar x -99) ; xは初期値として -99 を受け取る

(defun getx ()
  x) ; この関数内では xは自由に使用される

(let ((x 1)) ; xはダイナミックにバインドされている
  (getx))
⇒ 1

;; letフォームが終了した後に
;; xは前の値 -99 にリポートされる

(getx)
⇒ -99
```

関数 `getx` は `x` を参照します。 `defun` 構文自体の中に `x` にたいするバインディングが存在しないという意味において、これはフリーな参照です。 `x` が (ダイナミックに) バインドされている `let` フォーム内から `getx` を呼び出すと、ローカル値 (つまり 1) が取得されます。しかしその後 `let` フォームの外側から `getx` を呼び出すと、グローバル値 (つまり -99) が取得されます。

以下は `setq` を使用してダイナミックに変数をバインドする例です:

```
(defvar x -99) ; xは初期値として -99 を受け取る

(defun addx ()
  (setq x (1+ x))) ; xに 1 加算して新しい値をリターンする

(let ((x 1))
  (addx)
  (addx))
⇒ 3 ; addxを 2 回呼び出すと xに 2 回加算される

;; letフォームが終了した後に
;; xは前の値 -99 にリポートされる

(addx)
⇒ -98
```

Emacs Lisp でのダイナミックバインディングは、シンプルな方法で実装されています。シンボルはそれぞれ、シンボルのカレントのダイナミック値 (または値の不在) を指定する値セルをもちます。Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照してください。あるシンボルがダイナミックなローカル値を与えられたとき、Emacs は値セルの内容 (または値の不在) をスタックに記録して、新しいローカル値を値セルに格納します。バインディング構文が実行を終えたとき、Emacs はスタックから古い値を `pop` して値セルにそれを配置します。

ダイナミックバインディングを使用したコードのネイティブコンパイル時には、ネイティブコンパイラーは Lisp 固有の最適化を何も行わないことに注意してください。

12.10.2 ダイナミックバインディングの正しい使用

ダイナミックバインディングは、プログラムにたいしてテキスト的なローカルスコープ内で定義されていない変数を参照することを許容する、強力な機能です。しかし無制限に使用した場合には、プロ

プログラムの理解を困難にしてしまうこともあります。このテクニックを使用するために2つの明解な方法があります:

- ある変数がグローバルな定義をもたなければ、ローカル変数としてバインディング構文内 (その変数がバインドされる `let` フォームの `body` などの場所) だけでそれを使用する。プログラムでこの慣習に一貫してしたがえば、プログラム内の他の場所で同じ変数シンボルを任意に使用しても、その変数の値に影響を与えたり、影響を受けることがなくなる。
- それ以外では `defvar`、`defconst` (Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照)、`defcustom` (Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照) で変数を定義する。この定義は通常は Emacs Lisp ファイル内のトップレベルであること。この定義には可能な限り変数の意味と目的を説明するドキュメント文字列を含めること。また名前の衝突を避けるように変数を命名すること (Section D.1 [Coding Conventions], page 1298 を参照)。

そうすればプログラム内のどこか別の場所で、それが何に影響するか確信をもって変数をバインドすることができます。その変数にどこで出会っても、(たとえば変数の定義が Emacs にロードされていれば `C-h v` コマンドを通じて) 定義を参照するのが簡単になります。Section “Name Help” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

たとえば `case-fold-search` のようなカスタマイズ可能な変数にたいしてローカルバインディングを使用するのは一般的です:

```
(defun search-for-abc ()
  "Search for the string \"abc\", ignoring case differences."
  (let ((case-fold-search t))
    (re-search-forward "abc")))
```

12.10.3 レキシカルバインディング

Emacs のバージョン 24.1 からオプションの機能としてレキシカルバインディングが導入されました。わたしたちはこの機能の重要性が時とともに増加することを期待します。レキシカルバインディングは最適化の機会をより広げるので、この機能を使用するプログラムはおそらく将来の Emacs バージョンで高速に実行されるようになるでしょう。レキシカルバインディングは、バージョン 26.1 の Emacs で追加した並列性 (concurrency) と互換があります。

レキシカルにバインドされた変数はレキシカルスコープ (*lexical scope*) をもちます。これはその変数にたいする参照が、そのバインディング構文内にテキスト的に配置されなければならないことを意味しています。以下は例です (実際にレキシカルバインディングを有効にする方法は、次のサブセクションを参照のこと):

```
(let ((x 1))      ; xはレキシカルにバインドされる
  (+ x 3))
⇒ 4

(defun getx ()
  x)              ; この関数内では xは自由に使用される

(let ((x 1))      ; xはレキシカルにバインドされる
  (getx))
[error] Symbol's value as variable is void: x
```

ここでは `x` はグローバル値をもちません。 `let` フォーム内でレキシカルにバインドされたとき、この変数は `let` のテキスト境界内で使用できます。しかしこの `let` 内から呼び出される `getx` 関数からは、`getx` の関数定義が `let` フォームの外側なので使用することができません。

レキシカルバインディングが機能する方法を説明します。バインディング構文はそれぞれ、その構文内でローカル値にバインドする変数を指定する、レキシカル環境 (*lexical environment*) を定義します。Lisp の評価機能 (Lisp evaluator) が、ある変数のカレント値を得たいときは、最初にレキシカル環境内を探します。そこで変数が指定されていないければ、ダイナミック値が格納されるシンボルの値セルを探します。

(レキシカル環境は内部的には、通常はシンボルと値のペアによるコンスセルをメンバーとするリストだが、一部のメンバーはコンスセルではなくシンボルでもよい。このリストにおけるシンボルは、そのシンボルの変数はローカルではダイナミックにバインドされているとみなすよう宣言されたレキシカル環境を意味している。このリストはフォームを評価するためのレキシカル環境を指定するために、eval関数の2番目の引数として渡すことができる。Section 10.4 [Eval], page 148 を参照のこと。しかしほとんどの Emacs Lisp プログラムは、この方法で直接レキシカル環境を使用すべきではない。デバッガーのような特化されたプログラムだけが使用すること。)

レキシカルバインディングは不定エクステント (indefinite extent) をもちます。バインディング構造が終了した後でも、そのレキシカル環境はクロージャ (*closures*) と呼ばれる Lisp オブジェクト内に“保持”されるかもしれませんが。クロージャはレキシカルバインディングが有効な、名前つきまたは無名 (anonymous) の関数が作成されたときに作成されます。詳細は Section 13.10 [Closures], page 243 を参照してください。

クロージャが関数として呼び出されたとき、その関数の定義内のレキシカル変数にたいする任意の参照は、維持されたレキシカル環境を使用します。以下は例です:

```
(defvar my-ticker nil) ; クロージャを格納するために
                       ; この変数を使用する

(let ((x 0))          ; xはレキシカルにバインドされる
  (setq my-ticker (lambda ()
                    (setq x (1+ x))))))
⇒ (closure ((x . 0)) ()
         (setq x (1+ x)))

(funcall my-ticker)
⇒ 1

(funcall my-ticker)
⇒ 2

(funcall my-ticker)
⇒ 3

x ; xはグローバル値をもたないことに注意
[error] Symbol's value as variable is void: x
```

letバインディングは、内部に変数 *x* をもつレキシカル環境を定義して、変数は0にローカルにバインドされます。このバインディング構文内で *x* を1増加して、増加された値をリターンするクロージャを定義しています。このラムダ式は自動的にクロージャとなり、たとえ let構文を抜けた後でも、その内部ではレキシカル環境が存続します。クロージャを評価するときは、毎回レキシカル環境内の *x* のバインディングが使用されて、*x* が加算されます。

シンボルオブジェクト自体に束縛されるダイナミック変数と異なり、レキシカル変数とシンボルの関係はインタープリター (かコンパイラー) 内にのみ存在します。したがって (symbol-value、boundp、

setのような) シンボル引数を受け取る関数ができるのは、変数のダイナミックなバインディング (そのシンボルの値セルの内容) の取得と変更だけです。

12.10.4 レキシカルバインディングの使用

Emacs Lisp ファイルのロードや Lisp バッファを評価するとき、バッファローカルな変数 lexical-binding が非 nil なら、レキシカルバインディングが有効になります:

lexical-binding [Variable]

このバッファローカルな変数が非 nil なら、Emacs Lisp ファイルとバッファはダイナミックバインディングではなくレキシカルバインディングを使用して評価される (しかし特別な変数はダイナミックにバインドされたまま。以下を参照)。nil ならすべてのローカル変数にたいしてダイナミックバインディングが使用される。この変数は、通常はファイルローカル変数として、Emacs Lisp ファイル全体にたいしてセットされる (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)。他のファイルローカル変数などとは異なり、ファイルの最初の行でセットされなければならないことに注意。

eval 呼び出しを使用して Emacs Lisp コードを直接評価するとき、eval の lexical 引数が非 nil なら、レキシカルバインディングが有効になります。Section 10.4 [Eval], page 148 を参照してください。

レキシカルバインディングは *scratch* バッファで使用される Lisp Interaction モード、および *ielm* バッファで使用される IELM モードでも有効であり、M-: (eval-expression) を通じた式の評価や、Emacs と emacsclient (Section “emacsclient Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照) の --eval コマンドラインオプション (Section “Action Arguments” in *The GNU Emacs Manual* を参照) を処理する際にも有効です。

レキシカルバインディングが有効な場合でも、特定の 변수はダイナミックにバインドされたままです。これらはスペシャル変数 (special variable) と呼ばれます。defvar、defcustom、defconst で定義されたすべての変数はスペシャル変数です (Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照)。その他のすべての変数はレキシカルバインディングの対象になります。

値なしで defvar を使用することにより、他の場所ではレキシカルにバインドされている状態のまま、単一ファイルやファイルの一部だけで変数をダイナミックにバインドすることが可能になります。たとえば:

```
(let ( )
  (defvar x) ; xへの let バインドはこの let 内ではダイナミック
  (let ((x -99)) ; これは x のダイナミックバインド
    (defun get-dynamic-x ()
      x)))
```

```
(let ((x 'lexical)) ; これは x のレキシカルバインド
  (defun get-lexical-x ()
    x))
```

```
(let ( )
  (defvar x)
  (let ((x 'dynamic))
    (list (get-lexical-x)
          (get-dynamic-x))))
⇒ (lexical dynamic)
```

`special-variable-p symbol` [Function]

この関数は `symbol` がスペシャル変数 (つまり変数が `defvar`、`defcustom`、`defconst` による定義をもつ) なら非 `nil` をリターンする。、それ以外ならリターン値は `nil`。

これは関数なので永続的にスペシャルな変数には非 `nil` をリターンできるが、カレントレキシカルスコープでのみスペシャルな変数では異なることに注意。

関数内の正式な引数としてのスペシャル変数の使用はサポートされていません。

12.10.5 レキシカルバインディングへの変換

Emacs Lisp プログラムをレキシカルバインディングに変換するのは簡単です。最初に Emacs Lisp ソースファイルのヘッダー行で `lexical-binding` を `t` にして、ファイルローカル変数を追加します (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)。次に意図せずレキシカルにバインドしてしまわないように、ダイナミックなバインドをもつ必要がある変数が変数定義をもつことを各変数ごとにチェックします。

どの変数が変数定義をもつ必要があるかを見つけるシンプルな方法は、ソースファイルをバイトコンパイルすることです。Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照してください。let フォームの外側で非スペシャル変数が使用されていれば、バイトコンパイラーはフリーな変数にたいする参照や割り当てについて警告するでしょう。非スペシャル変数がバインドされているが let フォーム内で使用されていないければ、バイトコンパイラーは使用されないレキシカル変数に関して警告するでしょう。バイトコンパイラーは、スペシャル変数を関数の引数として使用している場合も問題を警告します。

フリー変換にたいする参照や割り当てに関する警告は、通常はその変数をダイナミックスコープにすべきだという明解なサインなので、その変数を最初に使用する前に適切な `defvar` を追加する必要があります。

使用されない変数についての警告は、それが (実際には別の関数で使用されているので) ダイナミックスコープを意図した変数だという良いヒントかもしれませんが、その変数が実際に未使用であり、単に削除可能であることを示しているのかもしれませんが。そのために、あなたはこれがいずれのケースなのかを調べて、それにもとづいて `defvar` を追加するか、あるいはその変数を完全に削除する必要があります。削除が不可能、あるいは望ましくない場合 (典型的にはそれが正規の引数であり、呼び出し側すべての変更が不可能だったり望ましくない場合) には、それが使用されないと判っている変数であることをコンパイラーに示すために、変数名の先頭にアンダースコアを追加することもできます。

クロスファイル変数のチェック

警告: これは事前通知なしに変更あるいは消滅するかもしれない実験的な機能です。

バイトコンパイラーは別の Emacs Lisp ファイル内ではスペシャルであるようなレキシカル変数についても警告するかもしれません。これはしばしば `defvar` 宣言の欠落を示しています。これは便利ですが 3 つのステップを要する幾分特殊なチェックを行います:

1. 環境変数 `EMACS_GENERATE_DYNVARS` に非空の文字列をセットして、対象となりそうなスペシャル変数宣言をもつすべてのファイルをバイトコンパイルする。これは通常は同一パッケージ、関連するパッケージ、Emacs サブシステム内のすべてのファイルが該当する。この処理によりコンパイル済み Emacs Lisp ファイルそれぞれにたいして、名前が `.dynvars` で終わるファイルが生成される。
2. `.dynvars` ファイルを単一のファイルに結合する。
3. チェックを要するファイルをバイトコンパイルする。このときには環境変数 `EMACS_DYNVARS_FILE` にはステップ 2 で作成した集約済みファイルがセットされる。

以下は Unix シェル上で make を使用してバイトコンパイルしたら何が行われるかを示した例です:

```
$ rm *.elc # 再コンパイルを強制
$ EMACS_GENERATE_DYNVARS=1 make # .dynvars を生成
$ cat *.dynvars > ~/my-dynvars # .dynvars を結合
$ rm *.elc # 再コンパイルを強制
$ EMACS_DYNVARS_FILE=~ /my-dynvars make # チェック実施
```

12.11 バッファローカル変数

グローバルおよびローカルな変数バインディングは、いずれかの形式をほとんどのプログラミング言語で見つけることができます。しかし Emacs は 1 つのバッファだけに適用されるバッファローカル (*buffer-local*) なバインディング用に、普通には存在しない類の変数バインディングもサポートしています。ある変数にたいして異なるバッファごとに別の値をもつのは、カスタマイズでの重要な手法です (変数は端末ごとにローカルなバインディングをもつこともできる。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照)。

12.11.1 バッファローカル変数の概要

バッファローカル変数は特定のバッファに関連づけられた、バッファローカルなバインディングをもちます。このバインディングはそのバッファがカレントのときに効果をもち、カレントでないときには効果がありません。バッファローカルなバインディングが効力をもつときにその変数をセットすると、そのバインディングは新しい値をもちますが他のバインディングは変更されません。これはバッファローカルなバインディングを作成したバッファだけで変更が見えることを意味します。

その変数にたいする特定のバッファに関連しない通常のバインディングは、デフォルトバインディング (*default binding*) と呼ばれます。これはほとんどの場合はグローバルバインディングです。

変数はあるバッファではバッファローカルなバインディングをもつことができ、他のバッファではもたないことができます。デフォルトバインディングは、その変数にたいして自身のバインディングをもたないすべてのバッファで共有されます (これには新たに作成されたバッファが含まれる)。ある変数にたいして、その変数のバッファローカルなバインディングをもたないバッファでその変数をセットすると、それによりデフォルトバインディングがセットされるので、デフォルトバインディングを参照するすべてのバッファで新しい値を見ることになります。

バッファローカルなバインディングのもっとも一般的な使用は、メジャーモードがコマンドの動作を制御するために変数を変更する場合です。たとえば C モードや Lisp モードは、空行だけがパラグラフの区切りになるように変数 `paragraph-start` をセットします。これらのモードは、C モードや Lisp モードになるようなバッファ内でこの変数をバッファローカルにすることでこれを行って、その後そのモードにたいする新しい値をセットします。Section 24.2 [Major Modes], page 511 を参照してください。

バッファローカルなバインディングを作成する通常の方法は、`make-local-variable` による方法で、これは通常はメジャーモードが使用します。これはカレントバッファだけに効果があります。その他すべてのバッファ (まだ作成されていないバッファを含む) は、それらのバッファ自身が明示的にバッファローカルなバインディングを与えるまでデフォルト値を共有し続けます。

変数を自動的にバッファローカルになるようにマークする、より強力な操作は `make-variable-buffer-local` を呼び出すことにより行われます。これはたとえその変数がまだ作成されていなくても、変数をすべてのバッファにたいしてローカルにすると考えることができます。より正確には変数を自動的にセットすることにより、その変数がカレントバッファにたいしてローカルでなくても、変数をローカルにする効果があります。すべてのバッファは最初は通常のようにデフォルト値を共有しますが、変数をセットすることでカレントバッファにたいしてバッファローカルなバインディ

ングを作成します。新たな値はバッファローカルなバインディングに格納され、デフォルトバインディングは変更されずに残ります。これは任意のバッファで `setq` によりデフォルト値を変更できないことを意味します。変更する唯一の方法は `setq-default` だけです。

警告: ある変数が1つ以上のバッファでバッファローカルなバインディングをもつ際に、`let` はそのとき効力がある変数のバインディングをリバインドします。たとえばカレントバッファがバッファローカルな値をもつなら、`let` は一時的にそれをリバインドします。効力があるバッファローカルなバインディングが存在しなければ `let` はデフォルト値をリバインドします。`let` の内部で、別のバインディングが効力をもつ別のバッファをカレントバッファにすると、それ以上 `let` バインディングを参照できなくなります。他のバッファにいる間に `let` を抜けると、(たとえそれが正しくても) バインディングの解消を見ることはできません。以下にこれを示します:

```
(setq foo 'g)
(set-buffer "a")
(make-local-variable 'foo)
(setq foo 'a)
(let ((foo 'temp))
  ;; foo ⇒ 'temp ; バッファ 'a' 内での let バインディング
  (set-buffer "b")
  ;; foo ⇒ 'g ; foo は 'b' にたいしてローカルではないためグローバル値
  body...)
foo ⇒ 'g ; exit によりバッファ 'a' のローカル値が復元されるが
; バッファ 'b' では見ることができない
(set-buffer "a") ; ローカル値が復元されたことを確認
foo ⇒ 'a
```

`body` 内の `foo` にたいする参照は、バッファ 'b' のバッファローカルなバインディングにアクセスすることに注意してください。

あるファイルがローカル変数の値をセットする場合、これらの変数はファイルを `visit` するときバッファローカルな値になります。Section “File Variables” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

バッファローカル変数を端末ローカル (`terminal-local`) にすることはできません (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照)。

12.11.2 バッファローカルなバインディングの作成と削除

`make-local-variable variable` [Command]

この関数はカレントバッファ内で、`variable`(シンボル) にたいするバッファローカルなバインディングを作成する。他のバッファは影響を受けない。リターンされる値は `variable`。

`variable` のバッファローカルな値は、最初は以前に `variable` がもっていた値と同じ値をもつ。`variable` が `void` のときは `void` のまま。

```
;; バッファ 'b1' で行う:
(setq foo 5) ; すべてのバッファに影響する。
⇒ 5
(make-local-variable 'foo) ; 'b1' 内でローカルになった
⇒ foo
foo ; 値は変更されない
⇒ 5
```

```
(setq foo 6) ; 'b1'内で値を変更
⇒ 6
foo
⇒ 6

;; バッファ 'b2'では、値は変更されていない
(with-current-buffer "b2"
  foo)
⇒ 5
```

変数を `let` バインディングでバッファローカルにしても、`let` への出入り時の両方でこれを行うバッファがカレントでなければ信頼性はない。これは `let` がバインディングの種類を区別しないからである。`let` に解るのはバインディングが作成される変数だけである。

定数や読み取り専用の変数をバッファローカルにするとエラーになる。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照のこと。

変数が端末ローカル (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照) なら、この関数はエラーをシグナルする。そのような変数はバッファローカルなバインディングをもつことができない。

警告: フック変数にたいして `make-local-variable` を使用しないこと。フック変数は `add-hook` か `remove-hook` の `local` 引数を使用すると、必要に応じて自動でバッファローカルになる。

`setq-local &rest pairs` [Macro]

`pairs` は変数と値のペアからなるリスト。このマクロはカレントバッファ内で変数それぞれにたいしてバッファローカルなバインディングを作成して、それにバッファローカルな値を与える。このマクロは各変数にたいして `make-local-variable` の後に `setq` を呼び出すのと同価。変数はクォートされていないシンボルであること。

```
(setq-local var1 "value1"
            var2 "value2")
```

`make-variable-buffer-local variable` [Command]

このコマンドは `variable` (シンボル) が自動的にバッファローカルになるようにマークするので、それ以降にその変数へのセットを試みると、その時点でカレントのバッファにローカルになる。しばしば混乱を招く `make-local-variable` とは異なり、これが取り消されることはなく、すべてのバッファ内での変数の挙動に影響する。

この機能特有の欠点は、(`let` やその他のバインディング構文による) 変数のバインディングが、その変数にたいするバッファローカルなバインディングを作成しないことである。(`set` や `setq` による) 変数のセットだけは、その変数がカレントバッファで作成された `let` スタイルのバインディングをもたないので、ローカルなバインディングを作成する。

`variable` がデフォルト値をもたない場合、このコマンドの呼び出しは `nil` のデフォルト値を与える。`variable` がすでにデフォルト値をもつなら、その値は変更されずに残る。それ以降に `variable` にたいして `makunbound` を呼び出すと、バッファローカル値を `void` にして、デフォルト値は影響を受けずに残る。

リターン値は `variable`。

定数や読み取り専用の変数をバッファローカルにするとエラーになる。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照のこと。

警告: ユーザーオプション変数では、ユーザーは異なるバッファーにたいして異なるカスタマイズを望むかもしれないので、`make-variable-buffer-local`を使うべきだと決め込むべきではない。ユーザーは望むなら任意の変数をローカルにできる。その選択の余地を残すほうがよい。

`make-variable-buffer-local`を使用すべきなのは、複数のバッファーが同じバインディングを共有しないことが自明な場合である。たとえばバッファーごとに個別な値をもつことに依存する Lisp プログラム内の内部プロセスにたいして変数が使用されるときは、`make-variable-buffer-local`の使用が最善の解決策になるかもしれない。

`defvar-local` *variable* *value* **&optional** *docstring* [Macro]
 このマクロは *variable* を初期値 *value* と *docstring* の変数として定義して、それを自動的にバッファーローカルとマークする。これは `defvar` の後につづけて `make-variable-buffer-local` を呼び出すのと同じ。 *variable* はクォートされていないシンボル。

`local-variable-p` *variable* **&optional** *buffer* [Function]
 これは *variable* がバッファー *buffer* (デフォルトはカレントバッファー) 内でバッファーローカルなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`local-variable-if-set-p` *variable* **&optional** *buffer* [Function]
 これは *variable* がバッファー *buffer* 内でバッファーローカル値をもつ、または自動的にバッファーローカルになるなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。 *buffer* が省略または `nil` の場合のデフォルトはカレントバッファー。

`buffer-local-value` *variable* *buffer* [Function]
 この関数はバッファー *buffer* 内の、 *variable* (シンボル) のバッファーローカルなバインディングをリターンする。 *variable* がバッファー *buffer* 内でバッファーローカルなバインディングをもたなければ、かわりに *variable* のデフォルト値 (Section 12.11.3 [Default Value], page 206 を参照) をリターンする。

`buffer-local-boundp` *variable* *buffer* [Function]
 これは *variable* がバッファー *buffer* でバッファーローカルにバインドされているか、あるいはグローバルにバインドされていれば非 `nil` をリターンする。

`buffer-local-variables` **&optional** *buffer* [Function]
 この関数はバッファー *buffer* 内のバッファーローカル変数を表すリストをリターンする (*buffer* が省略された場合はカレントバッファーが使用される)。リストの各要素は通常は (*sym* . *val*) という形式をもつ。ここで *sym* はバッファーローカル変数 (シンボル)、 *val* はバッファーローカル値。しかし *buffer* 内のある変数のバッファーローカルなバインディングが `void` なら、その変数に対応するリスト要素は単に *sym* となる。

```
(make-local-variable 'foobar)
(makunbound 'foobar)
(make-local-variable 'bind-me)
(setq bind-me 69)
(setq lcl (buffer-local-variables))
  ;; 最初はすべてのバッファー内でローカルなビルトイン変数:
⇒ ((mark-active . nil)
    (buffer-undo-list . nil)
    (mode-name . "Fundamental"))
```

```

...
;; 次にビルトインでないバッファローカル変数
;; This one is buffer-local and void:
foobar
;; これはバッファローカルで void ではない:
(bind-me . 69))

```

このリスト内のコンスセルの CDR に新たな値を格納しても、その変数のバッファローカル値は変化しないことに注意。

`kill-local-variable variable` [Command]

この関数はカレントバッファ内の *variable*(シンボル) にたいするバッファローカルなバインディング(もしあれば)を削除する。その結果として、このバッファ内で *variable* のデフォルトバインディングが可視になる。これは通常は *variable* の値を変更する。デフォルト値は削除されたバッファローカル値とは異なるのが普通だからである。

セットしたとき自動的にバッファローカルになる変数のバッファローカルなバインディングを kill すると、これによりカレントバッファ内でデフォルト値が可視になる。しかし変数を再度セットすると、その変数にたいするバッファローカルなバインディングが再作成される。

`kill-local-variable` は *variable* を return します。

この関数はコマンドである。なぜならバッファローカル変数のインタラクティブな作成が有用な場合があるように、あるバッファローカル変数のインタラクティブな kill が有用な場合があるからである。

`kill-all-local-variables &optional kill-permanent` [Function]

この関数はカレントバッファにおいてバッファローカル変数のすべてのバインディングを解消する。結果としてそのバッファではほとんどの変数にたいしてデフォルト値を参照することになる。デフォルトでは `permanent`(永続的)とマークされた変数、および非 `nil` の `permanent-local-hook` プロパティをもつローカルフック関数 (Section 24.1.2 [Setting Hooks], page 510 を参照) は除外されるが、オプションの `kill-permanent` 引数が非 `nil` ならこれらの変数をも kill される。

この関数はそのバッファに関連する他の特定の情報もリセットする。これはローカルキーマップを `nil`、構文テーブルを (`standard-syntax-table`) の値、`case` テーブルを (`standard-case-table`)、`abbrev` テーブルを `fundamental-mode-abbrev-table` の値にセットする。

この関数が一番最初に行うのはノーマルフック `change-major-mode-hook`(以下参照) の実行である。

すべてのメジャーモードコマンドはこの関数を呼び出すことによって開始され、これにより Fundamental モードにスイッチし、以前のメジャーモードの影響のほとんどを消去する効果があります。この関数が処理を行うのを確実にするために、メジャーモードがセットする変数は `permanent` とマークすべきではない。

`kill-all-local-variables` は `nil` を return します。

`change-major-mode-hook` [Variable]

関数 `kill-all-local-variables` は、何か他のことを行う前にまずこのノーマルフックを実行する。この関数はメジャーモードにたいして、ユーザーが他のメジャーモードにスイッチした場合に行われる何か特別なことを準備する方法を与える。この関数はユーザーがメジャーモードを変更した場合に忘れられるべき、バッファ固有のマイナーモードにたいしても有用。

最善の結果を得るために、この変数をバッファローカルにすれば、処理が終了したときに消えるので、以降のメジャーモードに干渉しなくなる。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照のこと。

変数名 (シンボル) が非 `nil` の `permanent-local` プロパティをもつなら、そのバッファローカル変数は *permanent* (永続的) です。そのような変数は `kill-all-local-variables` の影響を受けず、したがってメジャーモードの変更によりそれらのローカルバインディングは作成されません。`permanent` なローカル変数はファイルの内容を編集する方法ではなく、どこから読み込んだファイルか、あるいはどのように保存するかといったことに関連するデータに適しています。

12.11.3 バッファローカル変数のデフォルト値

バッファローカルなバインディングをもつ変数のグローバル値もデフォルト値 (*default*) 値と呼ばれます。なぜならその変数にたいしてカレントバッファや選択されたフレームもバインディングをもたなければ、その値が常に効果をもつからです。

関数 `default-value` と `setq-default` は、カレントバッファがバッファローカルなバインディングをもつかどうかに関わらず、その変数のデフォルト値にアクセスまたは変更します。たとえばほとんどのバッファにたいして、`paragraph-start` のデフォルトのセッティングを変更するために、`setq-default` を使用できます。そしてこの変数にたいするバッファローカルな値をもつ C モードや Lisp モードにいるときでさえ、これは機能します。

スペシャルフォーム `defvar` と `defconst` もバッファローカルな値ではなく、(もし変数にセットする場合は) デフォルト値をセットします。

`default-value` *symbol* [Function]
この関数は *symbol* のデフォルト値をリターンする。これはこの変数にたいして独自の値をもたないバッファやフレームから参照される値である。*symbol* がバッファローカルでなければ、これは `symbol-value` (Section 12.7 [Accessing Variables], page 191 を参照) と同じ。

`default-boundp` *symbol* [Function]
関数 `default-boundp` は *symbol* のデフォルト値が `void` でないか報告する。`(default-boundp 'foo)` が `nil` をリターンした場合には `(default-value 'foo)` はエラーになる。

`default-boundp` は、`boundp` が `symbol-value` に対応するように、`default-value` に対応する。

`setq-default` [*symbol form*], ... [Special Form]
このスペシャルフォームは各 *symbol* に新たなデフォルト値として、対応する *form* を評価した結果を与える。これは *symbol* を評価しないが *form* は評価する。`setq-default` フォームの値は最後の *form* の値。

カレントバッファにたいして *symbol* がバッファローカルでなく、自動的にバッファローカルにマークされていないならば、`setq-default` は `setq` と同じ効果をもつ。カレントバッファにたいして *symbol* がバッファローカルなら、(バッファローカルな値をもたない) 他のバッファから参照できる値を変更するが、それはカレントバッファが参照する値ではない。

```
;; バッファ 'foo' で行う:
(make-local-variable 'buffer-local)
  ⇒ buffer-local
(setq buffer-local 'value-in-foo)
  ⇒ value-in-foo
```

```

(setq-default buffer-local 'new-default)
  ⇒ new-default
buffer-local
  ⇒ value-in-foo
(default-value 'buffer-local)
  ⇒ new-default

;; (新しい)バッファ 'bar'で行う:
buffer-local
  ⇒ new-default
(default-value 'buffer-local)
  ⇒ new-default
(setq buffer-local 'another-default)
  ⇒ another-default
(default-value 'buffer-local)
  ⇒ another-default

;; バッファ 'foo'に戻って行う:
buffer-local
  ⇒ value-in-foo
(default-value 'buffer-local)
  ⇒ another-default

```

`set-default` *symbol* *value* [Function]

この関数は `setq-default` と似ているが、*symbol* は通常の引数として評価される。

```

(set-default (car '(a b c)) 23)
  ⇒ 23
(default-value 'a)
  ⇒ 23

```

ある変数に値を `let` バインドできません (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照)。このバインディングにより変数のグローバル値はシャドーされます。 `default-value` はグローバル値ではなくそのバインディングの値をリターンして、 `set-default` によるグローバル値のセットは防がれません (かわりに `let` バインドされた値が変更される)。以下の 2 つの関数により `let` バインドでグローバル値がシャドーされていてもグローバル値を参照できます。

`default-toplevel-value` *symbol* [Function]

この関数は *symbol* にたいするすべての `let` バインディングの外部の値としてトップレベルのデフォルト値をリターンする。

```

(defvar variable 'global-value)
  ⇒ variable
(let ((variable 'let-binding))
  (default-value 'variable))
  ⇒ let-binding
(let ((variable 'let-binding))
  (default-toplevel-value 'variable))
  ⇒ global-value

```

`set-default-toplevel-value` *symbol value* [Function]

この関数は *symbol* のトップレベルのデフォルト値に指定された *value* をセットする。これはコードが *symbol* の `let` バインディングのコンテキスト下で実行中かどうかとは無関係に *symbol* のグローバル値をセットしたいときに便利。

12.12 ファイルローカル変数

ファイルにローカル変数の値を指定できます。そのファイルを `visit` しているバッファ内で、これらの変数にたいしてバッファローカルなバインディングを作成するために、Emacs はこれらを使用します。ファイルローカル変数の基本的な情報については、Section “Local Variables in Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。このセクションではファイルローカル変数が処理される方法に影響する関数と変数を説明します。

ファイルローカル変数が勝手に関数や、後で呼び出される Lisp 式を指定できたら、ファイルの `visit` によって Emacs が乗っ取られてしまうかもしれません。Emacs は既知のファイルローカル変数だけにたいして、指定された値が安全だと自動的にセットすることにより、この危険から保護します。これ以外のファイルローカル変数は、ユーザーが同意した場合のみセットされます。

追加の安全策として Emacs がファイルローカル変数を読み込むとき、一時的に `read-circle` を `nil` にバインドします (Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照)。これは循環認識と共有された Lisp 構造から Lisp リーダーを保護します (Section 2.6 [Circular Objects], page 29 を参照)。

`enable-local-variables` [User Option]

この変数はファイルローカル変数を処理するかどうかを制御する。以下の値が利用できる:

`t` (デフォルト)

安全な変数をセット、安全でない変数は問い合わせる (1 回)。

`:safe`

安全な変数だけをセット、問い合わせはしない。

`:all`

問い合わせをせずに、すべての変数をセット。

`nil`

変数をセットしない。

その他

すべての変数にたいして問い合わせる (1 回)。

`inhibit-local-variables-regexps` [Variable]

これは正規表現のリストである。ファイルがこのリストの要素にマッチする名前をもつなら、すべてのファイルローカル変数のフォームはスキャンされない。どんなときにこれを使いたいかの例は、Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照のこと。

`permanently-enabled-local-variables` [Variable]

たとえ `enable-local-variables` が `nil` であっても、いくつかのローカル変数セッティングは、デフォルトでは注意する必要があるだろう。これはデフォルトにおいてローカル変数 `lexical-binding` のセッティングの場合だけだが、この変数 (シンボルのリスト) を使用して制御できる。

`hack-local-variables` *&optional handle-mode* [Function]

この関数はカレントバッファの内容により指定された任意のローカル変数にたいしてパースを行い、適切にバインドと評価を行う。変数 `enable-local-variables` はここでも効果をもつ。しかしこの関数は ‘`-*`’ 行の、`mode:` ローカル変数を探さない。 `set-auto-mode` はこれを行う

て `enable-local-variables` も考慮する (Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照)。

この関数は `file-local-variables-alist` 内に格納された `alist` を調べて、各ローカル変数を順に適用することにより機能する。この関数は変数に適用する前(か後)に、`before-hack-local-variables-hook`(か `hack-local-variables-hook`) を呼び出す。`alist` が非 `nil` の場合のみ、事前のフック (`before-hook`) を呼び出し、その他のフックは常に呼び出す。この関数はそのバッファーがすでにもつメジャーモードと同じメジャーモードが指定された場合は `'mode'` 要素を無視する。

オプションの引数 `handle-mode` が `t` なら、この関数が行うのはメジャーモードを指定するシンボルをリターンすることだけであり、`'-*-'` 行やローカル変数リストがメジャーモードを指定していればそのモード、それ以外は `nil` をリターンする。この関数はモードや他のファイルローカル変数をセットしない。`handle-mode` の値が `nil` と `t` のいずれでもなければ `'-*-'` 行の `'mode'` に関するすべてのセッティングとローカル変数リストは無視されて、別のセッティングが適用される。`handle-mode` が `nil` ならすべてのファイルローカル変数がセットされる。

`file-local-variables-alist` [Variable]

このバッファーローカルな変数は、ファイルローカル変数のセッティングの `alist` を保持する。`alist` の各要素は `(var . value)` という形式で、`var` はローカル変数のシンボル、`value` はその値である。Emacs がファイルを `visit` するとき、最初にすべてのファイルローカル変数をこの `alist` に収集して、その後で変数に 1 つずつ関数 `hack-local-variables` を適用する。

`before-hack-local-variables-hook` [Variable]

Emacs は `file-local-variables-alist` に格納されたファイルローカル変数を適用する直前にこのフックを呼び出す。

`hack-local-variables-hook` [Variable]

Emacs は `file-local-variables-alist` に格納されたファイルローカル変数を適用し終了直後にこのフックを呼び出す。

ある変数にたいして `safe-local-variable` プロパティによって安全な値を指定できます。このプロパティは引数を 1 つとる関数です。与えられた値にたいして、その関数が非 `nil` をリターンしたらその値は安全です。一般的に目にするファイル変数の多くは、`safe-local-variable` プロパティをもちます。これらのファイル変数には `fill-column`、`fill-prefix`、`indent-tabs-mode` が含まれます。ブーリーン値の変数にたいしては、プロパティの値に `booleanp` を使用します。

C ソースコード内で定義された変数に `safe-local-variable` プロパティを定義したければ、それらの変数の名前とプロパティを `files.el` のセクション “Safe local variables” のリストに追加してください。

`defcustom` を使用してユーザーオプションを定義する際には、`defcustom` に引数 `:safe-function` を追加して `safe-local-variable` プロパティをセットできます (Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照)。しかし `:safe` を使用して定義された安全性の述語は、その `defcustom` を含むパッケージのロード時の一度だけ認識されるものであり、それでは遅すぎるものがしばしばあります。代替策としては、以下のようにオプションに安全性の述語を割り当てるために `autoload` クッキー (Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照) を使用できます:

```
;;###autoload (put 'var 'safe-local-variable 'pred)
```

`autoload` で指定された安全な値の定義は、そのパッケージの `autoload` ファイル (Emacs に同梱されたパッケージのほとんどでは `loaddefs.el`) にコピーされて、セッションの開始から Emacs により認識されます。

`safe-local-variable-values` [User Option]

この変数はある変数の値が安全であることをマークする、別の方法を提供する。これはコンセル (`var . val`) のリストであり `var` は変数名、`val` はその変数にたいして安全な値である。

Emacs が一連のファイルローカル変数にしたがうかどうかどうかユーザーに尋ねるとき、ユーザーはそれらの変数が安全だとマークすることができる。安全とマークすると `safe-local-variable-values` にこれらの `variable/value` ペアアが追加されて、ユーザーのカスタムファイルに保存する。

`ignored-local-variable-values` [User Option]

特定のローカル変数にたいして常に完全に無視したい値がいくつかある場合には、この変数を使用できる。値は `safe-local-variable-values` と同じ形式であり、ファイルが指定するローカル変数の処理時にこのリストに現れる値にセットされるファイルローカル変数は常に無視される。`safe-local-variable-values` の場合のように、ファイルローカル変数にしたがうべきか Emacs がユーザーに尋ねる際に、ユーザーは特定の値を恒久的に無視することを選択でき、この選択によってこの変数は変更されてユーザーの `custom` ファイルに保存される。この変数にある変数/値ペアアは、`safe-local-variable-values` 内にある同一ペアアより優先される。

`safe-local-variable-p sym val` [Function]

この関数は上記の条件に基づき、`sym` に値 `val` を与えても安全なら非 `nil` をリターンする。

いくつかの変数は危険 (*risky*) だと判断されます。ある変数が危険なら、その変数が `safe-local-variable-values` に自動的に追加されることはありません。ユーザーが `safe-local-variable-values` を直接カスタマイズすることで明示的に値を許さない限り、危険な変数をセットする前に Emacs は常に確認を求めます。

名前が非 `nil` の `risky-local-variable` プロパティをもつすべての変数は危険だと判断されます。`defcustom` を使用してユーザーオプションを定義するとき、`defcustom` に引数 `risky value` を追加することにより、ユーザーオプションに `risky-local-variable` プロパティをセットできます。それに加えて名前が `'-command'`、`'-frame-alist'`、`'-function'`、`'-functions'`、`'-hook'`、`'-hooks'`、`'-form'`、`'-forms'`、`'-map'`、`'-map-alist'`、`'-mode-alist'`、`'-program'`、`'-predicate'` で終わるすべての変数は自動的に危険だと判断されます。後に数字をともなう変数 `'font-lock-keywords'` と `'font-lock-keywords'`、さらには `'font-lock-syntactic-keywords'` も危険だと判断されます。

`risky-local-variable-p sym` [Function]

この関数は `sym` が上記の条件にもとづき危険な変数なら非 `nil` をリターンする。

`ignored-local-variables` [Variable]

この変数はファイルによりローカル値を与えらるべきではない変数のリストを保持する。これらの変数に指定された任意の値は、完全に無視される。

“変数” `'Eval:'` も抜け道になる可能性があるので、Emacs は通常はそれを処理する前に確認を求めます。

`enable-local-eval` [User Option]

この変数は `'-*-'` の行中、または `visit` されるファイル内のローカル変数リストにたいする、`'Eval:'` の処理を制御する。値 `t` は無条件に実行し、`nil` はそれらは無視することを意味します。それ以外なら各ファイルにたいして何を行うか、ユーザーに確認を求めることを意味する。デフォルト値は `maybe`。

`safe-local-eval-forms` [User Option]

この変数はファイルローカル変数リスト内で ‘Eval:’ “変数” が見つかった際に評価しても安全な式のリストを保持する。

式が関数呼び出しであり、その関数が `safe-local-eval-function` プロパティをもつなら、その式の評価が安全かどうかはそのプロパティ値が決定します。プロパティ値はその式をテストするための述語 (predicate)、そのような述語のリスト (成功した述語があれば安全)、または `t` (引数が定数である限り常に安全) を指定できます。

テキストプロパティには、それらの値に関数呼び出しを含めることができるので抜け道になる可能性があります。したがって Emacs はファイルローカル変数にたいして指定された文字列値から、テキストプロパティを取り除きます。

12.13 ディレクトリーローカル変数

ディレクトリーは、そのディレクトリー内のすべてのファイルに共通なローカル変数値を指定することができます。Emacs はそのディレクトリー内の任意のファイルを `visit` しているバッファー内で、それらの変数にたいするバッファーローカルなバインディングを作成するためにこれを使用します。これはそのディレクトリー内のファイルが何らかのプロジェクトに属していて、同じローカル変数を共有するときなどに有用です。

ディレクトリーローカル変数を指定するために 2 つの異なる方法があります: 1 つは特別なファイルにそれを記述する方法、もう 1 つはそのディレクトリーにプロジェクトクラス (*project class*) を定義する方法です。

`dir-locals-file` [Constant]

この定数は Emacs がディレクトリーローカル変数を見つけることができると期待するファイルの名前。ファイル名は `.dir-locals.el`³。ディレクトリー内でその名前をもつファイルにより Emacs はディレクトリー内の任意のファイル、または任意のサブディレクトリー (オプションでサブディレクトリーを除外できる。以下参照) にセッティングを適用する。独自に `.dir-locals.el` をもつサブディレクトリーがある場合には、Emacs はサブディレクトリーで見つかったもっとも深いファイルのディレクトリーからディレクトリーツリーを上方に移動しながら、もっとも深いファイルのセッティングを使用する。この定数は 2 番目の `dir-locals` ファイル `.dir-locals-2.el` の名前を導出するためにも使用される。この 2 番目の `dir-locals` ファイルが与えられた場合には、そのファイルが `.dir-locals.el` に加えてロードされる。これは `.dir-locals.el` がバージョンコントロールの共有レポジトリの配下にあって個人のカスタマイズ用に使用できないときに有用。このファイルはローカル変数をフォーマットされたリストとして指定する。詳細は Section “Per-directory Local Variables” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`hack-dir-local-variables` [Function]

この関数は `.dir-locals.el` ファイルを読み込み、そのディレクトリー内の任意のファイルを `visit` しているバッファーにローカルな `file-local-variables-alist` 内に、それらを適用することなくディレクトリーローカル変数を格納する。この関数はディレクトリーローカルなセッティングも `dir-locals-class-alist` (`.dir-locals.el` ファイルが見つかったディレクトリーにたいする特別なクラスを定義する) 内に格納する。この関数は以下で説明するように、`dir-locals-set-class-variables` と `dir-locals-set-directory-class` を呼び出すことにより機能する。

³ MS-DOS 版の Emacs は DOS ファイルシステムの制限により、かわりに `_dir-locals.el` という名前を使用します。

`hack-dir-local-variables-non-file-buffer` [Function]

この関数はディレクトリーローカル変数を探して、即座にそれらをカレントバッファに適用する。これは Dired バッファのような、非ファイルバッファをディレクトリーローカル変数のセッティングにしたがわせるために、モードコマンド呼び出しの中から呼び出されることを意図したものである。非ファイルバッファにたいしては、Emacs は `default-directory` とその親ディレクトリーの中から、ディレクトリーローカル変数を探す。

`dir-locals-set-class-variables` *class variables* [Function]

この関数は *class* という名前がつけられたシンボルにたいして一連の変数セッティングを定義する。その後はこのクラスを 1 つ以上のディレクトリーに割り当てることができるので、Emacs はこれらの変数セッティングをディレクトリー内のすべてのファイルに適用する。*variables* 内のリストは 2 つの形式 — (*major-mode . alist*)、または (*directory . list*) — のうちのいずれかをもつことができる。1 番目の形式ではそのファイルのバッファが *major-mode* を継承するモードに切り替わるときに、連想リスト *alist* 内のすべての変数が適用される。*alist* は (*name . value*) という形式。*major-mode* にたいする特別な値 `nil` は、そのセッティングが任意のモードに適用できることを意味する。*alist* 内では特別な *name* として `subdirs` を使用することができる。連想値が `nil` なら *alist* は関連するディレクトリー内のファイルだけに適用されて、それらのサブディレクトリーには適用されない。

variables の 2 番目の形式では、*directory* がそのファイルのディレクトリーの最初のサブディレクトリーなら、上記のルールにしたがい *list* が再帰的に適用される。*list* はこの関数の *variables* で指定できる 2 つの形式のうち 1 つを指定する。

`dir-locals-set-directory-class` *directory class* **&optional** *mtime* [Function]

この関数は *directory* とサブディレクトリー内のすべてのファイルに *class* を割り当てる。その後、*class* にたいして指定されたすべての変数セッティングは、*directory* とその子ディレクトリー内で `visit` されたすべてのファイルに適用される。*class* は事前に `dir-locals-set-class-variables` で定義されていなければならない。

Emacs が `.dir-locals.el` ファイルからディレクトリー変数をロードする際、内部的にこの関数を使用する。その場合、オプションの引数 *mtime* はファイルの修正日時 (`modification time`、`file-attributes` によりリターンされる) を保持する。Emacs は記憶されたローカル変数がまだ有効化チェックするために、この日時を使用する。ファイルを介さず直接クラスを割り当てるとき、この引数は `nil` になる。

`dir-locals-class-alist` [Variable]

この *alist* はクラスシンボル (`class symbol`) とそれに関連づけられる変数のセッティングを保持する。これは `dir-locals-set-class-variables` により更新される。

`dir-locals-directory-cache` [Variable]

この *alist* はディレクトリー名、それらに割り当てられたクラス名、およびこのエントリーに関連するディレクトリーローカル変数ファイルの修正日時を保持する。関数 `dir-locals-set-directory-class` はこの *list* を更新する。

`enable-dir-local-variables` [Variable]

`nil` ならディレクトリーローカル変数は無視される。この変数はファイルローカル変数 (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照) にはしたがうが、ディレクトリーローカル変数は無視したいモードにたいして有用かもしれない。

12.14 接続ローカル変数

接続ローカル変数 (connection-local variable) はリモート接続をもつバッファにおいて、異なる変数セッティングにたいする汎用のメカニズムを提供します (Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。これはそのリモート接続に専用のバッファに応じてバインドおよびセットされる変数です。

12.14.1 接続ローカルなプロファイル

接続ローカルプロファイルとは、特定の接続にたいして適用する変数のセッティングを保存するために Emacs が使用するプロファイルのことです。connection-local-set-profilesを使用してプロファイルを適用すべき条件を定義することで、プロファイルとリモート接続を関連付けることができます。

connection-local-set-profile-variables *profile variables* [Function]

この関数は接続 *profile* (シンボル) にたいする一連の変数セッティングを定義する。この接続プロファイルに後から 1 つ以上のリモート接続を割り当てることができ、Emacs はそれらの接続にたいするすべてのプロセスバッファにそれらの変数セッティングを適用するだろう。variables内のリストは (name . value) という形式の alist。たとえば:

```
(connection-local-set-profile-variables
 'remote-bash
 '((shell-file-name . "/bin/bash")
 (shell-command-switch . "-c")
 (shell-interactive-switch . "-i")
 (shell-login-switch . "-l")))

(connection-local-set-profile-variables
 'remote-ksh
 '((shell-file-name . "/bin/ksh")
 (shell-command-switch . "-c")
 (shell-interactive-switch . "-i")
 (shell-login-switch . "-l")))

(connection-local-set-profile-variables
 'remote-null-device
 '((null-device . "/dev/null")))
```

既存のプロファイルにたいして変数セッティングを追加したい場合には、以下のように関数 connection-local-get-profile-variablesを使って既存のセッティングを取得できる

```
(connection-local-set-profile-variables
 'remote-bash
 (append
 (connection-local-get-profile-variables 'remote-bash)
 '((shell-command-dont-erase-buffer . t))))
```

connection-local-profile-alist [User Option]

この alist は接続プロファイルシンボルと連想変数セッティングを保持する。これは connection-local-set-profile-variablesにより更新される。

`connection-local-set-profiles` *criteria &rest profiles* [Function]

この関数は *criteria* で識別されるすべてのリモート接続に *profiles* (シンボル) を割り当てる。*criteria* は接続を識別する plist であり、アプリケーションはその接続を使用する。プロパティ名は `:application`、`:protocol`、`:user`、`:machine` のいずれか。`:application` のプロパティ値はシンボル、それ以外のプロパティ値は文字列。プロパティはすべてオプション。*criteria* が `nil` なら常に適用される。たとえば:

```
(connection-local-set-profiles
  '(:application tramp :protocol "ssh" :machine "localhost")
  'remote-bash 'remote-null-device)
```

```
(connection-local-set-profiles
  '(:application tramp :protocol "sudo"
    :user "root" :machine "localhost")
  'remote-ksh 'remote-null-device)
```

criteria が `nil` ならすべてのリモート接続に適用される。したがって上記の例は以下と等価

```
(connection-local-set-profiles
  '(:application tramp :protocol "ssh" :machine "localhost")
  'remote-bash)
```

```
(connection-local-set-profiles
  '(:application tramp :protocol "sudo"
    :user "root" :machine "localhost")
  'remote-ksh)
```

```
(connection-local-set-profiles
  nil 'remote-null-device)
```

profiles のすべてのプロファイルは `connection-local-set-profile-variables` で定義済みでなければならない。

`connection-local-criteria-alist` [User Option]

この `alist` は接続の *criteria* (判断基準) それに割り当てられたと *profile* の名前を含む。関数 `connection-local-set-profiles` はこのリストを更新する。

12.14.2 接続ローカル変数の適用

接続を認識するコードの記述時には接続ローカル変数を収集して、もしかしたらそれらを適用する必要があるでしょう。これを行うには以下のようにいくつかの方法があります。

`hack-connection-local-variables` *criteria* [Function]

この関数は `connection-local-variables-alist` 内の *criteria* に関連する適用可能な接続ローカル変数を適用することなく収集する。たとえば:

```
(hack-connection-local-variables
  '(:application tramp :protocol "ssh" :machine "localhost"))
```

```
connection-local-variables-alist
⇒ ((null-device . "/dev/null")
    (shell-login-switch . "-l")
    (shell-interactive-switch . "-i")
    (shell-command-switch . "-c")
    (shell-file-name . "/bin/bash"))
```

`hack-connection-local-variables-apply` *criteria* [Function]

この関数は *criteria* に対応する接続ローカル変数を探してカレントバッファに即座に適用する。

`with-connection-local-application-variables` *application* &rest *body* [Macro]

`default-directory` によって指定されるすべての接続ローカル変数を *application* に適用する。

その後 *body* を実行して接続ローカル変数を非バインド化する。たとえば:

```
(connection-local-set-profile-variables
 'my-remote-perl
 '((perl-command-name . "/usr/local/bin/perl5")
  (perl-command-switch . "-e %s")))

(connection-local-set-profiles
 '(:application my-app :protocol "ssh" :machine "remotehost")
 'my-remote-perl)

(let ((default-directory "/ssh:remotehost:/working/dir/"))
  (with-connection-local-application-variables 'my-app
    do something useful))
```

`connection-local-default-application` [Variable]

`with-connection-local-variables` が適用されるデフォルトのアプリケーション (シンボル)。デフォルトは `tramp` だが、`let` バインドによって一時的にアプリケーションを変更できる (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照)。

この変数をグローバルに変更してはならない。

`with-connection-local-variables` &rest *body* [Macro]

これは `with-connection-local-application-variables` と同じだが、そのアプリケーションにたいして `connection-local-default-application` を使用する。

`setq-connection-local` [*symbol form*]... [Macro]

このマクロは `connection-local-profile-name-for-setq` で指定された接続ローカルプロファイルを用いて、それぞれの *symbol* を対応する *form* を評価した結果に接続ローカルでバインドする。接続ローカルプロファイルの名前が `nil` の場合には、このマクロは `setq` が行うような通常の方法によって変数をセットする (Section 12.8 [Setting Variables], page 192 を参照)。

たとえば接続ローカルなセッティングの初期化を遅延させるには、このマクロを以下のように `with-connection-local-variables` や `with-connection-local-application-variables` と組み合わせて使用する:

```
(defvar my-app-variable nil)

(connection-local-set-profile-variables
 'my-app-connection-default-profile
 '((my-app-variable . nil)))

(connection-local-set-profiles
 '(:application my-app)
 'my-app-connection-default-profile)

(defun my-app-get-variable ()
  (with-connection-local-application-variables 'my-app
    (or my-app-variable
      (setq-connection-local my-app-variable
        do something useful))))
```

`connection-local-profile-name-for-setq` [Variable]
`setq-connection-local`を通じて変数をセットする際に使用する接続ローカルプロファイル名(シンボル)。これは`with-connection-local-variables`のbody内で`let`バインドされているが、別のプロファイルで変数をセットしたければ自分で`let`バインドすることもできる。この変数をグローバルに変更してはならない。

`enable-connection-local-variables` [Variable]
`nil`なら接続ローカル変数を無視する。この変数は特殊なモード内でのみ一時的に変更されるべきである。

12.15 変数のエイリアス

2つの変数をシノニム(同義語)にすれば、2つの変数は常に同じ値をもち、どちらか一方を変更するともう一方も変更されるようになり、便利なきがあります。変数の名前を変更—古い名前はよく考慮して選択されたものではなかったとか、変数の意味が部分的に変更された等の理由で—するとき、互換性のために新しい名前のエイリアス(*alias*)として古い名前を維持できれば便利なきがあるかもしれません。`defvaralias`によってこれを行うことができます。

`defvaralias new-alias base-variable &optional docstring` [Function]
この関数はシンボル `base-variable` のエイリアスとして、シンボル `new-alias` を定義する。これは `new-alias` から値を取得すると `base-variable` の値がリターンされ、`new-alias` の値を変更すると `base-variable` の値が変更されることを意味する。エイリアスされた2つの変数名は、常に同じ値と同じバインディングを共有する。
`docstring` 引数が非 `nil` なら、それは `new-alias` のドキュメント文字列を指定する。それ以外なら、エイリアスは(もしあれば) `base-variable` と同じドキュメント文字列となる。ただしそれは `base-variable` 自体がエイリアスではない場合で、エイリアスなら `new-alias` はエイリアスチェーンの最後の変数のドキュメント文字列になる。
この関数は `base-variable` をリターンする。

変数のエイリアスは、変数にたいする古い名前を新しい名前に置き換える便利な方法です。`make-obsolete-variable` は古い名前を陳腐化(*obsolete*)していると宣言して、それが将来のある時点で削除されるかもしれないことを宣言します。

`make-obsolete-variable` *obsolete-name current-name when* [Function]
&optional *access-type*

この関数はバイトコンパイラーに変数 *obsolete-name* が陳腐化していると警告させる。*current-name* がシンボルなら、それはこの変数の新たな名前である。警告メッセージはその後、*obsolete-name* のかわりに *current-name* を使用するよう告げるようになる。*current-name* が文字列なら、それはメッセージであり、置き換えられる変数はない。*when* はその変数が最初に陳腐化するのいつかを示す文字列 (通常はバージョン番号文字列)。

オプションの引数 *access-type* が非 `nil` なら、それは陳腐化の警告を引き起こすアクセスの種類を指定すること。`get` か `set` を指定できる。

2 つの変数シノニムを作成してマクロ `define-obsolete-variable-alias` を使用することにより、1 つが陳腐化していると同時に宣言できます。

`define-obsolete-variable-alias` *obsolete-name current-name when* [Macro]
&optional *docstring*

このマクロは変数 *obsolete-name* が陳腐化しているとマークして、それを変数 *current-name* にたいするエイリアスにする。これは以下と等価である:

```
(defvaralias obsolete-name current-name docstring)
(make-obsolete-variable obsolete-name current-name when)
```

このマクロはすべてのパラメーターを評価する。*obsolete-name* と *current-name* はいずれもシンボルのはずなので、通常は以下のような使用方法になる:

```
(define-obsolete-variable-alias 'foo-thing 'bar-thing "27.1")
```

`indirect-variable` *variable* [Function]

この関数は *variable* のエイリアスチェーンの最後の変数をリターンする。*variable* がシンボルでない、または *variable* がエイリアスとして定義されていなければ、この関数は *variable* をリターンする。

この関数はシンボルのチェーンがループしていたら、`cyclic-variable-indirection` エラーをシグナルする。

```
(defvaralias 'foo 'bar)
(indirect-variable 'foo)
  ⇒ bar
(indirect-variable 'bar)
  ⇒ bar
(setq bar 2)
bar
  ⇒ 2
foo
  ⇒ 2
(setq foo 0)
bar
  ⇒ 0
foo
  ⇒ 0
```

12.16 値を制限された変数

通常の Lisp 変数には、有効な Lisp オブジェクトである任意の値を割り当てることができます。しかし Lisp ではなく C で定義された Lisp 変数もあります。これらの変数のほとんどは、DEFVAR_LISP を使用して C コードで定義されています。Lisp で定義された変数と同様、これらは任意の値をとることができます。しかしいくつかの変数は DEFVAR_INT や DEFVAR_BOOL を使用して定義されています。C 実装の概要的な議論は、[Writing Emacs Primitives], page 1324、特に `syms_of_filename` 型の関数の説明を参照してください。

DEFVAR_BOOL 型の変数は、値に `nil` か `t` しかとることができません。他の値の割り当てを試みると `t` がセットされます:

```
(let ((display-hourglass 5))
  display-hourglass)
⇒ t
```

`byte-boolean-vars` [Variable]

この変数は DEFVAR_BOOL 型のすべての変数のリストを保持する。

DEFVAR_INT 型の変数は、整数値だけをとることができます。他の値の割り当てを試みると結果はエラーになります:

```
(setq undo-limit 1000.0)
[error] Wrong type argument: integerp, 1000.0
```

12.17 ジェネリック変数

ジェネリック変数 (*generalized variable*: 汎変数) または *place form* は `setf` マクロ (Section 12.17.1 [Setting Generalized Variables], page 218 を参照) を使用して値が格納される、Lisp メモリー内の多くの場所のうちの 1 つです。一番シンプルな *place form* は通常の Lisp 変数です。しかしリストの `CAR` と `CDR`、配列の要素、シンボルのプロパティ、その他多くのロケーション (location) も Lisp 値が格納される場所です。

ジェネリック変数は、C 言語の `lvalues` (左辺値) と類似しています。C 言語の `lvalue` では '`x = a[i]`' で配列から要素を取得し、同じ表記を使用して '`a[i] = x`' で要素を格納します。C では `a[i]` のような特定のフォームが `lvalue` になれるように、Lisp でジェネリック変数になることができる一連のフォームが存在します。

12.17.1 `setf` マクロ

`setf` マクロはジェネリック変数を操作するもっとも基本的な方法です。`setf` フォームは `setq` と似ていますが、シンボルだけでなくそれぞれのペアの 1 つ目 (左) の任意の *place form* を受け入れます。たとえば `(setf (car a) b)` は `a` の `car` を `b` にセットして `(setcar a b)` と同じ操作を行います。このタイプの *place* にセットやアクセスするために 2 つの関数を個別に覚える必要はありません。

`setf [place form] . . .` [Macro]

このマクロは *form* を評価して、その値を *place* に格納する。*place* は有効なジェネリック変数フォームでなければならない。複数の *place/form* ペアがある場合の割り当てについては `setq` の場合と同様。`setf` は最後の *form* の値をリターンする。

以下の Lisp フォームは Emacs ではジェネリック変数として機能するフォームなので、`setf` の *place* 引数にすることができます:

- シンボル。言い換えると、`(setf x y)` は完全に `(setq x y)` と正に等しく、厳密に言うと `setq` 自体は `setf` が存在するので冗長です。これは純粹にスタイルと歴史的な理由によりますが、ほと

多くのプログラマーは依然として単純な変数へのセットには `setq` の方を好みます。マクロ (`setf x y`) は実際には (`setq x y`) に展開されるので、コンパイルされたコードでこれを使用することにパフォーマンス的な不利はありません。

- 以下の標準的な Lisp 関数の呼び出し:

```

aref      caddr      symbol-function
car       elt       symbol-plist
caar     get       symbol-value
cadr     gethash
cdr      nth
cdar    nthcdr

```

- 以下の Emacs 特有な関数の呼び出し:

```

alist-get          overlay-start
default-value     overlay-get
face-background   process-buffer
face-font         process-filter
face-foreground   process-get
face-stipple      process-sentinel
face-underline-p  terminal-parameter
file-modes        window-buffer
frame-parameter   window-dedicated-p
frame-parameters  window-display-table
get-register      window-hscroll
getenv            window-parameter
keymap-parent     window-point
match-data        window-start
overlay-end

```

- (`substring subplace n [m]`) という形式の呼び出し。ここで `subplace` はそれ自体がカレント値として文字列をもち、それに格納される値も文字列であるような有効なジェネリック変数。新たな文字列は目的となる文字列の指定した箇所につなぎ合わされる。たとえば:

```

(setq a (list "hello" "world"))
⇒ ("hello" "world")
(cadr a)
⇒ "world"
(substring (cadr a) 2 4)
⇒ "rl"
(setf (substring (cadr a) 2 4) "o")
⇒ "o"
(cadr a)
⇒ "wood"
a
⇒ ("hello" "wood")

```

- ジェネリック変数では `if` や `cond` というコンディションも機能する。たとえば以下は `foo` か `bar` いずれかの変数を `zot` にセットする例:

```

(setf (if (zerop (random 2))
  foo
  bar)
  'zot)

```

どのように処理すれば良いか未知な `place` フォームを渡すと、`setf` はエラーをシグナルします。

`nthcdr`の場合、関数のリスト引数はそれ自体が有効な *place* フォームでなければならないことに注意してください。たとえば `(setf (nthcdr 0 foo) 7)` は、`foo` 自体に 7 をセットするでしょう。

マクロ `push` (Section 5.5 [List Variables], page 82 を参照) と `pop` (Section 5.3 [List Elements], page 76 を参照) は、リストだけでなくジェネリック変数を操作できます。`(pop place)` は *place* 内に格納されたリストの最初の要素を削除してリターンします。これは `(prog1 (car place) (setf place (cdr place)))` と似ていますが、すべてのサブフォームを一度だけ評価します。`(push x place)` は *place* 内に格納されたリストの一番前に *x* を挿入します。これは `(setf place (cons x place))` と似ていますが、サブフォームの評価が異なります。`nthcdr place` への `push` と `pop` は、リスト内の任意の位置での挿入や削除に使用できることに注意してください。

`cl-lib` ライブラリーでは追加の `setf place` を含む、ジェネリック変数にたいするさまざまな拡張が定義されています。Section “Generalized Variables” in *Common Lisp Extensions* を参照してください。

12.17.2 新たな `setf` フォーム

このセクションでは、`setf` が操作できる新たなフォームの定義方法を説明します。

`gv-define-simple-setter name setter &optional fix-return` [Macro]

このマクロは単純なケースで `setf` メソッドを簡単に定義することを可能にする。*name* は関数、マクロ、スペシャルフォームの名前。*name* がそれを更新するための対応する *setter* 関数をもつなら、このマクロを使用できる (たとえば `(gv-define-simple-setter car setcar)`)。

このマクロは以下のフォームの呼び出しを

```
(setf (name args...) value)
```

以下のように変換する。

```
(setter args... value)
```

このような `setf` の呼び出しは *value* をリターンするとドキュメントされている。これは `car` と `setcar` では問題はない。`setcar` はそれがセットする値をリターンするからである。*setter* 関数が *value* をリターンしない場合には、`gv-define-simple-setter` の *fix-return* 引数に、非 `nil` 値を使用すること。これは以下のようなものに展開される

```
(let ((temp value))
  (setter args... temp)
  temp)
```

これで正しい結果がリターンされることが保証される。

`gv-define-setter name arglist &rest body` [Macro]

このマクロは上述のフォームより複雑な `setf` 展開を可能にする。たとえば呼び出すべきシンプルな *setter* 関数が存在しないときや、もしそれが存在しても *place* フォームとは異なる引数を要求するなら、このフォームを使う必要があるかもしれない。

このマクロは最初に `setf` 引数フォーム (*value args...*) を *arglist* にバインドして、その後 *body* を実行することによって、フォーム `(setf (name args...) value)` を展開する。*body* は割り当てを行う Lisp フォームをリターンして、最終的にはセットされた値をリターンすること。以下はこのマクロの使用例:

```
(gv-define-setter caar (val x) `(setcar (car ,x) ,val))
```

`gv-define-expander` *name handler* [Macro]

展開をより詳細に制御するために `gv-define-expander` マクロが使用できる。たとえばセット可能な `substring` は以下の方法で実装できる:

```
(gv-define-expander substring
  (lambda (do place from &optional to)
    (gv-letplace (getter setter) place
      (macroexp-let2* (from to)
        (funcall do `(substring ,getter ,from ,to)
          (lambda (v)
            (macroexp-let2* (v)
              `(progn
                ,(funcall setter `(cl--set-substring
                  ,getter ,from ,to ,v))
                ,v))))))))))
```

`gv-letplace` (*getter setter*) *place &rest body* [Macro]

マクロ `gv-letplace` は `setf` のような処理を行うマクロを定義するのに有用。たとえば Common Lisp の `incf` マクロは以下の方法で実装できる:

```
(defmacro incf (place &optional n)
  (gv-letplace (getter setter) place
    (macroexp-let2* ((v (or n 1)))
      (funcall setter `(+ ,v ,getter))))))
```

getter は *place* の値をリターンするコピー可能な式にバインドされる。*setter* は式 *v* を受け取り、*place* に *v* をセットする新たな式をリターンする関数にセットされる。*body* は *getter* と *setter* を介して *place* を操作する Emacs Lisp 式をリターンすること。

詳細は `gv.el` のソースファイルを参照。

`make-obsolete-generalized-variable` *obsolete-name current-name* [Function]
when

この関数はバイトコンパイラーにジェネリック変数 *obsolete-name* が陳腐化していると警告させる。*current-name* がシンボルなら、*obsolete-name* のかわりに *current-name* を使用するように告げるメッセージにより警告が行われる。*current-name* が文字列なら、それはメッセージであること。*when* はその変数が最初に陳腐化するのがいつかを示す文字列 (通常はバージョン番号文字列)。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp は関数としての `setf`、すなわち関数名がシンボルではなくリスト (`setf name`) であるような `setf` 関数の挙動を指定するために別の方法を定義する。たとえば (`defun (setf foo) ...`) は、`setf` が `foo` に適用されるときに使用される関数を定義する。Emacs はこれをサポートしない。適切な展開が定義されていないフォームに `setf` を使用するとコンパイル時エラーとなる。Common Lisp では後で関数 (`setf func`) が定義されるのでエラーにならない。

12.18 マルチセッション変数

ある変数に値をセットしてから Emacs を終了すると、その後に再起動してもその値が自動的に復元されることはありません。ユーザーが値を永続的にセットする場合には、通常の変数であればスタートアップファイル、ユーザーオプションであれば `Customize` (Chapter 15 [Customization]),

page 269 を参照) を用いるのが普通です。更にデータを格納するためにさまざまなファイルをもつパッケージが沢山あります (例: Gnus はデータを `.newsrsrc.elc`、URL ライブラリーは `cookie` を `~/ .emacs.d/url/cookies` に格納する)。

これらの 2 つの対極的な事項 (スタートアップファイルに書き込まれる構成、あるいは大規模なアプリケーションが個別のファイルへ書き込む状態) にたいして、Emacs はセッションに跨がるデータを複製 (replicate) するためのマルチセッション変数 (*multisession variables*) と呼ばれる機能を提供しています (この機能はすべてのシステムで利用できる訳ではない)。これらがどのような利用を意図しているかヒントを与えるために、以下に小さな例を示しましょう:

```
(define-multisession-variable foo-var 0)
(defun my-adder (num)
  (interactive "nAdd number: ")
  (setf (multisession-value foo)
        (+ (multisession-value foo) num))
  (message "The new number is: %s" (multisession-value foo)))
```

これは変数 `foo-var` を定義して、(この変数が以前のセッション以降に存在していなければ) 値 '0' に初期化された特別なマルチセッションオブジェクトにバインドしています。 `my-adder` コマンドはユーザーに数値の入力を求めて、それを (もしかしたら保存されていた) 古い値に加算してから新しい値へと保存します。

この機能は巨大なデータ構造にたいする使用を意図したものではありませんが、ほとんどの値にたいしてパフォーマンスは高いはずで

`define-multisession-variable name initial-value &optional doc` [Macro]
`&rest args`

このマクロはマルチセッション変数として `name` を定義して、その変数に以前に値が割り当てられていなければ `initial-value` を与える。 `doc` は `doc` 文字列、 `args` にはいくつかのキーワード引数を使用できる:

`:package package-symbol`

マルチセッション変数が `package-symbol` で指定されたパッケージに属することを告げるキーワード。 `package-symbol` と `name` は一意な組み合わせであること。 `package-symbol` が与えられない場合には、 `name` のシンボル名の 1 つ目の “セグメント” (シンボル名の最初の ‘-’ の手前までの部分) がデフォルトになる。たとえば `name` が `foo-var` で `package-symbol` を与えなければ、 `package-symbol` のデフォルトは `foo`。

`:synchronized bool`

`bool` が非 `nil` であればマルチセッション変数を同期 (*synchronized*) できる。同時に 2 つの Emacs インスタンスが実行中に、別の Emacs がマルチセッション変数 `foo-var` を変更すると、カレントの Emacs インスタンスがその値にアクセスした際には変更済みのデータが取得されることを意味する。これは `synchronized` が `nil` あるいは未指定の場合には発生せず、この変数を使用するすべての Emacs セッションそれぞれにたいして独立した値となる。

`:storage storage`

`storage` で指定されたメソッドを使用する。 `sqlite` (SQLite サポートつきでコンパイルされた Emacs の場合)、あるいは `files` のいずれか。与えられない場合には、後述の `multisession-storage` 変数の値がデフォルトになる。

`multisession-value variable` [Function]

この関数は *variable* のカレント値をリターンする。その Emacs セッションにおいて変数にこれまでアクセスしていない、あるいは変数が外部から変更されていた場合には外部ストレージから読み込まれる。それ以外の場合にはそのセッションでのカレント値がそのままリターンされる。マルチセッション変数ではない *variable* にたいしてこの関数を呼び出すとエラーとなる。`multisession-value` を通じて取得した値は互いに `eq` のときもあれば異なるときもあるが、常に `equal` である。

これはジェネリック化された変数 (Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照) なので、そのような変数はたとえば以下のような方法によって更新される:

```
(setf (multisession-value foo-bar) 'zot)
```

この方法によって保存できるのは読み取り可能なプリント構文 (Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照) をもつ Emacs Lisp 値のみ。

そのマルチセッション変数が同期化されている場合にセットすると、最初に値が更新されるかもしれない。たとえば:

```
(cl-incf (multisession-value foo-bar))
```

ここではまず別の Emacs セッションによって値が変更されているかどうかをチェックして、その後値に 1 を加算して格納している。これはロックなしでおこなわれるために、多くのセッションが同時に値を変更する場合にどのセッションが“勝利”するか予想できないことに注意。

`multisession-delete object` [Function]

この関数は *object* とその値を永続化されたストレージから削除する。

`make-multisession` [Function]

特定の変数ではなく明示的なパッケージとキーに結びつけられた永続的な値を作成することもできる。

```
(setq foo (make-multisession :package "mail"
                             :key "friends"))
(setf (multisession-value foo) 'everybody)
```

この関数は `define-multisession-variable` と同じキーワードに加えて、`:initial-value` キーワード (デフォルト値を指定する) もサポートする。

`multisession-storage` [User Option]

この変数はマルチセッション変数をどのように格納するかを制御する。デフォルト値の `files` は `multisession-directory` で指定されたディレクトリ内に変数 1 つにたいしてファイル 1 つという構造で値が格納されることを意味する。これが `sqlite` なら値は SQLite データベースに格納される (SQLite サポートつきでビルドされた Emacs でのみ利用可能)。

`multisession-directory` [User Option]

このディレクトリ配下にマルチセッション変数は格納される。デフォルトは `user-emacs-directory` のサブディレクトリ `multisession/` (通常なら `~/emacsd/multisession/`)。

`list-multisession-values` [Command]

このコマンドはすべてのマルチセッション変数をリストするバッファをポップアップして、それらの値の削除や編集が行える特別なモード `multisession-edit-mode` にエンターする。

13 関数

Lisp プログラムは主に Lisp 関数で構成されます。このチャプターは関数とは何か、引数を受け取る方法、そして関数を定義する方法を説明します。

13.1 関数とは？

一般的な意味では関数とは引数 (*arguments*) と呼ばれる与えられた入力値の計算を担うルールです。計算の結果は関数の値 (*value*)、または *return* 値 (*return value*) と呼ばれます。計算は変数の値やデータ構造の内容を変更する等の副作用をもつこともできます ([Definition of side effect], page 141 を参照)。純粋関数 (*pure function*) とは、それらに加えて副作用をもたず、機種別やシステム状態のような外部要因とは無関係に同じ条件の引数にたいして常に同一の値をリターンする関数のことです。

ほとんどのコンピューター言語では、関数はそれぞれ名前をもちます。しかし Lisp では厳密な意味において関数は名前をもちません。関数はオブジェクトであり、関数の名前の役割を果たすシンボルに関連づけることができますが(たとえば `car`)、それはオプションです。Section 13.3 [Function Names], page 230 を参照してください。関数が名前を与えられたとき、通常はそのシンボルを“関数”として参照します(たとえば関数 `car` のように参照する)。このマニュアルでは、関数名と関数オブジェクト自身との間の区別は通常は重要ではありませんが、それが意味をもつような場合には注記します。

スペシャルフォーム (*special form*)、マクロ (*macro*) と呼ばれる関数 like なオブジェクトがいくつかあり、それらも引数を受け取って計算を行います。しかし以下で説明するように Emacs Lisp ではこれらは関数とはみなされません。

以下は関数と関数 like なオブジェクトにたいする重要な条件です:

lambda expression

Lisp で記述された関数 (厳密には関数オブジェクト)。これらについては以降のセクションで説明します。

primitive Lisp から呼び出すことができるが実際には C で記述されている。プリミティブはビルトイン関数 (*built-in functions*) とかサブルーチン (*subr*) のようにも呼ばれる。それらの例には関数 like な `car` や `append` が含まれる。加えてすべてのスペシャルフォーム (以下参照) もプリミティブとみなされる。

関数は Lisp の基礎となる部分 (たとえば `car`) であり、オペレーティングシステムのサービスにたいして低レベルのインターフェースを与え、高速に実行される必要があるために、通常はプリミティブとして実装されている。Lisp で定義された関数と異なり、プリミティブの修正や追加には、C ソースの変更と Emacs のリコンパイルが必要となる。Section E.7 [Writing Emacs Primitives], page 1321 を参照のこと。

special form

プリミティブは関数と似ているが、すべての引数が通常の方法で評価されない。いくつかの引数だけが評価されるかもしれず、通常ではない順序で評価されるか、複数回評価されるかもしれない。プリミティブの例には `if`、`and`、`while` が含まれる。Section 10.1.7 [Special Forms], page 145 を参照のこと。

macro ある Lisp 式をオリジナルの式のかわりに評価される別の式に変換する、関数とは別の Lisp で定義された構文。マクロはスペシャルフォームが行う一連のことを、Lisp プログラマーが行うのを可能にする。Chapter 14 [Macros], page 261 を参照のこと。

command プリミティブ `command-execute`を通じて呼び出すことができるオブジェクトで、通常はそのコマンドにバインドされたキーシーケンスをユーザーがタイプすることにより呼び出される。Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照のこと。コマンドは通常は関数である。その関数が Lisp で記述されていれば、関数の定義内の `interactive` フォームによってコマンドとなる (Section 22.2 [Defining Commands], page 412 を参照)。関数であるコマンドは他の関数と同様、Lisp 式から呼び出すこともできる。

キーボードマクロ (文字列かベクター) は関数ではないが、これらもコマンドである。Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照のこと。シンボルの関数セルにコマンドが含まれてれば、わたしたちはそのシンボルをコマンドと言う (Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照)。そのような名前つきコマンド (*named command*) は `M-x`で呼び出すことができる。

closure ラムダ式とよく似た関数オブジェクトだが、クロージャはレキシカル変数バインディングの環境にも囲われている。Section 13.10 [Closures], page 243 を参照のこと。

byte-code function

バイトコンパイラによりコンパイル済みの関数。Section 2.4.16 [Byte-Code Type], page 23 を参照のこと。

autoload object

実際の関数のプレースホルダー。autoload オブジェクトが呼び出されると、Emacs は実際の関数の定義を含むファイルをロードした後に実際の関数を呼び出す。Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照のこと。

関数 `functionp`を使用して、あるオブジェクトが関数かどうかテストできます:

functionp object [Function]

この関数は *object*が任意の種類の関数 (`funcall`に渡すことができる) なら `t`をリターンする。`functionp`は関数を名づけるシンボルにたいしては `t`、マクロやスペシャルフォームにたいしては `nil`をリターンすることに注意。

*object*は関数でなければ、この関数は通常は `nil`をリターンする。ただし関数オブジェクトの表現は複雑なので、効率上の理由により *object*がたとえ関数でなくてもこの関数が `t`をリターンするときに稀にある。

任意の関数が期待する引数の個数を調べることもできます:

func-arity function [Function]

この関数は指定された *function*の引数リストに関する情報を提供する。リターン値は (`min . max`) という形式のコンセル。ここで `min`は引数の最小個数、`max`は引数の最大個数、または`&rest`引数をもつ関数では `many`、*function*がスペシャルフォームならシンボル `unevalled`。

以下のようにある状況下ではこの関数は不正確な結果をリターンすることに注意:

- `apply-partially`を使用して定義された関数 (Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照)。
- `advice-add`を使用して定義された関数 (Section 13.12.2 [Advising Named Functions], page 248 を参照)。
- コードの一部として引数リストを直接判断する関数。

`functionp`と異なり、以下の3つの関数はシンボルをその関数定義としては扱いません。

`subrp object` [Function]

この関数は *object* がビルトイン関数 (たとえば Lisp プリミティブ) なら *t* をリターンする。

```
(subrp 'message)           ; messageはシンボルであり、
  ⇒ nil                   ; subr オブジェクトではない
(subrp (symbol-function 'message))
  ⇒ t
```

`byte-code-function-p object` [Function]

この関数は *object* がバイトコード関数なら *t* をリターンする。たとえば:

```
(byte-code-function-p (symbol-function 'next-line))
  ⇒ t
```

`compiled-function-p object` [Function]

この関数は *object* が ELisp ソースコード形式ではなくても、何らかのマシンコードやバイトコードなら *t* をリターンする。より正しくは、ビルドイン関数 (別名 “プリミティブ (primitive)”。Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照)、バイトコンパイル済み関数 (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照)、ネイティブコンパイル済み関数 (Chapter 18 [Native Compilation], page 318 を参照)、またはダイナミックモジュールからロードされた関数 (Section 16.11 [Dynamic Modules], page 305 を参照) の場合に *t* をリターンする。

`subr-arity subr` [Function]

これは `func-arity` と同様だがシンボルインダイレクションなしのビルトイン関数にたいしてのみ機能する。非ビルトイン関数にたいしてはエラーをシグナルする。かわりに `func-arity` の使用を推奨する。

13.2 ラムダ式

ラムダ式 (lambda expression) は Lisp で記述された関数オブジェクトです。以下は例です:

```
(lambda (x)
  "X の双曲線コサインを return する"
  (* 0.5 (+ (exp x) (exp (- x)))))
```

Emacs Lisp ではこのようなリストは、関数オブジェクトに評価される有効な式です。

ラムダ式自身は名前をもたない無名関数 (*anonymous function*) です。ラムダ式をこの方法で使用できますが (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照)、名前付き関数 (*named functions*) を作成するためにシンボルに関連付けられる方が一般的です (Section 13.3 [Function Names], page 230 を参照)。これらの詳細に触れる前に以下のサブセクションではラムダ式の構成要素と、それらが行うことについて説明します。

13.2.1 ラムダ式の構成要素

ラムダ式は以下のようなリストです:

```
(lambda (arg-variables...)
  [documentation-string]
  [interactive-declaration]
  body-forms...)
```

ラムダ式の 1 番目の要素は常にシンボル `lambda` です。これはそのリストが関数を表すことを示します。 `lambda` で関数定義を開始する理由は、別の目的での使用が意図された他のリストが、意図せずに関数として評価されないようにするためです。

2 番目の要素はシンボル — 引数変数名のリストです (Section 13.2.3 [Argument List], page 228 を参照)。これはラムダリスト (*lambda list*) と呼ばれます。Lisp 関数が呼び出されたとき、引数値はラムダリスト内の変数と対応付けされます。ラムダリストには、与えられた値にたいするローカルバインディングが付与されます。Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照してください。

ドキュメント文字列 (documentation string) は Emacs Lisp のヘルプ機能にたいして、その関数を説明する関数定義に配された Lisp の文字列オブジェクトです。Section 13.2.4 [Function Documentation], page 229 を参照してください。

インタラクティブ宣言 (interactive declaration) は、(*interactive code-string*) という形式のリストです。これはこの関数が対話的に使用された場合に引数を提供する方法を宣言します。この宣言をもつ関数は、コマンド (*command*) と呼ばれます。コマンドは `M-x` を使用したり、キーにバインドして呼び出すことができます。この方法で呼び出されることを意図しない関数は、インタラクティブ宣言を持つべきではありません。インタラクティブ定義を記述する方法は、Section 22.2 [Defining Commands], page 412 を参照してください。

残りの要素はその関数の *body* (本体) — その関数が処理を行うための Lisp コード (Lisp プログラマーは “評価される Lisp フォームのリスト” と言うだろう) です。この関数からリターンされる値は、*body* の最後の要素によりリターンされる値です。

13.2.2 単純なラムダ式の例

以下の例を考えてみてください:

```
(lambda (a b c) (+ a b c))
```

以下のように `funcall` に渡すことにより、この関数を呼び出すことができます:

```
(funcall (lambda (a b c) (+ a b c))
 1 2 3)
```

この呼び出しは変数 `a` に 1、`b` に 2、`c` に 3 をバインドして、ラムダ式の *body* を評価します。*body* の評価によってこれら 3 つの数が加算されて、6 が結果として生成されます。したがってこの関数呼び出しにより 6 がリターンされます。

以下のように引数は他の関数の結果であってもよいことに注意してください:

```
(funcall (lambda (a b c) (+ a b c))
 1 (* 2 3) (- 5 4))
```

これは引数 `1`、`(* 2 3)`、`(- 5 4)` を左から右に評価します。その後ラムダ式に引数 `1`、`6`、`1` を適用して値 `8` が生成されます。

これらの例が示すように、ローカル変数を作成してそれらに値を与えるフォームとして、`CAR` がラムダ式であるようなフォームを使用することができます。古い時代の Lisp では、この方法がローカル変数をバインドして初期化する唯一の方法でした。しかし現在ではこの目的にはフォーム `let` を使用するほうが明解です (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照)。ラムダ式は主に他の関数の引数として渡される無名関数 (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照) として、あるいは名前つき関数 (Section 13.3 [Function Names], page 230 を参照) を生成するためにシンボルの関数定義に格納するために使用されます。

13.2.3 引数リストの機能

シンプルなサンプル関数 (`lambda (a b c) (+ a b c)`) は 3 つの引数変数を指定しているので、3 つの引数で呼び出されなければなりません。引数を 2 つしか指定しなかったり 4 つ指定した場合には `wrong-number-of-arguments` エラーとなります (Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照)。

特定の引数を省略できる関数を記述できると便利なこともあります。たとえば関数 `substring` は 3 つの引数 — 文字列、開始インデックス、終了インデックス — を受け取りますが、3 つ目の引数を省略すると、デフォルトでその文字列の `length` となります。関数 `list` や `+` が行うように、特定の関数にたいして不定個の引数を指定できると便利なときもあります。

関数が呼び出されるとき省略されるかもしれないオプションの引数を指定するには、オプションの引数の前にキーワード `&optional` を含めるだけです。0 個以上の追加引数のリストを指定するには、最後の引数の前にキーワード `&rest` を含めます。

したがって引数リストの完全な構文は以下のようになります:

```
(required-vars...
  [&optional [optional-vars...]]
  [&rest rest-var])
```

角カッコ (square bracket) は `&optional` と `&rest`、およびそれらに続く変数が省略できることを示します。

この関数の呼び出しでは `required-vars` のそれぞれにたいして、実際の引数が要求されます。0 個以上の `optional-vars` にたいして実際の引数があるかもしれませんが、ラムダ式が `&rest` を使用していなければ、その個数を超えて実際の引数を記述することはできません。`&rest` が記述されていれば、追加で任意の個数の実際の引数があるかもしれません。

`optional` や `rest` 変数にたいして実際の引数が省略されると、それらのデフォルトは常に `nil` になります。関数にたいして引数に明示的に `nil` が使用されたのか、引数が省略されたのかを区別することはできません。しかし関数の `body` が、`nil` を他の有意な値が省略されたと判断することは自由です。`substring` はこれを行います。`substring` の 3 つ目の引数が `nil` なら、それは文字列の長さを使用することを意味します。

Common Lisp に関する注意: Common Lisp ではオプションの引数が省略されたときに使用するデフォルト値を指定できる。Emacs Lisp では、引数が明示的に渡されたかを調べる `supplied-p` 変数はサポートされない。

例えば引数リストは以下のようになります:

```
(a b &optional c d &rest e)
```

これは `a` と `b` は最初の 2 つの実引数となり、これらは必須です。さらに 1 つまたは 2 つの引数が指定された場合には、それらは順番に `c` と `d` にバインドされます。1 つ目から 4 つ目の引数の後の引数はリストにまとめられて、`e` にそのリストがバインドされます。したがって 2 つしか引数が指定されなかった場合には `c`、`d`、`e` は `nil` になります。2 つまたは 3 つの引数の場合には `d` と `e` は `nil` です。引数が 4 つ以下の場合には、`e` は `nil` になります。正確に 5 つの引数に明示的に `nil` が指定された場合には、`e` にたいして他の単一値が与えられたときのように、引数の `nil` が 1 要素のリスト (`nil`) として `e` に与えられます。

オプションの引数の後ろに必須の引数を指定する方法はありません — これは意味を成さないからです。なぜそうなるかは、この例で `c` がオプションで `d` が必須な場合を考えてみてください。実際に 3 つの引数が与えられたとします。3 番目の引数は何を指定したのでしょうか? この引数は `c` なのでしょうか、それとも `d` に使用されるのでしょうか? 両方の場合が考えられます。同様に `&rest` 引数の後に、さらに引数 (必須またはオプション) をもつことも意味を成しません。

以下に引数リストと、それを正しく呼び出す例をいくつか示します:

```
(funcall (lambda (n) (1+ n))          ; 1つの必須:
  1)                                     ; これは正確に1つの引数を要求する
⇒ 2
(funcall (lambda (n &optional n1)    ; 1つは必須で、1つはオプション:
  (if n1 (+ n n1) (1+ n)))           ; 1つまたは2つの引数
  1 2)
⇒ 3
(funcall (lambda (n &rest ns)        ; 1つは必須で、後は残り:
  (+ n (apply '+ ns)))              ; 1つ以上の引数
  1 2 3 4 5)
⇒ 15
```

13.2.4 関数のドキュメント文字列

ラムダ式はラムダリストの直後に、オプションでドキュメント文字列 (*documentation string*) をもつことができます。この文字列は、その関数の実行に影響を与えません。これはコメントの一種ですが Lisp 機構に内在するシステム化されたコメントであり、Emacs のヘルプ機能で使用できます。ドキュメント文字列にアクセスする方法は、Chapter 25 [Documentation], page 579 を参照してください。

たとえその関数があるプログラムの内だけで呼び出される関数だとしても、すべての関数にドキュメント文字列を与えるのはよいアイデアです。ドキュメント文字列はコメントと似ていますが、コメントより簡単にアクセスできます。

ドキュメント文字列の1行目は、関数自体にもとづくものであるべきです。なぜなら `apropos` は、最初の1行目だけを表示するからです。ドキュメント文字列の1行目は、その関数の目的を要約する1つか2つの完全なセンテンスで構成されるべきです。

ドキュメント文字列の開始は通常、ソースファイル内ではインデントされていますが、ドキュメント文字列の開始のダブルクォート文字の前にインデントのスペースがあるので、インデントはドキュメント文字列の一部にはなりません。ドキュメント文字列の残りの行がプログラムソース内で揃うようにインデントする人がいます。これは間違いです。後続の行のインデントは文字列の内部にあります。これはソースコード内での見栄えはよくなりますが、ヘルプコマンドで表示したとき見栄えが悪くなります。

ドキュメント文字列がなぜオプションになるのか不思議に思うかもしれません。なぜならドキュメント文字列の後には必須となる関数の構成要素である `body` が続くからです。文字列を評価するとその文字列自身がリターンされるので、それが `body` 内の最後のフォームでない限りなんの効果もありません。したがって実際は `body` の1行目とドキュメント文字列で混乱が生じることはありません。`body` の唯一のフォームが文字列なら、それはリターン値とドキュメントの両方の役目を果たします。

ドキュメント文字列の最後の行には、実際の関数引数とは異なる呼び出し規約を指定できます。これは以下のようなテキストを記述します

```
\(fn arglist)
```

そのテキストの後に空行を配置して、テキスト自身は行頭から記述、ドキュメント文字列内でこのテキストの後に改行が続かないように記述します（`\` は Emacs の移動コマンドが混乱するのを避けるために使用する）。この方法で指定された呼び出し規約は、ヘルプメッセージ内で関数の実引数から生成される呼び出し例と同じ場所に表示されます。

マクロ定義内に記述された引数は、ユーザーがマクロ呼び出しの一部だと考える方法とは合致しない場合がしばしばあるので、この機能はマクロ定義で特に有用です。

呼び出し規約を廃止して上記の仕様で示す規約を公開したければ、この機能を使用してはなりません。かわりに廃止された呼び出し規約を使用する Lisp プログラムのバイトコンパイル時に警告メッセージを発する宣言 `advertised-calling-convention` (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照) か `set-advertised-calling-convention` (Section 13.13 [Obsolete Functions], page 253 を参照) を使用してください。

ドキュメント文字列は通常だと静的ですが、動的な生成を要するときもあるかもしれません。コンパイル時にドキュメント文字列と一緒に関数コードを生成するマクロを記述することでこれを達成できる場合もあります。しかしドキュメント文字列のかわりに (`:documentation form`) を記述することで、`doc` 文字列を動的に生成することもできます。これは実行時に関数が定義されると `form` を評価して、それをドキュメント文字列として使用します¹。関数のシンボルの `function-documentation` プロパティに文字列に評価される Lisp フォームをセットすれば、オンザフライでドキュメント文字列を算出することもできます。

たとえば:

```
(defun adder (x)
  (lambda (y)
    (:documentation (format "Add %S to the argument Y." x))
    (+ x y)))
(defalias 'adder5 (adder 5))
(documentation 'adder5)
⇒ "Add 5 to the argument Y."

(put 'adder5 'function-documentation
     '(concat (documentation (symbol-function 'adder5) 'raw)
              " Consulted at " (format-time-string "%H:%M:%S")))
(documentation 'adder5)
⇒ "Add 5 to the argument Y. Consulted at 15:52:13"
(documentation 'adder5)
⇒ "Add 5 to the argument Y. Consulted at 15:52:18"
```

13.3 関数の命名

シンボルは関数の名前となることができます。これはそのシンボルの関数セル (*function cell*: Section 9.1 [Symbol Components], page 129 を参照) が、関数オブジェクト (たとえばラムダ式) を含むときに起こります。するとそのシンボル自身が呼び出し可能な有効な関数、つまりそのシンボルの関数セルの関数と等価になります。

関数セルの内容はそのシンボルの関数定義 (*function definition*) と呼ぶこともできます。そのシンボルのかわりにシンボルの関数定義を使う手続きのことをシンボル関数インダイレクション (*symbol function indirection*) と呼びます。Section 10.1.4 [Function Indirection], page 143 を参照。与えられたシンボルに関数定義がなければシンボルの関数セルは `void` と呼ばれ、それを関数として使用することはできません。

実際のところほとんどすべての関数は名前をもち、その名前により参照されます。ラムダ式を定義することで名前付きの Lisp 関数を作成、それを関数セル (Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照) に置くことができます。しかしより一般的なのは `defun` マクロ (次のセクションで説明) を使う方法です。

¹ `lexical-binding` を用いたコードでのみ機能します。

わたしたちが関数に名前を与えるのは、Lisp 式内で関数を名前で参照するのが便利だからです。また名前付きの関数は簡単に自分自身を — 再帰的 (recursive) に参照することができます。さらにプリミティブはテキスト的な名前だけで参照することができます。なぜならプリミティブ関数は入力構文 (read syntax) をもたないオブジェクトだからです (Section 2.4.15 [Primitive Function Type], page 23 を参照)。

関数が一意的な名前をもつ必要はありません。与えられた関数オブジェクトは通常は 1 つのシンボルの関数セルだけに存在しますが、これは単に慣習的なものです。fset を使用すれば関数を複数のシンボルに格納するのは簡単です。それらのシンボルはそれぞれ、同じ関数にたいする有効な名前となります。

関数として使用しているシンボルを、変数としても利用できることに注意してください。シンボルのこれら 2 つの利用法は独立しており、競合はしません (これは Schema のような他のいくつかの Lisp 方言には当てはまらない)。

慣例により関数のシンボルが ‘--’ で分割される 2 つの名前で構成される場合には、その関数は内部的な使用を意図しており、名前の最初の部分は関数を定義するファイルです。たとえば `vc-git--rev-parse` という名前の関数は `vc-git.el` で定義される内部関数です。C で記述された内部関数は `bury-buffer-internal` のように名前が ‘-internal’ で終わります。2018 年より前に貢献された Emacs コードは内部的な使用にたいして別の命名規約を使用するかもしれませんが、これらは徐々に廃止されます。

13.4 関数の定義

わたしたちは通常は関数を最初に作成したときに名前を与えます。これは関数の定義 (*defining a function*) と呼ばれており、通常は `defun` マクロにより行われます。このセクションでは関数を定義する別の方法も説明します。

`defun name args [doc] [declare] [interactive] body. . .` [Macro]

`defun` は新たな Lisp 関数を定義する通常の方法である。これは引数リスト `args`、および `body` により与えられる `body` フォームとともに、シンボル `name` を関数として定義する (Section 13.2.3 [Argument List], page 228 を参照)。`name` と `args` をクォートする必要はない。

`doc` が与えられたら、それはその関数のドキュメント文字列を指定する文字列であること (Section 13.2.4 [Function Documentation], page 229 を参照)。`declare` が与えられたら、それは関数のメタデータを指定する `declare` フォームであること (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照)。`interactive` が与えられたら、それは関数が対話的に呼び出される方法を指定する `interactive` フォームであること (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照)。

`defun` のリターン値は定義されていません。

以下にいくつか例を示す:

```
(defun foo () 5)
(foo)
⇒ 5
```

```
(defun bar (a &optional b &rest c)
  (list a b c))
(bar 1 2 3 4 5)
⇒ (1 2 (3 4 5))
(bar 1)
⇒ (1 nil nil)
```

```
(bar)
[error] Wrong number of arguments.

(defun capitalize-backwards ()
  "Upcase the last letter of the word at point."
  (interactive)
  (backward-word 1)
  (forward-word 1)
  (backward-char 1)
  (capitalize-word 1))
```

Emacs の関数のほとんどは Lisp プログラムのソースコードの一部であり、実行前に Emacs Lisp リーダーがプログラムソースを読み込んだ際に定義される。しかし実行時に動的に関数を定義することもできる (プログラムのコード実行時に defun 呼び出しを生成する)。関数の定義にジャンプするボタンを *Help* バッファに表示する *C-h f* のような Emacs のヘルプコマンドが、ソースコードを発見できないかもしれないので、これを行う際には注意を要する。なぜなら関数の動的な生成は、defun にたいする通常の静的な呼び出しと比べて普通は非常に異なって見えるからである。このような関数を生成するコードを見つける作業を容易にするために definition-name プロパティを用いることができる。Section 9.4.2 [Standard Properties], page 135 を参照のこと。

意図せず既存の関数を再定義しないように注意されたい。defun は car のようなプリミティブ関数でさえ、問い合わせせずに躊躇なく再定義する。Emacs がこれを妨げることはない。なぜなら関数の再定義は故意に行われることがあり、そのような意図した再定義を、意図しない再定義と見分ける方法はがないからである。

defalias *name definition* &optional *doc* [Function]

この関数は定義が *definition* であるような関数としてシンボル *name* を定義する。*definition* には有効な任意の Lisp 関数、マクロ、スペシャルフォーム (Section 10.1.7 [Special Forms], page 145 を参照)、キーマップ (Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照)、ベクター、文字列 (キーボードマクロ) を指定できる。defalias のリターン値は未定義。

doc が非 nil なら、それは関数 *name* のドキュメントとなる。それ以外なら *definition* により提供されるドキュメントが使用される。

内部的には defalias は、通常は定義のセットに fset を使用する。しかし *name* が defalias-fset-function プロパティをもつなら、fset を呼び出すかわりにそれに割り当てられた値を使用する。

defalias を使う正しい場所は、特定の関数やマクロの名前が正に定義される場所 — 特にソースファイルがロードされるときに明示的にその名前が出現する場所である。これは defalias が defun と同じように、どれが関数を定義するファイルなのか記録するからである (Section 16.9 [Unloading], page 304 を参照)。

それとは対照的に他の目的のために関数を操作するプログラムでは、そのような記録を保持しない fset を使用するほうがよいだろう。Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照のこと。

function-alias-p *object* &optional *noerror* [Function]

object が関数のエイリアス (alias: 別名) かどうかをチェックする。エイリアスならその関数のエイリアスのチェーン (chain: 連鎖) を表すシンボルのリスト、エイリアスでなければ nil をリターンする。たとえば a が b のエイリアスで、b が c のエイリアスなら:

```
(function-alias-p 'a)
```

⇒ (b c)

定義中にループがあるとエラーをシグナルする。noerrorが非 nilの場合には、ループしていないチェーン部分をリターンする。

defunやdefaliasで新たなプリミティブ関数を作成することはできませんが、任意の関数定義を変更するのに使用することができます。通常、定義がプリミティブである car や x-popup-menu のような関数でさえ変更することができます。しかしこれは危険なことです。たとえば Lisp の完全性を損なうことなく、car を再定義するのはほとんど不可能だからです。それほど有名ではない x-popup-menu のような関数の再定義では、危険は減少しますが、それでも期待したとおりに機能しないかもしれません。C コードにそのプリミティブの呼び出しがあれば、それは直接そのプリミティブの C 定義を呼び出すので、シンボル定義を変更してもそれらに影響はありません。

defsubst も参照してください。これは defun のように関数を定義して、そのインライン展開を処理するよう Lisp コンパイラーに指示します。Section 13.14 [Inline Functions], page 254 を参照してください。

関数名を未定義にするには fmakunbound を使用します。Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照してください。

13.5 関数の呼び出し

関数を定義しただけでは半分しか終わっていません。関数はそれを呼び出す (*call*) — たとえば実行 (run) するまでは何も行いません。関数の call は *invocation* としても知られています。

関数を呼び出すもっとも一般的な方法は、リストの評価によるものです。たとえばリスト (concat "a" "b") を評価することにより、関数 concat が引数 "a" と "b" で呼び出されます。評価については Chapter 10 [Evaluation], page 141 を参照してください。

プログラム内で式としてリストを記述するときは、プログラム内にテキストでどの関数を呼び出すか、いくつの引数を与えるかを指定します。通常はこれが行いたいことです。どの関数を呼び出すかを実行時に計算する必要がある場合もあります。これを行うには関数 funcall を使用します。実行時にいくつの引数を渡すか決定する必要があるときは apply を使用します。

funcall *function* &rest *arguments* [Function]

funcall は関数 *function* を引数 *arguments* で呼び出して、*function* がリターンした値をリターンする。

funcall は関数なので、*function* を含むすべての引数は funcall の呼び出し前に評価される。これは呼び出される関数を得るために任意の式を使用できることを意味している。また funcall が *arguments* に記述した式ではなく、その値だけを見ることを意味している。これらの値は *function* 呼び出し中では、2 回目は評価されない。funcall の処理は関数の通常の呼び出し手続きと似ており、すでに評価された引数は評価されない。

引数 *function* は Lisp 関数かプリミティブ関数でなければならない。つまりスペシャルフォームやマクロは、未評価の引数式を与えられたときだけ意味があるので、指定することはできない。上述したように最初の場所で funcall がそれらを知らないため、funcall がそれらを提供することはできない。

コマンドの呼び出しに funcall を使用して、それがインタラクティブに呼び出されたように振る舞うようにする必要があるなら、funcall-interactively を使用すること (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照)。

```
(setq f 'list)
⇒ list
```

```
(funcall f 'x 'y 'z)
⇒ (x y z)
(funcall f 'x 'y '(z))
⇒ (x y (z))
(funcall 'and t nil)
[error] Invalid function: #<subr and>
```

これらの例を `apply` の例と比較されたい。

`apply function &rest arguments` [Function]

`apply` は関数 *function* を引数 *arguments* で呼び出す。これは `funcall` と同様だが 1 つ違いがある。*arguments* の最後はオブジェクトのリストである。これは 1 つのリストではなく、個別の引数として *function* に渡される。わたしたちはこれを、`apply` がこのリストを展開 (*spread*) (個々の要素が引数となるので) すると言う。

単一の引数での `apply` は特別である。引数 (非空のリスト) の最初の要素は、残りの要素を個別の引数に関数として呼び出される。2 つ以上の引数を渡すほうが早くなるだろう。

`apply` は *function* を呼び出した結果をリターンする。`funcall` と同様、*function* は Lisp 関数がプリミティブ関数でなければならない。つまりスペシャルフォームやマクロは `apply` では意味をもたない。

```
(setq f 'list)
⇒ list
(apply f 'x 'y 'z)
[error] Wrong type argument: listp, z
(apply '+ 1 2 '(3 4))
⇒ 10
(apply '+ '(1 2 3 4))
⇒ 10

(apply 'append '((a b c) nil (x y z) nil))
⇒ (a b c x y z)

(apply '(+ 3 4))
⇒ 7
```

`apply` を使用した興味深い例は [Definition of `mapcar`], page 235 を参照のこと。

ある関数にたいして、その関数のある引数を特定の値に固定して、他の引数は実際に呼びだされたときの値にできれば便利なことがあります。関数のいくつかの引数を固定することは、その関数の部分適用 (*partial application*) と呼ばれます²。この結果は残りの引数をとる新たな関数で、すべての引数を合わせて元の関数を呼び出します。

Emacs Lisp で部分適用を行う方法を示します:

`apply-partially func &rest args` [Function]

この関数は新たな関数をリターンする。この新しい関数は呼びだされたときに *args*、および呼び出し時に指定された追加の引数から成る引数リストで *func* を呼び出す関数である。*func* に *n*

² これはカーリー化 (*currying*) と関連しますが異なる機能です。カーリングは複数の引数を受け取る関数を、関数チェーンとして呼び出せるような 1 つの引数を取る個々の関数に変換するような方法です。

個の引数を指定できる場合、 $m < n$ 個の引数で `apply-partially` を呼び出すと、 $n - m$ 個の新たな関数を生成する³。

以下はビルトイン関数 `1+` が存在しないものとして、`apply-partially` と他のビルトイン関数 `+` を使用して `1+` を定義する例である⁴:

```
(defalias '1+ (apply-partially '+ 1)
  "Increment argument by one.")
(1+ 10)
⇒ 11
```

引数として関数を受け取ったり、データ構造 (特にフック変数やプロパティリスト) から関数を探す関数は Lisp では一般的で、それらは `funcall` や `apply` を使用してそれらの関数を呼び出します。引数として関数をとる関数は、ファンクショナル (*functional*) と呼ばれるときもあります。

ファンクショナルを呼び出すとき、引数として `no-op` 関数 (何も行わない関数) を指定できると便利なときがあります。以下に 2 つの異なる `no-op` 関数を示します:

<code>identity argument</code>	[Function]
この関数は <i>argument</i> をリターンする。副作用はない。	
<code>ignore &rest arguments</code>	[Function]
この関数はすべての <i>arguments</i> を無視して <code>nil</code> をリターンする。	
<code>always &rest arguments</code>	[Function]
この関数はすべての <i>arguments</i> を無視して <code>t</code> をリターンする。	

関数のいくつかはユーザーに可視なコマンドで、これらは (通常はキーシーケンスを介して) 対話的に呼び出すことができます。そのようなコマンドは、`call-interactively` 関数を使用することにより、対話的に呼びだされたときと同様に呼び出すことができます。Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照してください。

13.6 関数のマッピング

マップ関数 (*mapping function*) は与えられた関数 (スペシャルフォームやマクロではない) をリストや他のコレクションの各要素に適用します。Emacs Lisp にはそのような関数がいくつかあります。このセクションではリストにたいしてマッピングを行う `mapcar`、`mapc`、`mapconcat`、`mapcan` を説明します。`obarray` 内のシンボルにたいしてマッピングを行う関数 `mapatoms` は [Definition of `mapatoms`], page 134 を参照してください。ハッシュテーブル内の `key/value` 関係にたいしてマッピングを行う関数 `maphash` は [Definition of `maphash`], page 125 を参照してください。

これらのマップ関数は文字テーブル (`char-table`) には適用されません。なぜなら文字テーブルは非常に広い範囲の疎な配列だからです。疎な配列であるという性質に合う方法で文字テーブルにマッピングするには、関数 `map-char-table` を使用します (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照)。

<code>mapcar function sequence</code>	[Function]
<code>mapcar</code> は関数 <i>function</i> を <i>sequence</i> の各要素にたいして順番に適用して、その結果をリストでリターンする。	

³ `func` が受け取ることができる引数の個数に制限がない場合には、新たな関数が受け取ることができる引数の個数も無制限になるので、このようなケースでは `apply-partially` は新たな関数が受け取ることができる引数の個数を減らしません。

⁴ ビルトイン関数とは異なり、このバージョンでは任意個数の引数を許容することに注意してください。

引数 *sequence* には、文字テーブルを除く任意の種類のシーケンス — つまりリスト、ベクター、ブールベクター、文字列を指定できる。結果は常にリストになる。結果の長さは *sequence* の長さと同じ。たとえば:

```
(mapcar #'car '((a b) (c d) (e f)))
⇒ (a c e)
(mapcar #'1+ [1 2 3])
⇒ (2 3 4)
(mapcar #'string "abc")
⇒ ("a" "b" "c")

;; my-hooks内の各関数を呼び出す
(mapcar 'funcall my-hooks)

(defun mapcar* (function &rest args)
  "Apply FUNCTION to successive cars of all ARGS.
  Return the list of results."
  ;; リストが消費されていないならば
  (if (not (memq nil args))
      ;; CAR に関数を適用する
      (cons (apply function (mapcar #'car args))
            (apply #'mapcar* function
                   ;; 残りの要素のための再帰
                   (mapcar 'cdr args))))))

(mapcar* #'cons '(a b c) '(1 2 3 4))
⇒ ((a . 1) (b . 2) (c . 3))
```

`mapcan` *function sequence* [Function]

この関数は `mapcar` のように *sequence* の各要素に *function* を適用するが、結果をリストに収集するかわりに結果を変更 (`nconc` を使用。see Section 5.6.3 [Rearrangement], page 87 を参照) して結果のすべての要素を単一のリストでリターンする。`mapcar` と同様に *sequence* には文字テーブルを除く任意のタイプのシーケンスを指定できる。

```
;; 以下と:
(mapcar #'list '(a b c d))
⇒ ((a) (b) (c) (d))
;; 以下を比較してみよ:
(mapcan #'list '(a b c d))
⇒ (a b c d)
```

`mapc` *function sequence* [Function]

`mapc` は `mapcar` と似ているが、*function* は副作用のためだけに使用される — つまり *function* がリターンする値は無視されてリストに収集されない。`mapc` は常に *sequence* をリターンする。

`mapconcat` *function sequence &optional separator* [Function]

`mapconcat` は *sequence* のそれぞれの要素に *function* を適用する。結果は文字のシーケンス (文字列、ベクター、リスト) でなければならず、単一の文字列に結合されてリターン値となる。`mapconcat` は結果シーケンスの各ペアの間に *separator* の文字を挿入する。これも文字

列、または文字のベクターかリストでなければならない。nil値は空文字列として扱われる。Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 を参照のこと。

引数 *function* は 1 つの引数を受け取り文字のシーケンス、すなわち文字列、ベクター、リストのいずれかをリターンする。引数 *sequence* は文字テーブル以外の任意の種類のシーケンス、すなわちリスト、ベクター、プールベクター、または文字列を指定できる。

```
(mapconcat #'symbol-name
           '(The cat in the hat)
           " ")
⇒ "The cat in the hat"
```

```
(mapconcat (lambda (x) (format "%c" (1+ x)))
           "HAL-8000")
⇒ "IBM.9111"
```

13.7 無名関数

関数は通常は `defun` により定義されて、同時に名前が与えられますが、明示的にラムダ式を使う — 無名関数 (*anonymous function*) のほうが便利なときもあります。無名関数は名前つき関数が有効な場所などどこでも有効です。無名関数は変数や関数の引数に割り当てられることがよくあります。たとえばある関数をリストの各要素に適用する `mapcar` の *function* 引数に渡すかもしれません (Section 13.6 [Mapping Functions], page 235 を参照)。現実的な例は [describe-symbols example], page 581 を参照してください。

無名関数として使用するためのラムダ式を定義するとき、原則的にはリストを構築する任意の手法を使用できます。しかし通常はマクロ `lambda`、スペシャルフォーム `function`、または入力構文 `#'` を使用するべきです。

`lambda` *args* [*doc*] [*interactive*] *body*... [Macro]

このマクロは引数リスト *args*、(もしあれば) ドキュメント文字列 *doc*、(もしあれば) インタラクティブ指定 *interactive*、および *body* で与えられる *body* フォームをもつ無名関数をリターンする。

ダイナミックバインディングの下では、このマクロは `lambda` フォームを効果的に “自己クォート (self-quoting)” する。つまり `CAR` が `lambda` であるようなフォームはフォーム自身を得る。

```
(lambda (x) (* x x))
⇒ (lambda (x) (* x x))
```

レキシカルバインディングの下で評価した際には、結果はクロージャオブジェクトになることに注意 (Section 13.10 [Closures], page 243 を参照)。

`lambda` フォームは別の 1 つの効果をもつ。このマクロは `function` (以下参照) をサブルーチンとして使用することにより、Emacs 評価機能 (Emacs evaluator) とバイトコンパイラーに、その引数が関数であることを告げる。

`function` *function-object* [Special Form]

このスペシャルフォームは評価を行わずに *function-object* をリターンする。この点では `quote` (Section 10.2 [Quoting], page 147 を参照) と似ている。しかし `quote` とは異なり、Emacs 評価機能とバイトコンパイラーに、これを関数として使用する意図を告げる役割をもつ。 *function-object* が有効なラムダ式と仮定すると、これは 2 つの効果をもつ:

- そのコードがバイトコンパイルされているとき、 *function-object* はバイトコード関数オブジェクトにコンパイルされる (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照)。

- レキシカルバインドが有効なら *function-object* はクロージャに変換される。Section 13.10 [Closures], page 243 を参照のこと。

function-object がシンボルかつバイトコンパイル済みコードの場合には、その関数が未定義、あるいは実行時に認識されていないならばバイトコンパイラーは警告を発する。

入力構文 `#'` は `function` の使用の略記です。以下のフォームは等価です:

```
(lambda (x) (* x x))
(function (lambda (x) (* x x)))
#' (lambda (x) (* x x))
```

以下の例では 3 つ目の引数に関数をとる `change-property` 関数を定義して、その後の `change-property` で無名関数を渡してこれを使用しています:

```
(defun change-property (symbol prop function)
  (let ((value (get symbol prop)))
    (put symbol prop (funcall function value))))
```

```
(defun double-property (symbol prop)
  (change-property symbol prop (lambda (x) (* 2 x))))
```

`lambda` フォームをクォートしていないことに注意してください。

上記のコードをコンパイルすると無名関数もコンパイルされます。リストをクォートすることにより無名関数を構築した場合にはコンパイルはされません。

```
(defun double-property (symbol prop)
  (change-property symbol prop '(lambda (x) (* 2 x))))
```

この場合、無名関数はコンパイルされたコード内のラムダ式に保持されます。バイトコンパイラーは `change-property` が関数としての使用を意図していることを知ることができないので、たとえこの関数が関数のように見えても、このリストが関数であると決め込むことができません。

13.8 ジェネリック関数

`defun` を使用して定義された関数は、その引数の型と期待する値に関して、ハードコードされた一連の仮定をもちます。たとえば数字か数字のリストを引数値として処理するようにデザインされた関数は、ベクターや文字列のような他の型の値で呼び出されると失敗したりエラーをシグナルするでしょう。これはその関数実装が、デザイン時に想定した以外の型に対応しないために発生します。

対照的に多相関数 (*polymorphic functions*) を使用したオブジェクト指向プログラムでは、同一の名前をもつ一連の特化した関数のそれぞれが、特定の引数型セットにたいして記述されます。どの関数が実際に呼び出されるかは、実際の引数の型にもとづいて実行時に決定されます。

Emacs はポリモーフィズム (*polymorphism*) にたいするサポートを提供します。他の Lisp 環境、特に Common Lisp と Common Lisp オブジェクトシステム (CLOS) と同じように、このサポートはジェネリック関数 (*generic functions*) を基礎としています。Emacs のジェネリック関数は同一名の使用を含む CLOS に密接に仕がっているため、CLOS の経験があればこのセクションの残りの部分は非常に身近に感じるでしょう。

ジェネリック関数は、その名前と引数のリストを指定して、(通常は) 実装されていない抽象操作 (*abstract operation*) を指定します。引数のいくつかの固有クラスにたいする実際の実装はメソッド (*methods*) により提供され、これは個別に定義されるべきです。ジェネリック関数を実装するそれぞれのメソッドはジェネリック関数としてとして同じ名前をもちますが、そのジェネリック関数で定義された引数のスペシャライジング (*specializing*) により、メソッドの定義はどの種類の引数を処理可

能かを示します。これらの引数スペシャライザー (*argument specializers*) は多少の差はあれ特化したものにできます。たとえば `string`型は `sequence`のようなより一般的な型より特化した型です。

C++や Simula のようなメッセージベースの OO 言語と異なり、ジェネリック関数を実装するメソッドはクラスに属さず、それらが実装するジェネリック関数に属することに注意してください。

ジェネリック関数が呼び出されると、呼び出し側に渡された実際の引数と各メソッドの引数スペシャライザーを比較することにより、適用可能なメソッドを呼び出します。その呼び出しの実際の引数がメソッドのスペシャライザーと互換性があれば、そのメソッドが適用可能です。複数のメソッドが適用可能ならば、それらは以下で説明する特定のルールにより合成されて、その組み合わせが呼び出しを処理します。

`cl-defgeneric` *name arguments* [*documentation*] [Macro]
 [*options-and-methods...*] &rest *body*

このマクロは指定した *name*と *arguments*でジェネリック関数を定義する。*body*が与えられたなら、それは実装のデフォルトを与える。(常に与えられるべきであるが)*documentation*が与えられたなら、それは (`:documentation docstring`)の形式でそのジェネリック関数のドキュメント文字列を指定する。オプションの *options-and-methods*は以下のフォームのいずれかを指定できる:

(*declare declarations*)

Section 13.15 [Declare Form], page 256 で説明するような `declare` フォーム。

(`:argument-precedence-order` &rest *args*)

このフォームは適用可能なメソッド合成にたいするソート順に影響を与える。合成において2つのメソッドを比較する際、メソッドの引数は通常は左から右に試験されて、引数スペシャライザーがより特化した最初のメソッドが他のメソッドより前になる。このフォームで定義された順序はそれをオーバーライドして、左から右ではなくこのフォームの順に応じて試験される。

(`:method` [*qualifiers...*] *args* &rest *body*)

このメソッドは `cl-defmethod`が行うようなメソッドを定義する。

`cl-defmethod` *name* [*extra*] [*qualifier*] *arguments* [&*context* (*expr* [Macro]
 spec)...] &rest [*docstring*] *body*

このマクロは *name*と呼ばれるジェネリック関数の、特定の実装を定義する。実装コードは *body*で与えられる。もし与えられたら *docstring*はそのメソッドのドキュメント文字列である。リスト *arguments*はジェネリック関数を実装するすべてのメソッドで等しく、その関数の引数リストとマッチしなければならず、(*arg spec*)という形式の引数スペシャライザーを提供する。ここで *arg*は `cl-defgeneric`呼び出しで指定された引数名、*spec*は以下のスペシャライザーフォームのいずれかであること:

type このスペシャライザーは、引数が *type*のいずれかであることを要求する。*type*は以下で説明する型ヒエラルキーのいずれかの型である。

(*eq1 object*)

このスペシャライザーは、引数が *object*と *eq1*であることを要求する。

(*head object*)

引数は *car*が *object*と *eq1*であるようなコンセルでなければならない。

struct-type

引数は `cl-defstruct` (Section “Structures” in *Common Lisp Extensions for GNU Emacs Lisp* を参照) で定義された *struct-type* という名前のクラス、またはその subclasses のインスタンスでなければならない。

メソッド定義は新たな引数リストのキーワード `&context` を使用できる。これはメソッド実行時に環境をテストする余分なスペシャライザーを導入する。このキーワードは必須の引数リストの後、かつすべての `&rest` と `&optional` キーワードの前に記述すること。 `&context` スペシャライザーは正規の引数スペシャライザー (*expr spec*) と非常によく似ているが、 *expr* はカレントコンテキストで評価される式であり、 *spec* は比較対象となる値となる。たとえば `&context (overwrite-mode (eql t))` は、メソッドを `overwrite-mode` がオンのときだけ適用可能にする。 `&context` キーワードの後には任意個数のコンテキストスペシャライザーを続けることができる。コンテキストスペシャライザーはジェネリック関数の引数 signature の一部ではないので、これらを必要としないメソッドでは省略できる。

型スペシャライザー (*arg type*) は以下のリストのシステム型 (*system types*) のいずれかを指定できる。親の型が指定されたときは、型がより特化した子型、孫型、曾孫型、... のいずれかであるような任意の引数も互換となるだろう。

```
integer    親型: number。
number
null       親型: symbol。
symbol
string     親型: array。
array      親型: sequence。
cons       親型: list。
list       親型: sequence。
marker
overlay
float      親型: number。
window-configuration
process
window
subr
compiled-function
buffer
char-table 親型: array。
bool-vector 親型: array。
vector     親型: array。
```

```

frame
hash-table
font-spec
font-entity
font-object

```

‘:extra string’として表されるオプション要素 *extra*によって、同一の *specializer* と *qualifier* にたいして、*string*で区別されるメソッドを追加できる。

オプションの *qualifier*は複数の適用可能なメソッドの合成を許容する。与えられなければ定義されるメソッドは *primary*(主)メソッドとなり、スペシャライズされた引数にたいする主要な実装の提供に責任を有する。*qualifier*として以下の値のいずれかを使用して *auxiliary*(副)メソッドも定義できる:

- :before この *auxiliary* メソッドは *primary* メソッドの前に実行される。より正確にはすべての:*before*メソッドは、より特化したメソッドが最初になる順で、*primary*メソッドの前に実行される。
- :after この *auxiliary* メソッドは *primary* メソッドの後に実行される。より正確にはすべてのこの類のメソッドは、より特化したメソッドが最後になる順で、*primary*メソッドの後に実行される。
- :around この *auxiliary* メソッドは *primary* メソッドの代替として実行される。この類のメソッドでもっとも特化したものが他のメソッドより前に実行される。このようなメソッドは他の *auxiliary* メソッドや *primary* メソッドを呼び出すために、通常は以下で説明する *cl-call-next-method*を使用する。

*cl-defmethod*を使用して定義した関数をインタラクティブにすることはできない。つまり *interactive* フォームを追加してコマンドにすることはできない (Section 22.2 [Defining Commands], page 412 を参照)。多相型コマンド (*polymorphic command*) が必要ななら、*cl-defgeneric*と *cl-defmethod*を通じて定義した多相型関数 (*polymorphic function*) を呼び出す通常のコマンドを定義することを推奨する。

ジェネリック関数が呼び出されると、毎回その関数にたいして定義された適用可能なメソッドを合成することによってその呼び出しを処理する *effective* メソッド (*effective method*) を構築します。適用可能なメソッドを探して *effective* メソッドを生成するプロセスは *dispatch* と呼ばれます。その呼び出しの実際の引数と互換性があるスペシャライザーをもつすべてのメソッドが、互換性のあるメソッドです。すべての引数がスペシャライザーと互換でなければならぬので、それらはすべてメソッドが適用可能かどうか判定します。複数の引数に明示的に特化したメソッドを *multiple-dispatch* メソッド (*multiple-dispatch methods*) と呼びます。

適用可能なメソッドはそれらが合成される順にソートされます。最左の引数スペシャライザーがもっとも特化したものであるようなメソッドが、順序の最初になります (上述したように *cl-defmethod* の一部として *:argument-precedence-order* を指定することによりこれをオーバーライドできる)。そのメソッドの *body* が *cl-call-next-method* を呼び出すと、もっとも特化した次のメソッドが実行されます。適用可能な *:around* メソッドがあれば、それらのうちもっとも特化したメソッドが実行されます。そのメソッドはより特化していない任意の *:around* メソッドを実行するために、*cl-call-next-method* を呼び出すべきです。次に *:before* メソッドがその特化した順に、その後 *specificity* メソッドが実行されます。そして後に *:after* メソッドがその特化した順と逆順で実行されます。

```

cl-call-next-method &rest args [Function]
  primary メソッドか :around auxiliary メソッド内のレキシカル body 内で呼び出されると、
  同じジェネリック関数にたいして適用可能な次のメソッドを呼び出す。通常これは引数なしで

```

呼び出され、これは次の適用可能なメソッドを呼び出すメソッドが、呼び出されたときと同じ引数で次のメソッドを呼び出すことを意味する。それ以外ならかわりに指定された引数を使用される。

`cl-next-method-p` [Function]
 primary メソッドか:around auxiliary メソッドのレキシカル body 内からこの関数を呼び出したときに、呼び出す次のメソッドが存在すれば非 nil をリターンする。

13.9 関数セルの内容へのアクセス

シンボルの関数定義 (*function definition*) とは、そのシンボルの関数セルに格納されたオブジェクトのことです。ここではシンボルの関数セルへのアクセスやテスト、それをセットする関数を説明します。

[Definition of indirect-function], page 144 の関数 `indirect-function` も参照してください。

`symbol-function symbol` [Function]
 これは `symbol` の関数セル内のオブジェクトをリターンする。これはリターンされたオブジェクトが本物の関数であるかチェックしない。
 関数セルが `void` ならリターン値は `nil`。関数セルが `void` のときと `nil` がセットされているときを区別するには `fboundp` (以下参照) を使用する。

```
(defun bar (n) (+ n 2))
(symbol-function 'bar)
  ⇒ (lambda (n) (+ n 2))
(fset 'baz 'bar)
  ⇒ bar
(symbol-function 'baz)
  ⇒ bar
```

シンボルに何の関数定義も与えていなければ、そのシンボルの関数セルは `void` だと言います。言い換えると、その関数セルはどんな Lisp オブジェクトも保持しません。そのシンボルを関数として呼びだそうとすると、Emacs は `void-function` エラーをシグナルします。

`void` は `nil` やシンボル `void` とは異なることに注意してください。シンボル `nil` と `void` は Lisp オブジェクトであり、他のオブジェクトと同じように関数セルに格納することができます (`defun` で定義すれば `void` は有効な関数足り得る)。 `void` であるような関数セルは、どのようなオブジェクトも含んでいません。

`fboundp` を使用して任意のシンボルの関数定義が `void` かどうかテストすることができます。シンボルに関数定義を与えた後は、`fmakunbound` を使用して再び `void` にすることができます。

`fboundp symbol` [Function]
 この関数はそのシンボルが関数セルにオブジェクトをもっていれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。これはそのオブジェクトが本物の関数であるかチェックしない。

`fmakunbound symbol` [Function]
 この関数は `symbol` の関数セルを `void` にする。そのためこれ以降に関数セルへのアクセスを試みると、`void-function` エラーが発生する。これは `symbol` をリターンします (Section 12.4 [Void Variables], page 187 の `makunbound` も参照)。

```
(defun foo (x) x)
(foo 1)
  ⇒ 1
```

```
(fmakunbound 'foo)
  ⇒ foo
(foo 1)
[error] Symbol's function definition is void: foo
```

fset *symbol definition* [Function]

この関数は *symbol* の関数セルに *definition* を格納する。結果は *definition*。 *definition* は通常は関数か関数の名前であるべきだが、これはチェックされない。引数 *symbol* は通常のどおり評価される引数である。

この関数は主に関数を定義したり変更して構築を行う、`defun` や `advice-add` のようなものからサブルーチンとして使用される。たとえばキーボードマクロ (Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照) のような、関数ではない関数定義をシンボルに与えるためにも使用することができる:

```
;; 名前付きのキーボードマクロを定義する。
(fset 'kill-two-lines "\^u2\^k")
  ⇒ "\^u2\^k"
```

関数にたいして別の名前を作成するために `fset` を使いたいなら、かわりに `defalias` の使用を考慮すること。 [Definition of `defalias`], page 232 を参照。

13.10 クロージャ

Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 で説明したように、Emacs はオプションで変数のレキシカルバインディングを有効にできます。レキシカルバインディングが有効な場合は、(たとえば `defun` など) 作成したすべての名前付き関数、同様に `lambda` マクロや `function` スペシャルフォーム、`#'` 構文を使用して作成したすべての無名関数 (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照) が、自動的にクロージャ (*closure*) に変換されます。

クロージャとはその関数が定義されたときに存在したレキシカル環境の記録をあわせもつ関数です。クロージャが呼び出されたとき、定義内のレキシカル変数の参照には、その保持されたレキシカル環境が使用されます。他のすべての点では、クロージャは通常の間数と同様に振る舞います。特にクロージャは通常の間数と同じ方法で呼び出すことができます。

クロージャを使用する例は Section 12.10.3 [Lexical Binding], page 197 を参照してください。

現在のところ Emacs Lisp のクロージャオブジェクトは、1 目目の要素にシンボル `closure` をもつリストとして表現されます。そのリストは 2 目目の要素としてレキシカル環境、残りの要素で引数リストと `body` フォームを表します:

```
;; レキシカルバインディングが有効
(lambda (x) (* x x))
  ⇒ (closure (t) (x) (* x x))
```

しかし実際にはクロージャの内部構造は、内部的な実装の詳細と判断される残りの Lisp 界を晒け出すものだけと言えます。この理由により、クロージャオブジェクトの構造を直接調べたり変更することは推奨しません。

13.11 オープンクロージャ

関数とは伝統的には呼び出し以外の機能を提供しない不透明なオブジェクトです。(Emacs Lisp 関数は `doc` 文字列や引数リスト、`interactive` 仕様のないいくつかの情報を抽出できるので完全に不透明

という訳ではないが、そのほとんどは依然として不透明である)。これはわたしたちの要望を通常は満たしていますが、関数自体に関する情報をもう少し公開する必要がある場合もあるでしょう。

オープンクロージャ(*Open closure*)、略して *OClosure* は追加のタイプ情報をもった関数オブジェクトであり、アクセッサ関数を通じてアクセス可能なスロット形式で自身の情報の一部を公開します。

OClosure は2つのステップから定義されます。まず `oclosure-define` を使ってそのタイプの *OClosures* がもつスロットを指定することにより新たな *OClosure* タイプを定義します。それから `oclosure-lambda` を使用して与えられたタイプの *OClosure* オブジェクトを作成するのです。

たとえばキーボードマクロ、すなわちキーイベントのシーケンスを再実行するインタラクティブな関数を定義したいとします (Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照)。これは以下のような普通の関数で行うことができます:

```
(defun kbd-macro (key-sequence)
  (lambda (&optional arg)
    (interactive "P")
    (execute-kbd-macro key-sequence arg)))
```

しかしこのような定義では関数から *key-sequence* を抽出して、たとえばプリントするといったようなことを簡単に行う方法はありません。

この問題は以下のような *OClosure* を使えば解決できます。まずはキーボードマクロのタイプを定義します (ついでに `counter` スロットを追加することにします):

```
(oclosure-define kbd-macro
  "Keyboard macro."
  keys (counter :mutable t))
```

その後 `kbd-macro` 関数の定義を書き換えることができます:

```
(defun kbd-macro (key-sequence)
  (oclosure-lambda (kbd-macro (keys key-sequence) (counter 0))
    (&optional arg)
    (interactive "P")
    (execute-kbd-macro keys arg)
    (setq counter (1+ counter))))
```

ご覧のとおり、この *OClosure* のスロット `keys` と `counter` には、*OClosure* の `body` からローカル変数としてアクセスすることができます。しかし *OClosure* の `body` 外部からもアクセスできるようになったのです。たとえばキーボードマクロを `describe` する関数は:

```
(defun describe-kbd-macro (km)
  (if (not (eq 'kbd-macro (oclosure-type km)))
    (message "Not a keyboard macro")
    (let ((keys (kbd-macro--keys km))
          (counter (kbd-macro--counter km)))
      (message "Keys=%S, called %d times" keys counter))))
```

ここで `kbd-macro--keys` と `kbd-macro--counter` はタイプが `kbd-macro` であるような `oclosure` のために、`oclosure-define` マクロによって生成されたアクセッサ関数です。

`oclosure-define` *oname* *&optional docstring* *&rest slots* [Macro]

このマクロは *slots* のアクセッサ関数とともに、新たな *OClosure* タイプを定義する。*oname* はシンボル (新たなタイプの名前)、または (*oname* . *type-props*) という形式のリスト。この場合の *type-props* はこの `oclosure` タイプの追加プロパティのリストである。*slots* はス

ロットを記述するリストであり、ロットはそれぞれシンボル (ロットの名前)、または (*slot-name* . *slot-props*) という形式を指定できる。ここで *slot-props* は対応するロット *slot-name* のプロパティリストである。 *type-props* で指定する OClosure タイプのプロパティには以下を含めることができる:

(:predicate *pred-name*)

pred-name という名前の述語関数の作成をリクエストする。その関数はタイプ *oname* の OClosure の識別に使用される。このタイプのプロパティが未指定なら、*oclosure-define* はその述語にたいするデフォルト名を生成する。

(:parent *otype*)

タイプ *otype* の OClosure をタイプ *oname* の親にする。タイプ *oname* の OClosure は親タイプで定義された *slots* を継承する。

(:copier *copier-name copier-args*)

copier と呼ばれる機能更新関数を定義する。1 つ目の引数にタイプ *oname* の OClosure を受け取り、*copier-args* という名前のロット (*copier-name* の実際の呼び出し時には対応するはそれぞれ引数に渡された値が含まれるように変更される) をもつコピーをリターンする。

oclosure-define マクロが *slots* 内のロットそれぞれにたいして、*oname--slot-name* という名前で、ロットの値へのアクセスに使用できるアクセッサ関数を定義する。*slots* でのそれぞれのロットの定義では、以下のロットのプロパティを指定できる:

:mutable *val*

デフォルトではロットは *immutable* (変更不可、不変) だが、*:mutable* プロパティに非 *nil* を指定すれば、たとえば *setf* (Section 12.17.1 [Setting Generalized Variables], page 218 を参照) でロットを変更できるように *mutable* (変更可能) になる。

:type *val-type*

そのロットに期待される値のタイプを指定する。

oclosure-lambda (*type . slots*) *arglist &rest body* [Macro]

このマクロはタイプ *type* の無名 OClosure を作成する。*type* は *oclosure-define* によって定義されていること。*slots* は (*slot-name expr*) という形式の要素からなるリスト。実行時には *expr* が順に評価された後に、その結果の値によってロットが初期化された OClosure が作成される。

関数として呼び出された場合には (Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照)、このマクロによって作成された OClosure は *arglist* に応じた引数を受け取り、*body* のコードを実行する。*body* からはあたかも静的スコープにキャプチャされたローカル変数のように任意のロットの値を直接参照できる。

oclosure-type object [Function]

この関数は *object* が OClosure であればその OClosure タイプ (シンボル) そうでなければ *nil* をリターンする。

他にも OClosure に関連する関数として *oclosure-interactive-form* があります。これは一部の OClosure タイプにたいしてダイナミックな *interactive* フォームの算出を可能にする関数です。Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照してください。

13.12 Emacs Lisp 関数にたいするアドバイス

他のライブラリーの関数定義を変更する必要があるとき、および *foo-functiono* のようなフックやプロセスフィルター (process filter) や、関数を値としてもつ任意の変数やオブジェクトを変更する必要があるときには、名前付きの関数には *fset* か *defun*、フック変数には *setq*、プロセスフィルターには *set-process-filter* のように、適切なセッター関数 (setter function) を使用することができます。しかしこれらが以前の値を完全に破棄してしまうのが好ましくない場合もあります。

アドバイス (*advice*) 機能によって関数にアドバイスすることにより、既存の関数定義に機能を追加できます。これは関数全体を再定義するより明解な手法です。

Emacs のアドバイスシステムは 2 つのプリミティブセットを提供します。コアとなるセットは変数やオブジェクトのフィールドに保持された関数値にたいするものです (対応するプリミティブは *add-function* と *remove-function*)。もう 1 つのセットは名前付き関数の最上位のレイヤーとなるものです (主要なプリミティブは *advice-add* と *advice-remove*)。

簡単な例として、以下は関数の呼び出し時に毎回リターン値を変更するアドバイスを追加する方法です:

```
(defun my-double (x)
  (* x 2))
(defun my-increase (x)
  (+ x 1))
(advice-add 'my-double :filter-return #'my-increase)
```

このアドバイスの追加後に '3' で *my-double* を呼び出すとリターン値は '7' になるでしょう。このアドバイスを削除するには、以下のようにします

```
(advice-remove 'my-double #'my-increase)
```

より高度な例として、以下はプロセス *proc* のプロセスフィルターの呼び出しをトレースする例です:

```
(defun my-tracing-function (proc string)
  (message "Proc %S received %S" proc string))
```

```
(add-function :before (process-filter proc) #'my-tracing-function)
```

これによりそのプロセスの出力は元のプロセスフィルターに渡される前に、*my-tracing-function* に渡されるようになります。*my-tracing-function* は元の関数と同じ引数を受け取ります。これを行えば以下のようにしてトレースを行う前の振る舞いにリポートすることができます。

```
(remove-function (process-filter proc) #'my-tracing-function)
```

同様に *display-buffer* という名前付きの関数の実行をトレースしたいなら以下を使用できます:

```
(defun his-tracing-function (orig-fun &rest args)
  (message "display-buffer called with args %S" args)
  (let ((res (apply orig-fun args)))
    (message "display-buffer returned %S" res)
    res))
```

```
(advice-add 'display-buffer :around #'his-tracing-function)
```

ここで *his-tracing-function* は元の関数のかわりに呼び出されて、元の関数 (に加えてその関数の引数) を引数として受け取るので、必要な場合はそれを呼び出すことができます。出力を確認し終えたら、以下のようにしてトレースを行う前の振る舞いにリポートできます:

```
(advice-remove 'display-buffer #'his-tracing-function)
```

上記の例で使用されている引数 `:before` と `:around` は、2 つの関数が構成される方法を指定します (これを行う多くの方法があるから)。追加された関数もアドバイス (*advice*) と呼ばれます。

13.12.1 アドバイスを操作するためのプリミティブ

`add-function where place function &optional props` [Macro]

このマクロは `place` (Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照) に格納された関数に、アドバイス `function` を追加する手軽な方法である。

`where` は既存の関数のどこ — たとえば元の関数の前や後 — に `function` が構成されるかを決定する。2 つの関数を構成するために利用可能な方法のリストは、Section 13.12.3 [Advice Combinators], page 250 を参照のこと。

(通常は名前が `-function` で終わる) 変数を変更するときには、`function` がグローバルに使用されるか、あるいはカレントバッファだけに使用されるか選ぶことができる。`place` が単にシンボルなら `function` は `place` のグローバル値に追加される。`place` が (local symbol) というフォームなら、`symbol` はその変数の名前をリターンする式なので、`function` はカレントバッファだけに追加される。最後にレキシカル変数を変更したければ、(`var variable`) を使用する必要があるだろう。

`add-function` で追加されたすべての関数は、自動的にプロパティ `props` の連想リストに加えることができる。現在のところ特別な意味をもつのは以下の 2 つのプロパティのみ:

name これはアドバイスの名前を与える。この名前は `remove-function` が取り除く関数を識別するのに使用できます。これは通常は `function` が無名関数のときに使用されます。

depth これは複数のアドバイスが与えられたときにアドバイスを順番づける方法を指定します。depth のデフォルト 0 です。depth が 100 のときにはアドバイスが可能な限りの深さを保持すべきことを、-100 のときは最外のアドバイスに留めることを意味します。同じ depth で 2 つのアドバイスが指定された場合には、もっとも最近に追加されたアドバイスが最外になります。

`:before` アドバイスにたいしては、最外 (outermost) になるということは、このアドバイスが他のすべてのアドバイスの前、つまり 1 番目に実行されることを意味し、最内 (innermost) とは元の関数が実行される直前、すなわちこのアドバイスと元の関数の間に実行されるアドバイスは存在しないことを意味する。同様に `:after` アドバイスにたいしては、最内とは元の関数の直後、つまりこの元の関数とアドバイスの間に実行される他のアドバイスは存在せず、最外とは他のすべてのアドバイスが実行された直後にこのアドバイスが実行されることを意味する。`:override` の最内アドバイスは、元の関数だけをオーバーライドし、他のアドバイスはそれに適用されるが、`:override` の最外アドバイスは元の関数だけではなく、その他すべての適用済みのアドバイスをも同様にオーバーライドする。

`function` がインタラクティブでなければ合成された関数は、(もしあれば) 元の関数のインタラクティブ仕様 (interactive spec) を継承します。それ以外なら合成された関数はインタラクティブとなり `function` のインタラクティブ仕様を使用します。1 つ例外があります。`function` のインタラクティブ仕様が関数 (式や文字列ではない lambda 式や `fbound` シンボル) なら、合成される関数のインタラクティブ仕様は、元の関数のインタラクティブ仕様を唯一の引数とする、その関数の呼び出しとなります。引数として受け取ったインタラクティブ仕様を解釈するためには `advice-eval-interactive-spec` を使用します。

注意: *function*のインタラクティブ指定は結合された関数に適用されるべきであり、*function*ではなく結合された関数の呼び出し規約にしたがうこと。これらは多くの場合には等しいので差異は生じないが、*place*に格納されたオリジナルの関数とは異なる引数を受け取る *function*では:*around*、*:filter-args*、*:filter-return*では重要になる。

`remove-function place function` [Macro]

このマクロは *place*に格納された関数から *function*を取り除く。これは *add-function*を使用して *function*が *place*に追加されたときだけ機能する。

*function*は *place*に追加された関数にたいして、ラムダ式にたいしても機能するように *equal*を使用して比較を試みる。これは追加で *place*に追加された関数の *name*プロパティも比較する。これは *equal*を使用してラムダ式を比較するより信頼性がある。

`advice-function-member-p advice function-def` [Function]

*advice*がすでに *function-def*内であれば非 *nil*をリターンする。上記の *remove-function*と同様、実際の関数 *advice*のかわりにアドバイスの *name*も使用できる。

`advice-function-mapc f function-def` [Function]

*function-def*に追加されたすべてのアドバイスにたいして、関数 *f*を呼び出す。*f*は2つの引数 — アドバイス関数とそのプロパティで呼びだされる。

`advice-eval-interactive-spec spec` [Function]

そのようなインタラクティブ仕様で関数がインタラクティブに呼び出されたように *spec*を評価して、構築された引数のリストに対応するリストをリターンする。たとえば (*advice-eval-interactive-spec "r\nP"*)はリージョンの境界、カレントプレフィクス引数を含む、3つの要素からなるリストをリターンする。

たとえば *C-x m* (*compose-mail*) コマンドに 'From:'ヘッダーの入力を求めるさせるようにするには、以下のようにすればよい:

```
(defun my-compose-mail-advice (orig &rest args)
  "Read From: address interactively."
  (interactive
   (lambda (spec)
     (let* ((user-mail-address
            (completing-read "From: "
                              '("one.address@example.net"
                                "alternative.address@example.net"))))
           (from (message-make-from user-full-name
                                     user-mail-address))
           (spec (advice-eval-interactive-spec spec)))
       ;; Put the From header into the OTHER-HEADERS argument.
       (push (cons 'From from) (nth 2 spec))
       spec)))
  (apply orig args))

(advice-add 'compose-mail :around #'my-compose-mail-advice)
```

13.12.2 名前つき関数にたいするアドバイス

アドバイスは名前つき関数やマクロにたいして使用するのが一般的な使い方です。これは単に *add-function*を使用して以下のように行うことができます:

```
(add-function :around (symbol-function 'fun) #'his-tracing-function)
```

しかしかわりに `advice-add` と `advice-remove` を使うべきです。この異なる関数セットは名前つき関数に適用されるアドバイスを操作するためのもので、`add-function` と比較して以下の追加機能があります。まずこれらはマクロとオートロードされた関数を扱う方法を知っています。次に `describe-function` にたいして追加されたアドバイスと同様に、元のドキュメント文字列を維持します。さらに関数が定義される前でも、アドバイスの追加と削除ができます。

既存の関数全体を再定義せずに既存の呼び出しを変更するために、`advice-add` が有用になります。しかしその関数の既存の呼び出し元は古い振る舞いを前提としているかもしれず、アドバイスによりその振る舞いが変更されたときに正しく機能しないかもしれないので、バグの原因になり得ます。デバッグを行う人はその関数がアドバイスにより変更されたことに気づかなかったり失念していたりすると、アドバイスはデバッグでの混乱の原因になる可能性もあります。

これらの理由により、他の方法で関数の振る舞いを変更できない場合に備えるために、アドバイスの使用は控えるべきです。フックを通じて同じことが行えるならフック (Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照) の使用が望ましい方法です。特定のキーが行う何かを変更したいだけなら、新しいコマンドを記述して、古いコマンドのキーバインドを新しいコマンドにリマップ (Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照) するのが、おそらくより優れた方法です。

他の人が使用するリリース用のコードを記述する場合には、アドバイスを含めることを避けるよう試みてください。アドバイスしたい関数にその処理を行うフックがなければ、適切なフックの追加について Emacs 開発者に相談してください。特に Emacs 自身のソースファイルでは、Emacs 関数にアドバイスを配置するべきではありません (現在のところこの慣習にたいするいくつかの例外があるが修正する予定)。一般的には `foo` にアドバイスとして `bar` を配置するよりも、`foo` 内に新たなフックを作成して `bar` にそのフックを使用させるほうが明快です。

スペシャルフォーム (Section 10.1.7 [Special Forms], page 145 を参照) はアドバイスできませんが、マクロは関数と同じ方法でアドバイスできます。もちろんこれはすでにマクロ展開されたコードには影響しないため、マクロ展開前にアドバイスが確実にインストールされる必要があります。

プリミティブ (Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照) にアドバイスするのは可能ですが、2つの理由により通常は行うべきではありません。1つ目の理由はいくつかのプリミティブがアドバイスのメカニズム内で使用されているため、それらにたいしてアドバイスを行うと無限再帰が発生するからです。2つ目の理由は多くのプリミティブが C から直接呼び出されていて、そのような呼び出しはアドバイスを無視するからです。したがってプリミティブにたいしてアドバイスの使用を控えることにより、ある呼び出しはアドバイスにしたがい (Lisp コードから呼びだされたため)、他の呼び出しではアドバイスにしたがわない (C コードから呼び出されたため) という混乱した状況を解決できます。

```
define-advice symbol (where lambda-list &optional name depth) [Macro]
  &rest body
```

このマクロはアドバイスを定義して *symbol* という名前の関数に追加する。*name* が `nil` が `symbol@name` という名前の関数ならアドバイスは無名関数。他の引数についての説明は `advice-add` を参照のこと。

```
advice-add symbol where function &optional props [Function]
```

名前つき関数 *symbol* にアドバイス *function* を追加する。*where* と *props* は `add-function` (Section 13.12.1 [Core Advising Primitives], page 247 を参照) のときと同じ意味をもつ。

`advice-remove` *symbol function* [Function]
 名前つき関数 *symbol* からアドバイス *function* を取り除く。*function* にアドバイスの *name* を指定することもできる。

`advice-member-p` *function symbol* [Function]
 名前つき関数 *symbol* 内にすでにアドバイス *function* があれば非 `nil` をリターンする。*function* にアドバイスの *name* を指定することもできる。

`advice-mapc` *function symbol* [Function]
 名前つき関数 *symbol* にすでに追加されたすべての関数にたいして *function* を呼び出す。*function* はアドバイス関数とそのプロパティという 2 つの引数で呼び出される。

13.12.3 アドバイスの構築方法

以下は `add-function` と `advice-add` の *where* 引数に可能な値であり、そのアドバイス *function* と元の関数が構成される方法を指定します。

`:before` 古い関数の前に *function* を呼び出す。関数は両方とも同じ引数を受け取り、2 つの関数の結合のリターン値は古い関数のリターン値である。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (apply function r) (apply oldfun r))
```

(`add-function :before funvar function`) は ノーマルフックにたいする (`add-hook 'hookvar function`) のような 1 関数のフックと同等。

`:after` 古い関数の後に *function* を呼び出す。関数は両方とも同じ引数を受け取り、2 つの関数の結合のリターン値は古い関数のリターン値である。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (progn (apply oldfun r) (apply function r)))
```

(`add-function :after funvar function`) は ノーマルフックにたいする (`add-hook 'hookvar function 'append`) のような 1 関数のフックと同等。

`:override` これは古い関数を新しい関数に完全に置き換える。もちろん `remove-function` を呼び出した後に古い関数が復元される。

`:around` 古い関数のかわりに *function* を呼び出すが、古い関数は *function* の追加の引数になる。これはもっとも柔軟な結合である。たとえば古い関数を異なる引数で呼び出したり、複数回呼び出したり、`let` バインディングで呼び出したり、あるときは古い関数に処理を委譲し、またあるときは完全にオーバーライドすることが可能になる。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (apply function oldfun r))
```

`:before-while` 古い関数の前に *function* を呼び出し、*function* が `nil` をリターンしたら古い関数を呼び出さない。関数は両方とも同じ引数を受け取り、2 つの関数の結合のリターン値は古い関数のリターン値である。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (and (apply function r) (apply oldfun r)))
```

(`add-function :before-while funvar function`) は `run-hook-with-args-until-failure` を通じて *hookvar* が実行されたときの (`add-hook 'hookvar function`) のような 1 関数のフックと同等。

:before-until

古い関数の前に *function* を呼び出し、*function* が nil をリターンした場合だけ古い関数を呼び出す。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (or (apply function r) (apply oldfun r)))
```

(`add-function :before-until funvar function`) は `run-hook-with-args-until-success` を通じて *hookvar* が実行されたときの (`add-hook 'hookvar function`) のような 1 関数のフックと同等。

:after-while

古い関数が非 nil をリターンした場合だけ、古い関数の後に *function* を呼び出す。関数は両方とも同じ引数を受け取り、2 つの関数の結合のリターン値は *function* のリターン値である。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (and (apply oldfun r) (apply function r)))
```

(`add-function :after-while funvar function`) は `run-hook-with-args-until-failure` を通じて *hookvar* が実行されたときの (`add-hook 'hookvar function 'append`) のような 1 関数のフックと同等。

:after-until

古い関数が nil をリターンした場合だけ、古い関数の後に *function* を呼び出す。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (or (apply oldfun r) (apply function r)))
```

(`add-function :after-until funvar function`) は `run-hook-with-args-until-success` を通じて *hookvar* が実行されたときの (`add-hook 'hookvar function 'append`) のような 1 関数のフックと同等。

:filter-args

最初に *function* を呼び出し、その結果 (リスト) を新たな引数として古い関数に渡す。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (apply oldfun (funcall function r)))
```

:filter-return

最初に古い関数を呼び出し、その結果を *function* に渡す。より正確に言うと 2 つの関数の結合は以下のように振る舞う:

```
(lambda (&rest r) (funcall function (apply oldfun r)))
```

13.12.4 古い defadvice を使用するコードの改良

多くのコードは古い defadvice メカニズムを使用しており、これらの大半は advice-add によって陳腐化しました。advice-add の実装とセマンティックは非常にシンプルです。

古いアドバイスは以下のようなものです:

```
(defadvice previous-line (before next-line-at-end
                             (&optional arg try-vscroll))
  "Insert an empty line when moving up from the top line."
  (if (and next-line-add-newlines (= arg 1)
          (save-excursion (beginning-of-line) (bobp)))
      (progn
        (beginning-of-line)
        (newline))))
```

新しいアドバースメカニズムを使用すれば、これを通常の関数に変換できます:

```
(defun previous-line--next-line-at-end (&optional arg try-vscroll)
  "Insert an empty line when moving up from the top line."
  (if (and next-line-add-newlines (= arg 1)
        (save-excursion (beginning-of-line) (bobp)))
      (progn
        (beginning-of-line)
        (newline))))
```

これが実際の `previous-line` を変更しないことは明確です。古いアドバースには以下が必要です:

```
(ad-activate 'previous-line)
```

一方、新しいアドバースメカニズムでは以下が必要です:

```
(advice-add 'previous-line :before #'previous-line--next-line-at-end)
```

`ad-activate` はグローバルな効果をもつことに注意してください。これは指定された関数にたいして、アドバースのすべてを有効にします。特定のアドバースだけをアクティブ、または非アクティブにしたいなら、`ad-enable-advice` か `ad-disable-advice` でアドバースを有効か無効にする必要があります。新しいメカニズムではこの区別はなくなりました。

以下のような `around` のアドバースがあるとします:

```
(defadvice foo (around foo-around)
  "Ignore case in `foo'."
  (let ((case-fold-search t))
    ad-do-it))
(ad-activate 'foo)
```

これは以下のように変換できます:

```
(defun foo--foo-around (orig-fun &rest args)
  "Ignore case in `foo'."
  (let ((case-fold-search t))
    (apply orig-fun args)))
(advice-add 'foo :around #'foo--foo-around)
```

アドバースのクラスについて、新たな `:before` は古い `before` は完全に等価ではないことに注意してください。なぜなら古いアドバース内では、(たとえば `ad-set-arg` を使って) その関数の引数を変更でき、それは元の関数が参照する引数値に影響します。しかし新しい `:before` は、`setq` を通じてアドバース内の引数を変更して、その変更は元の関数からの参照に影響しません。この振る舞いにもとづいて `before` アドバースを移行するときは、代わりにそれを新たなアドバース `:around` か `:filter-args` に変更する必要があるでしょう。

同様に古い `after` アドバースは、`ad-return-value` を変更することによりリターン値を変更できますが、新しい `:after` は変更できないので、そのような `after` を移行するときは、かわりにそれを新しいアドバース `:around` か `:filter-return` に変更する必要があるでしょう。

13.12.5 アドバースとバイトコード

すべての関数にたいして信頼性をもってアドバースできる訳ではありません。バイトコンパイラーが関数の呼び出しを、あなたが変更したい関数を呼び出さない命令シーケンスに置き換えることを選択するかもしれないからです。

これは通常は以下の3つのメカニズムのいずれかのために発生します:

byte-compileプロパティ

ある関数のシンボルに `byte-compile` プロパティがあると、シンボルの関数定義のかわりにそのプロパティが使用される。Section 17.2 [Compilation Functions], page 307 を参照のこと。

byte-optimizeプロパティ

ある関数のシンボルに `byte-optimize` プロパティがあると、バイトコンパイラーが関数の引数を書き換えたり、まったく別の関数の使用を決断するかもしれない。

declare フォーム `compiler-macro`

関数は定義内に特別な `declare` フォームである `compiler-macro` をもつことができる (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照)。これは関数のコンパイル時に呼び出す `expander` を定義する。その場合には `expander` が元の関数を呼び出さないバイトコードを生成するかもしれない。

13.13 関数の陳腐化の宣言

名前つき関数を陳腐化している (*obsolete*) とマークすることができます。これはその関数が将来のある時点で削除されるかもしれないことを意味します。陳腐化しているとマークされた関数を含むコードをバイトコンパイルしたとき、Emacs は警告を発します。またその関数のヘルプドキュメントは表示されなくなります。他の点では陳腐化した関数は他の任意の関数と同様に振る舞います。

関数を陳腐化しているとマークするもっとも簡単な方法は、その関数の `defun` 定義に (`declare (obsolete ...)`) を配置することです。Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照してください。かわりに以下で説明している `make-obsolete` 関数を使うこともできます。

`make-obsolete` を使用してマクロ (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照) を陳腐化しているとマークすることもできます。これは関数のときと同じ効果をもちます。関数やマクロにたいするエイリアスも、陳腐化しているとマークできます。これはエイリアス自身をマークするのであって、名前解決される関数やマクロにたいしてではありません。

make-obsolete *obsolete-name current-name when* [Function]

この関数は *obsolete-name* を陳腐化しているとマークする。*obsolete-name* には関数かマクロを命名するシンボル、または関数やマクロにたいするエイリアスを指定する。

current-name がシンボルなら *obsolete-name* のかわりに *current-name* の使用を促す警告メッセージになる。*current-name* が *obsolete-name* のエイリアスである必要はない。似たような機能をもつ別の関数かもしれない。*current-name* には警告メッセージとなる文字列も指定できる。メッセージは小文字で始まりピリオドで終わること。`nil` も指定でき、この場合には警告メッセージに追加の詳細は提供されない。

引数 *when* は最初にその関数が陳腐化する時期を示す文字列 — たとえば日付やリリース番号を指定する。

define-obsolete-function-alias *obsolete-name current-name when* [Macro]
&optional doc

この便利なマクロは関数 *obsolete-name* を陳腐化しているとマークして、それを関数 *current-name* のエイリアスにする。これは以下と等価:

```
(defalias obsolete-name current-name doc)
(make-obsolete obsolete-name current-name when)
```

加えて陳腐化した関数にたいする特定の呼び出し規約をマークできます。

`set-advertised-calling-convention` *function signature when* [Function]

この関数は *function* を呼び出す正しい方法として、引数リスト *signature* を指定する。これにより Emacs Lisp プログラムが他の方法で *function* を呼び出していたら、Emacs のバイトコンパイラが警告を発する (それでもコードはバイトコンパイルされる)。*when* にはその変数が最初に陳腐化するときを示す文字列 (通常はバージョン番号) を指定する。

たとえば古いバージョンの Emacs では、`sit-for` には以下のように 3 つの引数を指定していた

```
(sit-for seconds milliseconds nodisp)
```

しかしこの方法による `sit-for` の呼び出しは陳腐化していると判断される (Section 22.10 [Waiting], page 456 を参照)。以下のように古い呼び出し規約は推奨されない:

```
(set-advertised-calling-convention
 'sit-for '(seconds &optional nodisp) "22.1")
```

この関数の代替えとなるのが `advertised-calling-convention` における `spec` の `declare` です。Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照してください。

13.14 インライン関数 `Inli`

インライン関数 (*inline function*) は関数と同様に機能しますが、1 つ例外があります。その関数の呼び出しがバイトコンパイルされると (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照)、その関数の定義が呼び出し側に展開されず。

インライン関数を定義するには、`defun` のかわりに `defsubst` を記述するのがシンプルな方法です。定義の残りの部分は同一に見えますが、`defsubst` の使用によりバイトコンパイルにそれをインラインにするように指示します。

`defsubst` *name args [doc] [declare] [interactive] body...* [Macro]

このマクロはインライン関数を定義する。マクロの構文は `defun` とまったく同じ (Section 13.4 [Defining Functions], page 231 を参照)。

関数をインラインにすることにより、その関数の呼び出しが高速になる場合があります、が欠点もありその 1 つは柔軟性の減少です。その関数の定義を変更すると、すでにインライン化された呼び出しは、リコンパイルを行うまで古い定義を使用することになります。

もう 1 つの欠点は、大きな関数をインライン化することにより、コンパイルされたコードのファイル上およびメモリー上のサイズが増大することです。スピード面でのインライン化の有利性は小さい関数で顕著なので、一般的に大きな関数をインライン化するべきではありません。

インライン関数はデバッグ、トレース、アドバイス (Section 13.12 [Advising Functions], page 246 を参照) に際してうまく機能しません。デバッグの容易さと関数の再定義の柔軟さは Emacs の重要な機能なので、スピードがとても重要であって `defun` の使用が実際に性能の面で問題となるのが検証するためにすでにコードをチューニングしたのでなければ、たとえその関数が小さくてもインライン化するべきではありません。

インライン関数を定義した後そのインライン展開はマクロ同様、同じファイル内の後の部分で処理されます。

インライン関数が実行するのと同じコードに展開されるマクロ (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照してください) を定義するために `defmacro` を使用できます。しかし式内でのマクロの直接の使用には制限があります— `apply`、`mapcar` などマクロを呼び出すことはできません。通常関数からマクロへの変換には余分な作業が必要になります。通常関数をインライン関数に変換するのは簡単です。`defun` を `defsubst` に置き換えるだけです。インライン関数の引数はそれぞれ正確に 1 回評価されるので、マクロのときのように `body` で引数を何回使用するかを心配する必要はありません。

かわりにコンパイラマクロとしてインライン展開されるコードを記述することにより関数を定義できます (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照)。以下のマクロがこれを可能にします。

`define-inline name args [doc] [declare] body...` [Macro]

自身をインライン化するコードを提供することにより、コンパイラマクロとして関数 *name* を定義する。この関数は引数リスト *args* を受け取り、指定された *body* をもつ。

doc が与えられたなら、それは関数のドキュメント文字列であること (Section 13.2.4 [Function Documentation], page 229 を参照)。*declare* が与えられたなら、それは関数のメタデータを指定する `declare` フォームであること (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照)。

`define-inline` で定義された関数は、`defsubst` や `defmacro` で定義されたマクロにたいして複数の利点をもたらす。

- `mapcar` に渡すことができる (Section 13.6 [Mapping Functions], page 235 を参照)。
- より効率的である。
- 値を格納するための *place* フォーム (*place forms*) として使用できる (Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照)。
- `cl-defsubst` より予測可能な方法で振る舞う (Section “Argument Lists” in *Common Lisp Extensions for GNU Emacs Lisp* を参照)。

`defmacro` と同様に、`define-inline` でインライン化された関数は、呼び出し側からダイナミックカレキシカルいづれかのスコーピングルールを継承します。Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照してください。

以下のマクロは `define-inline` で定義された関数の *body* 内で使用する必要があります。

`inline-quote expression` [Macro]

`define-inline` にたいして *expression* をクオートする。これはバッククオート (Section 10.3 [Backquote], page 147 を参照) と似ているが、コードをクオートして、`,` `@` は受け入れない。

`inline-letevals (bindings...) body...` [Macro]

インライン関数の引数が正確に一度評価されて、ローカル変数を作成することを保証する便利な手段を提供する。

これは `let` (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照) と似ている。これは *bindings* で指定されたようにローカル変数をセットアップしてから、それらのバインディングの効力の下に *body* を評価する。

bindings の各要素はシンボル、または `(var expr)` という形式のリストであること。これは *expr* を評価して結果を *var* にバインドする。しかし *bindings* の要素がシンボル *var* だけなら、*var* の評価結果は *var* に再バインドされる (これは `let` の挙動と大きく異なる)。

bindings の終端は `nil`、または引数リストを保持するシンボル。シンボルの場合には各引数を評価して、結果のリストがシンボルにバインドされる。

`inline-const-p expression` [Macro]

expression の値が既知なら非 `nil` をリターンする。

`inline-const-val expression` [Macro]

expression の値をリターンする。

`inline-error format &rest args` [Macro]
*format*に応じて *args*をフォーマットしてエラーをシグナルする。

以下は `define-inline`を使用した例です:

```
(define-inline myaccessor (obj)
  (inline-letevals (obj)
    (inline-quote (if (foo-p ,obj) (aref (cdr ,obj) 3) (aref ,obj 2))))))
```

これは以下と等価です

```
(defsubst myaccessor (obj)
  (if (foo-p obj) (aref (cdr obj) 3) (aref obj 2)))
```

13.15 declareフォーム

`declare`(宣言) は特別なマクロで、関数やマクロにメタプロパティを追加するために使用できます。たとえば陳腐化しているとマークしたり、Emacs Lisp モード内の特別な TABインデント規約を与えることができます。

`declare specs...` [Macro]

このマクロは引数を無視して `nil`として評価されるので、実行時の効果はない。しかし `defun` や `defsubst`(Section 13.4 [Defining Functions], page 231 を参照)、または `defmacro` マクロ (Section 14.4 [Defining Macros], page 263 を参照) の定義の `declare` 引数に `declare` フォームがある場合は、*specs*で指定されたプロパティを関数またはマクロに追加します。これは `defun`、`defsubst`、`defmacro`により特別に処理される。

*specs*内の各要素は (*property args...*)というフォームをもつこと。またそれらをクオートしないこと。これらは以下の効果をもつ:

(`advertised-calling-convention signature when`)

これは `set-advertised-calling-convention`(Section 13.13 [Obsolete Functions], page 253 を参照) の呼び出しと同じように振る舞う。*signature*にはその関数(またはマクロ)にたいする正しい引数リスト、*when*には古い引数リストが最初に陳腐化する時期を示す文字列を指定する。

(`debug edebug-form-spec`)

これはマクロだけに有効である。Edebug でそのマクロに入ったときに、*edebug-form-spec*を使用する。Section 19.2.15.1 [Instrumenting Macro Calls], page 349 を参照のこと。

(`doc-string n`)

自身が関数やマクロ、変数のようなエンティティを定義するために使用されるような関数やマクロを定義するときにこれが使用される。これは *n*番目の引数というこを示し、もしそれがあれば、それはドキュメント文字列とみなされる。

(`indent indent-spec`)

この関数(かマクロ)にたいするインデント呼び出しは、*indent-spec*にしたがう。これは関数でも機能するが、通常はマクロで使用される。Section 14.6 [Indenting Macros], page 268 を参照のこと。

(`interactive-only value`)

その関数の `interactive-only`プロパティに *value*をセットする。[The `interactive-only` property], page 412 を参照のこと。

(*obsolete current-name when*)

`make-obsolete`(Section 13.13 [Obsolete Functions], page 253 を参照) と同様に、関数 (かマクロ) が陳腐化しているとマークする。*current-name*にはシンボル (かわりにこのシンボルを使うことを促す警告メッセージになる)、文字列 (警告メッセージを指定)、または `nil` (警告メッセージには追加の詳細が含まれない) を指定すること。*when*にはその関数 (かマクロ) が最初に陳腐化する時期を示す文字列を指定すること。

(*compiler-macro expander*)

これは関数だけに使用でき、最適化関数 (optimization function) として `expander`を使用するようコンパイラーに告げる。`(function args...)`のようなその関数への呼び出しフォームに出会うと、マクロ展開機能 (macro expander) は `args...`と同様のフォームで `expander`を呼び出す。`expander`はその関数呼び出しのかわりに使用するための新しい式、または変更されていないフォーム (その関数呼び出しを変更しないことを示す) のどちらかをリターンすることができる。

`expander`が `lambda` フォームなら、`((lambda (arg) body))`のように単一の引数をもつフォームとして記述すること。関数の正規引数は `lambda` の引数リストに自動的に追加されるため。

(*gv-expander expander*)

`expander`が `gv-define-expander`と同様、ジェネリック変数としてマクロ (か関数) にたいする呼び出しを処理する関数であることを宣言する。`expander`はシンボルかフォーム `(lambda (arg) body)`を指定できる。フォームなら、その関数は追加でそのマクロ (か関数) の引数にアクセスできる。

(*gv-setter setter*)

`setter`がジェネリック変数としてマクロ (か関数) にたいする呼び出しを処理する関数であることを宣言する。`setter`はシンボルかフォームを指定できる。シンボルなら、そのシンボルは `gv-define-simple-setter`に渡される。フォームなら `(lambda (arg) body)`という形式で、その関数は追加でマクロ (か関数) の引数にアクセスでき、それは `gv-define-setter`に渡される。

extra

`M-x`での補完にたいして入力を求める際に、関数のシンボルを関数リストに含めるかどうかを決定する関数として `completion-predicate`を宣言する。この述語関数は `read-extended-command-predicate`が `command-completion-default-include-p`にカスタマイズされているときだけ呼び出される。`read-extended-command-predicate`のデフォルトの値は `nil` (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照)。述語 `completion-predicate`は関数のシンボル、カレントバッファという2つの引数で呼び出される。

(*modes modes*)

指定された *modes*にのみ適用されることを意図したコマンドであることを指定する。

(*interactive-args arg ...*)

`repeat-command`用に格納されるべき引数を指定する。*arg*はそれぞれ *argument-name form*という形式。

(pure val)

`val`が非 `nil`なら、その関数は純粋 (*pure*) である (Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照)。これは関数のシンボルの `pure`プロパティと同じ (Section 9.4.2 [Standard Properties], page 135 を参照)。

(side-effect-free val)

`val`が非 `nil`ならこの関数には副作用がないので、関数の値を無視するような呼び出しをバイトコンパイラーは無視できる。これは関数のシンボルの `side-effect-free`プロパティと同じ。Section 9.4.2 [Standard Properties], page 135 を参照のこと。

(speed *n*) この関数のネイティブコンパイルにたいして有効な `native-comp-speed`の値を指定する (Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 を参照)。これによりその関数に発行されるネイティブコードに用いる最適化レベルを関数レベルで制御できるようになる。特に *n*が `-1` の場合には、その関数のネイティブコンパイルによってその関数にたいするネイティブコードではなくバイトコードが発行される。

`no-font-lock-keyword`

これはマクロにたいしてのみ有効。この宣言をもつマクロは特にマクロとしてではなく、通常の間数として `font-lock`によりハイライトされる (Section 24.6 [Font Lock Mode], page 547 を参照)。

13.16 コンパイラーへの定義済み関数の指示

あるファイルをバイトコンパイルするとき、コンパイラーが知らない関数について警告が生成されるときがあります (Section 17.6 [Compiler Errors], page 312 を参照してください)。実際に問題がある場合もありますが、問題となっている関数とそのコードの実行時にロードされる他のファイルで定義されている場合が通常です。たとえば以前は `simple.el`をバイトコンパイルすると以下のような警告が出ていました:

```
simple.el:8727:1:Warning: the function ' shell-mode ' is not known to be
  defined.
```

実際のところ `shell-mode`は (`require 'shell`)を実行する関数内の `shell-mode`を呼び出す前でのみ使用されるので、`shell-mode`は実行時に正しく定義されるでしょう。そのような警告が実際には問題を示さないことを知っているときには警告を抑制したほうがよいでしょう。そうすれば実際に問題があることを示す新しい警告の識別性が良くなります。これは `declare-function`を使用して行うことができます。

必要なのは問題となっている関数を最初に使用する前に `declare-function`命令を追加するだけです:

```
(declare-function shell-mode "shell" ())
```

これは `shell-mode`が `shell.el` (`.el`は省略可)の中で定義していることを告げます。コンパイラーは関数とそのファイルで実際に定義されているとみなしてチェックを行いません。

3つ目の引数はオプションであり `shell-mode`の引数リストを指定します。この例では引数はありません (`nil`と値を指定しないのは異なる)。それ以外の場合には (`file &optional overwrite`)のようになります。引数リストを指定する必要はありませんが、指定すればコンパイラーはその呼び出しが宣言と合致するかチェックできます。

`declare-function function file &optional arglist fileonly` [Macro]

ファイル *file* 内で *function* が定義されているとみなすようにバイトコンパイラーに告げる。オプションの 3 つ目の引数 *arglist* は `t` (引数リストが未指定という意味)、または `defun` と同スタイルな正式パラメーターリスト (カッコを含む) のいずれか。 *arglist* を省略した際のデフォルトは `nil` ではなく `t`。これは引数省略時の非定形な挙動であり、3 つ目の引数を指定せずに 4 つ目引数を与える場合には通常の `nil` のかわりに 3 つ目の引数のプレースホルダーに `t` を指定しなければならないことを意味する。オプションの 4 つ目の引数 *fileonly* が非 `nil` なら実際に *function* が定義されているかではなく *file* の存在だけをチェックすることを意味する。

これらの関数が `declare-function` が告げる場所で実際に宣言されているかどうかを検証するには、`check-declare-file` を使用して 1 つのソースファイル中のすべての `declare-function` 呼び出しをチェックするか、`check-declare-directory` を使用して特定のディレクトリー配下のすべてのファイルをチェックする。

これらのコマンドは、`locate-library` で使用する関数の定義を含むはずのファイルを探す。ファイルが見つからなければ、これらのコマンドは `declare-function` の呼び出しを含むファイルがあるディレクトリーからの相対ファイル名に、定義ファイル名を展開する。

`‘.c’` や `‘.m’` で終わるファイル名を指定することにより、プリミティブ関数を指定することもできる。これが有用なのは特定のシステムだけで定義されるプリミティブを呼び出す場合だけである。ほとんどのプリミティブは常に定義されているので、それらについて警告を受け取ることはありえないはずである。

あるファイルがオプションとして外部のパッケージの関数を使う場合もある。`declare-function` 命令内のファイル名のプレフィクスを `‘ext:’` にすると、そのファイルが見つかった場合はチェックして、見つからない場合はエラーとせずにスキップする。

`‘check-declare’` が理解しない関数定義もいくつか存在する (たとえば `defstruct` やその他いくつかのマクロ)。そのような場合は `declare-function` の *fileonly* 引数に非 `nil` を渡すことができる。これはファイルの存在だけをチェックして、その関数の実際の定義はチェックしないことを意味する。これを行うなら引数リストを指定する必要はないが、*arglist* 引数には `t` をセットする必要があることに注意 (なぜなら `nil` は引数リストが指定されなかったという意味ではなく空の引数リストを意味するため)。

13.17 安全に関数を呼び出せるかどうかの判断

SES のようないくつかのメジャーモードは、ユーザーファイル内に格納された関数を呼び出します (SES の詳細は `ses` を参照)。ユーザーファイルは素性があやふやな場合があります — 初対面の人から受け取ったスプレッドシートかもしれない、会ったことのない誰かから受け取った e メールかもしれません。そのためユーザーファイルに格納されたソースコードの関数を呼び出すのは、それが安全だと決定されるすまでは危険です。

`unsafep form &optional unsafep-vars` [Function]

form が安全 (*safe*) な Lisp 式なら `nil`、危険ならなぜその式が危険かもしれないのか説明するリストをリターンする。引数 *unsafep-vars* は、この時点で一時的なバインドだと判っているシンボルのリスト。これは主に内部的な再帰呼び出しで使用される。カレントバッファーは暗黙の引数になり、これはバッファーローカルなバインディングのリストを提供する。

高速かつシンプルにするために、`unsafep` は非常に軽量の分析を行うので、実際には安全な多くの Lisp 式を拒絶します。安全ではない式にたいして `unsafep` が `nil` をリターンするケースは確認されていません。しかし安全な Lisp 式は `display` プロパティと一緒に文字列をリターンでき、これはそ

の文字列がバッファに挿入された後に実行される、割り当てられた Lisp 式を含むことができます。割り当てられた式はウィルスかもしれません。安全であるためにはバッファへ挿入する前に、ユーザーコードで計算されたすべての文字列からプロパティを削除しなければなりません。

13.18 関数に関するその他トピック

以下のテーブルは関数呼び出しと関数定義に関連したことを行ういくつかの関数です。これらは別の場所で説明されているので、ここではクロスリファレンスを提供します。

<code>apply</code>	Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照のこと。
<code>autoload</code>	Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照のこと。
<code>call-interactively</code>	Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照のこと。
<code>called-interactively-p</code>	Section 22.4 [Distinguish Interactive], page 422 を参照のこと。
<code>commandp</code>	Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照のこと。
<code>documentation</code>	Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 を参照のこと。
<code>eval</code>	Section 10.4 [Eval], page 148 を参照のこと。
<code>funcall</code>	Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照のこと。
<code>function</code>	Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照のこと。
<code>ignore</code>	Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照のこと。
<code>indirect-function</code>	Section 10.1.4 [Function Indirection], page 143 を参照のこと。
<code>interactive</code>	Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照のこと。
<code>interactive-p</code>	Section 22.4 [Distinguish Interactive], page 422 を参照のこと。
<code>mapatoms</code>	Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照のこと。
<code>mapcar</code>	Section 13.6 [Mapping Functions], page 235 を参照のこと。
<code>map-char-table</code>	Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照のこと。
<code>mapconcat</code>	Section 13.6 [Mapping Functions], page 235 を参照のこと。
<code>undefined</code>	Section 23.11 [Functions for Key Lookup], page 481 を参照のこと。

14 マクロ

マクロ (*macros*) により新たな制御構造や、他の言語機能の定義を可能にします。マクロは関数のように定義されますが、値の計算方法を指定するかわりに、値を計算する別の Lisp 式を計算する方法を指示します。わたしたちはこの式のことをマクロの展開 (*expansion*) と呼んでいます。

マクロは関数が行うように引数の値を処理するのではなく、引数にたいする未評価の式を処理することによって、これを行うことができます。したがってマクロは、これらの引数式かその一部を含む式を構築することができます。

て通常関数が行えることをマクロを使用して行う場合、単にそれが速度面の理由ならばかわりにインライン関数の使用を考慮してください。Section 13.14 [Inline Functions], page 254 を参照してください。

14.1 単純なマクロの例

C の ++ 演算子のように、変数の値をインクリメントするための Lisp 構造を定義したいとしましょう。(inc x) のように記述すれば、(setq x (1+ x)) という効果を得たいとします。以下はこれを行うマクロ定義です:

```
(defmacro inc (var)
  (list 'setq var (list '1+ var)))
```

これを (inc x) のように呼び出すと、引数 *var* はシンボル *x* になります — 関数のときのように *x* の値ではありません。このマクロの body はこれを展開の構築に使用して、展開形は (setq x (1+ x)) になります。マクロが一度この展開形をリターンすると Lisp はそれを評価するので、*x* がインクリメントされます。

macro *object* [Function]
この述語はその引数がマクロかどうかテストして、もしマクロなら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

14.2 マクロ呼び出しの展開

マクロ呼び出しは関数の呼び出しと同じ外観をもち、マクロの名前で始まるリストで表されます。そのリストの残りの要素はマクロの引数になります。

マクロ呼び出しの評価は 1 つの重大な違いを除いて、関数の評価と同じように開始されます。重要な違いとはそのマクロの引数はマクロ呼び出し内で実際の式として現れます。これらの引数はマクロ定義に与えられる前には評価されません。対象的に関数の引数はその関数の呼び出しリストの要素を評価した結果です。

こうして得た引数を使用して、Lisp は関数呼び出しのようにマクロ定義を呼び出します。マクロの引数変数はマクロ呼び出しの引数値にバインドされるか、*a &rest* 引数の場合は引数地のリストになります。そしてそのマクロの body が実行されて、関数 body が行うようにマクロ body の値をリターンします。

マクロと関数の 2 つ目の重要な違いは、マクロの body からリターンされる値が代替となる Lisp 式であることで、これはマクロの展開 (*expansion*) としても知られています。Lisp インタープリターはマクロから展開形が戻されると、すぐにその展開形の評価を行います。

展開形は通常の方法で評価されるので、もしかしたらその展開形は他のマクロの呼び出しを含むかもしれませんが。一般的ではありませんが、もしかすると同じマクロを呼び出すかもしれません。

Emacs はコンパイルされていない Lisp ファイルをロードするときに、マクロの展開を試みることに注意してください。これは常に利用可能ではありませんが、もし可能ならそれ以降の実行の速度を改善します。Section 16.1 [How Programs Do Loading], page 289 を参照してください。

macroexpandを呼び出すことにより、与えられたマクロ呼び出しにたいする展開形を確認することができます。

macroexpand *form* **&optional** *environment* [Function]

この関数はそれがマクロ呼び出しなら *form* を展開する。結果が他のマクロ呼び出しなら、結果がマクロ呼び出しでなくなるまで順番に展開を行う。これが macroexpand からリターンされる値になる。*form* がマクロ呼び出しで開始されなければ、与えられた *form* をそのままリターンする。

macroexpand は、(たとえいくつかのマクロ定義がそれを行っていると) *form* の部分式 (subexpression) を調べないことに注意。たとえ部分式自身がマクロ呼び出しでも、macroexpand はそれらを展開しない。

関数 macroexpand はインライン関数の呼び出しを展開しない。なぜならインライン関数の呼び出しは、通常の関数呼び出しと比較して理解が難しい訳ではないので、通常はそれを行う必要がないからである。

environment が与えられたら、それはそのとき定義されているマクロをシャドーするマクロの alist を指定する。バイトコンパイルではこの機能を使用している。

```
(defmacro inc (var)
  (list 'setq var (list '1+ var)))

(macroexpand '(inc r))
⇒ (setq r (1+ r))

(defmacro inc2 (var1 var2)
  (list 'progn (list 'inc var1) (list 'inc var2)))

(macroexpand '(inc2 r s))
⇒ (progn (inc r) (inc s)) ; ここでは inc は展開されない
```

macroexpand-all *form* **&optional** *environment* [Function]

macroexpand-all は macroexpand と同様にマクロを展開するが、ドゥブルレベルだけではなく *form* 内のすべてのマクロを探して展開する。展開されたマクロがなければリターン値は *form* と eq になる。

上記 macroexpand で使用した例を macroexpand-all に用いると、macroexpand-all が inc に埋め込まれた呼び出しの展開を行うことを確認できる

```
(macroexpand-all '(inc2 r s))
⇒ (progn (setq r (1+ r)) (setq s (1+ s)))
```

macroexpand-1 *form* **&optional** *environment* [Function]

この関数は macroexpand のようにマクロを展開するが、展開の 1 ステップだけを行う。結果が別のマクロ呼び出しなら macroexpand-1 はそれを展開しない。

14.3 マクロとバイトコンパイル

なぜわざわざマクロにたいする展開形を計算して、その後に展開形を評価する手間をかけるのか、不思議に思うかもしれません。なぜマクロ `body` は直接望ましい結果を生成しないのでしょうか？それはコンパイルする必要があるからです。

コンパイルされる Lisp プログラム内にマクロ呼び出しがあるとき、Lisp コンパイラーはインタープリターが行うようにマクロ定義を呼び出して展開形を受け取ります。しかし展開形を評価するかわりに、コンパイラーは展開形が直接プログラム内にあるかのようにコンパイルを行います。結果としてコンパイルされたコードはそのマクロにたいする値と副作用を生成しますが、実行速度は完全にコンパイルされたときと同じになります。もしマクロ `body` 自身が値と副作用を計算したら、このようには機能しません—コンパイル時に計算されることになり、それは有用ではありません。

マクロ呼び出しのコンパイルが機能するためには、マクロを呼び出すコードがコンパイルされるとき、そのマクロが Lisp 内ですでに定義されていないなければなりません。コンパイラーにはこれを行うのを助ける特別な機能があります。コンパイルされるファイルが `defmacro` フォームを含むなら、そのファイルの残りの部分をコンパイルするためにそのマクロが一時的に定義されます。

ファイルをバイトコンパイルすると、ファイル内のトップレベルにあるすべての `require` 呼び出しも実行されるので、それらを定義しているファイルを `require` することにより、コンパイルの間に必要なマクロ定義が利用できることが確実にになります (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照)。誰かがコンパイルされたプログラムを実行するときに、マクロ定義ファイルのロードをしないようにするには、`require` 呼び出しの周囲に `eval-when-compile` を記述します (Section 17.5 [Eval During Compile], page 311 を参照)。

14.4 マクロの定義

Lisp のマクロオブジェクトは、`CAR` が `macro` で `CDR` が関数であるようなリストです。マクロの展開形はマクロ呼び出しから、評価されていない引数のリストに、(`apply` を使って) 関数を適用することにより機能します。

無名関数のように無名 Lisp マクロを使用することも可能ですが、無名マクロを `mapcar` のような関数に渡すことに意味がないので、これが行われることはありません。実際のところすべての Lisp マクロは名前をもち、ほとんど常に `defmacro` マクロで定義されます。

`defmacro name args [doc] [declare] body...` [Macro]

`defmacro` はシンボル `name` (クォートはしない) を、以下のようなマクロとして定義する:

```
(macro lambda args . body)
```

(このリストの `CDR` はラムダ式であることに注意。) このマクロオブジェクトは `name` の関数セルに格納される。`args` の意味は関数の場合と同じで、キーワード `&rest` や `&optional` が使用されることもある (Section 13.2.3 [Argument List], page 228 を参照)。`name` と `args` はどちらもクォートされるべきではない。`defmacro` のリターン値は未定義。

`doc` が与えられたら、それはマクロのドキュメント文字列を指定する文字列であること。`declare` が与えられたら、それはマクロのメタデータを指定する `declare` フォームであること (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照)。マクロを対話的に呼び出すことはできないので、インタラクティブ宣言をもつことはできないことに注意。

マクロが定数部と非定数部の混合体から構築される巨大なリスト構造を必要とする場合があります。これを簡単に行うためには、``` 構文 (Section 10.3 [Backquote], page 147 を参照) を使用します。たとえば:

```
(defmacro t-becomes-nil (variable)
  `(if (eq ,variable t)
      (setq ,variable nil)))

(t-becomes-nil foo)
≡ (if (eq foo t) (setq foo nil))
```

14.5 マクロ使用に関する一般的な問題

マクロ展開が直感に反する結果となることがあり得ます。このセクションでは問題になりやすい重要な結果と、問題を避けるためにしたがるべきルールをいくつか説明します。

14.5.1 タイミング間違い

マクロを記述する際のもっとも一般的な問題として、展開形の中ではなくマクロ展開中に早まって実際に何らかの作業を行ってしまうことがあります。たとえば実際のパッケージが以下のマクロ定義をもつとします:

```
(defmacro my-set-buffer-multibyte (arg)
  (if (fboundp 'set-buffer-multibyte)
      (set-buffer-multibyte arg)))
```

この誤ったマクロ定義は解釈 (interpret) されるときは正常に機能しますがコンパイル時に失敗します。このマクロ定義はコンパイル時に `set-buffer-multibyte` を呼び出してしまいますが、それは間違っています。その後でコンパイルされたパッケージを実行しても何も行きません。プログラマーが実際に望むのは以下の定義です:

```
(defmacro my-set-buffer-multibyte (arg)
  (if (fboundp 'set-buffer-multibyte)
      `(set-buffer-multibyte ,arg)))
```

このマクロは、もし適切なら `set-buffer-multibyte` の呼び出しに展開され、それはコンパイルされたプログラム実行時に実行されるでしょう。

14.5.2 マクロ引数の多重評価

マクロを定義する場合、展開形が実行されるときに引数が何回評価されるか注意を払わなければなりません。以下の (繰り返し処理を用意にする) マクロで、この問題を示してみましょ。このマクロで `for-loop` 構文を記述できます。

```
(defmacro for (var from init to final do &rest body)
  "Execute a simple \"for\" loop.
  For example, (for i from 1 to 10 do (print i))."
  (list 'let (list (list var init))
        (cons 'while
              (cons (list '<= var final)
                    (append body (list (list 'inc var))))))))
```

```
(for i from 1 to 3 do
  (setq square (* i i))
  (princ (format "\n%d %d" i square)))
```

↳

```
(let ((i 1))
  (while (<= i 3)
    (setq square (* i i))
    (princ (format "\n%d %d" i square))
    (inc i)))

+1      1
+2      4
+3      9
⇒ nil
```

マクロ内の引数 `from`、`to`、`do` は構文糖 (syntactic sugar) であり完全に無視されます。このアイデアはマクロ呼び出し中で (`from`、`to`、`do` のような) 余計な単語をこれらの位置に記述できるようにするというものです。

以下はバッククォートの使用により、より単純化された等価の定義です:

```
(defmacro for (var from init to final do &rest body)
  "Execute a simple \"for\" loop.
  For example, (for i from 1 to 10 do (print i))."
  `(let ((,var ,init))
    (while (<= ,var ,final)
      ,@body
      (inc ,var))))
```

この定義のフォームは両方 (バッククォートのあるものとないもの) とも、各繰り返しにおいて毎回 `final` が評価されるという欠点をもちます。 `final` が定数のときは問題がありません。しかしこれがより複雑な、たとえば (long-complex-calculation x) のようなフォームならば、実行速度は顕著に低下し得ます。 `final` が副作用をもつなら、複数回実行するとおそらく誤りになります。

うまく設計されたマクロ定義は、繰り返し評価することがそのマクロの意図された目的でない限り、引数を正確に 1 回評価を行う展開形を生成することで、この問題を避けるためのステップを費やしません。以下は `for` マクロの正しい展開形です:

```
(let ((i 1)
      (max 3))
  (while (<= i max)
    (setq square (* i i))
    (princ (format "%d      %d" i square))
    (inc i)))
```

以下はこの展開形を生成するためのマクロ定義です:

```
(defmacro for (var from init to final do &rest body)
  "Execute a simple for loop: (for i from 1 to 10 do (print i))."
  `(let ((,var ,init)
        (max ,final))
    (while (<= ,var max)
      ,@body
      (inc ,var))))
```

残念なことにこの訂正により以下のセクションで説明する、別の問題が発生します。

14.5.3 マクロ展開でのローカル変数

forの新しい定義には新たな問題があります。この定義はユーザーが意識していない、maxという名前のローカル変数を導入しています。これは以下の例で示すようなトラブルを招きます:

```
(let ((max 0))
  (for x from 0 to 10 do
    (let ((this (frob x)))
      (if (< max this)
          (setq max this))))))
```

forの body 内部のmaxへの参照は、maxのユーザーバインディングの参照を意図したのですが、実際にはforにより作られたバインディングにアクセスします。

これを修正する方法は、maxのかわりにinternされていない(uninterned)シンボルを使用することです(Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照)。internされていないシンボルは他のシンボルと同じようにバインドして参照することができますが、forにより作成されるので、わたしたちはすでにユーザーのプログラムに存在するはずがないことを知ることができます。これはinternされていないので、プログラムの後続の部分でそれを配置する方法はありません。これはforにより配置された場所をのぞき、他の場所で配置されることがないのです。以下はこの方法で機能するforの定義です:

```
(defmacro for (var from init to final do &rest body)
  "Execute a simple for loop: (for i from 1 to 10 do (print i))."
  (let ((tempvar (make-symbol "max")))
    `(let ((,var ,init)
          (,tempvar ,final))
        (while (<= ,var ,tempvar)
              ,@body
              (inc ,var))))))
```

作成されたinternされていないシンボルの名前はmaxで、これを通常のinternされたシンボルmaxのかわりに、式内のその位置に記述します。

14.5.4 展開におけるマクロ引数の評価

マクロ定義自体がeval(Section 10.4 [Eval], page 148 を参照)の呼び出しなどによりマクロ引数式を評価した場合には別の問題が発生します。まだ呼び出し側のコンテキスト(マクロ展開が評価される場所)にアクセスできない場合には、コード実行の遙か前にマクロが展開されることを考慮する必要があります。

更にマクロ定義でlexical-bindingバインディングを使用していなければ、ユーザーの同じ名前の変数をマクロの正規引数が隠してしまうかもしれません。マクロのbody内では、マクロ引数のバインディングはこのような変数のもっともローカルなバインディングなので、そのフォーム内部の任意の参照はそれを参照するように評価されます。以下は例です:

```
(defmacro foo (a)
  (list 'setq (eval a) t))
```

```

(setq x 'b)
(foo x) ⇒ (setq b t)
          ⇒ t ; bがセットされる
;; but
(setq a 'c)
(foo a) ⇒ (setq a t)
          ⇒ t ; しかし cではなく aがセットされる

```

ユーザーの変数の名前が aか xかということで違いが生じています。これは aがマクロの引数変数 aと競合しているからです。

更に上記の (foo x)の展開は、コードがコンパイル済みの際には (setq x 'b)の実行は後刻そのコードが実行されるときだけ発生するのに、(foo x)はコンパイル時に展開されるので、異なる結果をリターンしたりエラーをシグナルするでしょう。

この問題を避けるためには、マクロ展開形の計算では引数式を評価しないでください。かわりにその式をマクロ展開形の中に置き換えれば、その値は展開形の実行の一部として計算されます。これは、このチャプターの他の例が機能する方法です。

14.5.5 マクロが展開される回数は？

逐次解釈される関数で毎回マクロ呼び出しが展開されるが、コンパイルされた関数では(コンパイル時の)1回だけしか展開されないという事実にもとづく問題が時折発生します。そのマクロ定義が副作用をもつなら、そのマクロが何回展開されたかによって、それらのマクロは異なる動作をとるでしょう。

したがってあなたが何をしているか本当に判っていないのであれば、マクロ展開形の計算での副作用は避けるべきです。

避けることのできない特殊な副作用が1つあります。それは Lisp オブジェクトの構築です。ほとんどすべてのマクロ展開形にはリストの構築が含まれます。リスト構築はほとんどのマクロの核心部分です。これは通常は安全です。用心しなければならないケースが1つだけあります。それは構築するオブジェクトがマクロ展開形の中でクオートされた定数の一部となることです。

そのマクロが1回だけ — コンパイル時 — しか展開されないなら、そのオブジェクトの構築もコンパイル時の1回です。しかし逐次実行では、そのマクロはマクロ呼び出しが実行されるたびに展開され、これは毎回新たなオブジェクトが構築されることを意味します。

クリーンな Lisp コードのほとんどでは、この違いは問題になりません。しかしマクロ定義によるオブジェクト構築の副作用を処理する場合には、問題になるかもしれません。したがって問題を避けるために、マクロ定義によるオブジェクト構築の副作用を避けてください。以下は副作用により問題が起こる例です:

```

(defmacro empty-object ()
  (list 'quote (cons nil nil)))

(defun initialize (condition)
  (let ((object (empty-object)))
    (if condition
      (setcar object condition))
    object))

```

initializeが解釈されると、initializeが呼び出されるたびに新しいリスト (nil)が構築されます。したがって各呼び出しの間において副作用は存続しません。しかし initializeがコンパイルさ

れると、マクロ `empty-object` はコンパイル時に展開され、これは 1 つの定数 (`nil`) を生成し、この定数は `initialize` の呼び出しの各回で再利用、変更されます。

このような異常な状態を避ける 1 つの方法は、`empty-object` をメモリー割り当て構造ではなく一種の奇妙な変数と考えることです。'`nil`' のような定数にたいして `setcar` を使うことはないでしょうから、当然 (`empty-object`) にも使うことはないでしょう。

14.6 マクロのインデント

マクロ定義ではマクロ呼び出しを TAB がどのようにインデントすべきか指定するために、`declare` フォーム (Section 14.4 [Defining Macros], page 263 を参照) を使うことができます。インデント指定は以下のように記述します:

```
(declare (indent indent-spec))
```

この `lisp-indent-function` プロパティ内の結果はマクロの名前にセットされます。

以下は利用できる `indent-spec` です:

`nil` これはプロパティを指定しない場合と同じ — 標準的なインデントパターンを使用する。

`defun` この関数を 'def' 構文 — 2 番目の行が `body` の開始 — と同様に扱う。

整数: `number`

関数の最初の `number` 個の引数は区別され、残りは式の `body` と判断される。その式の中の行は、最初の引数が区別されているかどうかにしたがってインデントされる。引数が `body` の一部なら、その行はこの式の先頭の開カッコ (`open-parenthesis`) よりも `lisp-body-indent` だけ多い列にインデントされる。引数が区別されていて 1 つ目か 2 つ目の引数なら、2 倍余分にインデントされる。引数が区別されていて 1 つ目か 2 つ目以外の引数なら、その行は標準パターンによってインデントされる。

シンボル: `symbol`

`symbol` は関数名。この関数はこの式のインデントを計算するために呼び出される関数。この関数は 2 つの引数をとる:

`pos` その行のインデントが開始される位置。

`state` その行の開始まで解析したとき、`parse-partial-sexp` (インデントとネスト深さの計算のための Lisp プリミティブ) によりリターンされる値。

これは数 (その行のインデントの列数)、またはそのような数が `car` であるようなリストをリターンすること。数とリストの違いは、数の場合は同じネスト深さの後続のすべての行はこの数と同じインデントとなる。リストなら、後続の行は異なるインデントを呼び出すかもしれない。これは `C-M-q` によりインデントが計算されるときに違いが生じる。値が数なら `C-M-q` はリストの終わりまでの後続の行のインデントを再計算する必要はない。

15 カスタマイゼーション設定

Emacs のユーザーは Customize インターフェースにより、Lisp コードを記述することなく変数とフェイスをカスタマイズできます。Section “Easy Customization” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。このチャプターでは Customize インターフェースを通じて、ユーザーとやりとりするためのカスタマイズアイテム (*customization items*) を定義する方法を説明します。

カスタマイズアイテムには `defcustom` マクロで定義されるカスタマイズ可能変数 `defface` (Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 で個別に説明) で定義されるカスタマイズ可能フェイス、および `defgroup` で定義されるカスタマイゼーショングループ (*customization groups*) が含まれ、これは関連するカスタマイゼーションアイテムのコンテナとして振る舞います。

15.1 一般的なキーワードアイテム

以降のセクションで説明するカスタマイゼーション宣言 (*customization declaration*) — `defcustom`、`defgroup` などはすべてさまざまな情報を指定するためのキーワード引数 (Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照) を受け取ります。このセクションではカスタマイゼーション宣言のすべての種類に適用されるキーワードを説明します。

`:tag` 以外のすべてのキーワードは、与えられたアイテムにたいして複数回使用できます。キーワードの使用はそれぞれ独立した効果をもちます。例外は `:tag` で、これはすべての与えられたアイテムは 1 つの名前だけを表示できるからです。

`:tag label`

`label` を使用すると、カスタマイゼーションメニュー (*customization menu*) とカスタマイゼーションバッファー (*customization buffer*) のアイテムのラベルづけに、そのアイテムの名前のかわりに指定された文字列を使用します。混乱を招くのでそのアイテムの実際の名前と大きく異なる名前は使用しないでください。

`:group group`

このカスタマイゼーションアイテムをグループ `group` に `put` する。カスタマイゼーションアイテムからこのキーワードが欠落していると、アイテムは最後に定義された同じグループ内に配置されるだろう。

`defgroup` 内で `:group` を使用すると、そのアイテムは新しいグループ (`:group` のサブグループ) になる。

このキーワードを複数回使用すると、1 つのアイテムを複数のグループに配置することができる。それらのグループのいずれかを表示すると、このアイテムが表示される。煩雑になるので多用しないこと。

`:link link-data`

このアイテムのドキュメント文字列の後に外部リンクを含める。これは他のドキュメントを参照するセンテンスを含んだボタンである。

`link-data` に使用できる複数の選択肢がある:

(`custom-manual info-node`)

`info` ノードへのリンク。 `info-node` は "(emacs)Top" のような、ノード名を示す文字列である。このリンクはカスタマイゼーションバッファの '[Manual]' に表示され、 `info-node` にたいしてビルトインの `info` リーダーを起動する。

(*info-link info-node*)

custom-manualと同様だが、カスタマイゼーションバッファにはその info ノード名が表示される。

(*url-link url*)

ウェブページへのリンク。urlは URLを指定する文字列である。カスタマイゼーションバッファに表示されるリンクは browse-url-browser-functionで指定された WWW ブラウザーを呼び出す。

(*emacs-commentary-link library*)

ライブラリーのコメントセクション (commentary section) へのリンク。libraryはライブラリー名を指定する文字列である。Section D.8 [Library Headers], page 1309 を参照のこと。

(*emacs-library-link library*)

Emacs Lisp ライブラリーファイルへのリンク。libraryはライブラリー名を指定する文字列である。

(*file-link file*)

ファイルへのリンク。fileはユーザーがこのリンクを呼び出したときに find-fileで visit するファイルの名前を指定する文字列である。

(*function-link function*)

関数のドキュメントへのリンク。functionはユーザーがこのリンクを呼び出したときに describe-functionで説明を表示する関数の名前を指定する文字列である。

(*variable-link variable*)

変数のドキュメントへのリンク。variableはユーザーがこのリンクを呼び出したときに describe-variableで説明を表示する変数の名前を指定する文字列である。

(*face-link face*)

フェイスのドキュメントへのリンク。faceはユーザーがこのリンクを呼び出したときに describe-faceで説明を表示する関数の名前を指定する文字列である。

(*custom-group-link group*)

他のカスタマイゼーショングループへのリンク。このリンクを呼び出すことにより groupにたいする新たなカスタマイゼーションバッファが作成される。

link-dataの1つ目の要素の後に:tag nameを追加することにより、カスタマイゼーションバッファで使用するテキストを指定できます。たとえば (info-link :tag "foo" "(emacs)Top")は、そのバッファで 'foo' と表示される Emacs manual へのリンクを作成します。

複数のリンクを追加するために、このキーワードを複数回使用することができます。

:load file

そのカスタマイゼーションアイテムを表示する前にファイル fileをロードする (Chapter 16 [Loading], page 289 を参照)。ロードは loadにより行われ、そのファイルがまだロードされていないときだけロードを行う。

:require feature

保存したカスタマイゼーションがこのアイテム値をセットするとき、(require 'feature)が実行される。featureはシンボル。

:requireを使用するもっとも一般的な理由は、ある変数がマイナーモードのような機能を有効にするとき、そのモードを実装するコードがロードされていないならば、変数のセットだけでは効果がないからである。

:version version

このキーワードはそのアイテムが最初に導入された Emacs バージョン versionか、そのアイテムのデフォルト値がそのバージョンで変更されたことを指定する。値 versionは文字列でなければならない。

:package-version '(package . version)

このキーワードはそのアイテムが最初に導入された packageのバージョン versionか、アイテムの意味 (またはデフォルト値) が変更されたバージョンを指定する。このキーワードは:versionより優先される。

packageにはそのパッケージの公式名をシンボルとして指定すること (たとえば MH-E)。versionには文字列であること。パッケージ packageが Emacsの一部としてリリースされたなら、packageと versionの値は customize-package-emacs-version-alistの値に表示されるはずである。

Emacsの一部として配布された:package-versionキーワードを使用するパッケージは、customize-package-emacs-version-alist変数も更新しなければなりません。

customize-package-emacs-version-alist [Variable]

これは:package-versionキーワード内でリストされたパッケージのバージョンに関連付けられた Emacsのバージョンにたいして、マッピングを提供する alist である。この alistの要素は:

```
(package (pversion . eversion)...) 
```

それぞれの package(シンボル) にたいして、パッケージバージョン pversionを含む 1つ以上の要素と、それに関連付けられる Emacsバージョン eversionが存在する。これらのバージョンは文字列である。たとえば MH-E パッケージは以下により alistを更新する:

```
(add-to-list 'customize-package-emacs-version-alist
  '(MH-E ("6.0" . "22.1") ("6.1" . "22.1") ("7.0" . "22.1")
    ("7.1" . "22.1") ("7.2" . "22.1") ("7.3" . "22.1")
    ("7.4" . "22.1") ("8.0" . "22.1"))) )
```

packageの値は一意である必要があり、:package-versionキーワード内に現れる packageの値とマッチする必要がある。おそらくユーザーはエラーメッセージからこの値を確認するので、MH-E や Gnus のようなパッケージの公式名を選択するのがよいだろう。

15.2 カスタマイゼーショングループの定義

Emacs Lisp パッケージはそれぞれ、1つのメインのカスタマイゼーショングループ (main customization group) をもち、それにはすべてのオプションとフェイス、そのパッケージ内の他のグループが含まれるべきです。そのパッケージに少数のオプションとフェイスしかなければ、1つのグループだけを使用してその中にすべてを配置します。20以上のオプションやフェイスがあるなら、それらをサブグループ内に構造化して、そのサブグループをメインのカスタマイゼーショングループの下に配置します。そのパッケージ内の任意のオプションやフェイスを、サブグループと並行してメイングループに配置しても問題はありません。

そのパッケージのメイングループ (または唯一のグループ) は、1 つ以上の標準カスタマイゼーショングループ (standard customization group) のメンバーであるべきです (これらの完全なリストを表示するには `M-x customize` を使用する)。それらの内から 1 つ以上 (多すぎないこと) を選択して、`:group` を使用してあなたのグループをそれらに追加します。

新しいカスタマイゼーショングループは `defgroup` で宣言します。

`defgroup group members doc [keyword value] . . .` [Macro]

`members` を含むカスタマイゼーショングループとして `group` を宣言する。シンボル `group` はクォートしない。引数 `doc` はそのグループにたいするドキュメント文字列を指定する。

引数 `members` はそのグループのメンバーとなるカスタマイゼーションアイテムの初期セットを指定するリストである。しかしほとんどの場合は `members` を `nil` にして、メンバーを定義するときに `:group` キーワードを使用することによってそのグループのメンバーを指定する。

`members` を通じてグループのメンバーを指定したければ、要素はそれぞれ (`name widget`) という形式で指定すること。ここで `name` はシンボル、`widget` はそのシンボルを編集するウィジェット型 (`widget type`) である。変数には `custom-variable`、フェイスには `custom-face`、グループには `custom-group` が有用なウィジェットである。

Emacs に新しいグループを導入するときは `defgroup` 内で `:version` キーワードを使用する。そうすればグループの個別のメンバーにたいしてそれを使用する必要がなくなる。

一般的なキーワード (Section 15.1 [Common Keywords], page 269 を参照) に加えて、`defgroup` 内では以下のキーワードも使用できる:

`:prefix prefix`

グループ内のアイテムの名前が `prefix` で始まり、カスタマイズ変数 `custom-unlispify-remove-prefixes` が非 `nil` なら、そのアイテムのタグから `prefix` が省略される。グループは任意の数のプレフィクスをもつことができる。

変数およびグループのサブグループはグループのシンボルの `custom-group` プロパティに格納される。Section 9.4.1 [Symbol Plists], page 134 を参照のこと。このプロパティの値は `car` が変数、フェイスまたはサブグループのシンボル、`cdr` はそれぞれ `custom-variable`、`custom-face`、または `custom-group` のうちいずれかに対応するシンボルであるようなりす。

`custom-unlispify-remove-prefixes` [User Option]

この変数が非 `nil` ならグループの `:prefix` キーワードで指定されたプレフィクスは、ユーザーがグループをカスタマイズするときは常にタグ名から省略される。

デフォルト値は `nil`、つまりプレフィクス省略 (`prefix-discarding`) の機能は無効となる。これはオプションやフェイスの名前にたいするプレフィクスの省略が混乱を招くことがあるからである。

15.3 カスタマイゼーション変数の定義

カスタマイズ可能変数 (*customizable variable*) はユーザーオプション (*user option*) と呼ばれ、これは Customize インターフェイスを通じてセットできるグローバルな Lisp 変数です。`defvar` (Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照) で定義される他のグローバル変数と異なり、カスタマイズ可能変数は `defcustom` マクロを使用して定義されます。サブルーチンとして `defvar` を呼び出すことに加え、`defcustom` は Customize インターフェイスでその変数が表示される方法や、その変数がとることができる値などを明示します。

`defcustom option standard doc [keyword value]...` [Macro]

このマクロはユーザーオプション (かカスタマイズ可能変数) として *option* を宣言する。*option* はクォートしないこと。

引数 *standard* は *option* の標準値を指定する式である。defcustom フォームの評価により *standard* が評価されるが、その値にそのオプションをバインドする必要はない。*option* がすでにデフォルト値をもつなら、それは変更されずに残る。ユーザーがすでに *option* にたいするカスタマイゼーションを保存していれば、ユーザーによりカスタマイズされた値がデフォルト値としてインストールされる。それ以外なら *standard* を評価した結果がデフォルト値としてインストールされる。

defvar と同様、このマクロは *option* をスペシャル変数 — 常にダイナミックにバインドされることを意味する — としてマークする。*option* がすでにレキシカルバインドをもつなら、そのレキシカルバインドはバインディング構文を抜けるまで効果をもつ。Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照のこと。

式 *standard* は別の様々な機会 — カスタマイゼーション機能が *option* の標準値を知る必要があるときは常に — にも評価される可能性がある。そのため任意回数の評価を行っても安全な式を使用するように留意されたい。

引数 *doc* はその変数にたいするドキュメント文字列を指定する。

defcustom が何も `:group` を指定しなければ、同じファイル内で defgroup によって最後に定義されたグループが使用される。この方法ではほとんどの defcustom は明示的な `:group` が不必要になる。

Emacs Lisp モードで `C-M-x(eval-defun)` で defcustom フォームを評価するとき、eval-defun の特別な機能は変数の値が void かどうかテストせずに、無条件に変数をセットするよう段取りする (同じ機能は defvar にも適用される。Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照)。すでに定義された defcustom で eval-defun を使用することにより、(もしあれば) `:set` 関数 (以下参照) が呼び出される。

事前ロード (pre-loaded) された Emacs Lisp ファイル (Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照) に defcustom を配置すると、ダンプ時にインストールされた標準値は正しくない — たとえば依存している他の変数がまだ正しい値を割り当てられていない — かもしれない。この場合は Emacs 起動後に標準値を再評価するために、以下で説明する `custom-reevaluate-setting` を使用する。

Section 15.1 [Common Keywords], page 269 にリストされたキーワードに加えて、このマクロには以下のキーワードを指定できる

`:type type`

このオプションのデータ型として *type* を使用する。これはどんな値が適正なのか、その値をどのように表示するかを指定する (Section 15.4 [Customization Types], page 276 を参照)。defcustom はそれぞれこのキーワードにたいする値を指定すること。

`:options value-list`

このオプションに使用する適正な値のリストを指定する。ユーザーが使用できる値はこれらの値に限定されないが、これらは便利な値の選択肢を提示する。

これは特定の型にたいしてのみ意味をもち現在のところ `hook`、`plist`、`alist` が含まれる。`:options` を使用する方法は個別の型の定義を参照のこと。

異なる `:options` 値による defcustom フォームの再評価では以前の評価で追加された値や、`custom-add-frequent-value` (以下参照) 呼び出しで追加された値はクリアされない。

`:set setfunction`

Customize インターフェイスを使用してこのオプションの値を変更する方法として *setfunction* を指定する。関数 *setfunction* は 2 つの引数 — シンボル (オプション名) と新しい値 — を受け取り、このオプションにたいして正しく値を更新するために必要なことは何であれ行うこと (これはおそらく Lisp 変数として単にオプションをセットすることを意味しない)。この関数は引数の値を破壊的に変更しないことが望ましい。*setfunction* のデフォルトは `set-default-toplevel-value`。

定義された場合には Emacs Lisp モードから *C-M-x* により `defcustom` が評価されたとき、あるいは `setopt` マクロ (Section 12.8 [Setting Variables], page 192 を参照) を介して *option* の値が変更された際にも *setfunction* が呼び出される。

このキーワードを指定すると、その変数のドキュメント文字列には *setfunction* を直接呼び出すか、`setopt` を用いることによって手入力の Lisp コードで同じことを行う方法が記載されていること。

`:get getfunction`

このオプションの値を抽出する方法として *getfunction* を指定する。関数 *getfunction* は 1 つの引数 (シンボル) を受け取り、カスタマイズがそのシンボル (シンボルの Lisp 値である必要はない) にたいするカレント値としてそれを使うべきかどうかをリターンすること。デフォルトは `default-toplevel-value`。

`:get` を正しく使用するためには、Custom の機能を真に理解する必要がある。これは変数として Custom 内で扱われる値のためのものだが、実際には Lisp 変数には格納されない。実際に Lisp 変数に格納されている値に *getfunction* を指定するのは、ほとんどの場合は誤りである。

`:initialize function`

function は `defcustom` が評価されるときに変数を初期化するために使用される関数であること。これは 2 つの引数 — オプション名 (シンボル) と値を受け取る。この方法での使用のために事前定義された関数がいくつかある:

`custom-initialize-set`

変数の初期化にその変数の `:set` 関数を使用するが、値がすでに非 void なら再初期化を行わない。

`custom-initialize-default`

`custom-initialize-set` と同様だが、その変数の `:set` のかわりに関数 `set-default-toplevel-value` を使用して変数をセットする。これは変数の `:set` 関数がマイナーモードを有効または無効にする場合の通常の見込みである。この選択により変数の定義ではマイナーモード関数を呼び出しは行わないが、変数をカスタマイズしたときはマイナーモード関数を呼び出すだろう。

`custom-initialize-reset`

変数の初期化に常に `:set` 関数を使用する。変数がすでに非 void なら、(`:get` メソッドでリターンされる) カレント値を使用して `:set` 関数を呼び出して変数をリセットする。これはデフォルトの `:initialize` 関数である。

`custom-initialize-changed`

変数がすでにセットされている、またはカスタマイズされていれば `:set` 関数、それ以外なら単に `set-default-toplevel-value` を使用して変数の初期化を行う。

`custom-initialize-delay`

この関数は `custom-initialize-set` と同様に振る舞うが、実際の初期化を Emacs の次回起動時に遅延させる。これはビルド時ではなく実行時のコンテキストで初期化を行わせるように、事前ロードされるファイル (や `autoload` される変数) で使用すること。これは (遅延された) 初期化が `:set` 関数で処理されるという副作用ももつ。Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照のこと。

`:local value`

`value` が `t` なら `option` をバッファローカルと自動的にマークする。値が `permanent` なら `option` の `permanent-local` プロパティも `t` にセットする。Section 12.11.2 [Creating Buffer-Local], page 202 を参照のこと。

`:risky value`

その変数の `risky-local-variable` プロパティを `value` にセットする (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)。

`:safe function`

その変数の `safe-local-variable` プロパティを `function` にセットします (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)。

`:set-after variables`

保存されたカスタマイゼーションに合わせて変数をセッティングするときは、その前に変数 `variables` 確実にセット — つまりこれら他のものが処理される後までセッティングを遅延 — すること。これら他の変数が意図された値をもっていない場合に、この変数のセッティングが正しく機能しなければ `:set-after` を使用すること。

特定の機能をオンに切り替えるオプションには、`:require` キーワードを指定すると便利です。これはその機能がまだロードされていないときには、そのオプションがセットされれば Emacs がその機能をロードするようにします。Section 15.1 [Common Keywords], page 269 を参照してください。以下は例です:

```
(defcustom frobnicate-automatically nil
  "Non-nil means automatically frobnicate all buffers."
  :type 'boolean
  :require 'frobnicate-mode
  :group 'frobnicate)
```

あるカスタマイゼーションアイテムが `:options` がサポートする `hook` や `alist` のような型をもつなら、`custom-add-frequent-value` を呼び出すことによって `defcustom` 宣言の外部から別途値を追加できます。たとえば `emacs-lisp-mode-hook` から呼び出されることを意図した関数 `my-lisp-mode-initialization` を定義する場合は、`emacs-lisp-mode-hook` にたいする正当な値として、その定義を編集することなくその関数をリストに追加したいと思うかもしれません。これは以下のように行うことができます:

```
(custom-add-frequent-value 'emacs-lisp-mode-hook
  'my-lisp-mode-initialization)
```

`custom-add-frequent-value` *symbol value* [Function]

カスタマイズオプション *symbol* にたいして正当な値のリストに *value* を追加する。

追加による正確な効果は *symbol* のカスタマイズ型に依存する。

以前に追加した値は `defcustom` フォームの評価ではクリアーされないので、Lisp プログラムは未定義のユーザーおっしやるへの値追加にこの関数を使用できる。

`defcustom` は内部的に、標準値にたいする式の記録にシンボルプロパティ `standard-value`、カスタマイゼーションバッファでユーザーが保存した値の記録に `saved-value`、カスタマイゼーションバッファでユーザーがセットして未保存の値の記録に `customized-value` を使用します。Section 9.4 [Symbol Properties], page 134 を参照してください。加えてテーマによりセットされた値の記録に使用される `themed-value` も存在します (Section 15.6 [Custom Themes], page 286 を参照)。これらのプロパティは、`car` がその値を評価する式であるようなリストです。

`custom-reevaluate-setting` *symbol* [Function]

この関数は `defcustom` を通じて宣言されたユーザーオプション *symbol* の標準値を再評価する。変数がカスタマイズされたなら、この関数はかわりに保存された値を再評価する。それからこの関数はその値に、(もし定義されていればそのオプションの `:set` プロパティを使用して) ユーザーオプションをセットする。

これは値が正しく計算される前に定義されたカスタマイズ可能オプションにたいして有用である。たとえば `startup` の間、Emacs は事前ロードされた Emacs Lisp ファイルで定義されたユーザーオプションにたいしてこの関数を呼び出す、これらの初期値は実行時だけ利用可能な情報に依存する。

`custom-variable-p` *arg* [Function]

この関数は *arg* がカスタマイズ可能変数なら非 `nil` をリターンする。カスタマイズ可能変数とは、`standard-value` か `custom-autoload` プロパティをもつ (通常は `defcustom` で宣言されたことを意味する) 変数、または別のカスタマイズ可能変数にたいするエイリアスのことである。

15.4 カスタマイゼーション型

`defcustom` でユーザーオプションを定義するとき、ユーザーオプションのカスタマイゼーション型 (*customization type*) を指定しなければなりません。これは (1) どの値が適正か、および (2) 編集のためにカスタマイゼーションバッファで値を表示する方法を記述する Lisp オブジェクトです。

カスタマイゼーション型は `defcustom` 内の `:type` キーワードで指定します。 `:type` の引数は評価されますが、`defcustom` が実行される時に 1 回だけ評価されるので、さまざまな値をとる場合には有用ではありません。通常はクオートされた定数を使用します。たとえば:

```
(defcustom diff-command "diff"
  "The command to use to run diff."
  :type '(string)
  :group 'diff)
```

一般的にカスタマイゼーション型は最初の要素が以降のセクションで定義されるカスタマイゼーション型の 1 つであるようなリストです。このシンボルの後にいくつかの引数があり、それはそのシンボルに依存します。型シンボルと引数の間にはオプションで keyword-value ペア (Section 15.4.4 [Type Keywords], page 283 を参照) を記述できます。

いくつかの型シンボルは引数を使用しません。これらはシンプル型 (*simple types*) と呼ばれます。シンプル型では keyword-value ペアを使用しないなら、型シンボルの周囲のカッコ (parentheses)

を省略できます。たとえばカスタマイゼーション型として単に `string` と記述すると、それは `(string)` と等価です。

すべてのカスタマイゼーション型はウィジェットとして実装されます。詳細は、Section “Introduction” in *The Emacs Widget Library* を参照してください。

15.4.1 単純型

このセクションではすべてのシンプルデータ型を説明します。これらのカスタマイゼーション型のうちのいくつかにたいして、カスタマイゼーションウィジェットは `C-M-i` か `M-TAB` によるインライン補完を提供します。

<code>sexp</code>	値はプリントと読み込みができる任意の Lisp オブジェクト。より特化した型を使用するために時間をとりたくなければ、すべてのオプションにたいするフォールバックとして <code>sexp</code> を使用することができる。
<code>integer</code>	値は整数でなければならない。
<code>natnum</code>	値は非負の整数でなければならない。
<code>number</code>	値は数 (浮動小数点数か整数) でなければならない。
<code>float</code>	値は浮動小数点数でなければならない。
<code>string</code>	値は文字列でなければならない。カスタマイゼーションバッファはその文字列を区切り文字 ‘ <code>”</code> ’ 文字と ‘ <code>\</code> ’ クォートなしで表示する。
<code>regexp</code>	<code>string</code> 文字と同様だがその文字列は有効な正規表現でなければならない。
<code>character</code>	値は文字コードでなければならない。文字コードは実際には整数だが、この型は数字を表示せずにバッファ内にその文字を挿入することにより値を表示する。
<code>file</code>	値はファイル名でなければならない。ウィジェットは補完を提供する。
<code>(file :must-match t)</code>	値は既存のファイル名でなければならない。ウィジェットは補完を提供する。
<code>directory</code>	値はディレクトリーでなければならない。ウィジェットは補完を提供する。
<code>hook</code>	値は関数のリストでなければならない。このカスタマイゼーション型はフック変数にたいして使用される。フック内で使用を推奨される関数のリストを指定するために、フック変数の <code>defcustom</code> 内で <code>:options</code> キーワードを使用できる。Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照のこと。
<code>symbol</code>	値はシンボルでなければならない。これはカスタマイゼーションバッファ内でシンボル名として表示される。ウィジェットは補完を提供する。
<code>function</code>	値はラムダ式か関数名でなければならない。ウィジェットは関数名にたいする補完を提供する。
<code>variable</code>	値は変数名でなければならない。ウィジェットは補完を提供する。
<code>face</code>	値はフェイス名のシンボルでなければならない。ウィジェットは補完を提供する。
<code>boolean</code>	値は真偽値 — <code>nil</code> か <code>t</code> である。 <code>choice</code> と <code>const</code> を合わせて使用することにより (次のセクションを参照)、値は <code>nil</code> か <code>t</code> でなければならないが、それら選択肢に固有の意味に適合する方法でそれぞれの値を説明するテキストを指定することもできる。

key *key-valid-p*に照らして有効となるような、たとえば *keymap-set*に用いるのに適した値。

key-sequence
値はキーシーケンス。カスタマイゼーションバッファは *kbd*関数と同じ構文を使用してキーシーケンスを表示する。このタイプは過去の遺物であり、かわりに *kbd*関数を使うこと。Section 23.1 [Key Sequences], page 465 を参照されたい。

coding-system
値はコーディングシステム名でなければならず、*M-TAB*で補完することができる。

color 値は有効なカラー名でなければならない。ウィジェットはカラー名にたいする補完と、同様に **Colors**バッファに表示されるカラーサンプルとカラー名のリストからカラー名を選択するボタンを提供する。

fringe-bitmap
値はフリンジビットマップ名でなければならない。ウィジェットは補完を提供する。

15.4.2 複合型

適切なシンプル型がなければ複合型 (composite types) を使用することができます。複合型は特定のデータにより、他の型から新しい型を構築します。指定された型やデータは、その複合型の引数 (argument) と呼ばれます。複合型は通常は以下のようなものです:

(*constructor arguments...*)

しかし以下のように引数の前に *keyword-value* ペアを追加することもできます。

(*constructor {keyword value}... arguments...*)

以下のテーブルに、コンストラクター (*constructor*) と複合型を記述するためにそれらを使用する方法を示します:

(*cons car-type cdr-type*)
値はコンセルでなければならず *CAR* は *car-type*、*CDR* は *cdr-type*に適合していなければならない。たとえば (*cons string symbol*)は、("foo" . foo)のような値にマッチするデータ型となる。

カスタマイゼーションバッファでは、*CAR* と *CDR* はそれぞれ特定のデータ型に応じて個別に表示と編集が行われる。

(*list element-types...*)
値は *element-types*で与えられる要素と数が正確に一致するリストでなければならず、リストの各要素はそれぞれ対応する *element-type*に適合しなければならない。

たとえば (*list integer string function*)は3つの要素のリストを示し、1つ目の要素は整数、2つ目の要素は文字列、3つ目の要素は関数である。

カスタマイゼーションバッファでは、各要素はそれぞれ特定のデータ型に応じて個別に表示と編集が行われる。

(*group element-types...*)
これは *list*と似ているが、*Custom* バッファ内でのテキストのフォーマットが異なる。*list*は各要素の値をそのタグでラベルづけるが、*group*はそれを行わない。

(*vector element-types...*)
これは *list*と似ているが、リストではなくベクターでなければならない。各要素は *list*の場合と同様に機能する。

(alist :key-type key-type :value-type value-type)

値はコンスセルのリストでなければならず、各セルの CAR はカスタマイゼーション型 *key-type* のキーを表し、同じセルの CDR はカスタマイゼーション型 *value-type* の値を表す。ユーザーは *key/value* ペアの追加や削除ができ、各ペアのキーと値の両方を編集することができる。

省略された場合の *key-type* と *value-type* のデフォルトは *sexp*。

ユーザーは指定された *key-type* にマッチする任意のキーを追加できるが、`:options` (Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照) で指定することにより、あるキーを優先的に扱うことができる。指定されたキーは、(適切な値とともに) 常にカスタマイゼーションバッファーに表示される。また *alist* に *key/value* を含めるか、除外するか、それとも無効にするかを指定するチェックボックスも一緒に表示される。ユーザーは `:options` キーワード引数で指定された値を変更できない。

`:options` キーワードにたいする引数は、*alist* 内の適切なキーにたいする仕様のリストであること。これらは通常は単純なアトムであり、それらは自身を意味します。たとえば:

```
:options '("foo" "bar" "baz")
```

これは名前が "foo"、"bar"、"baz" であるような 3 つの既知のキーがあることを指定し、それらは常に最初に表示される。

たとえば "bar" キーに対応する値を整数だけにするというように、特定のキーに対して値の型を制限したいときがあるかもしれない。これはリスト内でアトムのかわりにリストを使用することにより指定することができる。前述のように 1 つ目の要素はそのキー、2 つ目の要素は値の型を指定する。たとえば:

```
:options '("foo" ("bar" integer) "baz")
```

最後にキーが表示される方法を変更したいときもあるだろう。デフォルトでは `:options` キーワードで指定された特別なキーはユーザーが変更できないので、キーは単に `const` として表示される。しかしたとえばそれが関数バインディングをもつシンボルであることが既知なら、`function-item` のようにあるキーの表示のためにより特化した型を使用したいと思うかもしれない。これはキーにたいしてシンボルを使うかわりに、カスタマイゼーション型指定を使用することにより行うことができる。

```
:options '("foo"
           ((function-item some-function) integer)
           "baz")
```

多くの *alist* はコンスセルのかわりに 2 要素のリストを使用する。たとえば、

```
(defcustom cons-alist
  '(("foo" . 1) ("bar" . 2) ("baz" . 3))
  "Each element is a cons-cell (KEY . VALUE).")
```

のかわりに以下を使用する

```
(defcustom list-alist
  '(("foo" 1) ("bar" 2) ("baz" 3))
  "Each element is a list of the form (KEY VALUE).")
```

リストはコンスセルの最上位に実装されているため、上記の `list-alist` をコンスセルの `alist` (値の型が実際の値を含む 1 要素のリスト) として扱うことができる。

```
(defcustom list-alist '(("foo" 1) ("bar" 2) ("baz" 3))
  "Each element is a list of the form (KEY VALUE)."
  :type '(alist :value-type (group integer)))
```

listのかわりに groupを使用するのは、それが目的に適したフォーマットだという理由だけである。

同様に以下のようなトリックの類を用いることにより、より多くの値が各キー連づけられた alist を得ることができる:

```
(defcustom person-data '(("brian" 50 t)
                          ("dorith" 55 nil)
                          ("ken" 52 t))

  "Alist of basic info about people.
  Each element has the form (NAME AGE MALE-FLAG)."
  :type '(alist :value-type (group integer boolean)))
```

(plist :key-type key-type :value-type value-type)

このカスタマイゼーション型は alist(上記参照) と似ているが、(1) 情報がプロパティリスト (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照) に格納されていて、(2) key-type が省略された場合のデフォルトは sexpではなく symbolになる。

(choice alternative-types...)

値は *alternative-types*のうちのいずれかに適合しなければならない。たとえば (choice integer string) では整数か文字列が許容される。

カスタマイゼーションバッファでは、ユーザーはメニューを使用して候補を選択して、それらの候補にたいして通常の方法で値を編集できる。

通常はこの選択からメニューの文字列が自動的に決定される。しかし候補の中に :tag キーワードを含めることにより、メニューにたいして異なる文字列を指定できる。たとえば空白の数を意味する整数と、その通りに使用したいテキストにたいする文字列なら、以下のような方法でカスタマイゼーション型を記述したいと思うかもしれない

```
(choice (integer :tag "Number of spaces")
        (string :tag "Literal text"))
```

この場合のメニューは 'Number of spaces' と 'Literal text' を提示する。

const以外の nilが有効な値ではない選択肢には、:valueキーワードを使用して有効なデフォルト値を指定すること。Section 15.4.4 [Type Keywords], page 283 を参照のこと。

複数の候補によりいくつかの値が提供されるなら、カスタマイズは適合する値をもつ最初の候補を選択する。これは常にもっとも特異な型が最初で、もっとも一般的な型が最後にリストされるべきことを意味する。以下は適切な使い方の例である

```
(choice (const :tag "Off" nil)
        symbol (sexp :tag "Other"))
```

この使い方では特別な値 nilはその他のシンボルとは別に扱われ、シンボルは他の Lisp 式とは別に扱われる。

(radio element-types...)

これは choiceと似ているが、選択はメニューではなくラジオボタンで表示される。これは該当する選択にたいしてドキュメントを表示できる利点があるので、関数定数 (function-itemカスタマイゼーション型) の選択に適している場合がある。

(const value)

値は valueでなければならず他は許容されない。

constは主に choiceの中で使用される。たとえば (choice integer (const nil)) では整数か nilが選択できる。

choiceの中では:tagとともに constが使用される場合がある。たとえば、

```
(choice (const :tag "Yes" t)
        (const :tag "No" nil)
        (const :tag "Ask" foo))
```

これはtが yes、nilが no、fooが “ask” を意味することを示す。

(other value)

この選択肢は任意の Lisp 値にマッチできるが、ユーザーがこの選択肢を選択したら値 valueが選択される。

otherは主に choiceの最後の要素に使用される。たとえば、

```
(choice (const :tag "Yes" t)
        (const :tag "No" nil)
        (other :tag "Ask" foo))
```

これはtが yes、nilが no、それ以外は “ask” を意味することを示す。ユーザーが選択肢メニューから ‘Ask’を選択したら、値 fooが指定される。しかしその他の値 (t、nil、fooを除く) なら fooと同様に ‘Ask’が表示される。

(function-item function)

constと同様だが値が関数のときに使用される。これはドキュメント文字列も関数名と同じように表示する。ドキュメント文字列は:docで指定した文字列か function自身のドキュメント文字列。

(variable-item variable)

constと同様だが値が変数名のときに使用される。これはドキュメント文字列も変数名と同じように表示する。ドキュメント文字列は:docで指定した文字列か variable自身のドキュメント文字列。

(set types...)

値はリストでなければならず指定された typesのいずれかにマッチしなければならない。これはカスタマイゼーションバッファーではチェックリストとして表示されるので、typesはそれぞれ対応する要素を1つ、あるいは要素をもたない。同じ1つの typesにマッチするような、異なる2つの要素を指定することはできない。たとえば (set integer symbol)はリスト内で1つの整数、および/または1つのシンボルが許容されて、複数の整数や複数のシンボルは許容されない。結果として set内で integerのような特化していない型を使用するのは稀である。

以下のように const型は set内の typesでよく使用される:

```
(set (const :bold) (const :italic))
```

alist 内で利用できる要素を示すために使用されることもある:

```
(set (cons :tag "Height" (const height) integer)
      (cons :tag "Width" (const width) integer))
```

これによりユーザーにオプションで height と width の値を指定させることができる。

(repeat element-type)

値はリストでなければならず、リストの各要素は型 element-typeに適合しなければならない。カスタマイゼーションバッファーでは要素のリストとして表示され、‘[INS]’と ‘[DEL]’ボタンで要素の追加や削除が行われる。

(restricted-sexp :match-alternatives criteria)

これはもっとも汎用的な複合型の構築方法である。値は *criteria* を満足する任意の Lisp オブジェクト。*criteria* はリストで、リストの各要素は以下のうちのいずれかを満たす必要がある:

- 述語 — つまり引数は1つで、引数に応じて nil か非 nil のどちらかをリターンする関数。リスト内での述語の使用により、その述語が非 nil をリターンするようなオブジェクトが許されることを意味する。
- クォートされた定数 — つまり 'object。リスト内でこの要素は *object* 自身が許容される値であることを示す。

たとえば、

```
(restricted-sexp :match-alternatives
  (integerp 't 'nil))
```

これは整数、t、nil を正当な値として受け入れる。

カスタマイゼーションバッファは適切な値をそれらの入力構文で表示して、ユーザーはこれらをテキストとして編集できる。

以下は複合型でキーワード/値ペアとして使用できるキーワードのテーブルです:

:tag tag tagはユーザーとのコミュニケーションのために、その候補の名前として使用される。choice内に出現する型にたいして有用。

:match-alternatives criteria criteriaは可能な値とのマッチに使用される。restricted-sexp内でのみ有用。

:args argument-list 型構築の引数として *argument-list* の要素を使用する。たとえば (const :args (foo)) は (const foo) と等価である。明示的に :args と記述する必要があるのは稀である。なぜなら最後のキーワード/値ペアの後に続くものは何であれ、引数として認識されるからである。

15.4.3 リストへのスプライス

:inline機能により可変個の要素を、カスタマイゼーション型の list や vector の途中にスプライス (splice: 継ぎ足す) することができます。list や vector 記述を含む型にたいして :inline t を追加することによってこれを使用します。

list や vector 型の仕様は、通常は単一の要素型を表します。しかしエントリーが :inline t を含むなら、マッチする値は含まれるシーケンスに直接マージされます。たとえばエントリーが 3 要素のリストにマッチするなら、全体が 3 要素のシーケンスになります。これはバッククォート構文 (Section 10.3 [Backquote], page 147 を参照) の ',@' に類似しています。

たとえば最初の要素が baz で、残りの引数は 0 個以上の foo か bar でなければならないようリストを指定するには、以下のカスタマイゼーション型を使用します:

```
(list (const baz) (set :inline t (const foo) (const bar)))
```

これは (baz)、(baz foo)、(baz bar)、(baz foo bar) のような値にマッチします。

要素の型が choice なら、choice 自身の中で :inline を使用せずに、choice の選択肢 (の一部) の中で使用します。たとえば最初がファイル名で始まり、その後にシンボル t が 2 つの文字列を続けなければならないようリストにマッチさせるには、以下のカスタマイゼーション型を使用します:

```
(list file
```

```
(choice (const t)
  (list :inline t string string)))
```

選択においてユーザーが選択肢の1つ目を選んだ場合はリスト全体が2つの要素をもち、2つ目の要素は `t` になります。ユーザーが2つ目の候補を選んだ場合にはリスト全体が3つの要素をもち、2つ目と3つ目の要素は文字列でなければなりません。

ウィジェットは `:match-inline` 要素でインライン値がウィジェットにマッチするかどうかを告げる述語を指定できます。

15.4.4 型キーワード

カスタマイゼーション型内の型名シンボルの後にキーワード/引数ペアを指定できます。以下は使用できるキーワードとそれらの意味です:

`:value default`

デフォルト値を提供する。

その候補にたいして `nil` が有効な値でなければ、`:value` に有効なデフォルトを指定することが必須となる。

`choice` の内部の選択肢として出現する型にたいしてこれを使用するなら、ユーザーがカスタマイゼーションバッファ内のメニューでその選択肢を選択したときに使用するデフォルト値を最初に指定する。

もちろんオプションの実際の値がこの選択肢に適合するなら、`default` ではなく実際の値が表示される。

`:format format-string`

この文字列はその型に対応する値を記述するために、バッファに挿入される。`format-string` 内では以下の ‘%’ エスケープが利用できる:

‘%[button%]’

ボタンとしてマークされたテキスト `button` を表示する。`:action` 属性はユーザーがそれを呼び出したときに、そのボタンが何を行うか指定する。この属性の値は2つの引数 — ボタンが表示されるウィジェットとイベント — を受け取る関数である。

異なるアクションを行う2つの異なるボタンを指定する方法はない。

‘%{sample%}’

`:sample-face` により指定されたスペシャルフェイス内の `sample` を表示する。

‘%v’

そのアイテムの値を代替する。その値がどのように表示されるかはアイテムの種類と、(カスタマイゼーション型にたいしては) カスタマイゼーション型に依存する。

‘%d’

そのアイテムのドキュメント文字列を代替する。

‘%h’

‘%d’ と同様だが、ドキュメント文字列が複数行なら、ドキュメント文字列全体か最初の行だけかを制御するボタンを追加する。

‘%t’

その位置でタグに置き換える。`:tag` キーワードでタグを指定する。

‘%%’

リテラル ‘%’ を表示する。

`:action action`

ユーザーがボタンをクリックしたら `action` を実行する。

- `:button-face face`
 ‘%[...]’で表示されたボタンテキストにたいして、フェイス *face* (フェイス名、またはフェイス名のリスト) を使用する。
- `:button-prefix prefix`
`:button-suffix suffix`
 これらはボタンの前か後に表示されるテキストを指定する。以下が指定できる:
- `nil` テキストは挿入されない。
 - 文字列 その文字列がリテラルに挿入される。
 - シンボル そのシンボルの値が使用される。
- `:tag tag` この型に対応する値 (または値の一部) にたいするタグとして *tag* (文字列) を使用する。
- `:doc doc` この型に対応する値 (か値の一部) にたいするドキュメント文字列として *doc* を使用する。これが機能するためには `:format` にたいする値を指定して、その値にたいして ‘%d’ か ‘%h’ を使用しなければならない。
 ある型にたいしてドキュメント文字列を指定するのは `choice` 内の選択肢の型や、他の複合型の一部について情報を提供するのが通常のリ由。
- `:help-echo motion-doc`
`widget-forward` や `widget-backward` でこのアイテムに移動したときに、エコーエリアに文字列 *motion-doc* を表示する。さらにマウスの `help-echo` 文字列として *motion-doc* が使用され、これには実際にはヘルプ文字列を生成するために評価される関数がフォームを指定できる。もし関数ならそれは1つの引数 (そのウィジェット) で呼び出される。
- `:match function`
 値がその型にマッチするか判断する方法を指定する。対応する値 *function* は2つの引数 (ウィジェットと値) を受け取る関数であり、値が適切なら非 `nil` をリターンすること。
- `:match-inline function`
 インライン値がその型にマッチするか判断する方法を指定する。対応する値 *function* は2つの引数 (ウィジェットとインライン値) を受け取る関数であり、値が適切なら非 `nil` をリターンすること。インライン値に関する詳細な情報は Section 15.4.3 [Splicing into Lists], page 282 を参照のこと。
- `:validate function`
 入力にたいして検証を行う関数を指定する。*function* は引数としてウィジェットを受け取り、そのウィジェットのカルレント値がウィジェットにたいして有効なら `nil` をリターンすること。それ以外なら無効なデータを含むウィジェットをリターンして、そのウィジェットの `:error` プロパティに、そのエラーを記述する文字列をセットすること。
- `:type-error string`
string は値がなぜ `:match` 関数で判定されるような値にマッチしないかを説明する文字列であること。`:match` 関数が `nil` をリターンした際には、ウィジェットの `:error` プロパティが *string* にセットされる。

15.4.5 新たな型の定義

前のセクションでは、`defcustom` にたいして型の詳細な仕様を作成する方法を説明しました。そのような型仕様に名前を与えたい場合があるかもしれませんが、理解しやすいケースとしては、多くのユー

ザーオプションに同じ型を使用する場合などです。各オプションにたいして仕様を繰り返すよりその型に名前を与えて、`defcustom`それぞれにその名前を使用することができます。他にもユーザーオプションの値が再帰的なデータ構造のケースがあります。あるデータ型がそれ自身を参照できるようにするためには、それが名前をもつ必要があります。

カスタマイゼーション型はウィジェットとして実装されているため、新しいカスタマイゼーション型を定義するには、新たにウィジェット型を定義します。ここではウィジェットインターフェイスの詳細は説明しません。Section “Introduction” in *The Emacs Widget Library* を参照してください。かわりにシンプルな例を用いて、カスタマイゼーション型を新たに定義するために必要な最小限の機能について説明します。

```
(define-widget 'binary-tree-of-string 'lazy
  "A binary tree made of cons-cells and strings."
  :offset 4
  :tag "Node"
  :type '(choice (string :tag "Leaf" :value "")
                (cons :tag "Interior"
                      :value (" " . " ")
                      binary-tree-of-string
                      binary-tree-of-string)))

(defcustom foo-bar ""
  "Sample variable holding a binary tree of strings."
  :type 'binary-tree-of-string)
```

新しいウィジェットを定義するための関数は `define-widget` と呼ばれます。1つ目の引数は新たなウィジェット型にしたいシンボルです。2つ目の引数は既存のウィジェットを表すシンボルで、新しいウィジェットではこの既存のウィジェットと異なる部分を定義することになります。新たなカスタマイゼーション型を定義する目的にたいしては `lazy` ウィジェットが最適です。なぜならこれは `defcustom` にたいするキーワード引数と同じ構文と名前でもキーワード引数 `:type` を受け取るからです。3つ目の引数は新しいウィジェットにたいするドキュメント文字列です。この文字列は `M-x widget-browse RET binary-tree-of-string RET` コマンドで参照することができます。

これらの必須の引数の後にキーワード引数が続きます。もっとも重要なのは `:type` で、これはこのウィジェットにマッチさせたいデータ型を表します。上記の例では `binary-tree-of-string` は文字列、または `car` と `cdr` が `binary-tree-of-string` であるようなコンスセルです。この定義中でのウィジェット型への参照に注意してください。 `:tag` 属性はユーザーインターフェイスでウィジェット名となる文字列、 `:offset` 引数はカスタマイゼーションバッファーでのツリー構造の外観で、子ノードと関連する親ノードの間に4つのスペースを確保します。

`defcustom` は通常のカスタマイゼーション型に使用される方法で新しいウィジェットを表示します。

`lazy` という名前の由来は、他のウィジェットではそれらがバッファーでインスタンス化されるとき、他の合成されたウィジェットが下位のウィジェットを内部形式に変換するからです。この変換は再帰的なので、下位のウィジェットはそれら自身の下位ウィジェットへと変換されます。データ構造自体が再帰的なら、その変換は無限再帰 (infinite recursion) となります。`lazy` ウィジェットは、 `:type` 引数を必要なときだけ変換することによってこの再帰を防ぎます。

15.5 カスタマイゼーションの適用

以下の関数には変数とフェイスにたいして、そのユーザーのカスタマイゼーション設定をインストールする役目をもちます。それらの関数はユーザーが `Customize` インターフェイスで `Save for future`

sessions'を呼び出したとき、次回の Emacs 起動時に評価されるように custom-set-variables フォーム、および/または custom-set-faces フォームがカスタムファイルに書き込まれることによって効果をもたらす。

custom-set-variables &rest args [Function]

この関数は *args*により指定された変数のカスタマイゼーションをインストールする。*args*内の引数はそれぞれ、以下のようなフォームであること

```
(var expression [now [request [comment]]])
```

*var*は変数名 (シンボル)、*expression*はカスタマイズされた値に評価される式である。

この custom-set-variables呼び出しより前に *var*にたいして defcustom フォームが評価されたら即座に *expression*が評価されて、その変数の値にその結果がセットされる。それ以外ならその変数の saved-value プロパティに *expression*が格納されて、これに関係する defcustom が呼び出されたとき (通常はその変数を定義するライブラリーが Emacs にロードされたとき) に評価される。

now、*request*、*comment* エントリーは内部的な使用に限られており、省略されるかもしれない。*now*がもし非 nil なら、たとえその変数の defcustom フォームが評価されていない場合でも、その変数の値がそのときセットされる。*request*は即座にロードされる機能のリストである (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照)。*comment*はそのカスタマイゼーションを説明する文字列。

custom-set-faces &rest args [Function]

この関数は *args*により指定されたフェイスのカスタマイゼーションをインストールする。*args*内の引数はそれぞれ以下のようなフォームであること

```
(face spec [now [comment]])
```

*face*はフェイス名 (シンボル)、*spec*はそのフェイスにたいするカスタマイズされたフェイス仕様 (Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照)。

now、*request*、*comment* エントリーは内部的な使用に限られており、省略されるかもしれない。*now*がもし非 nil なら、たとえ defface フォームが評価されていない場合でも、そのフェイス仕様がそのときセットされる。*comment*はそのカスタマイズを説明する文字列。

15.6 Custom テーマ

Custom テーマ (*Custom themes*) とはユニットとして有効や無効にできるセッティングのコレクションです。Section “Custom Themes” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。Custom テーマはそれぞれ Emacs Lisp ソースファイルにより定義され、それらはこのセクションで説明する慣習にしたがう必要があります (Custom テーマを手作業で記述するかわりに、Customize 風のインターフェイスを使用して作成することもできる。Section “Creating Custom Themes” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

Custom テーマファイルは *foo-theme.el* のように命名すること。ここで *foo* はテーマの名前。このファイルでの最初の Lisp フォームは deftheme の呼び出しで、最後のフォームは provide-theme にすること。

deftheme theme &optional doc &rest properties [Macro]

このマクロは Custom テーマの名前として *theme* (シンボル) を宣言する。オプション引数 *doc* は、そのテーマを説明する文字列であること。この文字列はユーザーが describe-theme コマンドを呼び出したとき、'*Custom Themes*' バッファで ? をタイプしたときに表示される。残りの引数 *properties* テーマの属性を含んだプロパティリストを渡すために使用される。

サポートされている属性は以下のとおり:

- `:family` テーマがどの“ファミリー (family)”に属するかを示すシンボル。テーマのファミリーとは、フレームのバックグラウンドのライト (light: 明るい) とダーク (dark: 暗い) を意図したフェイスカラーのように、似ているがマイナーな側面は異なるテーマセットのこと。
- `:kind` シンボル。テーマが有効かつこのプロパティの値が `color-scheme` なら、テーマを切り替えるためにコマンド `theme-choose-variant` は同じファミリーに属する他の利用可能なテーマを探す。現在のところ他の値は指定されておらず、使用するべきではない。
- `:background-mode`
lightかdarkいずれかのシンボル。この属性は現在のところ使用されていないが依然として指定はする必要がある。

2つの特別なテーマ名は禁止されている (使用するとエラーになる)。`user`はそのユーザーの直接的なカスタマイズ設定を格納するためのダミーのテーマである。そして `changed` は Customize システムの外部で行われた変更を格納するためのダミーのテーマである。

`provide-theme theme` [Macro]

このマクロは完全に仕様が定められたテーマ名 `theme` を宣言する。

`deftheme` と `provide-theme` の違いは、そのテーマセッティングを規定する Lisp フォームです (通常は `custom-theme-set-variables` の呼び出し、および/または `custom-theme-set-faces` の呼び出し)。

`custom-theme-set-variables theme &rest args` [Function]

この関数は Custom テーマ `theme` の変数のセッティングを規定する。`theme` はシンボル。`args` 内の各引数はフォームのリスト。

```
(var expression [now [request [comment]]])
```

ここでリストエントリは `custom-set-variables` のときと同じ意味をもつ。Section 15.5 [Applying Customizations], page 285 を参照のこと。

`custom-theme-set-faces theme &rest args` [Function]

この関数は Custom テーマ `theme` のフェイスのセッティングを規定する。`theme` はシンボル。`args` 内の各引数はフォームのリスト。

```
(face spec [now [comment]])
```

ここでリストエントリは `custom-set-faces` のときと同じ意味をもつ。Section 15.5 [Applying Customizations], page 285 を参照のこと。

原則的にテーマファイルは他の Lisp フォームを含むこともでき、それらはそのテーマがロードされる時に評価されるでしょうが、これは悪いフォームです。悪意のあるコードを含むテーマのロードを防ぐために最初に非ビルトインテーマをロードする前に、Emacs はソースファイルを表示してユーザーに確認を求めます。このようにテーマは通常のバイトコンパイルは行わずに、Emacs がテーマをロードする際には通常はソースファイルが優先されます。

以下の関数は、テーマをプログラマ的に有効または無効にするのに有用です:

`custom-theme-p theme` [Function]

この関数は `theme` (シンボル) が Custom テーマの名前 (たとえばそのテーマが有効かどうかにかかわらず、Custom テーマが Emacs にロードされている) なら非 `nil` をリターンする。それ以外は `nil` をリターンする。

`custom-known-themes` [Variable]

この変数の値は Emacs にロードされたテーマのリストである。テーマはそれぞれ Lisp シンボル (テーマ名) により表される。この変数のデフォルト値は 2 つのダミーテーマ (`user changed`) を含む。`changed` テーマには Custom テーマが適用される前に行われたセッティング (たとえば Custom の外部での変数のセット) が格納されている。`user` テーマにはそのユーザーがカスタマイズして保存したセッティングが格納されている。`deftheme` マクロで宣言されたすべての追加テーマは、このリストの先頭に追加される。

`load-theme theme &optional no-confirm no-enable` [Command]

この関数は *theme* という名前の Custom テーマを、変数 `custom-theme-load-path` で指定されたディレクトリーから探して、ソースファイルからロードする。Section “Custom Themes” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。またそのテーマの変数とフェイスのセッティングが効果を及ぼすようにテーマを *enables* にする (オプション引数 *no-enable* が `nil` の場合)。さらにオプション引数 *no-confirm* が `nil` なら、そのテーマをロードする前にユーザーに確認を求める。

`require-theme feature &optional noerror` [Function]

この関数は *feature* を provide するファイルを `custom-theme-load-path` から検索してロードする。これは関数 `require` (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照) と似ているが、`load-path` (Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照) ではなく `custom-theme-load-path` を検索する点が異なるこれは Lisp サポートファイルおロードを要する Custom テーマにおいて、`require` が不適切な際に有用かもしれない。

カレントの Emacs セッションにおいて `featurep` に照らして *feature* (シンボル) がまだ与えられていなければ、`require-theme` は `custom-theme-load-path` で指定されたディレクトリー内から、*feature* に `‘.elc’`、次に `‘.el’` のサフィックスを追加した名前をもつファイルを検索する。

feature を provide するファイルが見つかりロードに成功すると、`require-theme` は *feature* をリターンする。オプション引数 *noerror* は検索やロードの失敗時に何が発生するかを決定する。`nil` ならこの関数はエラーをシグナルして、それ以外なら `nil` をリターンする。ファイルのロードには成功しても *feature* を `lprovide` しない場合には、`require-theme` はエラーをシグナルする (これは抑止不可)。

`enable-theme theme` [Command]

この関数は *theme* という名前の Custom テーマを有効にする。そのようなテーマがロードされていなければ、エラーをシグナルする。

`disable-theme theme` [Command]

この関数は *theme* という名前の Custom テーマを無効にする。テーマはロードされたまま残るので、続けて `enable-theme` を呼び出せばテーマは再び有効になる。

16 ロード

Lisp コードのファイルをロードすることは、その内容を Lisp オブジェクト形式で Lisp 環境に取り込むことを意味します。Emacs はファイルを探してオープンして、テキストを読み込んで各フォームを評価してから、そのファイルをクローズします。そのようなファイルは *Lisp ライブラリー (Lisp library)* とも呼ばれます。

`eval-buffer`関数がバッファ内のすべての式を評価するのと同様に、`load` 関数はファイル内のすべての式を評価します。異なるのは Emacs バッファ内のテキストではなく、`load` 関数はディスク上で見つかったファイル内のテキストを読み込んで評価することです。

ロードされたファイルは、ソースコードかバイトコンパイルされたコードとして Lisp 式を含んでいなければなりません。このファイル内の各フォームはトップレベルフォーム (*top-level form*) と呼ばれます。ロード可能なファイル内のフォームにたいする特別なフォーマットはありません。ファイル内のフォームはどれも同じように直接バッファにタイプされて、そこで評価されるでしょう (実際ほとんどのコードはこの方法でテストされる)。多くの場合はそのフォームは関数定義と変数定義です。

Emacs はコンパイルされたダイナミックモジュールも同様にロードできます。これは Emacs Lisp プログラム内で、Emacs Lisp で記述されたパッケージと同様に使用するための、追加機能を提供する共有ライブラリーです。ダイナミックモジュールのロード時に、Emacs はそのモジュールが実装する必要がある特殊な名前の初期化関数を呼び出して、Emacs Lisp プログラムに追加の関数と変数を公開します。

特定の Emacs プリミティブで必要となるとあらかじめ判明している外部ライブラリーのオンデマンドローディングについては、Section 42.21 [Dynamic Libraries], page 1266 を参照してください。

16.1 プログラムがロードを行う方法

Emacs Lisp にはロードのためのインターフェイスがいくつかあります。たとえば `autoload` はファイル内で定義された関数にたいしてプレースホルダーとなるオブジェクトを作成します。この関数はオートロードされる関数を呼び出すために、ファイルからその関数の実際の定義の取得を試みます (Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照)。`require` はファイルがまだロードされていない場合にファイルをロードします (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照)。これらすべての関数は処理を行うために最終的に `load` を呼び出します。

`load filename &optional missing-ok nomessage nosuffix must-suffix` [Function]
この関数は Lisp コードのファイルを見つけてオープンして、その中のすべてのフォームを評価してそのファイルをクローズする。

`load` はまずファイルを見つけるために、`filename.elc` という名前、つまり `filename` に拡張子 `‘.elc’` を足した名前のファイルを探す。このようなファイルが存在して、かつネイティブコンパイル (Chapter 18 [Native Compilation], page 318 を参照) のサポートつきで Emacs がコンパイルされていれば、`load` は対応する `‘.eln’` を探して、見つかったら `filename.elc` のかわりにそのファイルを見つからなければ `filename.elc` をロードする (そして見つからなかった `‘.eln’` を生成するためにバックグラウンドでネイティブコンパイルを開始してコンパイルしたファイルをロードする)。`filename.elc` というファイルが存在しなければ、`load` は `filename.el` という名前のファイルを探す。このファイルが存在したらそれをロードする。Emacs がダイナミックモジュール (Section 16.11 [Dynamic Modules], page 305 を参照) のサポートつきでコンパイルされていれば、次に `load` は `filename.ext` という名前のファイルを探す。ここで `ext` は共有ライブラリーのシステム依存のファイル名拡張子である (GNU

および Unix システムでは `'.so'`)。最後に、もしこれらの名前がいずれも見つからなければ、`load` は何も付け足さない `filename` という名前のファイルを探してそれが存在したらロードする (`load` 関数に `filename` を認識する賢さはない。 `foo.el.el` のような正しくない名前のファイルでも、 `(load "foo.el")` を評価してそれを見つけてしまうだろう)。

Auto Compression モードが有効 (残念ながらデフォルトでは有効) なら、`load` は他のファイル名を試みる前に圧縮されたバージョンのファイル名を探すのでファイルを見つけることができない。圧縮されたファイルが存在したら、それを解凍してロードする。`load` はファイル名に `jka-compr-load-suffixes` 内の各サフィックスを足して圧縮されたバージョンを探す。この変数の値は文字列のリストでなければならない。標準的な値は `(".gz")`。

オプション引数 `nosuffix` が非 `nil` なら、`load` はサフィックス `'.elc'` と `'.el'` のロードを試みない。この場合はロードしたいファイルの正確な名前を指定しなければならない。ただし Auto Compression モードが有効なら `load` は圧縮されたバージョンを探すために、`jka-compr-load-suffixes` を使用する。正確なファイル名を指定して、`nosuffix` に `t` を使用することにより、`foo.el.el` のような名前のファイルにたいするロードの試みを抑止できる。

オプション引数 `must-suffix` が非 `nil` の場合、ロードに使用されるファイルの名前に明示的にディレクトリー名が含まれていなければ、`load` はファイル名が `'.el'` が `'.elc'`、または共有ライブラリーの拡張子で終わること (もしかしたら圧縮による拡張子が付加されているかもしれない) を要求する。

オプション `load-prefer-newer` が非 `nil` なら、`load` はサフィックスを検索するとき、どんなファイル (`'.elc'`、`'.el'` 等) であっても、もっとも最近変更されたファイルのバージョンを選択する。この場合には、ネイティブコンパイルされた `'.eln'` があっても、`load` はそれをロードしない。

`filename` が `foo` や `baz/foo.bar` のような相対ファイル名なら、`load` は変数 `load-path` を使用してそのファイルを探す。これは `load-path` 内にリストされた各ディレクトリーに `filename` を追加して、最初に見つかった名前のマッチするファイルをロードする。デフォルトディレクトリーを意味する `nil` が `load-path` で指定されたときだけ、カレントデフォルトディレクトリーを試みる。`load` は `load-path` 内の最初のディレクトリーで利用可能な 3 つのサフィックスすべてを試行してから、2 つ目のディレクトリーで 3 つのサフィックスすべてを試行する、... というようにファイルを探す。Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照のこと。

最終的に見つかったファイル、および Emacs がそのファイルを見つけたディレクトリーが何であれ、Emacs はそのファイル名を変数 `load-file-name` の値にセットする。

`foo.elc` が `foo.el` より古いと警告されたら、それは `foo.el` のリコンパイルを考慮すべきことを意味する。Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照のこと。

(コンパイルされていない) ソースファイルをロードしたとき、Emacs がファイルを `visit` したときと同じように `load` は文字セットの変換を行う。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照のこと。

コンパイルされていないファイルをロードするとき、Emacs はそのファイルに含まれるすべてのマクロ (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照) を展開する。わたしたちはこれを *eager* マクロ展開 (*eager macro expansion*) と呼んでいる。(関連するコードを実行するまで展開を延期しないで) これを行うことにより、コンパイルされていないコードの実行スピードが明らかに向上する。循環参照によりこのマクロ展開を行うことができないときもある。これの一番簡単な例は、ロードしようとしているファイルが他のファイルで定義されているマクロを参照しているが、そのファイルはロードしようとしているファイルを必要としている場合である。Emacs は問題の詳細を与えるために、(*'Eager macro-expansion skipped due to cycle...'*) というエラーを報告するだろう。これが起こらないようにするためには、コードのリストラクチャリン

グ (restructuring: 再構築) が必要となる。コンパイル済みのファイルのロードではマクロの展開は行われない (コンパイル時に既に行われているため)。Section 14.3 [Compiling Macros], page 263 を参照のこと。

`nomessage` が非 `nil` でなければ、エコーエリアに ‘Loading foo...’ や ‘Loading foo...done’ のようなメッセージがロードの間に表示される。ネイティブコンパイルされた ‘.eln’ ファイルをロードしたら、メッセージでその旨を伝える。

ファイルをロードする間のハンドルされないエラーはロードを終了させる。autoload のためのロードの場合、ロードの間に定義された任意の関数定義は元に戻される。

`load` がロードするファイルを見つけられなかった場合には、通常は (‘Cannot open load file filename’ のメッセージとともに) `file-error` がシグナルされる。しかし `missing-ok` が非 `nil` なら `load` は単に `nil` をリターンする。

式の読み取りにたいして `load` が `read` のかわりに使用する関数を指定するために、変数 `load-read-function` を使用できる。以下を参照されたい。

ファイルが正常にロードされたら、`load` は `t` をリターンする。

`load-file filename` [Command]

このコマンドはファイル `filename` をロードする。`filename` が相対ファイル名のなら、それはカレントデフォルトディレクトリーを指定したとみなされる。このコマンドは `load-path` を使用せず、サフィックスの追加もしない。しかし (Auto Compression モードが有効なら) 圧縮されたバージョンの検索を行う。ロードするファイル名を正確に指定したければ、このコマンドを使用すること。

`load-library library` [Command]

このコマンドは `library` という名前のライブラリーをロードする。このコマンドは引数を読み取る方法がインタラクティブであることを除き `load` と同じ。Section “Lisp Libraries” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`load-in-progress` [Variable]

この変数は Emacs がファイルをロード中なら非 `nil`、それ以外は `nil` である。

`load-file-name` [Variable]

このセクションの最初に説明した検索で Emacs がファイルを見つけて、そのファイルをロード中のとき、この変数の値はそのファイルの名前である。

`load-read-function` [Variable]

この変数は `load` と `eval-region` が式を読み取るために、`read` のかわりに使用する関数を指定する。指定する関数は `read` と同様、引数が 1 つの関数であること。

デフォルトではこの変数の値は `read`。Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照のこと。

この変数を使用するかわりに別の新たな方法を使用するほうが明確である。それは `eval-region` の `read-function` 引数にその関数を渡す方法である。[Eval], page 149 を参照のこと。

Emacs のビルドで `load` がどのように使用されているかについての情報は、Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照のこと。

16.2 ロードでの拡張子

ここでは load が試行するサフィックスについて、技術的な詳細を説明します。

load-suffixes [Variable]

これは (ソースまたはコンパイル済みの) Emacs Lisp ファイルを示すサフィックスのリストである。空の文字列が含まないこと。load は指定されたファイル名に Lisp ファイルのサフィックスを追加するときに、これらのサフィックスを使用する。標準的な値は (".elc" ".el") で、これは前のセクションで説明した振る舞いとなる。

load-file-rep-suffixes [Variable]

これは同じファイルにたいして異なる表現を示すサフィックスのリストである。このリストは空の文字列から開始されること。load はファイルを検索するときは、他のファイルを検索する前にこのリストのサフィックスを順番にファイル名に追加する。

Auto Compression モードを有効にすることにより jka-compr-load-suffixes のサフィックスがこのリストに追加され、無効にすると再びリストから取り除かれる。load-file-rep-suffixes の標準的な値は、Auto Compression モードが無効なら ("")。jka-compr-load-suffixes の標準的な値が (".gz") であることを考慮すると、Auto Compression モードが有効な場合の load-file-rep-suffixes の標準的な値は (" " ".gz") である。

get-load-suffixes [Function]

この関数は *must-suffix* 引数が非 nil のときは、load が試みるべきすべてのサフィックスを順番にしたがったリストでリターンする。この関数は load-suffixes と load-file-rep-suffixes の両方を考慮する。load-suffixes、jka-compr-load-suffixes、load-file-rep-suffixes がすべて標準的な値の場合、この関数は Auto Compression モードが有効なら (".elc" ".elc.gz" ".el" ".el.gz")、無効なら (".elc" ".el") をリターンする。

まとめると、load は通常まず (get-load-suffixes) の値のサフィックスを試み、次に load-file-rep-suffixes を試みる。nosuffix が非 nil なら前者がスキップされ、must-suffix が非 nil なら後者がスキップされる。

load-prefer-newer [User Option]

このオプションが非 nil なら、ファイルが見つかった最初のサフィックスで停止せずに、load はすべてのサフィックスをテストして、一番新しいファイルを使用する。

16.3 ライブラリー検索

Emacs が Lisp ライブラリーをロードするときは、変数 load-path により指定されるディレクトリー内のライブラリーを検索します。

load-path [Variable]

この変数の値は load でファイルをロードするとき検索するディレクトリーのリスト。リストの各要素は文字列 (ディレクトリーでなければならない)、または nil (カレントワーキングディレクトリーを意味する)。

Emacs は起動時にいくつかのステップにより load-path の値をセットアップします。まず Emacs のコンパイル時にセットされたデフォルトの場所から、自身の Lisp ファイルを含むディレクトリーを探します。Emacs はこのディレクトリーを lisp-directory に保存します。このディレクトリーには、通常なら *.elc やその種のファイルがインストールされています。

```
"/usr/local/share/emacs/version/lisp"
```

ここで *version* とは Emacs のバージョンのことです (以降の例では `/usr/local` をあなたがインストールした Emacs に合わせてインストール先に置き換えること)。これらのディレクトリーとサブディレクトリーには、Emacs に付属している標準 Lisp ファイルが含まれています。Emacs が自身の Lisp ファイルを見つけられなければ、正常に起動しないでしょう。

Emacs をビルドしたディレクトリーの Emacs (つまりまだインストールしていない実行可能ファイル) を起動した場合には、そのファイルをビルドしたソースを含むディレクトリーにあるサブディレクトリー `lisp` をかわりに用いて `lisp-directory` を初期化します。

Emacs はその後この `lisp-directory` で `load-path` を初期化します。ソースとは別のディレクトリーで Emacs をビルドした場合にも、そのビルドしたディレクトリーのサブディレクトリー `lisp` を追加します。

これらのディレクトリーは上記 2 つの変数に絶対ファイル名として格納されています。

`--no-site-lisp` オプションで Emacs を起動した場合を除き、`load-path` の先頭にさらに 2 つの `site-lisp` を追加する。これらはローカルにインストールされた Lisp ファイルで、通常は:

```
"/usr/local/share/emacs/version/site-lisp"
```

および

```
"/usr/local/share/emacs/site-lisp"
```

1 つ目は Emacs のカレントの *version* 用にローカルにインストールされたファイル、2 つ目は Emacs のすべてのバージョンの Emacs が使うことを意図したローカルにインストールされたファイルです (アンインストールされた Emacs が実行中の場合には、もしあればソースディレクトリーとビルドディレクトリーのサブディレクトリー `site-lisp` も追加されるが、通常はソースとビルドしたディレクトリーにサブディレクトリー `site-lisp` は含まれていない)。

環境変数 `EMACSLLOADPATH` がセットされていたら、上述の初期化プロセスが変更される。Emacs はこの環境変数の値にもとづいて `load-path` を初期化する。

`EMACSLLOADPATH` の構文は `PATH` で使用される構文と同様。ディレクトリーは `‘:’` (オペレーティングシステムによっては `‘;’`) で区切られる。以下は (sh スタイルのシェルから) `EMACSLLOADPATH` 変数をセットする例である:

```
export EMACSLLOADPATH=/home/foo/.emacs.d/lisp:
```

環境変数の値内の空の要素は (上記例の末尾の `‘:’` に注目) 末尾、先頭、中間のいずれにあるかに関わらず、標準の初期化処理により決定される `load-path` のデフォルト値に置き換えられる。そのような空要素が存在しなければ `EMACSLLOADPATH` により `load-path` 全体が指定される。空要素、または標準の Lisp ファイルを含むディレクトリーへの明示的なパスのいずれかを含めなければならない。さもないと Emacs が関数を見つけられなくなる (`load-path` を変更する他の方法は、Emacs 起動時にコマンドラインオプション `-L` を使用する方法である。以下参照)。

`load-path` 内の各ディレクトリーにたいして、Emacs はそのディレクトリーがファイル `subdirs.el` を含むか確認して、もしあればそれをロードする。`subdirs.el` ファイルは、`load-path` のディレクトリーにたいして任意のサブディレクトリーを追加するためのコードが含まれており、Emacs がビルド/インストールされたときに作成される。サブディレクトリーと複数階層下のレベルのサブディレクトリーの両方が直接追加される。ただし名前の最初が英数字でないディレクトリー、名前が RCS または CVS のディレクトリー、名前が `.nosearch` というファイルを含むディレクトリーは除外される。

次に Emacs はコマンドラインオプション `-L` (Section “Action Arguments” in *The GNU Emacs Manual* を参照) で指定したロードディレクトリーを追加する。もしあればオプションパッケージ (Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 を参照) がインストールされた場所も追加する。

init ファイル (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照) で load-path に 1 つ以上のディレクトリーを追加するコードを記述するのは一般的に行なわれている。たとえば:

```
(push "~/emacs.d/lisp" load-path)
```

push の説明については Section 5.5 [List Variables], page 82 を参照してください。

Emacs のダンプには load-path の特別な値を使用する。ダンプされた Emacs をカスタマイズするために site-load.el が site-init.el を使用する場合、これらのファイルが行った load-path にたいする変更はすべてダンプ後に失われる。

lisp-directory [Variable]

この変数には Emacs が自身の *.el および *.elc ファイルを保持するディレクトリーを命名する文字列が格納されている。これは通常なら Emacs のインストールツリーにおいてこれらのファイルが配置される場所になるが、ビルドディレクトリーから Emacs を実行した場合にはその Emacs をビルドしたソースディレクトリーのサブディレクトリー lisp を指す文字列になる。

locate-library *library* **&optional** *nosuffix path interactive-call* [Command]

このコマンドはライブラリー *library* の正確なファイル名を探す。load と同じ方法でライブラリーを検索を行い、引数 *nosuffix* も load の場合と同じ意味をもつ。*library* に指定する名前にはサフィックス '.elc' または '.el' を追加しないこと。

path が非 nil なら load-path のかわりにそのディレクトリーのリストが使用される。

locate-library がプログラムから呼び出されたときはファイル名を文字列としてリターンする。ユーザーがインタラクティブに locate-library を実行したときは、引数 *interactive-call* が t となり、これは locate-library にたいしてファイル名をエコーエリアに表示するよう指示する。

list-load-path-shadows **&optional** *stringp* [Command]

このコマンドはシャドー (*shadowed*) された Emacs Lisp ファイルを表示する。シャドーされたファイルとは、load-path のディレクトリーに存在するにも関わらず、load-path のディレクトリーリスト内で前の位置にある他のディレクトリーに同じ名前のファイルが存在するため、通常はロードされないファイルのことである。

たとえば以下のように load-path がセットされていたとする

```
(" /opt/emacs/site-lisp" " /usr/share/emacs/29.1/lisp")
```

そして両方のディレクトリーに foo.el という名前のファイルがあるとする。この場合、(require 'foo) は決して 2 つ目のディレクトリーのファイルをロードしない。このような状況は Emacs がインストールされた方法に問題があることを示唆する。

Lisp から呼び出されると、この関数はシャドーされたファイルリストをバッファー内に表示するかわりに、そのメッセージをプリントする。オプション引数 *stringp* が非 nil なら、かわりにシャドーされたファイルを文字列としてリターンする。

ネイティブコンパイルのサポート付きで Chapter 18 [Native Compilation], page 318 を参照がコンパイルされている場合には、Emacs は load-path の検索時にバイトコンパイル済みの '.elc' ファイルを見つけた際に、それに対応するネイティブコンパイル済みコードを保持する '.eln' を探します。ネイティブコンパイル済みファイルは native-comp-eln-load-path にリストされたディレクトリーから検索されます。

native-comp-eln-load-path [Variable]

この変数は Emacs がネイティブコンパイル済み '.eln' ファイルを探すディレクトリーのリストを保持する。絶対ファイル名ではないリスト内のファイル名は、invocation-directory

(Section 42.3 [System Environment], page 1234 を参照) と相対的なファイル名に解釈される。このリストの最後のディレクトリーはシステムディレクトリー (Emacs のビルドおよびインストール手続きで ‘.eln’ がインストールされるディレクトリー) である。このリストの各ディレクトリーにたいして、Emacs のバージョンとカレントのネイティブコンパイルの ABI に応じた 8 文字のハッシュから構成される名前のサブディレクトリーで、Emacs は ‘.eln’ ファイルを探す。このサブディレクトリー名は変数 `comp-native-version-dir` に格納されている。

16.4 非 ASCII 文字のロード

Emacs Lisp プログラムが非 ASCII 文字の文字列定数を含むとき、Emacs はそれらをユニバイト文字列かマルチバイト文字列のいずれかで表現する場合があります。どちらの表現が使用されるかは、そのファイルがどのように Emacs に読み込まれたかに依存します。マルチバイト表現へのデコーディングとともに読み込まれた場合、Lisp プログラム内のテキストはマルチバイトのテキストとなり、ファイル内の文字列定数はマルチバイト文字列になります。(たとえば) Latin-1 文字を含むファイルをデコーディングなしで読み込むと、そのプログラムのテキストはユニバイトのテキストとなり、ファイル内の文字列定数はユニバイト文字列になります。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照してください。

マルチバイト文字列がユニバイトバッファに挿入される時は自動的にユニバイトに変換されるため、大部分の Emacs Lisp プログラムにおいて、マルチバイト文字列が非 ASCII 文字列であるという事実を意識させないようにするべきです。しかしこれが行われことにより違いが生じる場合には、ローカル変数セクションに ‘coding: raw-text’ と記述することにより、特定の Lisp ファイルを強制的にユニバイトとして解釈させることができます。この識別子により、そのファイルは無条件でユニバイトとして解釈されます。これは `?vliteral` で記述された非 ASCII 文字にキーバインドするとき重要になります。

16.5 autoload

オートロード (*autoload*: 自動ロード) の機能により、定義されているファイルをロードすることなく関数やマクロの存在を登録できます。関数の最初の呼び出しで実際の定義およびその他の関連するコードをインストールするために適切なライブラリーを自動的にロードして、すべてがすでにロードされていたかのように実際の定義を実行します。関数やマクロのドキュメントの参照 (Section 25.1 [Documentation Basics], page 579 を参照)、変数名や関数名の補完 (以下の Section 16.5.1 [Autoload by Prefix], page 298 を参照) によってもオートロードが発生します。

オートロードされた関数をセットアップするには 2 つの方法があります。それは `autoload` を呼び出す方法と、ソースの実際の定義の前に “マジック” コメントを記述する方法です。`autoload` はオートロードのための低レベルのプリミティブです。任意の Lisp プログラムが、任意のタイミングで `autoload` を呼び出すことができます。Emacs とともにインストールされるパッケージにとって、マジックコメントは関数をオートロードできるようにするための一番便利な方法です。そのコメント自身は何も行いませんが、コマンド `loaddefs-generate` にたいするガイドの役目を果たします。このコマンドは `autoload` の呼び出しを構築して、Emacs ビルド時に実行されるようにアレンジします。

`autoload function filename &optional docstring interactive type` [Function]

この関数は `filename` から自動的にロードされるように、`function` という名前の関数 (かマクロ) を定義する。文字列 `filename` には `function` の実際の定義を取得するファイルを指定する。

`filename` がディレクトリー名、またはサフィックス `.el` と `.elc` のいずれも含まなければ、この関数はこれらのサフィックスのいずれかを強制的に追加して、サフィックスがないただの `filename` という名前のファイルはロードしない (変数 `load-suffixes` により要求される正確なサフィックスが指定される)。

引数 *docstring* はその関数のドキュメント文字列である。autoloadの呼び出しでドキュメント文字列を指定することにより、その関数の実際の定義をロードせずにドキュメントを見ることが可能になる。この引数の値は通常は関数定義のドキュメント文字列と等しいこと。もし等しくなければ、その関数定義のドキュメント文字列がロード時に有効になる。

interactive が非 nil なら、その関数はインタラクティブに呼び出すことが可能になる。これにより *function* の実際の定義をロードせずに、*M-x* による補完が機能するようになる。ここでは完全なインタラクティブ仕様は与えられない。完全な仕様はユーザーが実際に *function* を呼び出すまで必要ない。ユーザーが実際に呼び出したときに、実際の定義がロードされる。

interactive がリストなら、そのコマンドを適用可能なモードのリストとして解釈される。

普通の関数と同様、マクロとキーマップをオートロードできる。*function* が実際にはマクロなら *type* に macro、キーマップのなら *type* に keymap を指定する。Emacs のさまざまな部分では、実際の定義をロードせずにこれらの情報を知ることが必要とされる。

オートロードされたキーマップは、あるプレフィクスキーがシンボル *function* にバインドされているとき、キーを探す間に自動的にロードされる。そのキーマップにたいする他の類のアクセスではオートロードは発生しない。特に Lisp プログラムが変数の値からそのキーマップを取得して keymap-set を呼び出した場合には、たとえその変数の名前がシンボル *function* と同じであってもオートロードは発生しない。

function が非 void のオートロードされたオブジェクトではない関数定義をもつなら、その関数は何も行わずに nil をリターンする。それ以外ならオートロードされたオブジェクト (Section 2.4.19 [Autoload Type], page 24 を参照) を作成して、それを *function* にたいする関数定義として格納する。オートロードされたオブジェクトは以下の形式をもつ:

```
(autoload filename docstring interactive type)
```

たとえば、

```
(symbol-function 'run-prolog)
⇒ (autoload "prolog" 169681 t nil)
```

このような場合、"prolog" はロードするファイルの名前、169681 は emacs/etc/DOC ファイル (Section 25.1 [Documentation Basics], page 579 を参照) 内のドキュメント文字列への参照で、t はその関数がインタラクティブであること、nil はそれがマクロやキーマップでないことを意味する。

autoloadp *object* [Function]

この関数は *object* がオートロードされたオブジェクトなら非 nil をリターンする。たとえば run-prolog がオートロードされたオブジェクトかチェックするには以下を評価する

```
(autoloadp (symbol-function 'run-prolog))
```

オートロードされたファイルは、通常は他の定義を含み 1 つ以上の機能を必要としたり、あるいは提供するかもしれませんが。(内容の評価でのエラーにより) そのファイルが完全にロードされていないければ、そのロードの間に行われた関数定義や provide の呼び出しはアンドゥされます。これはそのファイルからオートロードされる関数にたいして再度呼び出しを試みたときに、そのファイルを確実に再ロードさせるためです。こうしないと、そのファイル内のいくつかの関数はアボートしたロードにより定義されていて、それらはロードされない修正後のファイルで提供される正しいサブルーチンを欠くため、正しく機能しないからです。

オートロードされたファイルが意図した Lisp 関数またはマクロの定義に失敗すると、データ "Autoloading failed to define function *function-name*" とともにエラーがシグナルされます。

オートロードのマジックコメント (*autoload cookie* と呼ばれる) は、オートロード可能なソースファイル内の実際の定義の直前にある、`;;;###autoload`だけの行から構成されます。関数 `loaddefs-generate` は、対応する `autoload` 呼び出しを `loaddefs.el` 内に書き込みます (`autoload cookie` となる文字列と `loaddefs-generate` で生成されるファイルの名前は、上述のデフォルトから変更可能です。以下参照)。Emacs のビルドでは `loaddefs.el` をロードするために `autoload` を呼び出します。

このマジックコメントは任意の種類フォームを `loaddefs.el` 内にコピーできます。このマジックコメントに続くフォームはそのままコピーされます。しかしオートロード機能が特別に処理するフォームの場合は除外されます (たとえば `autoload` 内への変換)。以下はそのままコピーされないフォームです:

関数や関数風オブジェクトの定義:

`defun` と `defmacro`。 `cl-defun` と `cl-defmacro` (Section “Argument Lists” in *Common Lisp Extensions* を参照)、および `define-overloadable-function` (`mode-local.el` 内のコメントを参照) も該当する。

メジャーモードとマイナーモードの定義:

`define-minor-mode`、`define-globalized-minor-mode`、`define-generic-mode`、`define-derived-mode`、`easy-mmode-define-minor-mode`、`easy-mmode-define-global-mode`、`define-compilation-mode`、`define-global-minor-mode`。

その他のタイプの定義:

`defcustom`、`defgroup`、`deftheme`、`defclass` (*EIEIO* を参照)、および `define-skeleton` (*Autotyping* を参照)。

ビルド時にそのファイル自身をロードするときにフォームを実行しないようにするためにマジックコメントを使用することもできます。これを行なうにはマジックコメントと同じ行にフォームを記述します。これはコメントなのでソースファイルをロードするときには何も行きません。ただしビルド時に実行された Emacs では、`loaddefs-generate` が `loaddefs.el` にコピーします。

以下はマジックコメントによるオートロードのために `doctor` を準備する例です:

```
;;;###autoload
(defun doctor ()
  "Switch to *doctor* buffer and start giving psychotherapy."
  (interactive)
  (switch-to-buffer "*doctor*")
  (doctor-mode))
```

これにより以下が `loaddefs.el` 内に書き込まれます:

```
(autoload 'doctor "doctor" "\
Switch to *doctor* buffer and start giving psychotherapy.

\ (fn) " t nil)
```

ダブルクォートの直後のバックスラッシュと改行は、`loaddefs.el` のように事前ロードされる未コンパイルの Lisp ファイルだけに用いられる慣習です。これらは `etc/DOC` ファイルにドキュメント文字列を配置するよう指示する文字です。Section E.1 [Building Emacs], page 1312、および `lib-src/make-docfile.c` のコメントも参照してください。`loaddefs.el` は編集用ではありませんが、ある程度は人が読みやすいように保とうと努めています。たとえば `defvar` の値の中のコントロール文字をエスケープしたり、行が長くならないように `doc` 文字列のダブルクォーテーションの直後にはバックスラッシュ

シュと改行を挿入するようにしています。ドキュメント文字列の使い方 (usage part) の中の ‘(fn)’ は、種々のヘルプ関数 (Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照) が表示するときその関数の名前に置き換えられます。

関数定義手法として既知ではなく、認められてもいないような、通常とは異なるマクロにより関数定義を記述した場合、通常のオートロードのマジックコメントの使用によって定義全体が loaddefs.el 内にコピーされるでしょう。これは期待した動作ではありません。かわりに以下を記述することにより、意図した autoload 呼び出しを loaddefs.el 内に配置することができます。

```
;;###autoload (autoload 'foo "myfile")
(mydefunmacro foo
  ...)
```

autoload cookie としてデフォルト以外の文字列を使用して、デフォルトの loaddefs.el とは異なるファイル内に対応するオートロード呼び出しを記述できます。これを制御するために Emacs は 2 つの変数を提供します:

`lisp-mode-autoload-regexp` [Variable]

この定数の値は autoload cookie にマッチさせる regexp。loaddefs-generate はその cookie の後に続く Lisp フォームを、生成した autoload ファイルにコピーする。これは ‘;;###autoload’ や ‘;;###calc-autoload’ のようなコメントにマッチするだろう。

`generated-autoload-file` [Variable]

この変数の値は、オートロード呼び出しが書き込まれる Emacs Lisp ファイルを命名する。デフォルト値は loaddefs.el だが、(たとえば .el ファイル内のセクション Local Variables)) をオーバーライドできる。オートロードファイルは、フォームフィールド文字で開始される終端を含んでいると仮定される。

以下の関数はオートロードオブジェクトにより指定されたライブラリーを明示的にロードするために使用されるかもしれません:

`autoload-do-load` *autoload* **&optional** *name* *macro-only* [Function]

この関数はオートロードオブジェクト *autoload* により指定されたロードを処理する。オプション引数 *name* に非 nil を指定するなら、関数値が *autoload* となるシンボルを指定すること。この場合、この関数のリターン値がそのシンボルの新しい関数値になる。オプション引数 *macro-only* の値が macro なら、この関数は関数ではなくマクロのロードだけを有効にする。

16.5.1 プレフィックスによる autoload

コマンド describe-variable と describe-function の補完の間に、Emacs は補完されるプレフィックスにマッチする定義を含むファイルのロードを試みます。変数 definition-prefixes にはプレフィックスとそれをロードするファイルのリストをマップするハッシュテーブルが保持されています。このマッピングのエントリーは、loaddefs-generate (Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照) が生成する register-definition-prefixes を呼び出すことによって追加されます。ロードする価値のある定義を含んでいないファイル (たとえばテストファイル) ではファイルローカル変数として autoload-compute-prefixes を nil にセットする必要があります。

16.5.2 autoload を使用するケース

本当に必要でなければ autoload コメントを追加しないでください。コードを autoload することは、それが常にグローバルに可視になることを意味しています。一度あるアイテムが autoload されれば、

autoload 以前の状態 (autoload 後には明示的なロードなしで通常のように使用できる) に戻るための互換性のある手段はありません。

- autoload するアイテムとしてもっとも一般的なライブラリーにたいするインタラクティブなエントリーポイント。たとえば Python コードの編集用のメジャーモードを定義するライブラリーが `python.el` なら、`python-mode` 関数の定義を autoload すればユーザーは単に `M-x python-mode` を使用してライブラリーをロードできる。
- 変数は通常は autoload する必要はない。例外はライブラリー定義全体をロードしなくても変数自体が有用な場合 (この例としては `find-exec-terminator` のようなものが該当するだろう)。
- ユーザーがセットできるように、ユーザーオプションを autoload しないこと。
- 別ファイルでのコンパイラー警告を抑制するために autoload のコメントを決して追加してはならない。警告の発生源となるファイルでは未定義の変数にたいする警告の抑制には (`defvar foo`)、未定義の関数にたいする警告の抑制には `declare-function` (Section 13.16 [Declaring Functions], page 258 を参照) を使用するか、あるいは使用する関連ライブラリーを `require` したり明示的に `autoload` の命令文を使用すること。

16.6 多重ロード

1つの Emacs セッション内でファイルを複数回ロードできます。たとえばバッファーで関数定義を編集して再インストールした後に元のバージョンに戻りたいときがあるかもしれません。これは元のファイルをリロードすることにより行なうことができます。

ファイルのロードやリロードを行う際、`load` と `load-library` 関数は未コンパイルのファイルではなく、バイトコンパイルされた同名のファイルを自動的にロードすることに留意してください。ファイルを再記述して保存後に再インストールする場合には、新しいバージョンをバイトコンパイルする必要があります。さもないと Emacs は新しいソースではなく、古いバイトコンパイルされたファイルをロードしてしまうでしょう! この場合にはファイルロード時に表示されるメッセージに、そのファイルのリコンパイルを促す `'(compiled; note, source is newer)'` というメッセージが含まれます。

Lisp ライブラリーファイル内にフォームを記述するときは、そのファイルが複数回ロードされるかもしれないことに留意してください。たとえば、そのライブラリーをリロードするときには、各変数が再初期化されるべきかどうか考慮してください。変数がすでに初期化されていれば、`defvar` はその変数の値を変更しません (Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照)。

`alist` に要素を追加するもっともシンプルな方法は、以下のようなものでしょう:

```
(push '(leif-mode " Leif") minor-mode-alist)
```

しかしこれはそのライブラリーがリロードされると、複数の要素を追加してしまうでしょう。この問題を避けるには `add-to-list` (Section 5.5 [List Variables], page 82 を参照) を使用します:

```
(add-to-list 'minor-mode-alist '(leif-mode " Leif"))
```

時にはライブラリーが既にロード済みか、明示的にテストしたいときがあるでしょう。そのライブラリーが `provide` を使用して名前付きフィーチャ (named feature) を提供していれば、`featurep` を使用して以前に `provide` が実行されているかテストすることができます。かわりに以下のようにすることもできます:

```
(defvar foo-was-loaded nil)
```

```
(unless foo-was-loaded
  execute-first-time-only
  (setq foo-was-loaded t))
```

16.7 名前つき機能

`provide`と`require`は、`autoload`にかわってファイルを自動的にロードする関数です。これらは名前付きのフィーチャ(*feature*: 機能)という面で機能します。オートロードは特定の関数の呼び出しをトリガーにしますが、フィーチャは最初は他のプログラムが名前により問い合わせたときにロードされます。

フィーチャ名とは関数や変数などのコレクションを表すシンボルです。これらを定義するファイルは、そのフィーチャをプロバイド (*provide*: 提供) するべきです。これらのフィーチャを使用する他のプログラムは、その機能をリクワイア (*require*: 要求) することによって、それらが定義されているか確認できるでしょう。これは定義がまだロードされていないければ、定義ファイルをロードします。

フィーチャをリクワイアするには、フィーチャ名を引数として`require`を呼び出します。`require`は意図する機能がすでにプロバイドされているか確認するために、グローバル変数`features`を調べます。もしプロバイドされていないければ、適切なファイルからそのフィーチャをロードします。このファイルはそのフィーチャを`features`に追加するために、トップレベルで`provide`を呼び出すべきです。これに失敗すると`require`はエラーをシグナルします。

たとえば`idlwave.el`内の`idlwave-complete-filename`にたいする定義には以下のコードが含まれます:

```
(defun idlwave-complete-filename ()
  "Use the comint stuff to complete a file name."
  (require 'comint)
  (let* ((comint-file-name-chars "~/A-Za-z0-9+@:_.${} \\-")
        (comint-completion-addsuffix nil)
        ...)
    (comint-dynamic-complete-filename)))
```

式 `(require 'comint)`は `comint.el`がまだロードされていないければ、`comint-dynamic-complete-filename`が確実に定義されるようにそのファイルをロードします。フィーチャは通常はそれらを提供するファイルにしたがって命名されるため、`require`にファイル名を与える必要はありません (`require`命令文が`let`の`body`の外側にあるのが重要なことに注意。変数が`let`バインドされているライブラリーをロードすることにより、意図せぬ結果、つまり`let`を`exit`した後にその変数がアンバインドされる)。

`comint.el`には以下のトップレベル式が含まれます:

```
(provide 'comint)
```

これは`comint`をグローバルなリスト`features`に追加するので、`(require 'comint)`は今後何も行わなければならないことを知ることができます。

ファイルのトップレベルで`require`が使用されたときは、それをロードしたときと同様、そのファイルをバイトコンパイル (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照) するときにも効果が表れます。これはリクワイアされたパッケージがマクロを含んでいて、バイトコンパイラーがそれを知らなければならない場合です。これは`require`によりロードされるファイルで定義される関数と変数へのバイトコンパイラーの警告も無効にします。

バイトコンパイルの間にトップレベルの`require`が評価されるとしても、`provide`呼び出しは評価されません。したがって以下の例のように`provide`の後に同じ機能にたいする`require`を含めることにより、バイトコンパイル前に定義しているファイルを確実にロードできます。

```
(provide 'my-feature) ; バイトコンパイラーには無視され
                      ; loadには評価される
(require 'my-feature) ; バイトコンパイラーにより評価される。
```

コンパイラーは `provide` を無視して、その後に対象のファイルをロードすることにより `require` が処理されます。ファイルのロードは `provide` 呼び出しを実行するので、後続の `require` はファイルがロードされていれば何も行きません。

`provide feature &optional subfeatures` [Function]

この関数はカレント Emacs セッションに `feature` がロードされたこと、あるいはロードされつつあることをアナウンスする。これは `feature` に関連する機能が他の Lisp プログラムから利用可能できる、あるいは利用可能になることを意味する。

`provide` 呼び出しによる直接的な効果は、リスト `feature` 内にまだ追加されていなければ `feature` の先頭にそれを追加して、それを必要としている `eval-after-load` コードを呼び出すことである (Section 16.10 [Hooks for Loading], page 305 を参照)。引数 `feature` はシンボルでなければならない。 `provide` は `feature` をリターンする。

`subfeatures` が与えられたら、それは `feature` の当該バージョンによりプロバイドされる特定のサブフィーチャのセットを示すシンボルのリストであること。 `featurep` を使用して、サブフィーチャの存在をテストできる。そのパッケージがロードされるかどうか、あるいは与えられるバージョンで存在するかどうか不明であるようなあるパッケージ (1 つの `feature`) において、パッケージの種々の部分やパッケージ機能に命名することでそのパッケージを使いやすくするのが困難なほど複雑なときに使用するというのがサブフィーチャのアイデアである。 Section 40.17.3 [Network Feature Testing], page 1092 の例を参照されたい。

```
features
  ⇒ (bar bish)

(provide 'foo)
  ⇒ foo
features
  ⇒ (foo bar bish)
```

オートロードによりあるファイルがロードされて、その内容の評価エラーによりストップしたときは、そのロードの間に発生した関数定義や `provide` 呼び出しはアンドゥされる。 Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照のこと。

`require feature &optional filename noerror` [Function]

この関数はカレント Emacs セッションにおいて、 `feature` が存在するかどうかを (`featurep feature`) を使用する。以下参照) をチェックする。引数 `feature` はシンボルでなければならない。

そのフィーチャが存在しなければ、 `require` は `load` によって `filename` をロードする。 `filename` が与えられなければ、シンボル `feature` の名前がロードするファイル名のベースとして使用される。しかしこの場合、 `require` は `feature` を探すためにサフィックス `'.el'` と `'.elc'` の追加を強制する (圧縮ファイルのサフィックスに拡張されるかもしれない)。名前がただの `feature` というファイルは使用されない (変数 `load-suffixes` は要求される Lisp サフィックスを正確に指定する)。

`noerror` が非 `nil` なら、ファイルの実際のロードにおけるエラーを抑止する。この場合はそのファイルのロードが失敗すると `require` は `nil` をリターンする。通常では `require` は `feature` をリターンする。

ファイルのロードは成功したが `feature` をプロバイドしていない場合には、 `require` は欠落している機能に関するエラーをシグナルする。

`featurep` *feature* &optional *subfeature* [Function]

この関数はカレント Emacs セッションで *feature* がプロバイドされていれば (たとえば *feature* が `features` のメンバーなら) `t` をリターンする。*subfeature* が非 `nil` なら、この関数はサブフィーチャも同様にプロバイドされているとき (たとえば *subfeature* がシンボル *feature* のプロパティ `subfeature` のメンバーのとき) だけ `t` をリターンする。

`features` [Variable]

この変数の値はシンボルのリストであり、そのシンボルはカレント Emacs セッションにロードされたフィーチャである。シンボルはそれぞれ `provide` を呼び出すことにより、このリストに `put` されたものである。リスト `features` 内の要素の順番に意味はない。

`use-package` は機能のロードやそれを使うための構成にたいして便利な手段を提供するためのマクロです。`require` が行うような機能の `require`、それにロード時のフック (see Section 16.10 [Hooks for Loading], page 305) のようにその機能が既にロード済みならコードを実行するという処理を組み合わせる手段を提供するのです。`use-package` の宣言的な構文によって、ユーザーの `init` ファイルで非常に簡単に使うことができます。

`use-package` *feature* &rest *args* [Macro]

このマクロは *feature* という名前の機能をロードする方法、およびどのようにそれを構成、カスタマイズして使用するかを指定する。引数 *args* はキーワード/値のペア。重要なキーワードと値の一部を以下に記す:

`:init` *forms*

feature のロード前に実行する *forms* を指定する。

`:config` *forms*

feature のロード後に実行する *forms* を指定する。

`:defer` *condition*

condition が非 `nil` なら、*feature* の `autoload` されるコマンドが変数のいずれかが最初に使用されるまで、*feature* のロードを遅延するように指定する。*condition* が数値 *n* の場合には、アイドル後 *n* 秒経過後に *feature* をロードするよう指定する。

`:commands` *commands*...

`autoload` する *feature* のコマンドを指定する。

`:bind` *keybindings*...

feature のコマンドの *keybindings* を指定する。バインドはそれぞれ以下の形式をもつ

(*key-sequence* . *command*)

または

(`:map` *keymap* (*key-sequence* . *command*))

ここで *key-sequence* は `kbd` マクロが受け付けるような形式であること (Section 23.1 [Key Sequences], page 465 を参照)。

`use-package` に関する詳細は *use-package User Manual* を参照のこと。

16.8 どのファイルで特定のシンボルが定義されているか

`symbol-file` *symbol* &optional *type native-p* [Function]

この関数は *symbol* を定義しているファイルの名前をリターンする。 *type* が `nil` なら、どのようなタイプの定義も受け入れる。 *type* が `defun` なら関数定義、 `defvar` は変数定義、 `defface` はフェイス定義だけを指定する。

値は通常は絶対ファイル名である。定義がどのファイルにも関係しなければ `nil` になることもある。 *symbol* がオートロード関数を指定するなら、値が拡張子なしの相対ファイル名になることもある。

オプションの3番目の引数 *native-p* が非 `nil`、かつネイティブコンパイルのサポートつき (Chapter 18 [Native Compilation], page 318 を参照) でビルドされた Emacs の場合には、この関数は `.elc` や `.el` といったファイルではなく、 `.eln` ファイルで定義された *symbol* を探そうと試みる。そのような `.eln` ファイルが見つかり古くなっていないければ、この関数は絶対ファイル名をリターンする。それ以外の場合にはソースファイルかバイトコンパイル済みファイルのいずれかの名前をリターンする。

`symbol-file` は変数 `load-history` の値にもとづく。

`load-history` [Variable]

この変数の値はロードされたライブラリーファイルの名前を、それらが定義する関数と変数の名前、およびそれらがプロバイドまたはリクワイアするフィーチャに関連付ける `alist` である。

この `alist` 内の各要素は、1つのロード済みライブラリー (スタートアップ時にプリロードされたライブラリーを含む) を記述する。要素は `CAR` がライブラリーの絶対ファイル名 (文字列) であるようなリストである。残りのリスト要素は以下の形式をもつ:

`var` シンボル *var* が変数として定義された。

(`defun . fun`)

関数 *fun* は定義済み。(`defun . fun`) は *fun* を関数として定義されていることを表す。

(`defface . face`)

フェイス *face* が定義された。

(`require . feature`)

フィーチャ *feature* がリクワイアされた。

(`provide . feature`)

フィーチャ *feature* がプロバイドされた。

(`cl-defmethod method specializers`)

`cl-defmethod` を使用してスペシャライザー *specializers* とともに *method* という名前が定義された。

(`define-type . type`)

型 *type* が定義された。

`load-history` の値には、 `CAR` が `nil` であるような要素が1つ含まれるかもしれない。この要素はファイルを `visit` していないバッファーで `eval-buffer` により作成された定義を記述する。

コマンド `eval-region` は `load-history` を更新しますが、要素を置き換えずに、visit されているファイルの要素にたいして定義されたシンボルを追加します。Section 10.4 [Eval], page 148 を参照してください。

`load-history` に加えて、関数はそれぞれシンボルプロパティ `function-history` で自身のヒストリーを追跡します。この点において関数が特別扱いされる理由は、関数は 2 つの異なるファイルにおいて 2 段階で定義されることがよくある (典型的にはそのうちの一方が `autoload` される) ので、ファイルを正しい `unload` を可能にするために、そのファイルが関数定義に何を行ったかをより正確に知る必要があるのです。

シンボルプロパティ `function-history` には `(file1 def2 file2 def3 ...)` という形式のリストが保持されています。ここで `file1` は定義を最後に変更したファイル、`def2` は `file1` の前に `file2` によってセットされた定義、... となります。論理的にはこのリストの最後はその関数を最初に定義したファイルですが、容量削減のために通常は最後の要素は省略されます。

16.9 アンロード

他の Lisp オブジェクト用にメモリーを回収するために、ライブラリーによりロードされた関数や変数を破棄することができます。これを行うには関数 `unload-feature` を使用します:

`unload-feature` *feature* &optional *force* [Command]

このコマンドはフィーチャ *feature* をプロバインドしていたライブラリーをアンロードする。そのライブラリー内の `defun`、`defalias`、`defsubst`、`defmacro`、`defconst`、`defvar`、`defcustom` によって定義されたすべての関数、マクロ、変数は未定義になる。その後、それらのシンボルにたいして事前に関連付けられていたオートロードをリストアする (ロードはシンボルの `function-history` プロパティにこれらを保存している)。

以前の定義をリストアする前に、特定のフックからライブラリーが定義した関数を取り除くために、`unload-feature` は `remove-hook` を実行する。これらのフックには名前が `'-hook'` (または廃止されたサフィックス `'-hooks'`) で終わる変数、加えて `unload-feature-special-hooks`、同様に `auto-mode-alist` にリストされた変数も含まれる。これは重要なフックがすでに定義されていない関数を参照をすることにより、Emacs の機能が停止することを防ぐためである。

標準的なアンロードアクティビティでは、そのライブラリー内の関数の ELP プロファイリング、そのライブラリーによりプロバインドされたフィーチャ、そのライブラリーで定義された変数に保持されたタイマーをアンドゥする。

これらの基準が機能不全を防ぐのに十分でなければ、ライブラリーは `feature-unload-function` という名前の明示的なアンローダーを定義できる。そのシンボルが関数として定義されていたら、`unload-feature` は何かを行う前にまず引数なしでそれを呼び出す。これはライブラリーのアンロードのために適切なすべてのことを行うことができる。これが `nil` をリターンしたら、`unload-feature` は通常のアンロードアクションを処理する。それ以外ならアンロード処理は完了したとみなす。

`unload-feature` は通常は他のライブラリーが依存するライブラリーのアンロードを拒絶する (ライブラリー *b* にたいする `require` がライブラリー *a* に含まれるなら、*a* は *b* に依存している)。オプション引数 *force* が非 `nil` なら依存関係は無視されて、どのようなライブラリーもアンロードできる。

`unload-feature` 関数は Lisp で記述されており、その動作は変数 `load-history` にもとづきます。

`unload-feature-special-hooks` [Variable]
 この変数はライブラリー内で定義された関数を取り除くために、ライブラリーをアンロードする前にスキャンするフックのリストを保持する。

16.10 ロードのためのフック

変数 `after-load-functions` を使用することにより、Emacs がライブラリーをロードするたびにコードを実行させることができます:

`after-load-functions` [Variable]
 このアブノーマルフック (abnormal hook) は、ファイルをロードした後に実行される。フック内の各関数は 1 つの引数 (ロードされたファイルの絶対ファイル名) で呼び出される。

特定のライブラリーのロード後にコードを実行したければ、マクロ `with-eval-after-load` を使用します:

`with-eval-after-load library body...` [Macro]
 このマクロは `library` がロードされるたびに、ファイル `library` のロードの最後で `body` が評価されるよう準備する。`library` がすでにロード済みなら即座に `body` を評価する。
 ファイル名 `library` にディレクトリーや拡張子を与える必要はない。通常は以下のようにファイル名だけを与える:

```
(with-eval-after-load "js" (keymap-set js-mode-map "C-c C-c" 'js-eval))
```

どのファイルが評価をトリガーするか制限するには、ディレクトリーか拡張子、またはその両方を `library` に含める。実際のファイル名 (シンボリックリンク名はすべて除外される) が、与えられた名前すべてにマッチするファイルだけがマッチとなる。以下の例ではどこかのディレクトリー.../foo/barにある `my_inst.elc` や `my_inst.elc.gz` は評価をトリガーするが、`my_inst.el` は異なる。:

```
(with-eval-after-load "foo/bar/my_inst.elc" ...)
```

`library` はフィーチャ (たとえばシンボル) でもよく、その場合には `(provide library)` を呼び出す任意のファイルの最後に `body` が評価される。

`body` 内でのエラーはロードをアンドウしないが、`body` の残りの実行を防げる。

上手く設計された Lisp プログラムは、通常は `with-eval-after-load` を使用するべきではありません。(外部からの使用を意図した) 他のライブラリーで定義された変数を調べたりセットする必要があるなら、それは即座に行うことができます - - - そのライブラリーがロードされるのを待つ必要はありません。そのライブラリーで定義された関数を呼び出す必要があるならそのライブラリーをロードすべきであって、それには `require` (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照) が適しています。

16.11 Emacs のダイナミックモジュール

ダイナミック Emacs モジュール (*dynamic Emacs module*: 動的 Emacs モジュール) とは、Emacs Lisp で記述されたパッケージのように、Emacs Lisp プログラムで使用するための追加機能を提供する共有ライブラリーです。

Emacs Lisp パッケージをロードする関数は、ダイナミックモジュールのロードもできます。これらの関数はファイル名の拡張子、いわゆる “サフィックス” を調べることによってダイナミックモジュールを認識します。

`module-file-suffix` [Variable]

この変数はモジュールファイルにたいするシステム依存なファイル名拡張子を保持する。POSIX ホストでは `.so`、macOS では `.dylib`、MS-Windows では `.dll`。

macOS ではダイナミックモジュールは `.dylib`に加えて、サフィックス `.so`をもつこともできます。

すべてのダイナミックモジュールは `emacs_module_init`という名前の C から呼び出し可能な関数をエクスポートする必要があります。Emacs はそのモジュールをロードする `load`や `require`の呼び出しの一部として、その関数を呼び出します。自身のコードが GPL または互換ライセンスの下にリリースされていることを示すために、`plugin_is_GPL_compatible`という名前のシンボルもエクスポートすべきです。このようなシンボルをエクスポートしないモジュールをプログラムがロードしようとする、Emacs はエラーをシグナルするでしょう。

あるモジュールが Emacs の関数の呼び出しを必要とするなら、Emacs ディストリビューションに同梱されているヘッダーファイル `emacs-module.h`で定義および文書化された API (Application Programming Interface)を介して行う必要があります。独自モジュールを記述する際におけるこの API 使用の詳細は Section E.8 [Writing Dynamic Modules], page 1326 を参照してください。

モジュールはモジュールが定義する C 構造体への埋め込みポインターとなる Lisp オブジェクト `user_ptr`を作成できます。これはモジュールが作成する複雑なデータ構造を維持してモジュールの関数に渡して戻す場合に有用です。 `user_ptr` オブジェクトはそれに関連付けられるファイナライザー (*finalizer*: オブジェクトがガーベージコレクトされる際に呼び出される関数)をもつこともできます。これはメモリー、オープンしたファイル記述子等のデータ構造の背後に割り当てられたリソースの解放に有用です。Section E.8.3 [Module Values], page 1331 を参照してください。

`user_ptrp object` [Function]

この関数は引数が `user_ptr`オブジェクトなら `t`をリターンする。

`module-load file` [Function]

Emacs は指定された `file`からモジュールをロードして、そのモジュールに必要な初期化えを行うために、この低レベルのプリミティブを呼び出す。これはモジュールがシンボル `plugin_is_GPL_compatible`をエクスポートすることを保証して、モジュールの `emacs_module_init`関数を呼び出し、その関数のリターン値がエラーを示したりユーザーが初期化中に `C-g`をタイプしたらエラーをシグナルする。初期化が成功すると `module-load`は `t`をリターンする。この関数は `load`とは異なり既知の拡張子をもつファイルの検索を試みないので、`file`は正確なファイル名拡張子をもたなければならないことに注意。

`load`とは異なり、`module-load`は `load-history`にモジュールを記録せず、何もメッセージをプリントしないし、再帰ロードにたいする保護も行わない。したがってほとんどのユーザーは `module-load`のかわりに `load`、`load-file`、`load-library`、`require`を使用すべきである。

Emacs のロード可能モジュールは、`configure`時にオプション `--with-modules`を使用することにより有効になります。

17 バイトコンパイル

Emacs Lisp には Lisp で記述された関数をより効率的に実行できる、バイトコード (*byte-code*) と呼ばれる特別な表現に翻訳するコンパイラー (*compiler*) があります。コンパイラーは Lisp の関数定義をバイトコードに置き換えます。バイトコード関数が呼び出されたとき、その定義はバイトコードインタープリター (*byte-code interpreter*) により評価されます。

バイトコンパイルされたコードは、(本当のコンパイル済みコードのように) そのマシンのハードウェアによって直接実行されるのではなく、バイトコンパイラーによって評価されるため、バイトコードはリコンパイルしなくてもマシン間での完全な可搬性を有します。しかし本当にコンパイルされたコードほど高速ではありません。

一般的に任意のバージョンの Emacs はそれ以前のバージョンの Emacs により生成されたバイトコンパイル済みコードを実行できますが、その逆は成り立ちません。

ある Lisp ファイルを常にコンパイルせずに実行したい場合は、以下のように `no-byte-compile` をバインドするファイルローカル変数を配置します:

```
; -*-no-byte-compile: t; -*-
```

17.1 バイトコンパイル済みコードのパフォーマンス

バイトコンパイルされた関数は C で記述されたプリミティブ関数ほど効率的ではありませんが、Lisp で記述されたバージョンよりは高速に実行されます。以下は例です:

```
(defun silly-loop (n)
  "ループを N 回繰り返し実行して時間を秒でリターンする"
  (let ((t1 (float-time)))
    (while (> (setq n (1- n)) 0))
    (- (float-time) t1)))
⇒ silly-loop
```

```
(silly-loop 50000000)
⇒ 5.200886011123657
```

```
(byte-compile 'silly-loop)
⇒ [コンパイルされたコードは表示されない]
```

```
(silly-loop 50000000)
⇒ 0.6239290237426758
```

この例ではインタープリターによる実行には 5 秒以上を要しますが、バイトコンパイルされたコードは 1 秒未満です。これは典型的な結果例ですが、実際の結果はさまざまでしょう。

17.2 バイトコンパイル関数

`byte-compile`により、関数やマクロを個別にバイトコンパイルできます。`byte-compile-file`でファイル全体、`byte-recompile-directory`または`batch-byte-compile`で複数ファイルをコンパイルできます。

バイトコンパイラーが警告および/またはエラーメッセージを生成することもあります (詳細は Section 17.6 [Compiler Errors], page 312 を参照)。これらのメッセージは通常は `Compilation` モードが使用する `*Compile-Log*` と呼ばれるバッファーに記録されます。Section “Compilation

Mode” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。しかし変数 `byte-compile-debug` が非 `nil` ならエラーメッセージは Lisp エラーとしてシグナルされます (Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照)。

バイトコンパイルを意図したファイル内にマクロ呼び出しを記述する際には注意が必要です。マクロ呼び出しはコンパイル時に展開されるので、そのマクロは Emacs にロードされる必要があります (さもないとバイトコンパイラーが正しく処理しないだろう)。これを処理する通常の方法は、必要なマクロ定義を含むファイルを `require` フォームで指定することです。バイトコンパイラーは通常はコンパイルするコードを評価しませんが、`require` フォームは指定されたライブラリーをロードすることにより特別に扱われます。誰かがコンパイルされたプログラムを実行する際にマクロ定義ファイルのロードを回避するためには、`require` 呼び出しの周囲に `eval-when-compile` を記述します (Section 17.5 [Eval During Compile], page 311 を参照)。詳細は Section 14.3 [Compiling Macros], page 263 を参照してください。

インライン関数 (`defsubst`) はこれほど面倒ではありません。定義が判明する前にそのような関数呼び出しをコンパイルした場合でも、その呼び出しは低速になるだけで正しく機能するでしょう。

`byte-compile symbol` [Function]

この関数は `symbol` の関数定義をバイトコンパイルして、以前の定義をコンパイルされた定義に置き換える。`symbol` の関数定義は、その関数にたいする実際のコードでなければならない。`byte-compile` はインダイレクト関数を処理しない。リターン値は、`symbol` のコンパイルされた定義であるようなバイトコード関数オブジェクト (Section 17.7 [Byte-Code Objects], page 314 を参照)。

```
(defun factorial (integer)
  "INTEGER の階乗を計算する。"
  (if (= 1 integer) 1
      (* integer (factorial (1- integer)))))
⇒ factorial
```

```
(byte-compile 'factorial)
⇒
#[257
 "\211\300U\203^H^@\300\207\211\301^BS!_\207"
 [1 factorial] 4
 "Compute factorial of INTEGER.\n\n(fn INTEGER)"]
```

`symbol` の定義がバイトコード関数オブジェクトなら、`byte-compile` は何も行わず `nil` をリターンする。そのシンボルの関数セル内の (コンパイルされていない) オリジナルのコードはすでにバイトコンパイルされたコードに置き換えられているので、シンボルの定義の再コンパイルはしない。

`byte-compile` の引数として `lambda` 式も指定できる。この場合、関数は対応するコンパイル済みコードをリターンするが、それはどこにも格納されない。

`compile-defun &optional arg` [Command]

このコマンドはポイントを含む `defun` を読み取りそれをコンパイルして結果を評価する。実際に関数定義であるような `defun` でこれを使用した場合には、その関数のコンパイル済みバージョンをインストールする効果がある。

`compile-defun` は通常は評価した結果をエコーエリアに表示するが、`arg` が非 `nil` ならフォームをコンパイルした後にカレントバッファに結果を挿入する。

`byte-compile-file filename` [Command]

この関数は *filename* という名前の Lisp コードファイルを、バイトコードのファイルにコンパイルする。出力となるファイルの名前は、サフィックス `.el` を `.elc` に変更することにより作成される。*filename* が `.el` で終了しない場合には、`.elc` を *filename* の最後に付け足す。

コンパイルは入力ファイルから 1 つのフォームを逐次読み取ることにより機能する。フォームが関数かマクロなら、コンパイル済みの関数かマクロが書き込まれる。それ以外のフォームはまとめられて、まとめられたものごとにコンパイルされて、そのファイルが読まれたとき実行されるようにコンパイルされたコードが書き込まれる。入力ファイルを読み取る際には、すべてのコメントは無視される。

このコマンドはエラーがなければ `t`、それ以外は `nil` をリターンする。インタラクティブに呼び出されたときは、ファイル名の入力をもとめる。

```
$ ls -l push*
-rw-r--r-- 1 lewis lewis 791 Oct  5 20:31 push.el

(byte-compile-file "~/emacs/push.el")
⇒ t

$ ls -l push*
-rw-r--r-- 1 lewis lewis 791 Oct  5 20:31 push.el
-rw-rw-rw- 1 lewis lewis 638 Oct  8 20:25 push.elc
```

`byte-recompile-directory directory &optional flag force` [Command]
follow-symlinks

このコマンドは *directory* (またはそのサブディレクトリー) 内の、リコンパイルを要するすべての `.el` ファイルをリコンパイルする。`.elc` ファイルが存在して、それが `.el` より古いファイルは、リコンパイルが必要となる。

`.el` ファイルに対応する `.elc` ファイルが存在しない場合に何を行うかを *flag* で指定する。`nil` なら、このコマンドはこれらのファイルは無視する。*flag* が 0 なら、それらをコンパイルする。`nil` と 0 以外なら、それらのファイルをコンパイルするかユーザーに尋ねて、同様にそれぞれのサブディレクトリーについても尋ねる。

インタラクティブに呼び出されると、`byte-recompile-directory` は *directory* の入力を求めて、*flag* はプレフィクス引数となる。

force が非 `nil` なら、このコマンドは `.elc` ファイルが存在するすべての `.el` ファイルをリコンパイルする。

このコマンドは通常はシンボリックリンクであるような `.el` ファイルをコンパイルしない。オプションの *follow-symlink* パラメーターが非 `nil` なら、シンボリックリンクされた `.el` もコンパイルされる。

リターン値は不定。

`batch-byte-compile &optional noforce` [Function]

この関数はコマンドラインで指定されたファイルにたいして `byte-compile-file` を実行する。この関数は処理が完了すると Emacs を kill するので、Emacs のバッチ実行でのみ使用しなければならない。1 つのファイルでエラーが発生しても、それによって後続のファイルにたいする処理が妨げられることはないが、そのファイルにたいする出力ファイルは生成されず、Emacs プロセスは 0 以外のステータスコードで終了する。

`noforce`が非 `nil` なら、この関数は最新の `‘.elc’` ファイルがあるファイルをリコンパイルしない。

```
$ emacs -batch -f batch-byte-compile *.el
```

17.3 ドキュメント文字列とコンパイル

Emacs がバイトコンパイルされたファイルから関数や変数をロードする際、通常はメモリー内にそれらのドキュメント文字列をロードしません。それぞれのドキュメント文字列は、必要なときだけバイトコンパイルされたファイルからダイナミック (dynamic: 動的) にロードされます。ドキュメント文字列の処理をスキップすることにより、メモリーが節約されてロードが高速になります。

この機能には欠点があります。コンパイル済みのファイルを削除や移動、または (新しいバージョンのコンパイル等で) 変更した場合、Emacs は以前にロードした関数や変数のドキュメント文字列にアクセスできなくなるでしょう。このような問題は通常なら、あなた自身が Emacs をビルドしたときに、その Lisp ファイルを編集および/またはリコンパイルしたときだけ発生します。この問題は、リコンパイル後にそれぞれのファイルをリロードするだけで解決します。

バイトコンパイルされたファイルからのドキュメント文字列のダイナミックロードは、バイトコンパイルされたファイルごとにコンパイル時に解決されます。これはオプション `byte-compile-dynamic-docstrings` で無効にできます。

`byte-compile-dynamic-docstrings` [User Option]

これが非 `nil` なら、バイトコンパイラーはドキュメント文字列をダイナミックロードするようにセットアップしたコンパイル済みファイルを生成する。

特定のファイルでダイナミックロード機能を無効にするには、以下のようにヘッダー行でこのオプションに `nil` をセットする (Section “Local Variables in Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

```
 -*-byte-compile-dynamic-docstrings: nil;-*-
```

これは主として、あるファイルを変更しようとしていて、そのファイルをすでにロード済みの Emacs セッションがファイルを変更した際にも正しく機能し続けることを望む場合に有用である。

内部的にはドキュメント文字列のダイナミックロードは、特殊な Lisp リーダー構文 `‘#@count’` とともにコンパイル済みファイルに書き込むことによって達成される。この構文は次の `count` 文字列をスキップする。さらに `‘#$’` 構文も使用され、これはこのファイルの名前 (文字列) を意味する。これらの構文を Lisp ソースファイル内で使用しないこと。これらは人間がファイルを読む際に明確であるようにデザインされていない。

17.4 個々の関数のダイナミックロード

ファイルをコンパイルするとき、オプションでダイナミック関数ロード (*dynamic function loading*) 機能 (*laxy* ロード (*lazy loading*) と呼ばれる) を有効にできます。ダイナミック関数ロードでは、ファイルのロードでファイル内の関数定義は完全には読み込まれません。かわりに各関数定義にはそのファイルを参照するプレースホルダーが含まれます。それぞれ関数が最初に呼び出されるときにそのプレースホルダーを置き換えるために、ファイルから完全な定義が読み込まれます。

ファイルのロードがより高速になるだろうというのがダイナミック関数ロードの利点です。ユーザーが呼び出せる関数を多く含むファイルにとって、それらの関数のうち1つを使用したら多分残りの関数も使用するというのでなければ、これは利点になります。多くのキーボードコマンドを提供する特化したモードは、このパターンの使い方をすることがあります。ユーザーはそのモードを呼び出すかもしれませんが、使用するはそのモードが提供するコマンドのわずか一部です。

ダイナミックロード機能には不利な点がいくつかあります:

- ロード後にコンパイル済みファイルの削除や移動を行うと、Emacs はまだロードされていない残りの関数定義をロードできなくなる。
- (新しいバージョンのコンパイル等で) コンパイル済みファイルを変更した場合に、まだロードされていない関数のロードを試みると通常は無意味な結果となる。

このような問題は通常の状況でインストールされた Emacs ファイルでは決して発生しません。しかしあなたが変更した Lisp ファイルでは発生し得ます。それぞれのファイルをリコンパイルしたらすぐに新たなコンパイル済みファイルをリロードするのが、これらの問題を回避する一番簡単な方法です。

ダイナミックな関数ロードの使用により提供される利点がほとんど計測できないという経験から、この機能は *Emacs 27.1* 以降は廃止されます。

コンパイル時に変数 `byte-compile-dynamic` が非 `nil` なら、バイトコンパイラーはダイナミック関数ロード機能を使用します。ダイナミックロードが望ましいのは特定のファイルにたいしてだけなので、この変数をグローバルにセットしないでください。そのかわりに、特定のソースファイルのファイルローカル変数でこの機能を有効にしてください。たとえばソースファイルの最初の行に以下のテキストを記述することにより、これを行うことができます:

```
--byte-compile-dynamic: t;--
```

`byte-compile-dynamic` [Variable]

これが非 `nil` なら、バイトコンパイラーはダイナミック関数ロード用にセットアップされたコンパイル済みファイルを生成する。

`fetch-bytecode function` [Function]

`function` がバイトコード関数オブジェクトなら、それがまだ完全にロードされていないければ、バイトコンパイル済みのファイルからの `function` のバイトコードのロードを完了させる。それ以外なら何も行わない。この関数は常に `function` をリターンする。

17.5 コンパイル中の評価

これらの機能によりプログラムのコンパイル中に評価されるコードを記述できます。

`eval-and-compile body...` [Macro]

このフォームはそれを含むコードがコンパイルされる時、および (コンパイルされているかいないかに関わらず) 実行される時の両方で `body` が評価されるようにマークする。

`body` を別のファイルに配置して、そのファイルを `require` で参照すれば同様の結果が得られる。これは `body` が大きいときに望ましい方法である。事実上、`require` は自動的に `eval-and-compile` されて、そのパッケージはコンパイル時と実行時の両方でロードされる。

`autoload` も実際は `eval-and-compile` される。これはコンパイル時に認識されるので、そのような関数の使用により警告 “not known to be defined” は生成されない。

ほとんどの `eval-and-compile` の使用は、完全に妥当であると言える。

あるマクロがマクロの結果を構築するためのヘルパー関数を持ち、そのマクロがそのパッケージにたいしてローカルと外部の両方で使用される場合には、コンパイル時と後の実行時にそのヘルパー関数を取得するために `eval-and-compile` を使用すること。

これは関数がプログラムの (fset で) 定義されている場合には、コンパイル時と実行時にプログラムの定義を行わせてそれらの関数の呼び出しをチェックするためにも使用できる (“not known to be defined” の警告は抑制される)。

`eval-when-compile body...` [Macro]

このフォームは *body* がコンパイル時に評価され、コンパイルされたプログラムがロードされるときは評価されないようにマークする。コンパイラーによる評価の結果はコンパイル済みのプログラム内の定数となる。ソースファイルをコンパイルではなくロードすると、*body* は通常どおり評価される。

生成するために何らかの計算が必要な定数があるなら、`eval-when-compile` はコンパイル時にそれを行なうことができる。たとえば、

```
(defvar my-regexp
  (eval-when-compile (regexp-opt '("aaa" "aba" "abb"))))
```

他のパッケージを使用しているが、そのパッケージのマクロ (バイトコンパイラーはそれらを展開します) だけが必要なら、それらを実行せずにコンパイル用にロードさせるために `eval-when-compile` を使用できる。たとえば、

```
(eval-when-compile
  (require 'my-macro-package))
```

これらの事項は、マクロと `defsubst` 関数がローカルに定義されていて、そのファイル内だけで使用されることを要求する。これらはそのファイルのコンパイルに必要なだが、コンパイル済みファイルの実行には、ほとんどの場合必要ない。たとえば、

```
(eval-when-compile
  (unless (fboundp 'some-new-thing)
    (defmacro 'some-new-thing ()
      (compatibility code))))
```

これは大抵は他のバージョンの Emacs との互換性の保証のためのコードにたいしてのみ有用である。

Common Lisp に関する注意: トップレベルでは、`eval-when-compile` は Common Lisp のイディオム (`eval-when (compile eval) ...`) に類似する。トップレベル以外では、Common Lisp のリーダーマクロ `#.` (ただし解釈時を除く) が、`eval-when-compile` と近いことを行う。

17.6 コンパイラーのエラー

バイトコンパイルのエラーメッセージと警告メッセージは、`*Compile-Log*` という名前のバッファにプリントされます。これらのメッセージには、問題となる箇所を示すファイル名と行番号が含まれます。これらのメッセージにたいして、コンパイラー出力を操作する通常の Emacs コマンドが使用できます。

あるエラーがプログラムのシンタックスに由来する場合、バイトコンパイラーはエラーの正確な位置の取得に際して混乱するかもしれません。バッファ `*Compiler Input*` にスイッチするのは、これを調べ 1 つの方法です (このバッファ名はスペースで始まるので、Buffer Menu に表示されません)。このバッファにはコンパイルされたプログラムと、バイトコンパイラーが読み取った箇所からポイントがどれほど離れているかが含まれ、エラーの原因はその近傍の可能性があります。シンタックスエラーを見つけるヒントについては、Section 19.3 [Syntax Errors], page 357 を参照してください。

定義されていない関数や変数の使用は、バイトコンパイラーにより報告される警告のタイプとしては一般的です。そのような警告では、定義されていない関数や変数を使用した位置ではなく、そのファイルの最後の行の行番号が報告されるので、それを見つけるには手作業で検索しなければなりません。

定義のない関数や変数の警告が間違いだと確信できる場合には、警告を抑制する方法がいくつかあります:

- 関数 *func* への特定の呼び出しにたいする警告は、それを条件式 `fboundp` でテストすることで抑制できる:

```
(if (fboundp 'func) ... (func ...) ...)
```

func への呼び出しは *if* 文の *then-form* 内になければならず、*func* は `fboundp` 呼び出し内でクォートされていなければならない (この機能は `cond` でも同様に機能する)。

- 同じように、変数 *variable* の特定の使用についての警告を、条件式内の `boundp` テストで抑制できる:

```
(if (boundp 'variable) ... variable ...)
```

variable への参照は *if* 文の *then-form* 内になければならず、*variable* は `boundp` 呼び出し内でクォートされていなければならない。

- コンパイラに関数が `declare-function` を使用して定義されていると告げることができる。Section 13.16 [Declaring Functions], page 258 を参照のこと。
- 同じように変数が初期値なしの `defvar` を使用して定義されているとコンパイラに告げることができる (カレントレキシカルスコープ、またはトップレベルにあればファイルでのみダイナミックにバインドされているとして変数を特別な変数としてマークすることに注意。Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照のこと。

`with-suppressed-warnings` マクロを使用して特定の式にたいするコンパイラの警告を抑制することもできます:

`with-suppressed-warnings warnings body...` [Special Form]

これは実行においては `(progn body...)` と等価だが、コンパイラは *body* 内の指定したコンディションにたいする警告を発しない。*warnings* は警告シンボルと、それらを適用する関数/変数シンボルの連想リスト。たとえば `foo` という時代遅れ (`obsolete`) の関数を呼び出したいがコンパイル時の警告を抑止したければ、以下のようにする:

```
(with-suppressed-warnings ((obsolete foo))
  (foo ...))
```

コンパイラ警告の抑制をより粗く行うには `with-no-warnings` 構文を使用できます:

`with-no-warnings body...` [Special Form]

これは実行時には `(progn body...)` と等価だが、コンパイラは *body* の中で起こるいかなる事項にたいしても警告を発しない。

わたしたちはかわりに `with-suppressed-warnings` の使用を推奨するが、この構文を使用する場合には、あなたが抑制したいと意図する警告以外の警告を失わないようにするために、可能な限り小さいコード断片にたいしてこの構文を使用すること。

変数 `byte-compile-warnings` をセットすることにより、コンパイラの警告をより詳細に制御できます。詳細は変数のドキュメント文字列を参照してください。

`error` を使用してバイトコンパイラの警告が報告されることを望む場合があるかもしれませんが、そのような場合には `byte-compile-error-on-warn` を非 `nil` 値にセットしてください。

17.7 バイトコード関数オブジェクト

バイトコンパイルされた関数は、バイトコード関数オブジェクト (*byte-code function objects*) という特別なデータ型をもちます。関数呼び出しとしてそのようなオブジェクトが出現したとき、Emacsはそのバイトコードを実行するために、常にバイトコードインタープリターを使用します。

内部的にはバイトコード関数オブジェクトはベクターとよく似ています。バイトコード関数オブジェクトの要素には `aref` を通じてアクセスできます。バイトコード関数オブジェクトのプリント表現 (printed representation) はベクターと似ていて、開き '[' の前に '#' が追加されます。バイト関数オブジェクトは少なくとも 4 つの要素をもたねばならず、その要素数に上限はありません。しかし通常使用されるのは最初の 6 要素です。これらは:

argdesc 引数の記述子 (descriptor)。これは Section 13.2.3 [Argument List], page 228 で説明されるような引数のリスト、または要求される引数の個数をエンコードする整数のいずれかである。後者の場合、その記述子の値は 0 ビットから 6 ビットで引数の最小個数、8 ビットから 14 ビットで引数の最大個数を指定する。引数リストが `&rest` を使用するならば 7 ビットがセットされて、それい以外ならクリアされる。

argdesc がリストなら、そのバイトコード実行前に引数はダイナミックにバインドされる。*argdesc* が整数なら、引数リストはそのバイトコード実行前にバイトコードインタープリターのスタックに `push` される。

byte-code バイトコード命令を含む文字列。

constants バイトコードにより参照される Lisp オブジェクトのベクター。関数名と変数名に使用されるシンボルが含まれる。

stacksize この関数が要するスタックの最大サイズ。

docstring (もしあれば) ドキュメント文字列。それ以外は `nil`。ドキュメント文字列がファイルに格納されている場合、値は数字かリストかもしれない。本当のドキュメント文字列の取得には、関数 `documentation` を使用する (Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 を参照)。

interactive

(もしあれば) インタラクティブ仕様。文字列か Lisp 式。インタラクティブでない関数では `nil`。

以下はバイトコード関数オブジェクトのプリント表現の例です。これはコマンド `backward-sexp` の定義です。

```
#[256
  "\211\204^G^@\300\262^A\301^A[!\207"
  [1 forward-sexp]
  3
  1793299
  "^p"]
```

バイトコードオブジェクトを作成するプリミティブな方法は `make-byte-code` です:

`make-byte-code &rest elements` [Function]

この関数は *elements* を要素とするバイトコードオブジェクトを構築してリターンする。

あなた自身で要素を収集してバイトコード関数を構築しないでください。それらが矛盾する場合、その関数の呼び出しにより Emacs がクラッシュするかもしれません。これらのオブジェクトの作成

は常にバイトコンパイラにまかせてください。(願わくば) バイトコンパイラは要素を矛盾なく構築します。

17.8 逆アセンブルされたバイトコード

人はバイトコードを記述しません。それはバイトコンパイラの仕事です。しかし好奇心を満たすために、わたしたちはディスアセンブラを提供しています。ディスアセンブラはバイトコードを人間が読めるフォームに変換します。

バイトコードインタープリターは、シンプルなスタックマシンとして実装されています。これは値を自身のスタックに push して、計算で使用するためにそれらを pop して取り出し、その結果を再びそのスタックに push して戻します。バイトコード関数がリターンするときは、スタックから値を pop して取り出し、その関数の値としてリターンします。

それに加えてスタックとバイトコード関数は、値を変数とスタック間で転送することにより、普通の Lisp 変数を使用したり、バインドやセットを行うことができます。

`disassemble object &optional buffer-or-name` [Command]

このコマンドは *object* にたいするディスアセンブルされたコードを表示する。インタラクティブに使用した場合、または *buffer-or-name* が nil が省略された場合は、*Disassemble* という名前のバッファに出力します。 *buffer-or-name* が非 nil なら、それはバッファもしくは既存のバッファの名前でなければならない。その場合は、そのバッファのポイント位置に出力され、ポイントは出力の前に残りされる。

引数 *object* には関数名、ラムダ式 (Section 13.2 [Lambda Expressions], page 226 を参照)、またはバイトコードオブジェクト (Section 17.7 [Byte-Code Objects], page 314 を参照) を指定できる。ラムダ式なら `disassemble` はそれをコンパイルしてから、そのコンパイル済みコードをディスアセンブルする。

以下に `disassemble` 関数を使用した例を 2 つ示します。バイトコードと Lisp ソースを関連付ける助けとなるように、説明的なコメントを追加してあります。これらのコメントは `disassemble` の出力にはありません。

```
(defun factorial (integer)
  "Compute factorial of an integer."
  (if (= 1 integer) 1
      (* integer (factorial (1- integer))))
  ⇒ factorial

(factorial 4)
⇒ 24

(disassemble 'factorial)
├ byte-code for factorial:
doc: Compute factorial of an integer.
args: (arg1)

0  dup                ; integerの値を取得して
                        ;   それをスタック上に push する
1  constant 1         ; スタック上に 1 を push する
```

```

2  eqlsign          ; 2つの値をスタックから pop して取り出し、
                    ;   それらを比較して結果をスタック上に push する
3  goto-if-nil 1    ; スタックのトップを pop してテストする
                    ;   nilなら 1 へ、それ以外は continue
6  constant 1       ; スタックのトップに 1 を push する
7  return           ; スタックのトップの要素をリターンする
8:1 dup             ; integerの値をスタック上に push する
9  constant factorial ; factorialをスタック上に push する
10 stack-ref 2      ; integerの値をスタック上に push する
11 sub1             ; integerを pop して値をデクリメントする
                    ;   スタック上に新しい値を push する
12 call 1           ; スタックの最初 (トップ) の要素を引数として
                    ;   関数 factorialを呼び出す
                    ;   リターン値をスタック上に push する
13 mult            ; スタックのトップ 2 要素を pop して取り出し乗じ
                    ;   結果をスタック上に push する
14 return          ; スタックのトップ要素をリターンする

```

silly-loopは幾分複雑です:

```

(defun silly-loop (n)
  "Return time before and after N iterations of a loop."
  (let ((t1 (current-time-string)))
    (while (> (setq n (1- n))
              0))
    (list t1 (current-time-string))))
⇒ silly-loop

```

```

(disassemble 'silly-loop)
  ↓ byte-code for silly-loop:
doc: Return time before and after N iterations of a loop.
args: (arg1)

```

```

0  constant current-time-string ; current-time-stringを
                                ;   スタック上のトップに push する
1  call 0                       ; 引数なしで current-time-stringを呼び出して
                                ;   結果を t1のようにスタック上に push する
2:1 stack-ref 1                 ; 引数 nの値を取得して
                                ;   その値をスタック上に push する
3  sub1                         ; スタックのトップから 1 を減ずる
4  dup                          ; スタックのトップを複製する
                                ;   つまりスタックのトップをコピーしてスタック上に push
する
5  stack-set 3                  ; ; スタックのトップを pop して
                                ;   nにその値をセットする

```

```

;; (要はシーケンス dup stack-setは pop せずに
;;   スタックのトップを nの値にコピーする)

```

```
7  constant 0          ; スタック上に 0 を push する
8  gtr                 ; スタックのトップ 2 値を pop して取り出し
                        ;   n が 0 より大かテストし
                        ;   結果をスタック上に push する
9  goto-if-not-nil 1   ; n > 0 なら 1 へ
                        ;   (これは while-loop を継続する)
                        ;   それ以外は continue
12 dup                 ; t1 の値をスタック上に push する
13 constant current-time-string ; current-time-string を
                        ;   スタックのトップに push する
14 call      0         ; 再度 current-time-string を呼び出す
15 list2        ; スタックのトップ 2 要素を pop して取り出し
                        ;   それらのリストを作りスタック上に push する
16 return      ; スタックのトップの値をリターンする
```


18 Lisp からネイティブコードへのコンパイル

Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 で述べたバイトコンパイルに加えて、Emacs ではオプションで Lisp 関数定義をネイティブコード (*native code*) として知られている真のコンパイル済みコードにコンパイルすることもできます。この機能は GCC ディストリビューションの一部である `libgccjit` を使用しており、そのライブラリー使用のサポートと共に Emacs がビルドされている必要があります。更に Lisp コードをネイティブコンパイルするために、システムに GCC と Binutils(アセンブラとリンカ) がインストールされている必要があります。

Emacs のカレントプロセスでネイティブコンパイル済み Lisp コードの生成およびロードが可能かどうか判断するには、`native-comp-available-p` (Section 18.1 [Native-Compilation Functions], page 319 を参照) を呼び出してください。

バイトコンパイル済みコードとは異なり、ネイティブコンパイル済み Lisp コードはマシンのハードウェアにより直接実行されるので、ホスト CPU が提供できる最高スピードで実行されます。このスピードアップの結果は一般的にはその Lisp コードが何を行うかに依りますが、対応するバイトコンパイル済みコードに比べて、通常は 2.5 から 5 倍高速になります。

一般的に異なるシステム間ではネイティブコードに互換性はないので、あるマシンから別のマシンへのネイティブコンパイル済みコードの可搬性はありません。ネイティブコンパイル済みコードはそれを生成したのと同じマシン、もしくは類似のマシン (同一の CPU およびランタイムライブラリー) でのみ使用できます。ネイティブコンパイル済みコードの可搬性は、共有ライブラリー (`.so` や `.dll` のファイル) の可搬性と同様です。

ネイティブコンパイル済みコードのライブラリーには Emacs Lisp プリミティブ (Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照) とそれらの呼び出し規約に関して重大な依存性が含まれているので、Emacs は通常はバージョンの異なる Emacs が生成したネイティブコンパイル済みコードをロードしません。同一の Lisp コードで異なるバージョンの Emacs がネイティブコンパイルしたコードは、ネイティブコンパイル済みライブラリーをそのバージョンの Emacs だけがロードできる一意なファイル名で生成します。しかし一意なファイル名の使用により、複数の異なるバージョンの Emacs によりネイティブコンパイルされた同一ライブラリーが、同一ディレクトリーに存在することになります。

ファイルローカル変数として `no-byte-compile` に非 `nil` をバインドしても、そのファイルのネイティブコンパイルが無効になります。加えて同様の変数 `no-native-compile` は、ファイルのネイティブコンパイルだけを無効にします。`no-byte-compile` と `no-native-compile` の両方が指定された場合には、前者が優先されます。

ネイティブコンパイルによる `user-emacs-directory` のサブディレクトリー内の `*.eln` ファイルへの結果の書き込みを防がなければならない場合もあるかもしれません。これは `native-comp-eln-load-path` の値を変更するか (Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 を参照)、あるいは環境変数 `HOME` が一時的に既存ディレクトリー以外を指すようにすることで行うことができます。後者のテクニックは Emacs がトランポリン (*trampolines*) を生成する必要がある場合 (Lisp コード内において Lisp プリミティブをネイティブにコンパイルするためにアドバイスまたは再定義する際に用いられる) には、依然として少数の `*.eln` ファイルを生成するかもしれないことに注意が必要です。Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 を参照してください。かわりに `startup-redirect-eln-cache` 関数を使用してデフォルト以外のディレクトリーに `*.eln` ファイルを書き込むよう指定できます。Section 18.1 [Native-Compilation Functions], page 319 を参照してください。

18.1 ネイティブコンパイル関数

ネイティブコンパイルはバイトコンパイル (Chapter 17 [Byte Compilation], page 307 を参照) の副作用として実装されています。したがって Lisp コードをネイティブコンパイルすると、同様にバイトコードが常に生成されるため、バイトコンパイル用に Lisp コードを準備する際の規則や注意事項 (Section 17.2 [Compilation Functions], page 307 を参照) は、ネイティブコンパイルでも同じようにすべて有効です。

`native-compile` 関数により単一の関数やマクロ、あるいは Lisp コードのファイル全体をネイティブコンパイルできます。ファイルをネイティブコンパイルすると、それに対応するバイトコードの `.elc` ファイルと、ネイティブコードの `.eln` ファイルの両方が生成されます。

ネイティブコンパイルでは警告やエラーが生成されるかもしれません。これらは通常は `*Native-compile-Log*` と呼ばれるバッファに記録されます。このバッファではインタラクティブなセッションでは `LIMPLE` という特別なモードが使用されます。このモードではログにたいして適切な `font-lock` ロックをセットアップされて、それ以外は `Fundamental` モードと同じです。ネイティブコンパイルの結果メッセージのロギングは変数 `native-comp-verbose` で制御できます (Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 を参照)。

Emacs が非インタラクティブに実行されている際には、ネイティブコンパイルによって生成されたメッセージは `message` (Section 41.4.1 [Displaying Messages], page 1104 を参照) の呼び出しによって報告されます。これは通常は Emacs を呼び出した端末の標準エラーストリームに表示されます。

`native-compile` *function-or-file* **&optional** *output* [Function]

この関数は *function-or-file* をネイティブコードにコンパイルする。引数 *function-or-file* にはコンパイルする関数シンボル、Lisp フォーム、または Emacs Lisp ソースコードを含むファイル名 (文字列) を指定できる。オプション引数 *output* が与えられた場合には、コンパイル済みコードを書き込むファイルの名前を指定する文字列でなければならない。それ以外の場合には、*function-or-file* が関数か Lisp フォームならコンパイル済みオブジェクト、ファイル名ならコンパイル済みコード用に作成したファイルの完全な絶対ファイル名をリターンする。出力ファイルにはデフォルトで拡張子 `.eln` が与えられる。

この関数は `libgccjit` を通じて別のサブプロセス内で GCC を呼び出すネイティブコンパイルの最終フェーズを実行する。これはこの関数を呼び出したプロセスとして、同じ Emacs 実行可能形式を呼び出す。

`batch-native-compile` **&optional** *for-tarball* [Function]

この関数は `batch` モードで Emacs のコマンドラインで指定されたファイルにたいしてネイティブコンパイルを実行する。これはコンパイル完了により Emacs を kill するので、Emacs のバッチ実行でのみ使用しなければならない。1 つ以上のファイルでコンパイルが失敗すると、Emacs プロセスはそれ以外のすべてのファイルのコンパイルを試みて、非 0 の `exit` ステータスで終了する。オプション引数 *for-tarball* が非 `nil` なら、この関数はコンパイルした結果の `.eln` ファイルを `native-comp-eln-load-path` に記述された最後のディレクトリーに配置する (Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照)。これは初回に Emacs ソース tarball をビルドするとき、ソース tarball に含まれていないネイティブコンパイル済みファイルをユーザーのキャッシュディレクトリーではなくビルドツリー内に生成する必要がある際に使用されることを意図している。

ネイティブコンパイルはメインの Emacs プロセスのサブプロセス中で、全体を非同期に実行できます。これによりバックグラウンドでコンパイルを実行する間、メインの Emacs プロセスをフリーに

できます。これは Emacs にロードされた任意の Lisp ファイルやバイトコンパイル済み Lisp ファイルを、Emacs がネイティブコンパイルするために使用する手法です。サブプロセスをこのように使用することによって、ネイティブコンパイルではバイトコンパイルでは発生しない警告やエラーが生成されるかもしれず、それ故に正しく機能するように Lisp コードの修整が必要かもしれないことに注意してください。詳細は Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 の `native-compile-async-report-warnings-errors` を参照してください。

`native-compile-async files &optional recursively load selector` [Function]

この関数は `files` という名前のファイルを実同期にコンパイルする。引数 `files` は単一のファイル名 (文字列)、または 1 つ以上のファイルおよび/またはディレクトリー名のリストであること。このリスト中にディレクトリーが与えられた場合には、それらのディレクトリー内で再帰的にコンパイルするように、オプション引数 `recursively` は非 `nil` であること。`load` が非 `nil` なら、Emacs はコンパイルが成功したそれぞれのファイルをロードする。オプション引数 `selector` により `files` のどれをコンパイルするか制御できる。これには以下のいずれかの値を指定できる:

`nil` または省略

`files` 内のすべてのファイルとディレクトリーを選択。

正規表現文字列

この `regexp` に名前がマッチするファイルとディレクトリーを選択。

関数

`files` 内のファイルおよびディレクトリーそれぞれにたいして呼び出される述語関数。そのファイルまたはディレクトリーを選択する必要があるなら非 `nil` をリターンすること。

複数の CPU 実行ユニットをもつシステムでは、この関数は `files` が複数のファイル名の際には、通常は `native-compile-async-jobs-number` (Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 を参照) の制御の下で複数のコンパイル用サブプロセスを並行で開始する。

以下の関数により、実行時にネイティブコンパイルが利用可能かどうかを Lisp プログラムがテストできます。

`native-compile-available-p` [Function]

この関数は実行中の Emacs にネイティブコンパイルのサポートがコンパイルされていれば非 `nil` をリターンする。`libgccjit` を動的にロードするシステムでは、ライブラリー `g` 利用できロードすることも確認する。ネイティブコンパイルが利用可能か事前に知る必要がある Lisp プログラムはこの述語を使用すること。

非同期なネイティブコンパイルは `native-compile-async-load-path` 変数 (Section 18.2 [Native-Compilation Variables], page 321 を参照) で指定された最初の書き込み可能なディレクトリーのサブディレクトリーに生成した `*.elc` ファイルを書き込む。スタートアップファイルで以下の関数を使用してこれを変更できる:

`startup-redirect-async-load-path cache-directory` [Function]

この関数は非同期なネイティブコンパイルが `cache-directory` (単一のディレクトリーを表す文字列) に生成した `*.elc` ファイルを書き込むように手配する。更に `native-compile-async-load-path` の最初の要素が `cache-directory` になるように破壊的な変更も行う。`cache-directory` が絶対ファイル名でなければ、`user-emacs-directory` (Section 42.1.2 [Init File], page 1227) を参照から相対的なファイル名と解釈する。

`native-comp-async-query-on-exit` [User Option]

この変数の値が非 `nil` なら、Emacs は `exit` に際して実行中のネイティブコンパイルの非同期サブプロセスをすべて `kill` して `exit` するかどうかを尋ねる (対応する `.eln` ファイルへの書き込みを防ぐため)。値が `nil` (デフォルト) なら、Emacs は問い合わせを行わずにそれらのサブプロセスを `kill` する。

変数 `native-comp-eln-load-path` は Emacs が `*.eln` ファイルを探すディレクトリーのリストを保持します (Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照)。これは役割りの面では `*.el` や `*.elc` のファイルを探すために使用される `load-path` と同じです。このリストにあるディレクトリーは非同期のネイティブコンパイルによって生成された `*.eln` ファイルの書き込みにも使用されます。特に Emacs はこのリスト中の最初に書き込み可能なディレクトリーにファイルを書き込むでしょう。したがってこの変数の値を変更することで、ネイティブコンパイルが結果を格納する場所を制御することができます。

`native-comp-jit-compilation` [Variable]

この変数が非 `nil` であれば、対応する `*.eln` がまだ存在しない Emacs にロード済みの `*.elc` の非同期 (別名 *just-in-time*、あるいは JIT) なネイティブコンパイルを有効にする。この JIT コンパイルは `native-comp-async-jobs-number` の値に応じて、batch モードで走行する別個の Emacs サブプロセスを使用する。Lisp ファイルの JIT コンパイルが、成功裏に終了した際にはコンパイル結果の `.eln` ファイルがロードされて、`.elc` ファイルによって提供されていた関数定義をコンパイルしたコードで置き換える。

`native-comp-jit-compilation` の値を `nil` にセットすることによって、JIT ネイティブコンパイルが無効になります。ただしたとえ JIT ネイティブコンパイルが無効にしても、トランポリン (*trampolines*) を生成するために依然として Emacs は非同期ネイティブコンパイルを開始する必要があるかもしれません。これを制御するためには、以下で説明する別の変数を使用します。

`native-comp-enable-subr-trampolines` [Variable]

この変数はトランポリンの生成を制御する。トランポリンとは `native-comp-speed` が 2 以上でネイティブコンパイルされた Lisp コードから、アドバイスまたは再定義された Lisp プリミティブの呼び出しを許すために必要な小さいネイティブコード片のこと。Emacs は生成されたトランポリンを別の `*.eln` ファイルに格納する。この変数のデフォルトの値はトランポリンファイルの生成を有効にする `t` だが、値を `nil` にセットすることでトランポリンの生成が無効になる。プリミティブにたいするアドバイスや再定義に必要となるトランポリンが利用できなければ、ネイティブコンパイルされた Lisp からのプリミティブ呼び出しでは再定義とアドバイスは無視されて、プリミティブは直接 C から呼び出されたかのように振る舞うことに注意。したがってあなたの Lisp プログラムに必要なトランポリンすべてがコンパイル済みで Emacs からアクセス可能であることが不明なら、トランポリン生成の無効化は推奨しない。

この変数の値は文字列でもよく、その場合には生成されたトランポリンである `*.eln` ファイルを格納するディレクトリー名を指定する。このディレクトリー名は `native-comp-eln-load-path` のディレクトリーをオーバーライドする。これは必要に応じてトランポリンを生成したいものの、ユーザーの HOME ディレクトリーや `*.eln` が保持されるその他のパブリックディレクトリーの配下には格納したくない場合に役に立つ。ただし `native-comp-eln-load-path` 内のディレクトリーとは異なり、トランポリンはバージョン固有のサブディレクトリーではなくこの変数で与えられたディレクトリーに格納されることになる。このディレクトリーが絶対名でなければ、`invocation-directory` (Section 42.3 [System Environment], page 1234 を参照) に相対的なディレクトリー名と解釈される。

この変数が非 nil、かつ Emacs がランポリンの生成を要するもののランポリンを格納するための書き込み可能ディレクトリーが見つからない場合には、ランポリンを `temporary-file-directory` (Section 26.9.5 [Unique File Names], page 626 を参照) の内部に格納する。格納するための書き込み可能ディレクトリーが見つからない、あるいはこの変数の値が文字列の際に生成されたランポリンは、Emacs のカレントセッションの間のみ利用できる。なぜなら Emacs はいずれの場所からもランポリンを探さないからである。

19 Lisp プログラムのデバッグ

Emacs Lisp プログラム内の問題を見つけて詳細に調べる方法がいくつかあります。

- プログラム実行中に問題が発生した場合には、Lisp 評価機能をサスペンドするためにビルトインの Emacs Lisp デバッガを使用して評価機能の内部状態の調査および/または変更を行なうことができる。
- Emacs Lisp にたいするソースレベルデバッガの Edebug を使用できる。
- `trace.el` パッケージが提供するトレース機能を使用して問題に関する関数の実行をトレースできます。このパッケージは関数呼び出しのトレース用に `trace-function-foreground` と `trace-function-background`、値をトレースする変数の追加用に `trace-values` という関数を提供する。詳細は `trace.el` にあるこれらの機能のドキュメントを参照のこと。
- 文法的な問題により Lisp がプログラムを読むことさえできない場合には、Lisp 編集コマンドを使用して該当箇所を見つけることができる。
- バイトコンパイラーがプログラムをコンパイルするとき、コンパイラーにより生成されるエラーメッセージと警告メッセージを調べることができる。Section 17.6 [Compiler Errors], page 312 を参照のこと。
- Testcover パッケージを使用してプログラムのテストカバレッジを行なうことができる。
- ERT パッケージを使用してプログラムにたいするリグレッションテストを記述できる。ERT: *Emacs Lisp Regression Testing* を参照のこと。
- プログラムをプロファイルしてプログラムをより効果的にするためのヒントを取得できる。

入出力の問題をデバックする便利なその他のツールとして、ドリブルファイル (dribble file: Section 42.13 [Terminal Input], page 1253 を参照) と、`open-termscript` 関数 (Section 42.14 [Terminal Output], page 1255) があります。

19.1 Lisp デバッガ

普通の Lisp デバッガは、フォーム評価のサスペンド機能を提供します。評価がサスペンド (一般的には `break` の状態として知られる) されている間、実行時スタックを調べたり、ローカル変数やグローバル変数の値を調べたり変更することができます。break は再帰編集 (recursive edit) なので、Emacs の通常の編集機能が利用可能です。デバッガにエンターするようにプログラムを実行することさえ可能です。Section 22.13 [Recursive Editing], page 460 を参照してください。

19.1.1 エラーによるデバッガへのエンター

デバッガに入るタイミングとして一番重要なのは、Lisp エラーが発生したときです。デバッガではエラーの直接原因を調査できます。

しかしデバッガへのエンターは、エラーによる通常の結末ではありません。多くのコマンドは不適切に呼び出されたときに Lisp エラーをシグナルするので、通常の編集の間にこれが発生するたびデバッガにエンターするのは、とても不便でしょう。したがってエラーの際にデバッガにエンターしたいなら、変数 `debug-on-error` に非 `nil` をセットします (コマンド `toggle-debug-on-error` はこれを簡単に行う方法を提供する)。

再表示コードによって呼び出された Lisp エラーは、技術的な理由によりこのサブセクションで定義されている機能ではデバッグできないことに注意してください。これらについてのヘルプについては Section 19.1.2 [Debugging Redisplay], page 326 を参照してください。

`debug-on-error` [User Option]

この変数はエラーがシグナルされて、それがハンドルされていないときにデバッガを呼び出すかどうかを決定する。`debug-on-error`が `t` なら、`debug-ignored-errors`(以下参照) にリストされているエラー以外の、すべての種類のエラーがデバッガを呼び出す。`nil` ならデバッガを呼び出さない。

値にはエラー条件 (Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照) のリストも指定できる。その場合はこのリスト内のエラー条件だけによってデバッガが呼び出される (`debug-ignored-errors`にもリストされているエラー条件は除外される)。たとえば `debug-on-error` をリスト (void-variable) にセットすると、値をもたない変数に関するエラーにたいしてのみデバッガが呼び出される。

`eval-expression-debug-on-error` がこの変数をオーバーライドするケースがいくつかあることに注意 (以下参照)。

この変数が非 `nil` のとき、Emacs はプロセスフィルター関数と番兵 (sentinel) の周囲にエラーハンドラーを作成しない。したがってこれらの関数内でのエラーは、デバッガを呼び出す。Chapter 40 [Processes], page 1052 を参照のこと。

`debug-ignored-errors` [User Option]

この変数は `debug-on-error` の値に関わらず、デバッガにエンターすべきでないエラーを指定する。変数の値はエラー条件のシンボルおよび/または正規表現のリスト。エラーがこれら条件シンボルのいずれか、またはエラーメッセージが正規表現のいずれかにマッチすれば、そのエラーはデバッガにエンターしない。

この変数の通常値には `user-error`、および編集集中に頻繁に発生するが Lisp プログラムのバグに起因することは稀であるような、いくつかのエラーが含まれる。しかし“稀である”ことは“絶対ない”ということではない。あなたのプログラムがこのリストにマッチするエラーによって機能しないなら、そのエラーをデバッグするためにこのリストの変更を試みるのもよいだろう。通常は `debug-ignored-errors` を `nil` にセットしておくのが、もっとも簡単な方法である。

`eval-expression-debug-on-error` [User Option]

この変数が非 `nil` 値 (デフォルト) なら、コマンド `eval-expression` の実行により一時的に `debug-on-error` が `t` がバインドされる。Section “Evaluating Emacs Lisp Expressions” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`eval-expression-debug-on-error` が `nil` なら、`eval-expression` の間も `debug-on-error` の値は変更されない。

`debug-on-signal` [User Option]

`condition-case` でキャッチされたエラー、は通常は決してデバッガを呼び出さない。`condition-case` はデバッガがそのエラーをハンドルする前にエラーをハンドルする機会を得る。

`debug-on-signal` を非 `nil` 値に変更すると、`condition-case` の存在如何に関わらずすべてのエラーにおいてデバッガが最初に機会を得る (デバッガを呼び出すためには依然としてそのエラーが `debug-on-error` と `debug-ignored-errors` で指定された条件を満たさなければならない)。

たとえば `emacsclient` の `--eval` オプションによるコードの評価からバックトレースを取得するためにはこの変数をセットすると便利。この変数が非 `nil` のときに `emacsclient` で評価された Lisp コードがエラーをシグナルすると、バックトレースは実行中の Emacs にポップアップされる。

警告: この変数を非 nil にセットすると、芳しくない効果があるかもしれない。Emacs のさまざまな部分で処理の通常の過程としてエラーがキャッチされており、そのエラーが発生したことに気づかないことさえあるかもしれない。condition-case でラップされたコードをデバッグする必要があるなら、condition-case-unless-debug (see Section 11.7.3.3 [Handling Errors], page 176 を参照) の使用を考慮されたい。

`debug-on-event` [User Option]
`debug-on-event` をスペシャルイベント (Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照) にセットすると、Emacs は `special-event-map` をバイパスしてこのイベントを受け取ると即座にデバッガへのエンターを試みる。現在のところサポートされる値は、シグナル `SIGUSR1` と `SIGUSR2` に対応する値のみ (これがデフォルト)。これは `inhibit-quit` がセットされていて、それ以外は Emacs が応答しない場合に有用かもしれない。

`debug-on-message` [Variable]
`debug-on-message` に正規表現をセットした場合は、それにマッチするメッセージがエコーエリアに表示されると、Emacs はデバッガにエンターする。たとえばこれは特定のメッセージの原因を探するのに有用かもしれない。

`debug-allow-recursive-debug` [Variable]
`*Backtrace*` バッファのカーレントスタックフレーム内のフォームは `e` コマンドで評価できる。また `edebug` 中なら `e` や `C-x C-e` のコマンドを使用すれば、同様のことを行うことができる。デフォルトではこれらのコマンドによってデバッガは抑制される (この時点でデバッガに (再) エンターすると、デバッグ中のコンテキストから抜け出してしまうので)。しかし `debug-allow-recursive-debug` を非 nil 値にセットすると、これらのコマンドが再帰的にデバッガにエンターできるようになる。

`init` ファイルロード中に発生したエラーをデバッグするには、オプション `--debug-init` を使用する。これは `init` ファイルロードの間に `debug-on-error` を `t` にバインドして、通常は `init` ファイル内のエラーをキャッチする `condition-case` をバイパスする。

19.1.2 再表示エラーのデバッグ

再表示によって呼び出された Lisp コード内でエラーが発生した際には、技術的な理由により Emacs での通常時のデバッグメカニズムが使えなくなります。このサブセクションではそのようなエラーからどのようにしてバックトレースを取得するかを説明します。デバッグ中に役に立つはずです。

これらの説明はたとえばモードライン構文: `eval` (Section 24.4.2 [Mode Line Data], page 535 を参照) のように、再表示から呼び出される以下のようなすべてのフック内で使用されている Lisp フォームに適用されます。

- `fontification-functions` (Section 41.12.7 [Auto Faces], page 1149 を参照)
- `window-scroll-functions` (Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照)

再表示から呼び出されたフック関数でエラーが発生すると、エラー処理によってその関数がフックから削除されているかもしれないことに注意してください。したがってそのバグを再現するためにそのフックを何らかの手段、恐らくは `add-hook` を使って再初期化する必要があるでしょう。

このような状況下でバックトレースを生成するには、変数 `backtrace-on-redisplay-error` に非 nil をセットします。エラーが発生すると Emacs はバッファ `*Redisplay-trace*` にバックトレースをダンプしますが、そのバッファを自動的にウィンドウには表示しません。これはデバッグ中の再表示式不必要な破壊を避けるためです。したがって `switch-to-buffer-other-frame C-x 5 b` のようなコマンドによって、このバッファを自分で表示する必要があります。

`backtrace-on-redisplay-error` [Variable]
 再表示から呼び出されたすべての Lisp にたいしてエラー発生時のバックトレース生成を有効にするには、この変数に非 `nil` をセットする。

19.1.3 無限ループのデバッグ

プログラムが無限にループしてリターンできないとき、最初の問題はそのループをいかに停止するかです。ほとんどのオペレーティングシステムでは、`(quit させる)C-g` でこれを行うことができます。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照してください。

普通の `quit` では、なぜそのプログラムがループしたかについての情報は与えられません。変数 `debug-on-quit` に非 `nil` をセットすることにより、より多くの情報を得ることができます。無限ループの途中でデバッグを実行すれば、デバッグからステップコマンドで先へ進むことができます。ループ全体をステップで追えば、問題を解決するために十分な情報が得られるでしょう。

`C-g` による `quit` はエラーとは判断されないので、`C-g` のハンドルに `debug-on-error` は効果がありません。同じように `debug-on-quit` はエラーにたいして効果がありません。

`debug-on-quit` [User Option]
 この変数は `quit` がシグナルされて、それがハンドルされていないときにデバッグを呼び出すかどうかを決定する。`debug-on-quit` が非 `nil` なら、`quit` (つまり `C-g` をタイプ) したときは常にデバッグが呼び出される。`debug-on-quit` が `nil` (デフォルト) なら、`quit` してもデバッグは呼び出されない。

19.1.4 関数呼び出しによるデバッグへのエンター

プログラムの途中で発生する問題を調べるための有用なテクニックの 1 つは、特定の関数が呼び出されたときデバッグにエンターする方法です。問題が発生した関数にこれを行ってその関数をステップで追ったり、問題箇所の少し手前の関数呼び出しでこれを行って、その関数をステップオーバーしてその後をステップで追うことができます。

`debug-on-entry function-name` [Command]
 この関数は `function-name` が呼び出されるたびにデバッグの呼び出しを要求する。
 Lisp コードで定義された任意の関数とマクロは、インタープリターに解釈されたコードがコンパイル済みのコードに関わらず、エンタリーに `break` をセットできる。その関数がコマンドなら Lisp から呼び出されたときと、インタラクティブに呼び出されたときにデバッグにエンターする。(たとえば `C` で記述された) プリミティブ関数にもこの方法で `debug-on-entry` をセットできるが、そのプリミティブが Lisp コードから呼び出されたときだけ効果がある。`debug-on-entry` はスペシャルフォームにはセットできない。

`debug-on-entry` がインタラクティブに呼び出されたときは、ミニバッファで `function-name` の入力を求める。その関数がすでにエンタリーでデバッグを呼び出すようにセットアップされていたら、`debug-on-entry` は何も行わない。`debug-on-entry` は常に `function-name` をリターンする。

以下はこの関数の使い方を説明するための例である:

```
(defun fact (n)
  (if (zerop n) 1
      (* n (fact (1- n)))))
⇒ fact
(debug-on-entry 'fact)
⇒ fact
```

```
(fact 3)

----- Buffer: *Backtrace* -----
Debugger entered--entering a function:
* fact(3)
  eval((fact 3))
  eval-last-sexp-1(nil)
  eval-last-sexp(nil)
  call-interactively(eval-last-sexp)
----- Buffer: *Backtrace* -----
```

`cancel-debug-on-entry` **&optional** *function-name* [Command]

この関数は *function-name* にたいする `debug-on-entry` の効果をアンドゥする。インタラクティブに呼び出されたときは、ミニバッファで *function-name* の入力を求める。*function-name* が省略または `nil` なら、すべての関数にたいする `break-on-entry` をキャンセルする。エントリー時に `break` するようセットアップされていない関数に `cancel-debug-on-entry` を呼び出したときは何も行わない。

19.1.5 変数の変更時にデバッガにエンターする。

不正な変数のセッティングが関数に問題をもたらすときがあります。元のセッティングを調べるためには、変数の変更時に常にデバッガがトリガーされるようにセットアップするのが手軽な方法です。

`debug-on-variable-change` *variable* [Command]

この関数は *variable* の変更時に常にデバッガが呼び出されるようにアレンジする。

これは `watchpoint` メカニズムを使用して実装されているので同じような特徴と制限を継承する。つまり *variable* のすべてのエイリアスは一緒に `watch` されて、`watch` 対象はダイナミック変数のみであり変数から参照されるオブジェクトの変更は検出されない。詳細は Section 12.9 [Watching Variables], page 194 を参照のこと。

`cancel-debug-on-variable-change` **&optional** *variable* [Command]

この関数は *variable* にたいする `debug-on-variable-change` の効果をアンドゥする。インタラクティブに呼び出されたときはミニバッファで *variable* の入力をもとめる。*variable* が省略か `nil` ならすべての変数にたいする変更時のブレークを取り消す。カレントで変更時にブレークするようセットアップされていない変数にたいして `cancel-debug-on-variable-change` の呼び出しは何も行わない。

19.1.6 明示的なデバッガへのエントリー

プログラム内の特定箇所にて式 (`debug`) を記述することによって、その箇所でデバッガが呼び出されるようになります。これを行うにはソースファイルを `visit` して、適切な箇所にテキスト ‘(debug)’ を挿入し、`C-M-x` (Lisp モードでの `eval-defun` にたいするキーバインド) をタイプします。警告: 一時的なデバッグ目的のためにこれを行なう場合には、ファイルを保存する前に確実にアンドゥしてください!

‘(debug)’ を挿入する箇所は追加フォームが評価されることができ、かつその値を無視することができる箇所であればなりません (‘(debug)’ の値を無視しないとプログラムの実行が変更されてしまうだろう!)。一般的にもっとも適した箇所は、`progn` または暗黙的な `progn` (Section 11.1 [Sequencing], page 153 を参照) の内部です。

デバッグ命令を配置したいソースコード中の正確な箇所がわからないが、特定のメッセージが表示されたときにバックトレースを表示したい場合には、意図するメッセージにマッチする正規表現を `debug-on-message` にセットできます。

19.1.7 デバッガの使用

デバッガにエンターすると、その前に選択されていたウィンドウを1つのウィンドウに表示して、他のウィンドウに `*Backtrace*` という名前のバッファを表示します。backtrace バッファには、現在実行されている Lisp 関数の各レベルが1行ずつ含まれます。このバッファの先頭は、デバッガが呼び出された理由を説明するメッセージ (デバッガがエラーにより呼び出された場合はエラーメッセージや関連するデータなど) です。

backtrace バッファは読み取り専用で、文字キーにデバッガコマンドが定義された Debugger モードという特別なメジャーモードを使用します。通常の Emacs 編集コマンドが利用できます。したがってエラー時に編集されていたバッファを調べるためにウィンドウを切り替えたり、バッファの切り替えやファイルの visit、その他一連の編集処理を行なうことができます。しかしデバッガは再帰編集レベル (Section 22.13 [Recursive Editing], page 460 を参照) にあり、編集が終わったらそれは backtrace バッファに戻って、(qコマンドで) デバッガを exit できます。デバッガを exit することによって再帰編集を抜け出し、backtrace バッファはバリー (bury: 覆い隠す) されます (変数 `debugger-bury-or-killw` をセットすることによって backtrace バッファで qコマンドが何を行うかをカスタマイズできる。たとえばバッファをバリーせずに kill したいなら、この変数を kill にセットする。他の値については変数のドキュメントを調べてほしい)。

デバッガにエンターしたとき、`eval-expression-debug-on-error` に一致するように変数 `debug-on-error` が一時的にセットされます。変数 `eval-expression-debug-on-error` が非 nil なら、`debug-on-error` は一時的に t にセットされます。ただしデバッグ中に更にエラーが発生しても、(デフォルトでは) 別のデバッガをトリガーすることはありません。それは `inhibit-debugger` も非 nil にバインドされているからです。

デバッガは Lisp インタープリターの状態について想定を行うので、バイトコンパイルされて実行されなければなりません。デバッガがインタープリターに解釈されて実行されているときは、これらの想定は正しくなくなります。

19.1.8 バックトレース

Debugger モードは Edebug と ERT (Section 19.2 [Edebug], page 335 と *ERT: Emacs Lisp Regression Testing* を参照) が backtrace 表示にも使用する Backtrace モードから派生したモードです。

backtrace バッファは実行されている関数と、その関数の引数の値を示します。backtrace バッファ作成時には1つのスタックフレームにたいして1行 (非常に長い可能性がある) を表示します (スタックフレームとは Lisp インタープリターが特定の関数呼び出しに関する情報を記録する場所のこと)。もっとも最近の呼び出しが最上行になります。

backtrace ではフレームを記述する行にポイントを移動してフタックフレームを指定できます。ポイントのある行のフレームがカレントフレーム (*current frame*) とみなされます。

関数名に下線が引かれている場合には、Emacs がソースコードの場所を知っていることを意味します。その関数名をマウスでクリックするか、そこに移動して RET をタイプすることにより、ソースコードを visit できます。下線のない関数名や変数名にポイントがあるときに RET をタイプした場合には、もしあればそのシンボルにたいするヘルプ情報を help バッファで確認することもできます。M-. にバインドされている `xref-find-definitions` コマンドは backtrace 内の任意の識別子にも使用できます (Section “Looking Up Identifiers” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

backtrace では長いリストの末尾およびベクターや構造、同じように深くネストされたオブジェクトの終端は下線つきの “...” でプリントされます。“...” 上でマウスをクリックするか、その上にポイントがある状態で RET をタイプすることにより、オブジェクトの隠蔽されている部分を表示できます。省略を行う量の制御は backtrace-line-length をカスタマイズしてください。

以下は backtrace の操作と閲覧を行うコマンドのリストです:

- v カレントスタックフレームのローカル変数の表示を切り替える。
- p フレームまたは前のフレームの先頭に移動する。
- n 次のフレームの先頭に移動する。
- + 可読性向上のためにポイント位置に行ブレークを追加してトップレベル Lisp フォームにインデントする。
- ポイント位置のトップレベル Lisp フォームを 1 行に折り畳む。
- # ポイント位置のフレームの print-circle を切り替える。
- : ポイント位置のフレームの print-gensym を切り替える。
- . ポイント位置のフレームの “...” で省略されたすべてのフォームを展開する。

19.1.9 デバッガのコマンド

(Debugger モードの) debugger バッファでは通常の Emacs コマンドに加えて特別なコマンド、および前セクションで説明した Backtrace モードのコマンドが提供されます。デバッガでもっとも重要な使い方をするのは、制御フローを見ることができコードをステップ実行するコマンドです。デバッガはインタープリターによって解釈された制御構造のステップ実行はできますが、バイトコンパイル済みの関数ではできません。バイトコンパイル済み関数をステップ実行したいなら、同じ関数の解釈された定義に置き換えてください (これを行なうにはその関数のソースを visit して、関数の定義で C-M-x とタイプする)。プリミティブ関数のステップ実行に Lisp デバッガは使用できません。

デバッガのコマンドのいくつかはカレントフレームを処理します。フレームが星印で開始される場合には、そのフレームを exit することにより再びデバッガが呼び出されることを意味します。これは関数のリターン値の検証に有用です。

以下は Debugger モードのコマンドのリストです:

- c デバッガを exit して実行を継続する。これはあたかもデバッガにエンターしなかったかのようにプログラムの実行を再開する (デバッガ内で行った変数値やデータ構造の変更などの副作用は除外)。
- d 実行を継続するが、次に Lisp 関数が何か呼び出されたときはデバッガにエンターする。これによりある式の下位の式をステップ実行して、下位の式が計算する値や行うことを確認できる。
デバッガにエンターした関数呼び出しにたいして、この方法で作成されたスタックフレームには自動的にフラグがつくため、そのフレームを exit すると再びデバッガが呼び出される。このフラグは u コマンドを使用してキャンセルできる。
- b カレントフレームにフラグをつけるので、そのフレームを exit するときデバッガにエンターする。この方法でフラグがつけられたフレームは、backtrace バッファでスターのマークがつく。
- u カレントフレームを exit したときデバッガにエンターしない。これはそのフレームの b コマンドをキャンセルする。目に見える効果としては backtrace バッファの行からスターが削除される。

- j* *b*と同じようにカレントフレームにフラグをつける。その後に *c*のように実行を継続するが、`debug-on-entry`によりセットアップされたすべての関数にたいする `break-on-entry`を一時的に無効にする。
- e* ミニバッファの Lisp 式を読み取り、(関連する lexical 環境が適切なら)それを評価してエコーエリアに値をプリントする。デバッガは特定の重要な変数とバッファを処理の一部として変更する。*e*は一時的にデバッガの外部からそれらの値をリストアするので、それらを調べて変更できる。これによりデバッガはより透過的になる。対照的にデバッガ内で *M-*は特別なことを行わず、デバッガ内での変数の値を表示する。このコマンドは既存のエラーの最上位の上に新たなエラーとして式の評価によるエラーを追加しないように、デフォルトでは評価の間はデバッガを抑止する。これはユーザーオプション `debug-allow-recursive-debug`を非 `nil`値にセットすることによってオーバーライドできる。
- R* *e*と同様だがバッファ*`Debugger-record`*内の評価結果も保存する。
- q* デバッグされているプログラムを終了して、Emacs コマンド実行のトップレベルにリターンする。
*C-g*によりデバッガにエンターしたが、実際はデバッグではなく quit したいときは *q*コマンドを使用する。
- r* デバッガから値をリターンする。ミニバッファで式を読み取ってそれを評価することにより値が計算される。
*d*コマンドは、(*b*によるリクエストや *d*によるそのフレームへのエンターによる)Lisp 呼び出しフレームからの `exit` でデバッガが呼び出されたときに有用である。*r*コマンドで指定された値は、そのフレームの値として使用される。これは `debug`を呼び出して、そのリターン値を使用するときにも有用。それ以外は *r*は *c*と同じ効果をもち、指定されたリターン値は問題とはならない。
エラーによりデバッガにエンターしたときは *r*コマンドは使用できない。
- l* 呼び出されたときにデバッガを呼び出す関数をリストする。これは `debug-on-entry`によりエントリー時に `break` するようセットされた関数のリストである。

19.1.10 デバッガの呼び出し

以下ではデバッガを呼び出すために使用される関数 `debug`の完全な詳細を説明します。

`debug &rest debugger-args` [Command]

この関数はデバッガにエンターする。この関数は*`Backtrace`* (デバッガへの2回目以降の再帰エントリーでは*`Backtrace`*`<2>`、...) という名前のバッファにバッファを切り替えて、Lisp 関数呼び出しについての情報を書き込む。それから再帰編集にエンターして、Debugger モードで `backtrace` バッファを表示する。

Debugger モードのコマンド *c*、*d*、*j*、*r*は再帰編集を `exit` する。その後、`debug`は以前のバッファに戻って、`debug`を呼び出したものが何であれそこにリターンする。これは関数 `debug`が呼び出し元にリターンできる唯一の方法である。

`debugger-args`を使用すると、`debug`は*`Backtrace`*の最上部に残りの引数を表示するしてユーザーがそれらを確認できる。以下で説明する場合を除いて、これはこれらの引数を使用する唯一の方法である。

しかし debug への 1 つ目の引数にたいする値は、特別な意味をもつ (これらの値は通常は debug を呼び出すプログラマーではなく、Emacs 内部でのみ使用される)。以下はこれら特別な値のテーブルである:

lambda	1 つ目の引数が lambda のなら、それは debug-on-next-call が非 nil のときに関数にエントリーしたことによって debug が呼び出されたことを意味する。デバッガはバッファのトップのテキスト行に 'Debugger entered--entering a function:' と表示する。
debug	1 つ目の引数が debug なら、それはエントリー時にデバッグされるようにセットされた関数にエントリーしたことによって debug が呼び出されたことを意味する。デバッガは lambda のときと同様、'Debugger entered--entering a function:' を表示する。これはその関数のスタックフレームもマークするので、exit 時にデバッガが呼び出される。
t	1 つ目の引数が t なら、それは debug-on-next-call が非 nil のときに関数呼び出しの評価によって debug が呼び出されたことを示す。デバッガはバッファのトップの行に 'Debugger entered--beginning evaluation of function call form:' と表示する。
exit	1 つ目の引数が exit のときは、exit 時にデバッガを呼び出すよう以前にマークされたスタックフレームを exit したことを示す。この場合は debug に与えられた 2 つ目の引数とそのフレームからリターンされた値になる。デバッガはバッファのトップの行に 'Debugger entered--returning value:' とリターンされた値を表示する。
error	1 つ目の引数が error のときは、ハンドルされていないエラーまたは quit がシグナルされてデバッガにエンターした場合であり、デバッガは 'Debugger entered--Lisp error:' とその後シグナルされたエラーと signal への引数を表示してそれを示す。たとえば、 <pre> (let ((debug-on-error t)) (/ 1 0)) ----- Buffer: *Backtrace* ----- Debugger entered--Lisp error: (arith-error) /(1 0) ... ----- Buffer: *Backtrace* ----- </pre> エラーがシグナルされた場合はおそらく変数 debug-on-error は非 nil で、quit がシグナルされた場合はおそらく変数 debug-on-quit は非 nil である。
nil	明示的にデバッガにエンターしたいときは、 <i>debugger-args</i> の 1 つ目の引数に nil を使用する。残りの <i>debugger-args</i> はバッファのトップの行にプリントされる。メッセージ — たとえば debug が呼び出された条件を思い出すためのリマインダーとして — の表示にこの機能を使用できる。

19.1.11 デバッガの内部

このセクションではデバッガ内部で使用される関数と変数について説明します。

`debugger` [Variable]

この関数の値はデバッガを呼び出す関数呼び出しである。値には任意個数の引数をとる関数、より具体的には関数の名前であればならない。この関数は何らかのデバッガを呼び出すこと。この変数のデフォルト値は `debug`。

関数にたいして Lisp が渡す 1 つ目の引数は、その関数がなぜ呼び出されたかを示す。引数の慣習については `debug` (Section 19.1.10 [Invoking the Debugger], page 331) に詳解がある。

`backtrace` [Function]

この関数は現在アクティブな Lisp 関数呼び出しのトレースをプリントする。このトレースは `debug` が `*Backtrace*` バッファで表示するものと等しい。リターン値は常に `nil`。

以下の例では Lisp 式で明示的に `backtrace` を呼び出している。これはストリーム `standard-output` (この場合はバッファ `'backtrace-output'`) に `backtrace` をプリントする。

`backtrace` の各行は 1 つの関数呼び出しを表す。関数の引数が既知なら行に関数とその後に値が表示される。まだ計算中なら関数と未評価の引数を含むリストから行が構成される。長いリストや深くネストされた構造は省略されるかもしれない。

```
(with-output-to-temp-buffer "backtrace-output"
  (let ((var 1))
    (save-excursion
      (setq var (eval '(progn
                        (1+ var)
                        (list 'testing (backtrace)))))))

⇒ (testing nil)
```

```
----- Buffer: backtrace-output -----
backtrace()
(list 'testing (backtrace))
(progn ...)
eval((progn (1+ var) (list 'testing (backtrace))))
(setq ...)
(save-excursion ...)
(let ...)
(with-output-to-temp-buffer ...)
eval((with-output-to-temp-buffer ...))
eval-last-sexp-1(nil)
eval-last-sexp(nil)
call-interactively(eval-last-sexp)
----- Buffer: backtrace-output -----
```

`debugger-stack-frame-as-list` [User Option]

この変数が非 `nil` ならバックトレースのすべてのスタックフレームはリストとして表示される。これは通常の関数呼び出しとバックトレースの特殊形式の視覚的な違いによるコストをなくして、バックトレースの可読性を向上することが目的。

`debugger-stack-frame-as-list` が非 `nil` なら上記の例は以下ようになる:

```
----- Buffer: backtrace-output -----
(backtrace)
(list 'testing (backtrace))
(progn ...)
(eval (progn (1+ var) (list 'testing (backtrace))))
(setq ...)
(save-excursion ...)
```



```
(let ...)
(with-output-to-temp-buffer ...)
(eval (with-output-to-temp-buffer ...))
(eval-last-sexp-1 nil)
(eval-last-sexp nil)
(call-interactively eval-last-sexp)
----- Buffer: backtrace-output -----
```

`debug-on-next-call` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それは次の `eval`、`apply`、`funcall` の前にデバッガを呼び出すよう指定する。デバッガへのエンターによって `debug-on-next-call` は `nil` にセットされる。

デバッガの `d` コマンドは、この変数をセットすることにより機能します。

`backtrace-debug level flag` [Function]

この関数はそのスタックフレームの `level` 下位のスタックフレームの `debug-on-exit` フラグに `flag` に応じた値をセットする。`flag` が非 `nil` なら、後でそのフレームを `exit` するときデバッガにエンターする。そのフレームを通じた非ローカル `exit` でも、デバッガにエンターする。

この関数はデバッガだけに使用される。

`command-debug-status` [Variable]

この変数はカレントのインタラクティブコマンドのデバッグ状態を記録する。コマンドがインタラクティブに呼び出されるたびに、この変数は `nil` にバインドされる。デバッガは同じコマンドが呼び出されたときのデバッガ呼び出しに情報を残すために、この変数をセットできる。

普通のグローバル変数ではなくこの変数を使用する利点は、そのデータが後続のコマンド呼び出しに決して引き継がれないことである。

この変数は時代遅れであり将来のバージョンで削除されるだろう。

`backtrace-frame frame-number &optional base` [Function]

関数 `backtrace-frame` は Lisp デバッガ内での使用を意図している。これは `frame-number` レベル下位のスタックフレームで何の評価が行われているかに関する情報をリターンする。

そのフレームがまだ引数を評価していない、またはそのフレームがスペシャルフォームなら値は `(nil function arg-forms...)`。

そのフレームが引数を評価して関数をすでに呼び出していたらリターン値は `(t function arg-values...)`。

リターン値の `function` は何であれ評価されたリストの `CAR` として提供される。マクロ呼び出しなら `lambda` 式。その関数に `&rest` 引数があればリスト `arg-values` の末尾に示される。

`base` を指定すると `frame-number` は `function` が `base` であるようなフレームの上端から相対的に数えられる。

`frame-number` が範囲外なら `backtrace-frame` は `nil` をリターンする。

`mapbacktrace function &optional base` [Function]

関数 `mapbacktrace` はバックトレース上の関数が `base` であるようなフレーム (`base` が省略か `nil` なら先頭) から順に各フレームにたいして一度 `function` を呼び出す。

`function` は `evald`、`func`、`args`、`flags` という 4 つの引数で呼び出される。

そのフレームがまだ引数を評価していない、またはそのフレームがスペシャルフォームなら `evald` は `nil`、`args` はフォームのリスト。

フレームが引数を評価して関数を呼び出し済みなら `evald` は `t`、`args` は値リスト。`flags` はカレントフレームのプロパティの `plist`。サポートされるプロパティは現在のところ `debug-on-exit` のみであり、そのスタックフレームの `debug-on-exit` フラグがセットされていれば `t`。

19.2 Edebug

Edebug は Emacs Lisp プログラムにたいするソースレベルデバッガです。これにより以下のことができます:

- 式の前後でストップして評価をステップで実行する。
- 条件付きまたは無条件の breakpoint のセット。
- 指定された条件が true ならストップする (グローバル breakpoint)。
- ストップポイントごとに停止したり、breakpoint ごとに簡単に停止して低速または高速にトレースを行う。
- Edebug 外部であるかのように式の結果を表示して、式を評価する。
- 式のリストを自動的に再評価して、Edebug がディスプレイを更新するたびにそれらの結果を表示する。
- 関数呼び出しとリターンのトレース情報を出力する。
- エラー発生時にストップする。
- Edebug 自身のフレームを除外して backtrace を表示する。
- マクロとフォームの定義で引数の評価を指定する。
- 初歩的なカバレッジテストと頻度数の取得。

以下の初めの 3 つのセクションは、Edebug の使用を開始するために十分な説明を行います。

19.2.1 Edebug の使用

Edebug で Lisp プログラムをデバッグするには、最初にデバッグしたい Lisp コードをインストルメント (*instrument*: 計装) しなければなりません。これを行なうもっともシンプルな方法は、関数またはマクロの定義に移動して `C-u C-M-x` (プレフィクス引数を指定した `eval-defun`) を行います。コードをインストルメントする他の手段については、Section 19.2.2 [Instrumenting], page 336 を参照してください。

一度関数をインストルメントすると、その関数にたいする任意の呼び出しによって Edebug がアクティブになります。Edebug がアクティブになると、どの Edebug 実行モードを選択したかに依存して、その関数をステップ実行できるように実行がストップされるか、ディスプレイを更新してデバッグコマンドにたいするチェックの間、実行が継続されます。デフォルトの実行モード `step` で、これは実行をストップします。Section 19.2.3 [Edebug Execution Modes], page 337 を参照してください。

Edebug では通常は、デバッグしている Lisp コードを Emacs バッファで閲覧します。これをソースコードバッファ (*source code buffer*) と呼び、バッファは一時的に読み取り専用になります。

左フリンジの矢印は、その関数で実行されている行を示します。ポイントは最初はその関数の実行されている行にあります。ポイントを移動するとこれは真ではなくなります。

以下は `fac` の定義 (以下を参照) をインストルメントして (`fac 3`) を実行した場合に通常目にするものです。ポイントは `if` の前の開きカッコにあります。

```
(defun fac (n)
  =>*(if (< 0 n)
        (* n (fac (1- n)))
        1))
```

関数内で Edebug が実行をストップできる位置のことを、ストップポイント (*stop points*) と呼びます。ストップポイントはリストであるような部分式の前、および変数参照の後でも発生します。以下は関数 `fac` 内のストップポイントをピリオドで示したものです:

```
(defun fac (n)
  .(if .(< 0 n).
    .(* n. .(fac .(1- n.)..).)
    1).)
```

Emacs Lisp モードのコマンドに加えて、ソースコードバッファでは Edebug のスペシャルコマンドが利用できます。たとえば Edebug コマンド SPC で次のストップポイントまで実行することができます。fac にエンターした後に一度 SPC とタイプした場合は、以下のように表示されるでしょう:

```
(defun fac (n)
=>(if *(< 0 n)
      (* n (fac (1- n)))
      1))
```

式の後で Edebug が実行をストップしたときは、エコーエリアにその式の値が表示されます。

他にも頻繁に使用されるコマンドとして、ストップポイントに breakpoint をセットする *b*、breakpoint に達するまで実行する *g*、Edebug を exit してトップレベルのコマンドループにリターンする *q* があります。また ? とタイプするとすべての Edebug コマンドがリストされます。

19.2.2 Edebug のためのインストルメント

Lisp コードのデバッグに Edebug を使用するためには、最初にそのコードをインストルメント (*instrument*: 計装) しなければなりません。コードをインストルメントすると、適切な位置で Edebug を呼び出すために追加コードが挿入されます。

関数定義でプレフィクス引数とともにコマンド *C-M-x* (*eval-defun*) を呼び出すと、それを評価する前にその定義をインストルメントします (ソースコード自体は変更しない)。変数 *edebug-all-defs* が非 *nil* ならプレフィクス引数の意味を反転します。この場合は、*C-M-x* はプレフィクス引数がないければその定義をインストルメントします。*edebug-all-defs* のデフォルト値は *nil* です。コマンド *M-x edebug-all-defs* は変数 *edebug-all-defs* の値を切り替えます。

edebug-all-defs が非 *nil* なら *eval-region*、*eval-buffer* もそれらが評価する定義をインストルメントします。同様に *edebug-all-forms* は、*eval-region* が (非定義フォームさえ含むあらゆるフォームをインストルメントするべきかを制御します。これはミニバッファ内でのロードや評価には適用されません。コマンド *M-x edebug-all-forms* はこのオプションを切り替えます。

他にもコマンド *M-x edebug-eval-top-level-form* が利用でき、これは *edebug-all-defs* や *edebug-all-forms* の値に関わらずトップレベルのすべてのフォームをインストルメントします。*edebug-defun* は *edebug-eval-top-level-form* のエイリアスです。

Edebug がアクティブの間、コマンド *I* (*edebug-instrument-callee*) はポイント後のリストフォームに呼び出される関数およびマクロ定義がまだインストルメントされていない場合は、それらをインストルメントします。これはそのファイルのソースの場所を Edebug が知っている場合だけ可能です。この理由により Edebug ロード後は、たとえ評価する定義をインストルメントしない場合でも、*eval-region* は評価するすべての定義の位置を記録します。インストルメント済み関数呼び出しにステップインする *i* コマンドも参照してください (Section 19.2.4 [Jumping], page 338 を参照)。

Edebug はすべての標準スペシャルフォーム、式引数をもつ *interactive* フォーム、無名ラムダ式、およびその他の定義フォームのインストルメント方法を知っています。しかし Edebug はユーザー定義マクロが引数にたいして何を行うかを判断できないので、Edebug 仕様を使用してその情報を与えなければなりません。詳細は Section 19.2.15 [Edebug and Macros], page 348 を参照してください。

Edebug がセッション内で最初にコードをインストルメントしようとするときは、フック *edebug-setup-hook* を実行してからそれに *nil* をセットします。使おうとしているパッケージに結

びつけて Edebug 仕様をロードするためにこれを使用できますが、それは Edebug を使用するときだけ機能します。

Edebug がインストルメント中にシンタックスエラー (syntax error: 構文エラー) を検知した場合には、以下のように間違っただけの箇所にポイントを残して invalid-read-syntax エラーをシグナルします:

```
[error] Invalid read syntax: "Expected lambda expression"
```

このようにインストルメントに失敗する可能性の 1 つとして、いくつかのマクロ定義を Emacs が把握していない場合があります。これに対処するためには、インストルメントしようとしている関数を定義しているファイルをロードしてください。

定義からインストルメントを削除するには、単にインストルメントを行わない方法でその定義を再評価するだけです。フォームを絶対にインストルメントせずに評価するには 2 つの方法があります。それはファイルからの load による評価と、ミニバッファからの eval-expression(*M-:*) による評価です。

定義からインストルメントを削除する別の方法は edebug-remove-instrumentation コマンドの使用です。これはインストルメントしたすべてからインストルメントを削除することもできます。

Edebug 内で利用可能な他の評価関数については、Section 19.2.9 [Edebug Eval], page 343 を参照してください。

19.2.3 Edebug の実行モード

Edebug はデバッグするプログラムの実行にたいして、いくつかの実行モードをサポートします。これらの実行モードを *Edebug 実行モード (Edebug execution modes)* と呼びます。これらをメジャーモードやマイナーモードと混同しないでください。カレントの Edebug 実行モードは、プログラムをストップする前に Edebug がどれだけ実行を継続するか—たとえばストップポイントごとにストップ、あるいは次の breakpoint まで継続など—、およびストップする前に Edebug がどれだけ進捗を表示するかを決定します。

Edebug 実行モードは、通常はある特定のモードでプログラムを継続させるコマンドをタイプすることによって指定します。以下はそれらのコマンドのテーブルです。*S* 以外のコマンドはプログラムの実行を再開して、少なくともある長さの間だけは実行を継続します。

<i>S</i>	Stop(ストップ): これ以上プログラムを実行しないで Edebug のコマンドを待つ (edebug-stop)。
SPC	Step(ステップ): 次のストップポイントでストップする (edebug-step-mode)。
<i>n</i>	Next(次へ): 式の後にある次のストップポイントでストップする (edebug-next-mode)。Section 19.2.4 [Jumping], page 338 の edebug-forward-sexp も参照のこと。
<i>t</i>	Trace(トレース): Edebug のストップポイントごとに pause(通常は 1 秒) する (edebug-trace-mode)。
<i>T</i>	Rapid trace(高速でトレース): ストップポイントごとに表示を更新するが、実際に pause はしない (edebug-Trace-fast-mode)。
<i>g</i>	Go(進む): 次の breakpoint まで実行する (edebug-go-mode)。Section 19.2.6.1 [Breakpoints], page 340 を参照のこと。
<i>c</i>	Continue(継続): breakpoint ごとに pause してから継続する (edebug-continue-mode)。

- C* Rapid continue(高速で継続): ポイントを各 breakpoint へ移動するが pause しない (edebug-Continue-fast-mode)。
- G* Go non-stop(ストップせず進む): breakpoint を無視する (edebug-Go-nonstop-mode)。まだ *S*やその他の編集コマンドでプログラムをストップするのは可能。

一般的に上記リストの最初のほうにある実行モードは後のほうの実行モードに比べて、プログラムをより低速に実行するか、すぐにストップさせます。

新たな Edebug レベルにエンターしたとき、Edebug は通常は最初に遭遇したインストルメント済みの関数でストップするでしょう。breakpoint でのみストップするか、(たとえばカバレッジデータ収集時など) ストップさせないようにするには、edebug-initial-modeの値をデフォルトの step から goか Go-nonstop、あるいはその他の値に変更してください (Section 19.2.16 [Edebug Options], page 354 を参照)。*C-x C-a C-m* (edebug-set-initial-mode) でこれを容易に行うことができます:

```
edebug-set-initial-mode [Command]
  C-x C-a C-mにバインドされるこのコマンドは edebug-initial-modeをセットする。これはモードを示すキーの入力を求める。対応するモードをセットする上述 8 つのキーのいずれかを入力すること。
```

たとえば1つのコマンドからインストルメント済みの関数が複数呼び出されたら、同じ Edebug レベルに再エンターするかもしれないことに注意してください。

実行中とトレース中は、任意の Edebug コマンドをタイプすることによって実行をインタラプト (interrupt: 中断、割り込み) できます。Edebug は次のストップポイントでプログラムをストップしてからタイプされたコマンドを実行します。たとえば実行中に *t* をタイプすると、次のストップポイントでトレースモードに切り替えます。*S* を使用すれば他に何も行わずに実行をストップできます。

関数でたまたま読み取り入力が発生した場合には、実行のインタラプトを意図してタイプされた文字は、かわりにその関数により読み取られます。そのプログラムが入力を欲するタイミングに注意を払うことで、そのような意図せぬ結果を避けることができます。

このセクションのコマンドを含むキーボードマクロは、完全には機能しません。プログラムを再開するために Edebug から exit すると、キーボードマクロの追跡記録は失われます。これに対処するのは簡単ではありません。また Edebug 外部でキーボードマクロを定義または実行しても、Edebug 内部のコマンドに影響しません。通常これは利点です。Section 19.2.16 [Edebug Options], page 354 内の edebug-continue-kbd-macro オプションも参照してください。

```
edebug-sit-for-seconds [User Option]
  このオプションは trace モードと continue モードで実行ステップの間を何秒待つかが指定する。デフォルトは 1 秒。
```

19.2.4 ジャンプ

このセクションで説明するコマンドは、指定された場所に達するまで実行を続けます。*i* を除くすべてのコマンドは、ストップ場所を確立するために一時的な breakpoint を作成してから go モードにスイッチします。意図されたストップポイントの前にある他のストップポイントに達した場合にも実行はストップします。breakpoint の詳細は、Section 19.2.6.1 [Breakpoints], page 340 を参照してください。

以下のコマンドでは、非ローカル exit はプログラムのストップを望む一時的な breakpoint をバイパスできるので、期待どおり機能しないかもしれません。

- h* ポイントがある場所の近くのストップポイントへ実行を進める (edebug-goto-here)。

- f* プログラムの式を 1 つ実行する (edebug-forward-sexp)。
- o* sexp を含む終端までプログラムを実行する (edebug-step-out)。
- i* ポイントの後のフォームから呼び出された関数かマクロにステップインする (edebug-step-in)。

h コマンドは一時的な breakpoint を使用してポイントのカレント位置、またはその後のストップポイントまで処理を進めます。

f コマンドは式を 1 つ飛び越してプログラムを実行します。より正確には forward-sexp により到達できる位置に一時的な breakpoint をセットしてから go モードで実行するので、プログラムはその breakpoint でストップすることになります。

プレフィクス引数 *n* とともに使用すると、ポイントから *n* 個の sexp (s-expression: S 式) を超えた場所に一時的な breakpoint をセットします。ポイントを含むリストが *n* より少ない要素で終わるような場合には、ストップ箇所はポイントが含まれる式の後になります。

forward-sexp が見つける位置が、プログラムを実際にストップさせたい位置なのかチェックしなければなりません。たとえば cond 内ではこれは正しくないかもしれません。

f コマンドは柔軟性を与えるために、forward-sexp をストップポイントではなくポイント位置から開始します。カレントのストップポイントから 1 つの式を実行したい場合には、まずそこにポイントを移動するために *w* (edebug-where) をタイプして、それから *f* をタイプしてください。

o コマンドは、式の外側で実行を続けます。これはポイントを含む式の最後に一時的な breakpoint を配置します。ポイントを含む sexp が関数定義なら *o* はその定義内の最後の sexp の直前まで実行を続けます。もし定義内の最後の sexp の直前にポイントがある場合は、その関数からリターンしてからストップします。言い換えるとこのコマンドは最後の sexp の後にポイントがなければ、カレントで実行中の関数から exit しません。

コマンド *h*、*f*、*o* は通常は “Break” を表示して、正に評価した結果を表示する前に edebug-sit-for-seconds の間、一時停止します。edebug-sit-on-break を nil にセットすることによりこの一時停止を回避できます。Section 19.2.16 [Edebug Options], page 354 を参照してください。

i コマンドは、ポイントの後のリストフォームに呼び出された関数やマクロにステップインします。そのフォームは評価されようとしているものの 1 つである必要はないことに注意してください。しかしそのフォームが評価されようとしている関数呼び出しなら、引数が何も評価されないうちにこのコマンドを使用しないと、遅すぎることを覚えておいてください。

i コマンドはステップインしようとしている関数やマクロがまだインストルメントされていなければ、それらをインストルメントします。これは便利かもしれませんが、それらを明示的に非インストルメントしなければ、その関数やマクロはインストルメントされたままになることを覚えておいてください。

19.2.5 その他の Edebug コマンド

ここではその他の Edebug コマンドを説明します。

- ? Edebug のヘルプメッセージを表示する (edebug-help)。
- a*
- C-]* 1 レベルを中断して以前のコマンドレベルへ戻る (abort-recursive-edit)。
- q* エディターのトップレベルのコマンドループにリターンする (top-level)。これはすべてのレベルの Edebug アクティビティを含むすべての再帰編集レベルを exit する。しかしフォーム unwind-protect か condition-case で保護されたインストルメント済みのコードはデバッグを再開するかもしれない。

- Q* *q*と同様だが、保護されたコードでもストップしない (`edebug-top-level-nonstop`)。
- r* エコーエリアにもっとも最近の既知のコマンドを再表示する (`edebug-previous-result`)。
- d* `backtrace` を表示するが、明確であるように Edebug 自身の関数は除外される (`edebug-pop-to-backtrace`)。
- `backtrace` と `backtrace` に作用するコマンドの説明は Section 19.1.8 [Backtraces], page 329 を参照のこと。
- `backtrace` 内で Edebug の関数を確認したければ `M-x edebug-backtrace-show-instrumentation`、それらを再び隠すには `M-x edebug-backtrace-hide-instrumentation`を使用する。
- `backtrace` のフレームの先頭が `'>`なら、そのフレームにたいするソースコードの場所を Edebug が知っていることを意味する。カレントフレームのソースコードにジャンプするには `s`を使用する。
- 実行を継続したときに `backtrace` バッファは自動的に kill される。

Edebug から再帰的に Edebug をアクティブにするコマンドを呼び出すことができます。Edebug がアクティブなときは常に `q`によトップレベルの終了、または `C-]`による再帰編集 1 レベルの中断ができます。`d`によってすべての未解決な評価の `backtrace` を表示できます。

19.2.6 ブレーク

Edebug の `step` モードは、次のストップポイントに達したときに実行をストップします。一度開始された Edebug の実行をストップするには、他に 3 つの方法があります。それは `breakpoint`、グローバル `break` 条件、およびソース `breakpoint` です。

19.2.6.1 Edebug のブレークポイント

Edebug を使用しているときは、テスト中のプログラム内に `breakpoint` を指定できます。`breakpoint` とは実行がストップされる場所のことです。Section 19.2.1 [Using Edebug], page 335 で定義されている任意のストップポイントに `breakpoint` をセットできます。`breakpoint` のセットと解除で影響を受けるストップポイントは、ソースコードバッファ内でポイント位置、またはポイント位置の後の最初のストップポイントです。以下は Edebug の `breakpoint` 用のコマンドです:

- b* ポイント位置、またはポイント位置の後のストップポイントに `breakpoint` をセットする (`edebug-set-breakpoint`)。プレフィクス引数を使用すると、それは一時的な `breakpoint` となり、プログラムが最初にそこで停止したときに解除される。`breakpoint` 位置には `edebug-enabled-breakpoint`または `edebug-disabled-breakpoint`フェイスのオーバーレイが配置される。
- u* (もしあれば) ポイント位置、またはポイント位置の後のストップポイントにある `breakpoint` を解除 (`unset`) する (`edebug-unset-breakpoint`)。
- U* カレントフォーム内のすべての `breakpoint` にポイントのセットを解除する (`edebug-unset-breakpoints`)。
- D* ポイント付近の `breakpoint` の有効と無効を切り替える (`edebug-toggle-disable-breakpoint`)。このコマンドは主に `breakpoint` が条件つきであり、そのコンディションの再作成に幾分かの作業を要する場合に有用。

x condition RET

condition を評価して非 `nil` 値になる場合だけプログラムをストップする条件付き breakpoint をセットする (`edebug-set-conditional-breakpoint`)。プレフィクス引数を指定すると一時的な breakpoint になる。

B カレント定義内の次の breakpoint にポイントを移動する (`edebug-next-breakpoint`)。

Edebug 内では *b* で breakpoint をセットして、*u* でそれを解除できます。最初に望ましいストップポイントにポイントを移動してから、そこに breakpoint をセットまたは解除するために *b* または *u* をタイプします。breakpoint がない場所で breakpoint を解除しても影響はありません。

ある定義の再評価や再インストルメントを行うと、以前の breakpoint はすべて削除されます。

条件付き breakpoint (*conditional breakpoint*) は、プログラムがそこに達するたびに条件をテストします。条件を評価した結果エラーが発生した場合、エラーは無視されて結果は `nil` になります。条件付き breakpoint をセットするには *x* を使用して、ミニバッファで条件式を指定します。以前にセットされた条件付き breakpoint があるストップポイントに条件付き breakpoint をセットすると、以前の条件式がミニバッファに配置されるのでそれを編集できます。

プレフィクス引数を指定して breakpoint をセットするコマンドを使用することによって、一時的な条件付き breakpoint、および無条件の breakpoint を作成できます。一時的な breakpoint によりプログラムがストップしたとき、その breakpoint は自動的に解除されます。

Go-nonstop モードを除き、Edebug は常に breakpoint でストップ、または pause します。Go-nonstop モードでは breakpoint は完全に無視されます。

breakpoint がどこにあるか探すには *B* コマンドを使用します。このコマンドは同じ関数内からポイント以降にある次の breakpoint (ポイント以降に breakpoint が存在しなければ最初の breakpoint) にポイントを移動します。このコマンドは実行を継続せずに、単にバッファ内のポイントを移動します。

19.2.6.2 グローバルなブレイク条件

グローバル break 条件 (*global break condition*) は指定された条件が満たされたとき、それがどこで発生したかによらず、実行をストップします。Edebug は、すべてのストップポイントでグローバル break 条件を評価します。これが非 `nil` 値に評価された場合は、あたかもそのストップポイントに breakpoint があったかのように、実行をストップまたは pause します (実行モードによる)。条件の評価でエラーを取得した場合は、実行をストップしません。

条件式は `edebug-global-break-condition` に格納されます。Edebug がアクティブなときにソースバッファから *X* コマンドを使用するか、Edebug がロードされている間は任意のバッファから任意のタイミングで `C-x X X(edebug-set-global-break-condition)` を使用して新たな式を指定できます。

グローバル break 条件は、コード内のどこでイベントが発生したかを見つけるもっともシンプルな方法ですが、コードの実行は遅くなります。そのため使用しないときは条件を `nil` にリセットすべきです。

19.2.6.3 ソースブレイクポイント

定義内のすべての breakpoint は、それをインストルメントするたびに失われます。breakpoint が失われないようにしたければソースコード内で単に関数 `edebug` を呼び出すソース *breakpoint* (*source breakpoint*) を記述できます。もちろんそのような呼び出しを条件付きすることにもできます。たと

例えば `fac` 関数内に以下のような行を 1 行目に挿入して、引数が 0 になったときストップさせることができます:

```
(defun fac (n)
  (if (= n 0) (edebug))
  (if (< 0 n)
      (* n (fac (1- n)))
      1))
```

`fac` の定義がインストルメントされて呼び出されたとき、`edebug` 呼び出しは breakpoint として振る舞います。実行モードに応じて `Edebug` はそこでストップまたは pause します。

`edebug` が呼び出されたときにインストルメント済みのコードが実行されていないければ、この関数は `debug` を呼び出します。

19.2.7 エラーのトラップ

エラーがシグナルされて、それが `condition-case` でハンドルされていないとき、Emacs は通常はエラーメッセージを表示します。`Edebug` がアクティブでインストルメント済みコードの実行中は、ハンドルされていないエラーには通常は `Edebug` が対応します。オプション `edebug-on-error` と `edebug-on-quit` でこれをカスタマイズできます。Section 19.2.16 [Edebug Options], page 354 を参照してください。

`Edebug` がエラーに対応するときは、エラー発生箇所の前にある最後のストップポイントを表示します。この場所はインストルメントされていない関数の呼び出しであったり、その関数内で実際にエラーが発生したのかもしれませんが。バインドされていない変数に関するエラーの場合は、最後の既知のストップポイントは、その不正な変数参照から遠く離れた場所にあるかもしれません。そのような場合には完全な backtrace を表示したいと思うでしょう (Section 19.2.5 [Edebug Misc], page 339 を参照)。

`Edebug` がアクティブの間に `debug-on-error` か `debug-on-quit` を変更すると、それらの変更は `Edebug` が非アクティブになったとき失われます。さらに `Edebug` の再帰編集の間、これらの変数は `Edebug` の外部でもっていた値にバインドされます。

19.2.8 Edebug のビュー

これらの `Edebug` コマンドは、`Edebug` にエントリーする前のバッファの外観とウィンドウの状態を調べるコマンドです。外部のウィンドウ構成はウィンドウのコレクションとその内容であり、それらは実際には `Edebug` の外部にあります。

<code>P</code>	
<code>v</code>	外部のウィンドウ構成ビューに切り替える (<code>edebug-view-outside</code>)。 <code>Edebug</code> にリターンするには <code>C-x X w</code> をタイプする。
<code>p</code>	一時的に外部のカレントバッファを表示して、ポイントもその外部の位置になる (<code>edebug-bounce-point</code>)。 <code>Edebug</code> にリターンする前に 1 秒 pause する。プレフィクス引数 <code>n</code> を指定すると、かわりに <code>n</code> 秒 pause する。
<code>w</code>	ソースコードバッファ内のカレントストップポイントにポイントに戻す (<code>edebug-where</code>)。 このコマンドを同じバッファを表示する異なるウィンドウで使用すると、そのウィンドウは将来カレント定義を表示するために代用される。
<code>W</code>	<code>Edebug</code> が外部のウィンドウ構成の保存とリストアを行うかどうかを切り替える (<code>edebug-toggle-save-windows</code>)。

プレフィクス引数を指定すると、*W*は選択されたウィンドウの保存とリストアだけを切り替える。ソースコードバッファを表示していないウィンドウを指定するには、グローバルキーマップから *C-x X W*を使用しなければならない。

v、または単に *p*でカレントバッファにポイントを反跳させれば、たとえ通常は表示されないウィンドウでも外部のウィンドウ構成を調べることができます。

ポイントを移動した後にストップポイントに戻りたいときがあるかもしれません。これはソースコードバッファから *w*で行うことができます。どのバッファにいても *C-x X w*を使用すれば、ソースコードバッファ内のストップポイントに戻ることができます。

保存をオフにするために *W*を使用するたびに、Edebug は外部のウィンドウ構成を忘れます。そのためたとえ保存をオンに戻しても、(プログラムを実行することによって) 次に Edebug を exit したとき、カレントウィンドウ構成は変更されないまま残ります。しかし十分な数のウィンドウをオープンしていない場合には、**edebug**と**edebug-trace**の再表示があなたが見たいバッファと競合するかもしれません。

19.2.9 評価

Edebug 内では、まるで Edebug が実行されていないかのように式を評価できます。式の評価とプリントに際して、Edebug は不可視になるよう試みます。副作用をもつ式の評価は、Edebug が明示的に保存とリストアを行うデータへの変更を除いて期待したとおり機能するでしょう。このプロセスの詳細は、Section 19.2.14 [The Outside Context], page 347 を参照してください。

e exp RET Edebug のコンテキスト外で式 *exp*を評価する (*edebug-eval-expression*)。つまり、Edebug はその式への干渉を最小限にしようと努める。評価した結果はエコーエリア、プレフィクス引数を与えられた場合には新たにバッファをポップアップしてそこに結果を見栄えよくプリントする。

このコマンドはデフォルトでは評価の間はデバッガを抑制する。これにより評価される式内のエラーが新たなエラーとして既存のエラーの最上位に追加されることはなくなる。ユーザーオプション *debug-allow-recursive-debug*を非 *nil*にセットすれば、これをオーバーライドできる。

M-: exp RET

Edebug 自身のコンテキスト内で式 *exp*を評価する (*eval-expression*)。

C-x C-e ポイントの前の式を Edebug のコンテキスト外で評価する (*edebug-eval-last-sexp*)。プレフィクス引数が 0(*C-u 0 C-x C-e*) なら、(文字列やリストのような) 長いアイテムを短縮しない。それ以外のプレフィクスなら別のバッファに値を見栄えよくプリントする。

Edebug は *cl.el*内の構文 (*lexical-let*、*macrolet*、*symbol-macrolet*) によって作成された、レキシカル (*lexical*) にバインドされたシンボルへの参照を含む式の評価をサポートします。

19.2.10 評価リストバッファ

式をインタラクティブに評価するために、**edebug**と呼ばれる評価リストバッファ (*evaluation list buffer*) を使用できます。Edebug がディスプレイを更新するたびに自動的に評価される、式の評価リスト (*evaluation list*) もセットアップできます。

E 評価リストバッファ**edebug**に切り替える (*edebug-visit-eval-list*)。

edebugバッファでは、以下の特別なコマンドと同様に Lisp Interaction モード (Section “Lisp Interaction” in *The GNU Emacs Manual* を参照) のコマンドも使用できます。

- C-j* ポイントの前の式をコンテキスト外で評価して、その値をバッファーに挿入する (edebug-eval-print-last-sexp)。プレフィクス引数が 0 (*C-u* 0 *C-j*) なら、(文字列やリストのような) 長いアイテムを短縮しない。
- C-x C-e* Edebug のコンテキスト外でポイントの前の式を評価する (edebug-eval-last-sexp)。
- C-c C-u* バッファー内のコンテンツから新たに評価リストを構築する (edebug-update-eval-list)。
- C-c C-d* ポイントのある評価リストグループを削除する (edebug-delete-eval-item)。
- C-c C-w* ソースコードバッファーに切り替えてカレントストップポイントに戻る (edebug-where)。

評価リストウィンドウ内では、*scratch*にいるときと同様に *C-j* や *C-x C-e* で式を評価できますが、それらは Edebug のコンテキスト外で評価されます。

インタラクティブに入力した式 (と結果) は、実行を継続すると失われます。しかし実行がストップされるたびに評価されるように、式から構成される評価リストをセットアップできます。

これを行なうには、評価リストバッファー内で 1 つ以上の評価リストグループ (*evaluation list group*) を記述します。評価リストグループは 1 つ以上の Lisp 式から構成されます。グループはコメント行で区切られます。

コマンド *C-c C-u* (edebug-update-eval-list) はバッファーをスキャンして、各グループの最初の式を使用して評価リストを再構築します (これはグループの 2 つ目の式は以前に計算、表示されている値だという発想からである)。

Edebug にエントリーするたびに、評価リストの各式 (および式の後に式のカレント値) をバッファーに挿入して再表示します。これはコメント行も挿入するので、各式はそのグループの一員となります。したがってバッファーのテキストを変更せずに *C-c C-u* とタイプすると、評価リストは実際には変更されません。

評価リストからの評価の間にエラーが発生すると、それが式の結果であるかのようにエラーメッセージが文字列で表示されます。したがってカレントで無効な変数を使用する式によって、デバッグが中断されることはありません。

以下はいくつかの式を評価リストウィンドウに追加したとき、どのように見えるかの例です:

```
(current-buffer)
#<buffer *scratch*>
;-----
(selected-window)
#<window 16 on *scratch*>
;-----
(point)
196
;-----
bad-var
"Symbol's value as variable is void: bad-var"
;-----
(recursion-depth)
0
;-----
this-command
eval-last-sexp
;-----
```

グループを削除するにはグループ内にポイントを移動して *C-c C-d* をタイプするか、単にグループのテキストを削除して *C-c C-u* で評価リストを更新します。評価リストに新たな式を追加するには、

適切な箇所にその式を挿入して新たなコメント行を挿入してから `C-c C-u` をタイプします。コメント行にダッシュを挿入する必要はありません — 内容は関係ないのです。

`*edebug*` を選択した後に `C-c C-w` でソースコードバッファにリターンできます。`*edebug*` は実行を継続したときに kill されて、次回必要となったときに再作成されます。

19.2.11 Edebug でのプリント

プログラム内の式が循環リスト構造 (circular list structure) を含む値を生成する場合は、Edebug がそれをプリントしようとしたときエラーとなるかもしれません。

循環構造への対処の 1 つとして、`print-length` と `print-level` にプリントの切り詰めをセットする方法があります。Edebug は変数 `edebug-print-length` と `edebug-print-level` の値 (非 `nil` 値なら) を、これらの変数にバインドします。Section 20.6 [Output Variables], page 369 を参照してください。

`edebug-print-length` [User Option]
非 `nil` なら結果をプリントするとき Edebug は `print-length` をこの値にバインドする。デフォルト値は 50。

`edebug-print-level` [User Option]
非 `nil` なら結果をプリントするとき Edebug は `print-level` をこの値にバインドする。デフォルト値は 50。

`print-circle` を非 `nil` 値にバインドして、循環構造や要素を共有する構造にたいして、より参考になる情報をプリントするよいにすることもできます。

以下は循環構造を作成するコードの例です:

```
(setq a (list 'x 'y))
(setcar a a)
```

`print-circle` が非 `nil` なら、プリント関数 (`prin1` 等) は `a` を `'#1=(#1# y)` のようにプリントします。`'#1=` という表記はその後の構造をラベル `'1` とラベル付けして、`'#1#` 表記はその前にラベル付けされた構造を参照しています。この表記はリストとベクターの任意の共有要素に使用されます。

`edebug-print-circle` [User Option]
非 `nil` なら結果をプリントするとき Edebug は `print-circle` をこの値にバインドする。デフォルト値は `t`。

プリントをどのようにカスタマイズできるかに関する詳細は Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照してください。

19.2.12 トレースバッファ

Edebug は実行トレースを `*edebug-trace*` という名前のバッファに格納して記録できます。実行トレースとは関数呼び出しとリターンのログのことで関数名と引数、および値を確認できます。トレースレコードを有効にするには、`edebug-trace` を非 `nil` 値にセットしてください。

トレースバッファの作成は実行モードのトレースの使用 (Section 19.2.3 [Edebug Execution Modes], page 337 を参照) と同じではありません。

トレースレコードが有効なときは、関数へのエントリーと `exit` のたびにトレースバッファに行が追加されます。関数エントリーレコードは `'::: { }`、および関数名と引数の値によって構成されます。関数の `exit` レコードは `'::: }`、および関数名と関数の結果によって構成されます。

‘:’の数は関数エントリーの再帰レベルを表します。トレースバッファでは関数呼び出しの開始と終了の検索に‘{’と‘}’を使用できます。

関数 `edebug-print-trace-before` と `edebug-print-trace-after` を再定義することによって、関数エントリーと関数 `exit` のトレースレコードをカスタマイズできます。

`edebug-tracing string body...` [Macro]

このマクロは `body` フォームの実行活動にたいして追加のトレース情報をリクエストする。引数 `string` はトレースバッファに配置する‘{’と‘}’の後のテキストを指定する。すべての引数は評価されて、`edebug-tracing` は `body` 内の最後のフォームの値をリターンする。

`edebug-trace format-string &rest format-args` [Function]

この関数はトレースバッファにテキストを挿入する。テキストは `(apply 'format format-string format-args)` によって計算される。エントリー間の区切りとして改行も付け加える。

`edebug-tracing` と `edebug-trace` は、たとえ Edebug が非アクティブでも、呼び出されたときは常にトレースバッファに行を挿入します。トレースバッファへのテキストの追加により、挿入された最後の行が見えるようにウィンドウもスクロールします。

19.2.13 カバレッジテスト

Edebug は基本的なカバレッジテスト (coverage test) と実行頻度 (execution frequency) の表示を提供します。

カバレッジテストは、すべての式の結果と以前の結果を比較することによって機能します。プログラム内の各フォームがカレント Emacs セッション内でカバレッジテストを開始して以降に、2つの異なる値をリターンしたら、それらのフォームはカバーされたと判断されます。したがってプログラムにカバレッジテストを行なうには、そのプログラムをさまざまなコンディション下で実行して、プログラムが正しく振る舞うかに注目します。異なるコンディション下で十分にテストして、すべてのフォームが異なる2つの値をリターンしたとき、Edebug はそのことを告げるでしょう。

カバレッジテストにより実行速度が低下するので、`edebug-test-coverage` が非 `nil` のときだけカバレッジテストが行なわれます。頻度計数 (frequency count) はたとえ実行モードが `Go-nonstop` でも、カバレッジテストが有効か無効かに関わらずすべての式にたいして行なわれます。

定義にたいするカバレッジ情報と頻度数の両方を表示するには `C-x X = (edebug-display-freq-count)` を使用します。単に `= (edebug-temp-display-freq-count)` とすると、他のキーをタイプするまでの間だけ一時的に同様の情報を表示します。

`edebug-display-freq-count` [Command]

このコマンドはカレント定義の各行の頻度数を表示する。

このコマンドはコードの各行の下にコメント行として頻度数を挿入する。1回の `undo` コマンドですべての挿入をアンドゥできる。頻度数は式の前の‘(’か式の後の‘)’、または変数の最後の文字の下に表示される。表示をシンプルにするために同一行にたいして式の以前頻度数と頻度数が同じ場合は表示しない。

ある式にたいする頻度数の後に文字‘=’がある場合は、その式が評価されるたびに同じ値を毎回リターンしていることを表す。言い換えるとカバレッジテストの目的からは、その式はまだカバーされていないということである。

ある定義にたいして頻度数とカバレッジデータを明確にするには、単に `eval-defun` で再インストールすればよい。

たとえばソースの breakpoint で (fac 5) を評価した後に edebug-test-coverage を t にセットすると、breakpoint に達したときの頻度データは以下のようになります:

```
(defun fac (n)
  (if (= n 0) (edebug))
  ;#6      1      = =5
  (if (< 0 n)
  ;#5      =
      (* n (fac (1- n))))
  ;# 5      0
  1))
;# 0
```

コメント行は fac が 6 回呼び出されたことを表しています。最初の if 命令は毎回同じ結果を 5 回リターンしています。同じ結果という意味では 2 つ目の if の条件にも当てはまります。fac の再帰呼び出しは結局リターンしません。

19.2.14 コンテキスト外部

Edebug はデバッグ中のプログラムにたいして透過的であろうと努めますが完全には達成されません。Edebug は e や評価リストバッファで式を評価するときにも、一時的に外部のコンテキストをリストアして透明化を試みます。このセクションでは Edebug がリストアするコンテキストと、Edebug が完全に透過的になるのに失敗する理由を正確に説明します。

19.2.14.1 停止するかどうかのチェック

Edebug にエンターするときは常に特定のデータの保存とリストアを行なう必要があり、それはトレース情報を作成するか、あるいはプログラムを停止するかを決定する前に行なう必要があります。

- max-lisp-eval-depth (Section 10.4 [Eval], page 148 を参照) は Edebug がスタックに与える影響の低減効果を高める。しかしそれでも Edebug 使用時にスタック空間を使い切ってしまうことがあり得る。非常に大きいクォートされたリストを含むコードをインストルメントすることによって Edebug が再帰深さの制限に達してしまうようなら、edebug-max-depth の値を大きくすることもできる。
- キーボードマクロの実行状態の保存とリストアが行われる。Edebug がアクティブの間、edebug-continue-kbd-macro が nil なら executing-kbd-macro が nil にバインドされる。

19.2.14.2 Edebug の表示の更新

(たとえば trace モードなどで) Edebug が何かを表示する必要があるときは、Edebug の外部からカレントウィンドウ構成 (Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照) を保存します。Edebug を exit するときに、以前のウィンドウ構成がリストアされます。

Emacs は pause 時だけ再表示を行います。通常は実行を継続すると、そのプログラムは breakpoint がステップ実行後に Edebug に再エンターして、その間に pause や入力の読み取りはありません。そのような場合、Emacs が外部の構成を再表示する機会は決してありません。結果としてユーザーが目にするウィンドウ構成は、前回 Edebug が中断なしでアクティブだったときのウィンドウ構成と同じになります。

何かを表示するために Edebug にエントリーすることにより、(たとえこれらのうちのいくつかは、エラーや quit がシグナルされたときは故意にリストアしないデータだとしても) 以下のデータも保存とリストアが行われます。

- カレントバッファ、およびカレントバッファ内のポイントとマークの位置が保存およびリストアされる。
- `edebug-save-windows`が非 `nil`なら、外部のウィンドウ構成の保存とリストアが行われる (Section 19.2.16 [Edebug Options], page 354 を参照)。`edebug-save-windows`の値がリストの場合には、保存とリストアはリストされたウィンドウにたいしてのみ行われる。
エラーや `quit` ではウィンドウ構成はリストアされないが、`save-excursion`がアクティブなら、たとえエラーや `quit` のときでも外部の選択されたウィンドウが再選択される。
ただしソースコードバッファのウィンドウの開始位置と水平スクロールはリストアされないの
で、表示は Edebug 内で整合性が保たれたままとする。
- 外部のウィンドウ構成の保存やリストアによってデバッグ中の Lisp プログラムが作用するバッファのポイントが変更されてしまうときがある (特にプログラムがポイントを移動する場合)。もしこれが発生してデバッグに干渉するようなら、`edebug-save-windows`に `nil`をセットすることをお勧めする (Section 19.2.16 [Edebug Options], page 354 を参照)。
- `edebug-save-displayed-buffer-points`が非 `nil`なら、表示されているそれぞれのバッファ内のポイント値は保存およびリストアされる。
- 変数 `overlay-arrow-position`と `overlay-arrow-string`は保存とリストアが行われるので、同じバッファ内の他の場所の再帰編集から安全に Edebug を呼び出せる。
- `cursor-in-echo-area`は `nil`にローカルにバインドされるのでカーソルはそのウィンドウ内に現れる。

19.2.14.3 Edebug の再帰編集

Edebug にエンターしてユーザーのコマンドが実際に読み取られるとき、Edebug は以下の追加データを保存 (および後でリストア) します:

- カレントマッチデータ。Section 35.6 [Match Data], page 988 を参照のこと。
- 変数 `last-command`、`this-command`、`last-command-event`、`last-input-event`、`last-event-frame`、`last-nonmenu-event`、`track-mouse`。Edebug 内のコマンドは Edebug 外部のこれらの変数に影響をあたえない。
Edebug 内でのコマンド実行は `this-command-keys`によりリターンされるキーシーケンスを変更でき、Lisp からそのキーシーケンスをリセットする方法はない。
Edebug は `unread-command-events`の値の保存とリストアができない。この変数が重要な値をもつときに Edebug にエンターすると、デバッグ中のプログラムの実行に干渉する可能性がある。
- Edebug 内で実行された複雑なコマンドは変数 `command-history`に追加される。これは稀に実行に影響を与える。
- Edebug 内では再帰の深さが Edebug 外部の再帰の深さより 1 つ深くなる。これは自動的に更新される評価リストウィンドウでは異なる。
- `standard-output`と `standard-input`は、`recursive-edit`によって `nil`にバインドされるが Edebug は評価の間それらを一時的にリストアする。
- キーボードマクロ定義の状態は保存およびリストアされる。Edebug がアクティブの間、`defining-kbd-macro`は `edebug-continue-kbd-macro`にバインドされる。

19.2.15 Edebug とマクロ

Edebug が正しくマクロを呼び出す式をインストールするには、いくつかの特定な配慮が必要になります。このサブセクションでは、その詳細を説明します。

19.2.15.1 マクロ呼び出しのインストルメント

Edebug が Lisp マクロを呼び出す式をインストルメントするときは、正しくインストルメントを行なうために、そのマクロに関して追加の情報が必要になります。これはマクロ呼び出しのどの部分式 (subexpression) が評価されるフォームなのか推測する方法がないからです (評価はマクロの body で明示的に発生するかもしれないし、展開結果が評価される時、または任意のタイミングで行われるかもしれない)。

したがって Edebug が処理するかもしれないすべてのマクロにたいして、そのマクロの呼び出しフォーマットを説明するための Edebug 仕様 (Edebug specification) を定義しなければなりません。これを行なうにはマクロ定義に debug宣言を追加します。以下はマクロ例 for(Section 14.5.2 [Argument Evaluation], page 264 を参照) にたいする簡単な仕様の例です。

```
(defmacro for (var from init to final do &rest body)
  "Execute a simple \"for\" loop.
  For example, (for i from 1 to 10 do (print i))."
  (declare (debug (symbolp "from" form "to" form "do" &rest form)))
  ...)
```

この Edebug 仕様はマクロ呼び出しのどの部分が評価されるフォームなのかを示しています。単純なマクロにたいする Edebug 仕様は、そのマクロ定義の正式な引数リストに酷似している場合がありますが、Edebug 仕様はマクロ引数に比べてより汎的ですが、declareフォームの詳細は Section 14.4 [Defining Macros], page 263 を参照してください。

コードをインストルメントするとき Edebug に仕様が確実に解るように留意してください。別ファイルで定義されたマクロを使用する関数をインストルメントする場合には、関数を含むファイル内の requireフォームを評価するか、あるいはマクロを含むファイルを明示的にロードする必要があるかもしれません。マクロの定義が eval-when-compileでラップされていれば、それを評価する必要があるでしょう。

def-edebug-specによりマクロ定義から個々のマクロにたいして Edebug 仕様を定義することもできます。Lisp で記述されたマクロ定義にたいしては debug宣言を追加するほうが好ましく便利でもあります。def-edebug-specでは C で実装されたスペシャルフォームにたいして Edebug 仕様を定義することが可能になります。

def-edebug-spec *macro specification* [Macro]
マクロ *macro*呼び出しのどの式が評価される式かを指定する。specificationは Edebug 仕様である。どちらの引数も評価されない。

引数 *macro*には単なるマクロ名ではない、任意の実シンボルを指定できる。

以下は *specification*に指定できるシンボルと、引数を処理する方法のテーブルです。

t	すべての引数は評価のためにインストルメントされる。(body)の省略形。
シンボル	そのシンボルはかわりに使用される Edebug 仕様をもたなければならない。このインダイレクションは他の種類の仕様が見つかるまで繰り返される。これによって他のマクロの仕様を継承できる。
リスト	リストの要素はフォーム呼び出しの引数の型を記述する。仕様リストに指定できる要素については以降のセクションを参照のこと。

マクロが Edebug 仕様をもたなければ、debug宣言および def-edebug-spec呼び出しのどちらを介しても、変数 edebug-eval-macro-argsが効果を発揮します。

`edebug-eval-macro-args` [User Option]
 これは Edebug が明示的な Edebug 仕様をもたないマクロ引数を扱う方法を制御する。`nil` (デフォルト) なら引数は評価のためにインストールされない。それ以外ならすべての引数がインストールされる。

19.2.15.2 仕様リスト

あるマクロ呼び出しにおいて、いくつかの引数は評価されても、それ以外の引数は評価されないような場合には、Edebug 仕様のために仕様リスト (*specification list*) が必要となります。仕様リスト内のいくつかの要素は 1 つ以上の引数にマッチしますが、それ以外の要素は以降に続くすべての引数の処理を変更します。後者は仕様キーワード (*specification keywords*) と呼ばれ、(`&optional` のように) ‘&’ で始まるシンボルです。

仕様リストはそれ自身がリストであるような引数にマッチする部分リスト (*sublist*)、あるいはグループ化に使用されるベクターを含むかもしれません。したがって部分式とグループは仕様リストをレベル階層に細分化します。仕様キーワードは部分式やグループを含むものの残りに適用されます。

仕様リストに選択肢や繰り返しが含まれる場合は、実際のマクロの呼び出しのマッチでバックトラックが要求されるかもしれません。詳細は Section 19.2.15.3 [Backtracking], page 353 を参照してください。

Edebug 仕様は釣り合いのとれたカッコで括られた部分式へのマッチ、フォームの再帰処理、インダイレクト仕様を通じた再帰等の、正規表現によるマッチングとコンテキストに依存しない文法構成を提供します。

以下は仕様リストに使用できる要素と、その意味についてのテーブルです (使用例は Section 19.2.15.4 [Specification Examples], page 353 を参照):

<code>sexp</code>	評価されない単一の Lisp オブジェクト。インストールされない。
<code>form</code>	評価される単一の式。インストールされる。評価前にマクロが式のを <code>lambda</code> でラップしていれば、かわりに <code>def-form</code> を使用すること (以下の <code>def-form</code> を参照)。
<code>place</code>	汎変数 (<i>generalized variable</i>)。Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照のこと。
<code>body</code>	<code>&rest form</code> の短縮形 (以下の <code>&rest</code> を参照)。評価前にマクロが式のを <code>lambda</code> でラップしていれば、かわりに <code>def-form</code> を使用すること (以下の <code>def-form</code> を参照)。
<code>lambda-expr</code>	クォートされないラムダ式。
<code>&optional</code>	仕様リスト内の後続の要素はオプション。マッチしない要素が出現すると Edebug はこのレベルのマッチングを停止する。 後続が非オプションの要素であるような数個の要素をオプションにするだけなら、 <code>[&optional specs...]</code> を使用する。複数の要素すべてのマッチや非マッチを指定するには、 <code>&optional [specs...]</code> を使用する。 <code>defun</code> の例を参照のこと。
<code>&rest</code>	仕様リスト内の後続のすべての要素は 0 回以上繰り返される。しかし最後の繰り返しでは、仕様リスト内のすべての要素にたいするマッチングの前に式が終了しても問題はない。 数個の要素を繰り返すには <code>[&rest specs...]</code> を使用する。各繰り返しにおいてすべてマッチしなければならない複数要素を指定するには、 <code>&rest [specs...]</code> を使用する。

- `&or` 仕様リスト内の後続の各要素は選択肢である。選択肢の1つがマッチしなければならず、マッチしなければ`&or`仕様は失敗する。
`&or`に続く各リスト要素は単一の選択肢である。複数のリスト要素を単一の選択肢にグループ化するには、それらを [...] で括る。
- `¬` 後続の各要素は`&or`が使用されたときのように選択肢にマッチするが、要素がマッチしたら失敗となる。マッチする要素がなければ何もマッチされないが`¬`仕様は成功となる。
- `&define` フォームを定義する仕様であることを示す。フォームを定義する Edebug の定義は、後刻 (フォーム定義の実行後に) 保存および実行される1つ以上のコードを含んだフォーム。フォーム定義自体はインストルメントされない (つまり Edebug はフォーム定義の前後でストップしない) が、フォーム内部は通常はインストルメントされるであろう。`&define` キーワードはリスト仕様の最初の要素であること。
- `nil` カレント引数レベルでマッチさせる引数が存在しなければ成功し、それ以外は失敗する。部分リスト仕様とバッククォートの例を参照のこと。
- `gate` 引数はマッチされないが `gate` を通じたバックトラックは、このレベルの仕様の残りをマッチングする間は無効にされる。これは主に特定の構文エラーメッセージを一般化するために使用される。詳細は Section 19.2.15.3 [Backtracking], page 353、および `let` の例も参照のこと。
- `&error` `&error`の後には `edebug` 仕様のエラーメッセージ (文字列) が続くこと。これはインストルメントを `abort` して、メッセージをミニバッファに表示する。

`&interpose`

残りのコードのパーズを関数に制御させる。これは`&interpose spec fun args...`のような形式をとり、Edebug がコードにたいして最初に `spec`をマッチして、それから `spec`にマッチしたコードとともに `fun`、パーズ関数 `pf`、最後に `args...`を呼び出すことを意味する。パーズ関数は、残りのコードのパーズに使用するための仕様リストを単一の引数として期待する。これは正確に1回呼び出されて、`fun`がリターンすることを期待されるインストルメント済みコードをリターンすること。たとえば (`&interpose symbolp pcase--match-pat-args`) は最初の要素がシンボルであるような `sexp` にマッチしてから、`pcase--match-pat-args`は `pcase--match-pat-args`に照らして `head` となるシンボルに対応する `spec` を照合、その後それらを引数として受け取る `pf` に渡す。

`other-symbol`

仕様リスト内のその他の要素は、述語 (predicate) かインダイレクト仕様 (indirect specification) である。

シンボルが Edebug 仕様をもつなら、インダイレクト仕様 (*indirect specification*) はシンボル位置に使用されるリスト仕様か、引数を処理するための関数のいずれかである。この仕様は `def-edebug-spec` で定義できる。

`def-edebug-elem-spec element specification` [Function]
 シンボル *element* の箇所で使用する *specification* を定義する。*specification* はリストでなければ鳴らす。

それ以外ならシンボルは述語 (predicate) である。述語は引数とともに呼び出されて `nil` をリターンしたら、その仕様は失敗して引数はインストルメントされない。

適切な述語としては `symbolp`、`integerp`、`stringp`、`vectorp`、`atom` が含まれる。

[*elements...*]

要素のベクターは要素を単一のグループ仕様 (*group specification*) にグループ化する。このグループ仕様はベクター自体には何も行わない。

"*string*" 引数は *string* という名前のシンボルである。この仕様は *symbol* の名前が *string* であるようなクォートされたシンボル '*symbol*' と等価だが、文字列形式のほうが好ましい。

(*vector elements...*)

引数は要素が仕様内の *elements* にマッチするようなベクターである。バッククォートの例を参照のこと。

(*elements...*)

他のリストは部分リスト仕様 (*sublist specification*) であり、引数は要素が仕様の *elements* にマッチするリストでなければならない。

部分リスト仕様はドットリスト (*dotted list*) かもしれない、その場合対応するリスト引数はドットリストである。かわりにドットリスト仕様の最後の *CDR* が、(グループ化やインダイレクト仕様による) 他の部分リスト仕様かもしれない (たとえば要素が非ドットリストにマッチする (*spec . [(more specs...)]*))。これはバッククォートの例のような再帰仕様に有用。このような再帰を終了させるには上述の *nil* 仕様も参照のこと。

(*specs . nil*) のように記述された部分リスト仕様は (*specs*)、(*specs . (sublist-elements...)*) は (*specs sublist-elements...*) と等価であることに注意。

以下は `&define` の後だけに出現する追加仕様のリストです。 `defun` の例を参照してください。

&name コードからカレントで定義しているフォーム名を抽出する。これは `&name [prestring] spec [poststring] fun args...` という形式をとり、`Edebug` がコードにたいして *spec* をマッチしてから結合したカレント名、*args...*、*prestring*、*spec* にマッチしたコード、*poststring* とともに *fun* を呼び出すことを意味する。*fun* が未指定なら、デフォルトは引数を (前の名前と新しい名前の間に `@` を置いて) 結合する関数。

name 引数 (シンボル) は定義フォームの名前。 [`&name symbolp`] の省略形。
定義フォームは名前フィールドをもつ必要はなく、複数の名前フィールドをもつかもされない。

arg 引数 (シンボル) は定義フォームの引数の名前である。しかし `lambda-list` キーワード ('&' で始まるシンボル) は許されない。

lambda-list

これはラムダリスト (ラムダ式の引数リスト) にマッチする。

def-body 引数は定義内のコードの *body* である。これは上述の *body* と似ているが、定義の *body* はその定義に関連する情報を照会する別の `Edebug` 呼び出しでインストルメントされていなければならない。定義内のより高位レベルのフォームリストには `def-body` を使用する。

def-form 引数は定義内のもっとも高位レベルの単一フォームである。これは `def-body` と似ているが、フォームリストではなく単一フォームのマッチに使用される。特別なケースとして `def-form` はフォームが実行されるときトレース情報を出力しないことも意味する。`interactive` の例を参照のこと。

19.2.15.3 仕様でのバックトレース

あるポイント位置で仕様がマッチに失敗しても、構文エラーがシグナルされるとは限りません。そのかわりバックトラッキング (*backtracking*) が開始されます。バックトラックはすべての選択肢をマッチングするまで行なわれます。最終的に引数リストのすべての要素は仕様内の要素のいずれかとマッチしなければならず、仕様内の必須要素は引数のいずれかとマッチしなければなりません。

構文エラーが検出されてもその時点では報告されず、より高位レベルの選択肢のマッチングが終わった後、実際のエラー箇所から離れたポイント位置でエラーが報告されるかもしれません。しかしエラー発生時にバックトラックが無効ならエラーは即座に報告されるでしょう。ある状況ではバックトラックも自動的に再有効化されることに注意してください。&optional、&rest、&orにより新たな選択肢が設定されたとき、または部分リスト、グループ、インダイレクト仕様が開始されたときはバックトラックが自動的に有効になります。バックトラックを有効、または無効にした場合の影響は、現在処理中のレベルの残り要素と低位レベルに限定されます。

何らかのフォーム仕様 (すなわち `form`、`body`、`def-form`、`def-body`) をマッチングする間、バックトラックは無効になっています。これらの仕様は任意のフォームにマッチするので、何らかのエラーが発生するとしたらそれは高位レベルではなく、そのフォーム自体の内部でなければなりません。

バックトラックはクオートされたシンボル、文字列仕様、または `&define` キーワードとのマッチに成功した後も無効になります。なぜなら通常これは構文が認識されたことを示すからです。しかし同じシンボルで始まる一連の選択肢構文がある場合には、たとえば `["foo" &or [first case] [second case] ...]` のように、通常は選択肢の外部にそのシンボルをファクタリングすることによりこの制約に対処できます。

ほとんどのニーズは、バックトラックを自動的に無効にする、これら 2 つの方法で満足させることができますが、`gate` 仕様を使用して明示的にバックトラックを無効にするほうが便利なきもありません。これは高位に適用可能な選択肢が存在しないことが分かっている場合に有用です。`let` 仕様の例を参照してください。

19.2.15.4 仕様の例

以下で提供する例から学ぶことにより、`Edebug` 仕様の理解が容易になるでしょう。

与えられたデータリストにテストを実行する架空 `n` マクロ `my-test-generator` を考えてみましょう。`edebug-eval-macro-args` (Section 19.2.15.1 [Instrumenting Macro Calls], page 349 を参照) によって制御されるように `Edebug` のデフォルトの振る舞いでは引数をコードとしてインストールしませんが、引数がデータであることをドキュメントするのは役に立つかもしれません。

```
(def-edebug-spec my-test-generator (&rest sexp))
```

スペシャルフォーム `let` は、バインディングと `body` のシーケンスをもちます。各バインディングはそのシンボル、またはシンボルとオプションの部分リストです。以下の仕様では部分リストを見つけたらバックトラックを抑止するために、部分リスト内の `gate` があることに注目してください。

```
(def-edebug-spec let
  ((&rest
    &or symbolp (gate symbolp &optional form))
  body))
```

`Edebug` は `defun` および関連する引数リスト、`interactive` 仕様について以下の仕様を使用します。式の引数はその関数 `body` の外部で実際に評価されるので、`interactive` フォームは特別に処理する必要があります。(`defmacro` にたいする仕様は `defun` にたいする仕様と酷似するが `declare` 命令文が許される)

```
(def-edebug-spec defun
```

```

(&define name lambda-list
  [&optional stringp] ; ドキュメント文字列が与えられた場合はマッチする。
  [&optional ("interactive" interactive)]
  def-body))

(def-edebug-elem-spec 'lambda-list
  '((&rest arg]
    [&optional ["&optional" arg &rest arg]]
    &optional ["&rest" arg]
    )))

(def-edebug-elem-spec 'interactive
  '(&optional &or stringp def-form)) ; def-formに注目

```

以下のバッククォートにたいする仕様はドットリストにマッチさせる方法と、nilを使用して再帰を終了させる方法を説明するための例です。またベクターのコンポーネントをマッチさせる方法も示しています (Edebug により定義される実際の仕様は少し異なり、失敗するかもしれない非常に深い再帰を引き起こすためドットリストについてはサポートしない)。

```

(def-edebug-spec \ ` (backquote-form)) ; 単なる明確化用エイリアス

(def-edebug-elem-spec 'backquote-form
  '(&or ([&or ", " ", @" ] &or ("quote" backquote-form) form)
    (backquote-form . [&or nil backquote-form])
    (vector &rest backquote-form)
    sexp))

```

19.2.16 Edebug のオプション

以下のオプションは Edebug の動作に影響を与えます:

edebug-setup-hook [User Option]

Edebug が使用される前に呼び出される関数。この関数は毎回新たな値をセットする。Edebug はこれらの関数を一度呼び出したら、その後に `edebug-setup-hook` を nil にリセットする。使用するパッケージに關係する Edebug 仕様をロードするために使用できるがそれは Edebug を使用するときだけである。Section 19.2.2 [Instrumenting], page 336 を参照のこと。

edebug-all-defs [User Option]

これが非 nil の場合に `defun` や `defmacro` のような定義フォームの普通に評価すると、Edebug 用にインストルメントされる。これは `eval-defun`、`eval-region`、`eval-buffer` に適用される。

このオプションの切り替えにはコマンド `M-x edebug-all-defs` を使用する。Section 19.2.2 [Instrumenting], page 336 を参照のこと。

edebug-all-forms [User Option]

これが非 nil の場合には `eval-defun`、`eval-region`、`eval-buffer` はたとえフォームが何も定義していなくても、すべてのフォームをインストルメントする。これはロードとミニバッファ内の評価には適用されない。

このオプションの切り替えにはコマンド `M-x edebug-all-forms` を使用する。Section 19.2.2 [Instrumenting], page 336 を参照のこと。

edebug-eval-macro-args [User Option]

これが非 nil なら、すべてのマクロ引数が生成されるコード内にインストルメントされる。debug 宣言はこのオプションをオーバーライドする。ある引数を評価して他の引数は評価しない。

いまクロにたいする例外を指定するためには、`debug`宣言を指定するためには Edebug フォーム仕様を使用すること。

`edebug-save-windows` [User Option]

このオプションが非 `nil` なら、Edebug はウィンドウ構成の保存とリストアを行う。これには幾分時間を要するので、あなたのプログラムがウィンドウ構成に何が起こったかを気にしないようなら、この変数には `nil` をセットしたほうがよい。このオプションがデフォルト値のままだとウィンドウ構成の保存やリストアの結果として、デバッグ中のプログラムに含まれるバッファのポイント位置が Edebug に上書きされてしまう場合も `nil` にセットすることをお勧めする。これはあなたのプログラムがこのようなバッファの 1 つ以上でポイントを移動した場合に起こり得る。他にも後述の `edebug-save-displayed-buffer-points` のカスタマイズを試してみるという手もある。

`edebug-save-windows` の値がリストなら、リストされたウィンドウだけが保存およびリストアされる。

Edebug 内ではこの変数をインタラクティブに変更するために `W` コマンドを使用できる。Section 19.2.14.2 [Edebug Display Update], page 347 を参照のこと。

`edebug-save-displayed-buffer-points` [User Option]

これが非 `nil` なら Edebug は表示されているすべてのバッファ内のポイントを保存およびリストアする。

選択されていないウィンドウ内に表示されているバッファのポイントを変更するコードをデバッグしている場合は、他のバッファのポイントを保存およびリストアする必要がある。その後 Edebug またはユーザーがそのウィンドウを選択した場合は、そのバッファ内のポイントはそのウィンドウのポイント値に移動される。

すべてのバッファ内のポイントの保存とリストアは、それぞれのウィンドウを 2 回選択する必要がある。高価な処理なので、必要なときだけ有効にする。Section 19.2.14.2 [Edebug Display Update], page 347 を参照のこと。

`edebug-initial-mode` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、Edebug が最初にアクティブになったときの Edebug の最初の実行モードを指定する。指定できる値は `step`、`next`、`go`、`Go-nonstop`、`trace`、`Trace-fast`、`continue`、`Continue-fast`。

デフォルト値は `step`。この変数は `C-x C-a C-m` でインタラクティブにセットできる。Section 19.2.3 [Edebug Execution Modes], page 337 を参照のこと。

`edebug-trace` [User Option]

これが非 `nil` なら各関数のエントリーと `exit` をトレースする。トレース出力は関数のエントリーと `exit` を行ごとに、再帰レベルにしたがって `*edebug-trace*` という名前のバッファに表示される。

Section 19.2.12 [Trace Buffer], page 345 の `edebug-tracing` も参照されたい。

`edebug-test-coverage` [User Option]

非 `nil` なら Edebug はデバッグされるすべての式のカバレッジをテストする。Section 19.2.13 [Coverage Testing], page 346 を参照のこと。

`edebug-continue-kbd-macro` [User Option]

非 `nil` なら Edebug 外部で実行されている任意のキーボードマクロの定義または実行を継続する。これはデバッグされないので慎重に使用すること。Section 19.2.3 [Edebug Execution Modes], page 337 を参照されたい。

`edebug-print-length` [User Option]
 非 `nil` なら、それは Edebug での結果プリントにおける `print-length` のデフォルト値。Section 20.6 [Output Variables], page 369 を参照のこと。

`edebug-print-level` [User Option]
 非 `nil` なら、それは Edebug での結果プリントにおける `print-level` のデフォルト値。Section 20.6 [Output Variables], page 369 を参照のこと。

`edebug-print-circle` [User Option]
 非 `nil` なら、それは Edebug での結果プリントにおける `print-circle` のデフォルト値。Section 20.6 [Output Variables], page 369 を参照のこと。

`edebug-unwrap-results` [User Option]
 非 `nil` なら Edebug は式の結果を表示するときに、その式自体のインストルメント結果の削除を試みる。マクロをデバッグするときは、式の結果自体がインストルメントされた式になるということに関連するオプションである。実際的な例ではないが、サンプル例の関数 `fac` がインストルメントされたとき、そのフォームのマクロを考えてみるとよい。

```
(defmacro test () "Edebug example."  

  (if (symbol-function 'fac)  

      ...))
```

`test` マクロをインストルメントしてステップ実行すると、デフォルトでは `symbol-function` 呼び出しは多数の `edebug-after` フォームと `edebug-before` フォームをもつことになり、それにより実際の結果の確認が難しくなり得る。`edebug-unwrap-results` が非 `nil` なら Edebug は結果からこれらのフォームの削除を試みる。

`edebug-on-error` [User Option]
`debug-on-error` が以前 `nil` だったら、Edebug は `debug-on-error` をこの値にバインドする。Section 19.2.7 [Trapping Errors], page 342 を参照のこと。

`edebug-on-quit` [User Option]
`debug-on-quit` の以前の値が `nil` なら、Edebug は `debug-on-quit` にこの値をバインドする。Section 19.2.7 [Trapping Errors], page 342 を参照のこと。

Edebug がアクティブな間に `edebug-on-error` か `edebug-on-quit` の値を変更したら、次回に新たなコマンドを通じて Edebug が呼び出されるまでこれらの値は使用されない。

`edebug-global-break-condition` [User Option]
 非 `nil` なら、値はすべてのステップポイントでテストされる式である。式の結果が `nil` なら `break` する。エラーは無視される。Section 19.2.6.2 [Global Break Condition], page 341 を参照のこと。

`edebug-sit-for-seconds` [User Option]
 実行モードが `trace` か `continue` で `breakpoint` に達した際に一時停止する秒数。Section 19.2.3 [Edebug Execution Modes], page 337 を参照のこと。

`edebug-sit-on-break` [User Option]
`breakpoint` に達したときに `edebug-sit-for-seconds` の間、一時停止するかどうか。 `nil` で一時停止の抑止、非 `nil` なら一時停止を許可。

`edebug-behavior-alist` [User Option]

デフォルトでは、この `alist` にはキーが `edebug` で 3 つの関数 `edebug-enter`、`edebug-before`、`edebug-after` からなるリストという 1 つのエントリーが含まれる。これらの関数はインストルメントされるコードに挿入される関数のデフォルト実装である。Edebug の全般的な挙動を変更するためには、このデフォルトエントリーを変更する。

Edebug の挙動はこの `alist` にエントリーにユーザーが選択したキーと 3 つの関数を追加することにより、定義ごとにもとづいて変更もできる。それからインストルメントされた定義のシンボルプロパティ `edebug-behavior` に新たなエントリーのキーをセットすれば、Edebug はその定義にたいして自身の関数を呼び出す箇所で新たな関数を呼び出す。

`edebug-new-definition-function` [User Option]

定義やクロージャの `body` をラップした後に Edebug が実行する関数。Edebug が自身のデータを初期化後に、この関数は定義に関連付けられたシンボル (Edebug が定義または生成した実際のシンボルかもしれない) を単一の引数として呼び出される。この関数は Edebug によりインストルメントされる各定義のシンボルプロパティ `edebug-behavior` をセットするために使用されるかもしれない。

`edebug-after-instrumentation-function` [User Option]

使用前に Edebug のインストルメントの検査や修正を行うには、インストルメントするトップレベルのフォームを単一の引数として受け取り、その後 Edebug がインストルメントの最終結果として使用することになる同一フォームあるいは置換フォームをリターンする関数をこの変数にセットする。

19.3 無効な Lisp 構文のデバッグ

Lisp リーダーは無効な構文 (`invalid syntax`) について報告はしますが実際の問題箇所は報告しません。たとえばある式を評価中のエラー ‘End of file during parsing’ は、開カッコまたは開角カッコ (`open parenthese or open square bracket`) が多いことを示しています。Lisp リーダーはこの不一致をファイル終端で検出しましたが、本来閉カッコがあるべき箇所を解決することはできません。同様に ‘Invalid read syntax: ")"’ は開カッコの欠落を示していますが、欠落しているカッコが属すべき場所は告げません。ならばどうやって変更すべき箇所を探せばよいのでしょうか？

問題が単なるカッコの不一致でない場合の便利なテクニックは、各 `defun` の先頭で `C-M-e` (`end-of-defun`。Section “Moving by Defuns” in *The GNU Emacs Manual* を参照) とタイプして、その `defun` の最後と思われる箇所に移動するか確認する方法です。もし移動しなければ、問題はその `defun` の内部にあります。

マッチしないカッコが Lisp においてもっとも一般的な構文エラーなので、これらのケースにたいしてさらにアドバイスすることができます (`Show Paren` モードを有効にしてコードにポイントを移動するだけでカッコの不一致を探しやすくなるだろう)。

19.3.1 過剰な開カッコ

カッコがマッチしない `defun` を探すのが、最初のステップです。過剰な開カッコが存在する場合は、ファイルの終端に移動して `C-u C-M-u` (`backward-up-list`。Section “Moving by Paredns” in *The GNU Emacs Manual* を参照) とタイプします。これにより、カッコがマッチしない最初の `defun` の先頭に移動するでしょう。

何が間違っているのか正確に判断するのが次のステップです。これを確実にこなすにはプログラムを詳しく調べる以外に方法はありますが、カッコがあるべき箇所を探すのに既存のインデントが手掛かりになることが多々あります。 `C-M-q` (`indent-pp-sexp`。Section “Multi-line Indent” in

The GNU Emacs Manual を参照) で再インデントして何が移動されるか確認するのが、この手掛かりを使用するもっとも簡単な方法です。しかし、行うのはちょっと待ってください! まず続きを読むでからにしましょう。

これを行なう前に defun に十分な閉カッコがあるか確認します。十分な閉カッコがなければ C-M-q がエラーとなるか、その defun からファイル終端までの残りすべてが再インデントされます。その場合には defun の最後に移動して、そこに閉カッコを挿入します。その defun のカッコの釣り合いがとれるまでは、defun の最後に移動するのに C-M-e (end-of-defun) は使用できません (失敗する)。

これで defun の先頭に移動して C-M-q とタイプすることができます。通常は一定のポイントからその関数の最後まですべての行が、右へとシフトされるでしょう。これはおそらくそのポイント付近で閉カッコが欠落していたり不要な開カッコがあります (しかしこれを真実と仮定せずコードを詳しく調べる)。不一致箇所を見つけたら、元のインデントはおそらく意図されたカッコに適しているはずなので、C-_ (undo) で C-M-q をアンドゥしてください。

問題を fix できたと思った後に、再度 C-M-q を使用します。実際に元のインデントが意図したカッコのネストに適合していて、足りないカッコを追加していたら、C-M-q は何も変更しないはずで

19.3.2 過剰な閉カッコ

過剰な閉カッコへの対処は、まずファイルの先頭に移動してからカッコのマッチしない defun を探すために C-u -1 C-M-u (引数 -1 で backward-up-list) をタイプします。

それから defun の先頭で C-M-f (forward-sexp, Section “Expressions” in *The GNU Emacs Manual* を参照) をタイプして、実際にマッチする閉カッコを探します。これにより defun の終端より幾分手前の箇所に移動するでしょう。その付近に間違った閉カッコが見つかるはずで

そのポイントに問題が見つからない場合には、その defun の先頭で C-M-q (indent-pp-sexp) をタイプするのが次のステップです。ある行範囲はおそらく左へシフトするでしょう。その場合には欠落している開カッコや間違った閉カッコは、おそらくそれらの行の 1 行目の近くにあるでしょう (しかしこれを真実と仮定せずコードを詳しく調べる)。不一致箇所を見つけたら、元のインデントはおそらく意図されたカッコに適しているはずなので C-_ (undo) で C-M-q をアンドゥしてください。

問題を fix できたと思った後に再度 C-M-q を使用します。実際に元のインデントが意図したカッコのネストに適合していて、足りないカッコを追加していたら、C-M-q は何も変更しないはずで

19.4 カバレッジテスト

testcover ライブラリーをロードしてコマンド M-x testcover-start RET file RET でコードをインストールすることにより、Lisp コードのファイルにたいしてカバレッジテストを行なうことができます。コードを 1 回以上呼び出すことによってテストが行なわれます。コマンド M-x testcover-mark-all を使用すれば、カバレッジが不十分な箇所が色付きでハイライト表示されます。コマンド M-x testcover-next-mark は次のハイライトされた箇所へポイントを前方に移動します。

赤くハイライトされた箇所は通常はそのフォームが完全に評価されたことが一度もないことを示し、茶色でハイライトされた箇所は常に同じ値に評価された (その結果にたいして少ししかテストされていない) ことを意味します。しかし error のように完全に評価するのが不可能なフォームにたいしては、赤いハイライトはスキップされます。(setq x 14) のように常に同じ値に評価されることが期待されるフォームにたいしては、茶色のハイライトはスキップされます。

難しいケースではテストカバレッジツールにアドバイスを与えるために、コードに do-nothing マクロを追加することができます。

`1value form` [Macro]
form を評価してその値をリターンするが、テストカバレッジにたいして *form* が常に同じ値だ
 という情報を与える。

`noreturn form` [Macro]
form を評価して *form* が決してリターンしないという情報をカバレッジテストに与える。もし
 リターンしたら run-time エラーとなる。

Edebug にもカバレッジテスト機能があります (Section 19.2.13 [Coverage Testing], page 346
 を参照)。これらの機能は部分的に重複しており、組み合わせることで明確になるでしょう。

19.5 プロファイリング

プログラムは正常に機能しているものの、十分に高速ではないのでより高速かつ効率的に実行させたい場合には、そのプログラムが実行時間の大半をどこで消費しているか知るために、コードをプロファイル (*profile*) することが最初に行うべきことです。ある特定の関数の実行が実行時間のうちの無視できない割合を占めるようなら、その部分を最適化する方法を探ることを開始できます。

Emacs にはこのためのビルトインサポートがあります。プロファイリングを開始するには `M-x profiler-start` をタイプします。CPU 使用率の定期的なサンプリング (`cpu`、かメモリー割り当て時 (`memory`))、またはその両方を選択できます。それから高速化したいコードを実行します。その後 `M-x profiler-report` とタイプすると、プロファイルに選択した各タイプ (`cpu` と `memory`) によりサンプリングされた CPU 使用率が summary バッファに表示されます。report バッファの名前にはレポートが生成された時刻が含まれるので、前の結果を消去せずに後で他のレポートを生成できます。プロファイリングが終了したら `M-x profiler-stop` とタイプしてください (プロファイリングに関連したオーバーヘッドが若干あるので実際に調査したいコードの実行中以外にアクティブのままに放置することは推奨しない)。

profiler report バッファでは、各行に呼び出された関数、その前にプロファイリングが開始されてから使用した CPU リソースの絶対時間とパーセンテージが表示されます。関数名の左にシンボル '+' のある行では RET をタイプして行を展開して高位レベルの関数に呼び出された関数を確認できます。関数ツリー配下全体の呼び出しを確認するにはプレフィクス引数を使用します (`C-u RET`)。もう一度 RET をタイプすれば元の状態へと行が折り畳まれます。

`j` か `mouse-2` を押下するとポイント位置の関数の定義にジャンプします。`d` を押下すると関数のドキュメントを閲覧できます。`C-x C-w` を使用してプロファイルをファイルに保存できます。`=` を使用すれば 2 つのプロファイルを比較することができます。

elp ライブラリーはプロファイルしたい Lisp 関数が事前に解っているときに有用な別のアプローチを選択肢として提供します。このライブラリーの使用するには、まず `elp-function-list` に関数シンボルのリスト (プロファイルしたい関数) をセットします。それから関数をプロファイル用にアレンジするために `M-x elp-instrument-list RET nil RET` とタイプします。プロファイルしたいコードの実行後に `M-x elp-results` を呼び出してカレント結果を表示します。処理手順の詳細については `elp.el` ファイルを参照してください。このアプローチは Lisp で記述された関数のプロファイリングに限定されており、Emacs プリミティブのプロファイルはできません。

benchmark ライブラリーを使用して個々の Emacs Lisp フォームの評価に消費される時間を計測できます。`benchmark.el` 内の関数 `benchmark-call`、同様にマクロ `benchmark-run` と `benchmark-run-compiled`、`benchmark-progn` を参照してください。フォームをインタラクティブに時間計測するために `benchmark` コマンドも使用できます。

20 Lisp オブジェクトの読み取りとプリント

プリント (*print*) と読み取り (*read*) は Lisp オブジェクトからテキスト形式への変換、またはその逆の変換を行なう操作です。これらは Chapter 2 [Lisp Data Types], page 8 で説明したプリント表現 (printed representation) と入力構文 (read syntax) を使用します。

このチャプターでは読み取りとプリントのための Lisp 関数について説明します。このチャプターではさらにストリーム (*stream*) についても説明します。ストリームとは、(読み取りでは) テキストがどこから取得されるか、(プリントでは) テキストをどこに出力するかを指定します。

20.1 読み取りとプリントの概念

Lisp オブジェクトの読み取りとは、テキスト形式の Lisp 式をパース (parse: 解析) して、対応する Lisp オブジェクトを生成することを意味します。これは LLisp プログラムが Lisp コードファイルから Lisp に取得される方法でもあります。わたしたちはそのテキストのことを、そのオブジェクトの入力構文 (*read syntax*) と呼んでいます。たとえばテキスト '(a . 5)' は、CAR が a で CDR が数字の 5 であるようなコンセルにたいする入力構文です。

Lisp オブジェクトのプリントとは、あるオブジェクトをそのオブジェクトのプリント表現 (*printed representation*) に変換することによって、そのオブジェクトを表すテキストを生成することを意味します (Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照)。上述のコンセルをプリントするとテキスト '(a . 5)' が生成されます。

読み取りとプリントは概ね逆の処理といえます。あるテキスト断片を読み取った結果として生成されたオブジェクトをプリントすると、多くの場合は同じテキストが生成され、あるオブジェクトをプリントした結果のテキストを読み取ると、通常は同じようなオブジェクトが生成されます。たとえばシンボル `foo` をプリントするとテキスト 'foo' が生成されて、そのテキストを読み取るとシンボル `foo` がリターンされます。要素が a と b のリストをプリントするとテキスト '(a b)' が生成されて、そのテキストを読み取ると、(同じリストではないが) 要素が a と b のリストが生成されます。

しかし、これら 2 つの処理は互いにまったく逆の処理というわけではありません。3 つの例外があります:

- プリントは読み取ることが不可能なテキストを生成できる。たとえばバッファー、フレーム、サブプロセス、マーカーは '#' で始まるテキストとしてプリントされる。このテキストの読み取りを試みるとエラーとなる。これらのデータ型を読み取る方法は存在しない。
- 1 つのオブジェクトが複数のテキスト的な表現をもつことができる。たとえば '1' と '01' は同じ整数を表し、'(a b)' と '(a . (b))' は同じリストを表す。読み取りは複数の候補を受容するかもしれないが、プリントはそのうちのただ 1 つを選択しなければならない。
- あるオブジェクトの読み取りシーケンスの中間の特定ポイントに、読み取り結果に影響を与えないコメントを置くことができる。

20.2 入力ストリーム

テキストを読み取る Lisp 関数の大部分は、引数として入力ストリーム (*input stream*) を受け取ります。入力ストリームは読み取られるテキストの文字をどこから、どのように取得するかを指定します。以下は利用できる入力ストリーム型です:

buffer 入力文字は *buffer* のポイントの後の文字から直接読み取られる。文字の読み取りとともにポイントが進む。

<i>marker</i>	入力文字は <i>marker</i> があるバッファの、マーカーの後の文字から直接読み取られる。文字の読み取りとともにマーカーが進む。ストリームがマーカーならバッファ内のポイント値に影響はない。
<i>string</i>	入力文字は <i>string</i> の最初の文字から必要な文字数分が取得される。
<i>function</i>	入力文字は <i>function</i> から生成され、その関数は2種類の呼び出しをサポートしなければならない: <ul style="list-style-type: none"> • 引数なしで呼び出されたときは次の文字をリターンする。 • 1つの引数(常に文字)で呼び出されたとき、<i>function</i>は引数を保存して次の呼び出しでリターンするように準備する。これは文字の読み戻し (<i>unread</i>) と呼ばれ、Lisp リーダーが1文字多く読みとったとき、それを「読みとった場所に戻したいとき」に発生する。この場合には <i>function</i>のリターン値と違いはない。
<i>t</i>	<i>t</i> はその入力がミニバッファから読み取られるストリームであることを意味する。実際にはミニバッファが1回呼び出されて、ユーザーから与えられたテキストが、その後に入力ストリームとして使用される文字列となる。Emacs が batch モード (Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照) で実行されている場合には、ミニバッファのかわりに標準入力を使用される。たとえば、 <pre>(message "%s" (read t))</pre> batch モードでは標準入力から Lisp 式が読み取られて、結果は標準出力にプリントされるだろう。
<i>nil</i>	入力ストリームとして <i>nil</i> が与えられた場合は、かわりに <i>standard-input</i> の値が使用されることを意味する。この値はデフォルトの入力ストリーム (<i>default input stream</i>) であり、非 <i>nil</i> の入力ストリームでなければならない。
<i>symbol</i>	入力ストリームとしてのシンボルは、(もしあれば) そのシンボルの関数定義と等価である。

以下の例ではバッファーストリームから読み込んで、読み取りの前後におけるポイント位置を示しています:

```
----- Buffer: foo -----
This* is the contents of foo.
----- Buffer: foo -----

(read (get-buffer "foo"))
  => is
(read (get-buffer "foo"))
  => the

----- Buffer: foo -----
This is the* contents of foo.
----- Buffer: foo -----
```

最初の読み取りではスペースがスキップされていることに注意してください。読み取りでは意味のあるテキストに先行する、任意のサイズの空白文字がスキップされます。

以下はマーカーストリームからの読み取りの例で、最初は表示されているバッファの先頭にマーカーを配置されています。読み取られた値はシンボル *This* です。

```

----- Buffer: foo -----
This is the contents of foo.
----- Buffer: foo -----

(setq m (set-marker (make-marker) 1 (get-buffer "foo")))
  => #<marker at 1 in foo>
(read m)
  => This
m
  => #<marker at 5 in foo>  ;; 最初のスペースの前

```

以下では文字列のコンテンツから読み取っています:

```

(read "(When in) the course")
  => (When in)

```

以下はミニバッファから読み取る例です。プロンプトは‘Lisp expression: ’です(このプロンプトはストリーム t から読み取る際は常に使用される)。ユーザーの入力はプロンプトの後に表示されます。

```

(read t)
  => 23
----- Buffer: Minibuffer -----
Lisp expression: 23 RET
----- Buffer: Minibuffer -----

```

最後は `useless-stream` という名前の関数ストリームから読み取る例です。ストリームを使用する前に変数 `useless-list` を文字のリストで初期化しています。その後はリスト内の次の文字を取得するため、または文字をリストの先頭に追加することにより読み戻すために関数 `useless-stream` を呼び出します。

```

(setq useless-list (append "XY()" nil))
  => (88 89 40 41)

(defun useless-stream (&optional unread)
  (if unread
    (setq useless-list (cons unread useless-list))
    (progn (car useless-list)
          (setq useless-list (cdr useless-list))))))
  => useless-stream

```

このストリームを使って以下のように読み取ります:

```

(read 'useless-stream)
  => XY

useless-list
  => (40 41)

```

開カッコと閉カッコがリスト内に残されることに注意してください。Lisp リーダーは開カッコに出会うと、それを入力の終わりとして判断して読み戻します。次にこのポイント位置からこのストリームを読み取ると、‘()’が読み取られて `nil` がリターンされます。

20.3 入力関数

このセクションでは、読み取りに関係のある Lisp 関数と変数について説明します。

以下の関数では *stream* は入力ストリーム (前のセクションを参照) を意味します。 *stream* が `nil` または省略された場合のデフォルト値は `standard-input` です。

読み取りにおいて終端されていないリスト、ベクター、文字列に遭遇したら `end-of-file` がシグナルされます。

`read &optional stream` [Function]

この関数は *stream* からテキスト表現された Lisp 式を 1 つ読み取って Lisp オブジェクトとしてリターンする。これは基本的な Lisp 入力関数である。

`read-from-string string &optional start end` [Function]

この関数は *string* 内のテキストからテキスト表現された最初の Lisp 式を読み取る。リターン値は `CAR` がその式で、`CDR` が次に読み取られるその文字列内の残りの文字 (読み取られていない最初の文字) の位置を与える整数であるようなコンセルである。

start が与えられると、文字列内のインデックス *start* (最初の文字はインデックス 0) から読み取りが開始される。*end* を指定すると、残りの文字列が存在しないかのごとくそのインデックスの直前で読み取りがストップされる。

たとえば:

```
(read-from-string "(setq x 55) (setq y 5)")
⇒ ((setq x 55) . 11)
(read-from-string "\"A short string\"")
⇒ ("A short string" . 16)
```

```
;; 最初の文字から読み取りを開始
(read-from-string "(list 112)" 0)
⇒ ((list 112) . 10)
;; 2 目目の文字から読み取りを開始
(read-from-string "(list 112)" 1)
⇒ (list . 5)
;; 7 番目の文字から読み取りを開始
;; して 9 番目の文字で停止
(read-from-string "(list 112)" 6 8)
⇒ (11 . 8)
```

`read-positioning-symbols &optional stream` [Function]

この関数は `read` が行うように *stream* からテキストとして 1 つの式を読み取るが、読み込んだシンボルにたいしてそのシンボルが *stream* で出現した位置を読み込んだシンボルに付加する。効率上の理由によりシンボル `nil` だけは位置を付加しない。Section 9.6 [Symbols with Position], page 139 を参照のこと。これはバイトコンパイラーによって使用される関数である。

`standard-input` [Variable]

この変数はデフォルト入力ストリーム (引数 *stream* が `nil` のときに `read` が使用するストリーム) を保持する。デフォルトは `t` で、これはミニバッファを使用することを意味する。

`read-circle` [Variable]

非 `nil` なら、この変数は循環構造 (circular structure) と共有構造 (shared structures) の読み取りを有効にする。Section 2.6 [Circular Objects], page 29 を参照のこと。デフォルト値は `t`。

`batch` モードの Emacs プロセスの標準入力や標準出力のストリームにたいして読み取りや書き込みを行う際には、任意のバイナリーデータにたいしてそのまま読み取りや書き込みを行うことや、改行と CR-LF の変換を何も行わないことを保証することが要求される場合があります。この問題は MS-Windows と MS-DOS だけに存在する問題であり、POSIX ではそのような問題はありません。以下の関数により Emacs プロセスのすべての標準ストリームの I/O モードを制御することができます。

`set-binary-mode stream mode` [Function]

`stream` の I/O モードのバイナリーとテキストを切り替える。`mode` が非 `nil` ならバイナリーモード、それ以外ならテキストモードに切り替える。`stream` の値は `stdin`、`stdout`、`stderr` のいずれか。この関数は副作用として `stream` の保留中の出力データをすべてフラッシュして、`stream` の以前の I/O モードの値をリターンする。POSIX では常に非 `nil` 値をリターンして、保留中の出力のフラッシュ以外は何も行わない。

`readablep object` [Function]

この述語は `object` が読み取り可能構文 (*readable syntax*) かどうか、つまり書き込んでから Emacs Lisp リーダーによって読み戻せるかどうかを判定する。読み取り可能でなければ `nil`、読み取り可能であればこの関数は `object` のプリント表現をリターンする (`prin1` を通じて; Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照)。

20.4 出力ストリーム

出力ストリームはプリントによって生成された文字に何を行うかを指定します。ほとんどのプリント関数は引数としてオプションで出力ストリームを受け取ります。以下は利用できる出力ストリーム型です:

- `buffer` 出力文字は `buffer` のポイント位置に挿入される。文字が挿入された分だけポイントが進む。
- `marker` 出力文字は `marker` があるバッファのマーカ位置に挿入される。文字が挿入された分だけマーカ位置が進む。ストリームがマーカのとときは、そのバッファ内のポイント位置にプリントは影響せず、この種のプリントでポイントは移動しない (マーカ位置がポイント位置かポイント位置より前の場合は除く。通常はテキストの周囲にポイントが進む)。
- `function` 出力文字は文字を格納する役目をもつ `function` に渡される。この関数は 1 つの文字を引数に出力される文字の回数呼び出され、格納したい場所にその文字を格納する役目をもつ。
- `t` 出力文字はエコーエリアに表示される。Emacs が `batch` モード (Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照) で実行中なら、出力はかわりに標準出力デスクリプターに書き込まれる。
- `nil` 出力ストリームに `nil` が指定された場合は、かわりに `standard-output` 変数の値が使用されることを意味する。この値はデフォルトの出力ストリーム (*default output stream*) であり、非 `nil` でなければならない。

symbol 出力ストリームとしてのシンボルは、(もしあれば) そのシンボルの関数定義と等価である。

有効な出力ストリームの多くは、入力ストリームとしても有効です。したがって入力ストリームと出力ストリームの違いは、Lisp オブジェクトの型ではなく、どのように Lisp オブジェクトを使うかという点です。

以下はバッファーを出力ストリームとして使用する例です。ポイントは最初は 'the' の中の 'h' の直前にあります。そして最後も同じ 'h' の直前に配置されます。

```
----- Buffer: foo -----
This is t*he contents of foo.
----- Buffer: foo -----

(print "This is the output" (get-buffer "foo"))
  ⇒ "This is the output"

----- Buffer: foo -----
This is t
"This is the output"
*he contents of foo.
----- Buffer: foo -----
```

次はマーカーを出力ストリームとして使用する例です。マーカーは最初はバッファー foo 内の単語 'the' の中の 't' と 'h' の間にあります。最後には挿入されたテキストによってマーカーが進んで、同じ 'h' の前に留まります。通常の方法で見られるようなポイント位置への影響がないことに注意してください。

```
----- Buffer: foo -----
This is the *output
----- Buffer: foo -----

(setq m (copy-marker 10))
  ⇒ #<marker at 10 in foo>

(print "More output for foo." m)
  ⇒ "More output for foo."

----- Buffer: foo -----
This is t
"More output for foo."
he *output
----- Buffer: foo -----

m
  ⇒ #<marker at 34 in foo>
```

以下はエコーエリアに出力を表示する例です:


```
(print "Echo Area output" t)
⇒ "Echo Area output"
----- Echo Area -----
"Echo Area output"
----- Echo Area -----
```

最後は関数を出力ストリームとして使用する例です。関数 `eat-output` は与えられたそれぞれの文字を `last-output` の先頭に `cons` します (Section 5.4 [Building Lists], page 79 を参照)。最後にはリストには出力されたすべての文字が逆順で含まれます。

```
(setq last-output nil)
⇒ nil

(defun eat-output (c)
  (setq last-output (cons c last-output)))
⇒ eat-output

(print "This is the output" #'eat-output)
⇒ "This is the output"

last-output
⇒ (10 34 116 117 112 116 117 111 32 101 104
   116 32 115 105 32 115 105 104 84 34 10)
```

このリストを逆転すれば正しい順序で出力することができます:

```
(concat (nreverse last-output))
⇒ "
\"This is the output\"
"
```

`concat` を呼び出してリストを文字列に変換すれば、内容をより明解に確認できます。

`external-debugging-output` *character* [Function]

この関数はデバッグ時の出力ストリームとして有用。これは標準エラーストリームに *character* を書き込む。

たとえば

```
(print "This is the output" #'external-debugging-output)
┆ This is the output
⇒ "This is the output"
```

20.5 出力関数

このセクションではオブジェクトをオブジェクトのプリント表現に変換して、Lisp オブジェクトをプリントする Lisp 関数を説明します。

Emacs プリント関数には、正しく読み取れるように必要なとき出力にクォート文字を追加するものがあります。使用されるクォート文字は `'` と `\` です。これらは文字列をシンボルと区別するとともに、文字列とシンボル内の区切り文字が読み取りの際に区切り文字として扱われることを防ぎます。完全な詳細は Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照してください。クォートするかしないかはプリント関数の選択によって指定できます。

そのテキストが Lisp に読み戻す場合、または Lisp プログラマーに Lisp オブジェクトを明解に説明するのが目的の場合は、曖昧さを避けるためにクオート文字をプリントするべきです。しかしプログラマー以外の人間にたいして出力の見栄えを良くするのが目的なら、通常はクオートなしでプリントしたほうがよいでしょう。

Lisp オブジェクトは自己参照ができます。通常の方法で自己参照オブジェクトをプリントするにはテキストが無限に必要であり、その試みにより無限再帰が発生する恐れがあります。Emacs はそのような再帰を検知して、すでにプリントされたオブジェクトを再帰的にプリントするかわりに、`#level` をプリントします。たとえば以下はカレントのプリント処理において、レベル 0 のオブジェクトを再帰的に参照することを示しています:

```
(setq foo (list nil))
⇒ (nil)
(setcar foo foo)
⇒ (#0)
```

以下の関数では *stream* は出力ストリームを意味します (出力ストリームの説明は前のセクションを参照。デバッグではストリーム値として [external-debugging-output], page 366 も有用) *stream* が nil が省略された場合のデフォルトは standard-output の値です。

print *object* &optional *stream* [Function]

print 関数はプリントを行うための便利な手段である。この関数は *object* の前後に改行を付与して *object* のプリント表現を *stream* にプリントする。クオート文字が使用される。print は *object* をリターンする。たとえば:

```
(progn (print 'The\ cat\ in)
       (print "the hat")
       (print " came back"))
+
+ The\ cat\ in
+
+ "the hat"
+
+ " came back"
⇒ " came back"
```

prin1 *object* &optional *stream* *overrides* [Function]

この関数は *object* のプリント表現を *stream* に出力する。この関数は print のように出力を分割するための改行をプリントしないが、print のようにクオート文字を使用する。 *object* をリターンする。

```
(progn (prin1 'The\ cat\ in)
       (prin1 "the hat")
       (prin1 " came back"))
+ The\ cat\ in"the hat"" came back"
⇒ " came back"
```

overrides が非 nil なら、それは t (すべてのプリンター関連変数にたいしてデフォルトとして prin1 を使うよう指示する)、あるいはセッティングのリストであること。詳細については Section 20.7 [Output Overrides], page 372 を参照のこと。

princ *object* &optional *stream* [Function]

この関数は *object* のプリント表現を *stream* に出力する。 *object* をリターンする。

この関数は read ではなく人間が読める出力を生成することを意図しているので、クオート文字を挿入せず文字列のコンテンツの前後にダブルクオート文字を配置しない。各呼び出しの間にスペースを何も出力しない。

```
(progn
  (princ 'The\ cat)
  (princ " in the \"hat\""))
  ⇒ The cat in the "hat"
  ⇒ " in the \"hat\""
```

terpri *&optional stream ensure* [Function]

この関数は *stream* に改行を出力する。名前の由来は “terminate print(プリントを終端する)”。*ensure* が非 nil の場合には、*stream* がすでに行頭にあれば改行をプリントしない。この場合には *stream* に関数は指定できず、指定するとエラーがシグナルされる。この関数は改行をプリントしたら *t* をリターンする。

write-char *character &optional stream* [Function]

この関数は *character* を *stream* に出力する。*character* をリターンする。

flush-standard-output [Function]

端末に出力を送信するような Emacs ベースのバッチスクリプトでは、*standard-output* に改行文字を書き込むたびに Emacs が自動的に出力を表示する。この関数を使えば最初に改行文字を送信せずに *standard-output* をフラッシュ(*flush*) できるので、不完全な行を表示することができる。

prin1-to-string *object &optional noescape overrides* [Function]

この関数は同じ引数で *prin1* がプリントするテキストを含む文字列をリターンする。

```
(prin1-to-string 'foo)
  ⇒ "foo"
(prin1-to-string (mark-marker))
  ⇒ "#<marker at 2773 in strings-ja.texi>"
```

If *overrides* is non-nil, it should either be *t* (which tells *prin1* to use the defaults for all printer related variables), or a list of settings. See Section 20.7 [Output Overrides], page 372, for details.

noescape が非 nil なら出力中のクオート文字の使用を抑制する (この引数は Emacs バージョン 19 以降でサポートされた)。

```
(prin1-to-string "foo")
  ⇒ "\"foo\""
(prin1-to-string "foo" t)
  ⇒ "foo"
```

Lisp オブジェクトのプリント表現を文字列として取得する別の手段については、Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 の *format* を参照のこと。

with-output-to-string *body...* [Macro]

このマクロは出力を文字列に送るよう *standard-output* をセットアップしてフォーム *body* を実行する。その文字列をリターンする。

たとえばカレントバッファ名が 'foo' なら、

```
(with-output-to-string
  (princ "The buffer is ")
  (princ (buffer-name)))
```

は "The buffer is foo" をリターンする。

pp *object &optional stream* [Function]

この関数は `prin1` と同じように *object* を *stream* に出力するが、より優雅 (pretty) な方法でこれを行う。すなわちこの関数は人間がより読みやすいようにオブジェクトのインデントとパディングを行う。

任意のバイナリーデータを書き込んだり非 POSIX ホストで改行変換を回避するためにこのセクションで説明した関数を使用して batch モードでバイナリー I/O モードを使用する必要がある場合には Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照してください。

20.6 出力に影響する変数

standard-output [Variable]

この変数の値はデフォルト出力ストリーム (*stream* 引数が `nil` のときプリント関数を使用するストリーム) である。デフォルトは `t` で、これはエコーエリアに表示することを意味する。

print-quoted [Variable]

これが非 `nil` なら、省略されたリーダー構文 (たとえば `(quote foo)` を 'foo、`(function foo)` を #'foo のように) を使用してクオートされたフォームをプリントすることを意味する。デフォルトは `t`。

print-escape-newlines [Variable]

この変数が非 `nil` なら、文字列内の改行は '\n'、改ページは '\f' でプリントされる。これらの文字は通常は実際の改行と改ページとしてプリントされる。

この変数はクオート付きのプリントを行うプリント関数 `prin1` と `print` に影響を与える。 `princ` に影響はない。以下は `prin1` を使用した場合の例である:

```
(prin1 "a\nb")
  + "a
  + b"
  => "a
b"
```

```
(let ((print-escape-newlines t))
  (prin1 "a\nb"))
  + "a\nb"
  => "a
b"
```

2 つ目の式では `prin1` を呼び出す間は `print-escape-newlines` のローカルバインドが効果をもつが、結果をプリントするときには効果がない。

print-escape-control-characters [Variable]

この変数が非 `nil` なら、クオート付きでプリントするプリント関数 `prin1` と `print` は、文字列内のコントロール文字をバックスラッシュシーケンスとしてプリントする。この変数と `print-escape-newlines` がいずれも非 `nil` なら改行と改頁には後者が優先される。

`print-escape-nonascii` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、クォートつきでプリントするプリント関数 `prin1` と `print` は文字列内のユニバイトの非 ASCII 文字を無条件でバックスラッシュシーケンスとしてプリントする。

これらの関数は出力ストリームがマルチバイトバッファ、あるいはマーカーがマルチバイトバッファをポイントするときは、この変数の値に関わらずユニバイト非 ASCII 文字にたいしてバックスラッシュシーケンスを使用する。

`print-escape-multibyte` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、クォートつきでプリントするプリント関数 `prin1` と `print` は、文字列内のマルチバイトの非 ASCII 文字を無条件でバックスラッシュシーケンスとしてプリントする。

これらの関数は出力ストリームがユニバイトバッファ、あるいはマーカーがユニバイトバッファをポイントするときは、この変数の値に関わらずマルチバイト非 ASCII 文字にたいしてバックスラッシュシーケンスを使用する。

`print-charset-text-property` [Variable]

この変数は文字列のプリントにおいてテキストプロパティ `'charset'` のプリントを制御する。値は `nil`、`t`、または `default` のいずれか。

値が `nil` なら `charset` テキストプロパティを決してプリントせず、`t` なら常にプリントする。

値が `default` なら “予期せぬ (unexpected)” `charset` プロパティがある場合だけ `charset` テキストプロパティをプリントする。ASCII 文字ではすべての `charset` が “期待された (expected)” ものとみなされる。それ以外なら文字の期待される `charset` プロパティは `char-charset` により与えられる。

`print-length` [Variable]

この変数の値は任意のリスト、ベクター、ブールベクターをプリントする際の最大要素数である。プリントされるオブジェクトがこれより多くの要素をもつ場合は、省略記号 (“...”) で省略される。

値が `nil` (デフォルト) の場合は無制限。

```
(setq print-length 2)
⇒ 2
(print '(1 2 3 4 5))
⇩ (1 2 ...)
⇒ (1 2 ...)
```

`print-level` [Variable]

この変数の値はプリント時の丸カッコ (parentheses: “()”) と角カッコ (brackets: “[]”) のネスト最大深さである。この制限を超える任意のリストとベクターは省略記号 (“...”) で省略される。値 `nil` (デフォルト) は無制限を意味する。

`eval-expression-print-length` [User Option]

`eval-expression-print-level` [User Option]

これらは `eval-expression` によって使用される `print-length` と `print-level` の値であり、したがって間接的に多くのインタラクティブな評価コマンドにより使用される (Section “Evaluating Emacs Lisp Expressions” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

以下の変数は循環構造および共有構造の検出と報告に使用されます:

`print-circle` [Variable]
 非 `nil` なら、この変数はプリント時の循環構造と共有構造の検出を有効にする。Section 2.6 [Circular Objects], page 29 を参照のこと。

`print-unreadable-function` [Variable]
 デフォルトでは Emacs は読み取り可能ではないオブジェクトを ‘#<...>’ のようにプリントする。たとえば:

```
(prin1-to-string (make-marker))
⇒ "#<marker in no buffer>"
```

この変数が非 `nil` なら、これらのオブジェクトにたいするプリントを処理するために呼び出される関数であること。この関数はそのオブジェクト、およびプリント関数 (Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照) によって使用される `noescape` フラグという 2 つの引数で呼び出される。

この関数は `nil` (通常のようにオブジェクトをプリント)、文字列 (プリントする文字列)、あるいは他のオブジェクト (そのオブジェクトをプリントしない) のいずれかをリターンすること。たとえば:

```
(let ((print-unreadable-function
      (lambda (object escape) "hello")))
  (prin1-to-string (make-marker)))
⇒ "hello"
```

`print-gensym` [Variable]
 非 `nil` なら、この変数はプリント時のインターンされていないシンボル (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) の検出を有効にする。これが有効なら、インターンされていないシンボルはプレフィックス ‘#:’ とともにプリントされる。このプレフィックスは、Lisp リーダーにたいしてインターンされていないシンボルを生成するよう告げる。

`print-continuous-numbering` [Variable]
 非 `nil` なら、複数のプリント呼び出しを通じて通番が振られることを意味する。これは ‘#n=’ ラベルと ‘#m#’ 参照にたいしてプリントされる数字に影響する。この変数を `setq` でセットしてはならない。let を使用して一時的に `t` にバインドすること。これを行う場合は `print-number-table` も `nil` にバインドすること。

`print-number-table` [Variable]
 この変数は `print-circle` 機能を実装するために、プリント処理で内部的に使用されるベクターを保持する。`print-continuous-numbering` をバインドするときにこの変数を `nil` にバインドする以外は、この変数を使用するべきではない。

`float-output-format` [Variable]
 この変数は浮動小数点数をプリントする方法を指定する。デフォルトは `nil` で、これは情報を失わずにその数値を表せるもっとも短い出力を使用することを意味する。

出力フォーマットをより精密に制御するために、この変数に文字列をセットできる。この文字列には C の `sprintf` 関数で使用される ‘%’ 指定子をセットする。この変数で使用することのできる制限についての詳細は、この変数のドキュメント文字列を参照のこと。

`print-integers-as-characters` [Variable]
 この変数が非 `nil` ならグラフィックベース文字を表す整数は Lisp の文字構文を用いてプリントされる (Section 2.4.3.1 [Basic Char Syntax], page 11 を参照)。それ以外の数は通常の方法

でプリントされる。たとえばリスト (4 65 -1 10) は '(4 ?A -1 ?\n)' のようにプリントされるだろう。

正確には Unicode 一般カテゴリー Letter、Number、Punctuation、Symbol、Private-use に属する文字 (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照) を表す文字、同じように改行のようなエスケープシーケンスを独自にもつコントロール文字にたいする値は、文字構文を使用してプリントされる。

20.7 出力変数のオーバーライド

前のセクション (Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照) では、Emacs Lisp プリンターが出力用にデータをどのようにフォーマットするかを制御するさまざまな変数を説明しました。これらは一般的には変更用にユーザーが利用できますが、デフォルトのフォーマットでデータを出力したり、あるいは他の手段でユーザーセッティングをオーバーライドしたい場合があるかもしれません。たとえば Emacs Lisp のデータをファイルに格納したい場合には、そのデータが `print-length` のセッティングによって短縮されたくはないでしょう。

そのために `prin1` および `prin1-to-string` という関数にはオプションとして `overrides` 引数があります。この引数には `t` (すべてのプリント用変数をデフォルト値にリセット)、あるいはいくつかの変数にたいするセッティングのリストのいずれかを指定できます。このリストの要素はそれぞれ `t` (“デフォルトへのリセット” を意味しており、通常はリストの最初の要素)、あるいは `car` が出力変数を意味するシンボルで `cdr` がその変数にたいする値であるようなペアを指定できます。

たとえば以下はデフォルトだけを用いてプリントします:

```
(prin1 object nil t)
```

以下はカレントのプリントセッティングを用いて `object` をプリントしますが、`print-length` の値を 5 にオーバーライドします:

```
(prin1 object nil '((length . 5)))
```

そして最後は `print-length` を 5 にバインドする以外はデフォルトセッティングを用いて `object` をプリントする例です:

```
(prin1 object nil '(t (length . 5)))
```

以下は使用できるシンボルと、それらのシンボルがマップされる変数のリストです:

```
length      print-lengthをオーバーライドする。
level       print-levelをオーバーライドする。
circle      print-circleをオーバーライドする。
quoted      print-quotedをオーバーライドする。
escape-newlines
            print-escape-newlinesをオーバーライドする。
escape-control-characters
            print-escape-control-charactersをオーバーライドする。
escape-nonascii
            print-escape-nonasciiをオーバーライドする。
escape-multibyte
            print-escape-multibyteをオーバーライドする。
```

`charset-text-property`
 `print-charset-text-property`をオーバーライドする。

`unreadable-function`
 `print-unreadable-function`をオーバーライドする。

`gensym` `print-gensym`をオーバーライドする。

`continuous-numbering`
 `print-continuous-numbering`をオーバーライドする。

`number-table`
 `print-number-table`をオーバーライドする。

`float-format`
 `float-output-format`をオーバーライドする。

`integers-as-characters`
 `print-integers-as-characters`をオーバーライドする。

将来的には変数に直接マップされない、このパラメーターだけを介してのみ使用できるオーバーライドが更に提供されるかもしれません。

21 ミニバッファ

ミニバッファ (*minibuffer*) とは、単一の数プレフィックス引数 (numeric prefix argument) より複雑な引数を読み取るために Emacs コマンドが使用する特別なバッファのことです。これらの引数にはファイル名、バッファ名、(*M-x*での) コマンド名が含まれます。ミニバッファはフレームの最下行、エコーエリア (Section 41.4 [The Echo Area], page 1104 を参照) と同じ場所に表示されますが、引数を読み取るときだけ使用されます。

21.1 ミニバッファの概要

ほとんどの点においてミニバッファは普通の Emacs バッファです。編集コマンドのようなバッファにたいする操作のほとんどはミニバッファでも機能します。しかしバッファを管理する操作の多くはミニバッファに適用できません。ミニバッファは常に ‘**Minibuf-number**’ という形式の名前をもち変更はできません。ミニバッファはミニバッファ用の特殊なウィンドウだけに表示されます。これらのウィンドウは常にフレーム最下に表示されます (フレームにミニバッファウィンドウがないときやミニバッファウィンドウだけをもつ特殊なフレームもある)。Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照してください。

ミニバッファ内のテキストは常にプロンプト文字列 (*prompt string*) で開始されます。これはミニバッファを使用しているプログラムが、ユーザーにたいしてどのような種類の入力が求められているか告げるために指定するテキストです。このテキストは意図せずに変更してしまわないように、読み取り専用としてマークされます。このテキストは *beginning-of-line*、*forward-word*、*forward-sentence*、*forward-paragraph* を含む特定の移動用関数が、プロンプトと実際のテキストの境界でストップするようにフィールド (Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照) としてもマークされています。

ミニバッファのウィンドウは通常は 1 行です。ミニバッファのコンテンツがより多くのスペースを要求する場合には自動的に拡張されます。ミニバッファのウィンドウがアクティブな間はウィンドウのサイズ変更コマンドで一時的にウィンドウのサイズを変更できます。サイズの変更はミニバッファを *exit* したときに通常のサイズにリポートされます。ミニバッファがアクティブでないときはフレーム内の他のウィンドウでウィンドウのサイズ変更コマンドを使用するか、マウスでモードラインをドラッグして、ミニバッファのウィンドウのサイズを永続的に変更できます (現実装ではこれが機能するには *resize-mini-windows* が *nil* でなければなりません)。フレームがミニバッファウィンドウだけを含む場合にはフレームのサイズを変更してミニバッファのサイズを変更できます。

ミニバッファの使用によって入力イベントが読み取られて、*this-command* や *last-command* のような変数の値が変更されます (Section 22.5 [Command Loop Info], page 423 を参照)。プログラムにそれらを変更させたくない場合は、ミニバッファを使用するコードの前後でそれらをバインドすべきです。

ある状況下では、アクティブなミニバッファが存在するときでもコマンドがミニバッファを使用できます。そのようなミニバッファは再帰ミニバッファ (*recursive minibuffer*) と呼ばれます。この場合は最初のミニバッファは ‘**Minibuf-1**’ という名前になります。再帰ミニバッファはミニバッファ名の最後の数字を増加することにより命名されます (名前はスペースで始まるので通常のバッファリストには表示されない)。再帰ミニバッファが複数ある場合は、最内の (もっとも最近にエンターされた) ミニバッファがアクティブミニバッファ (*active minibuffer*) です (RET (*exit-minibuffer*) をタイプして終了できるミニバッファ)。わたしたちは通常はこれを、所謂ミニバッファと呼んでいます。変数 *enable-recursive-minibuffers*、またはコマンドシンボルのその名前のプロパティをセットすることにより再帰ミニバッファを許可したり禁止できます (Section 21.13 [Recursive Mini], page 408 を参照)。

他のバッファと同様、ミニバッファは特別なキーバインドを指定するためにローカルキーマップ (Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照) を使用します。ミニバッファを呼び出す関数も、処理を行うためにローカルマップをセットアップします。補完なしのミニバッファローカルマップについては Section 21.2 [Text from Minibuffer], page 375 を参照してください。補完付きのミニバッファローカルマップについては Section 21.6.3 [Completion Commands], page 389 を参照してください。

アクティブミニバッファのメジャーモードは、通常は `minibuffer-mode` です。これは特別な機能をもたない、Emacs の内部モードです。ミニバッファのセットアップをカスタマイズするには、`minibuffer-mode-hook` より `minibuffer-setup-hook` (Section 21.15 [Minibuffer Misc], page 409 を参照) の使用を推奨します。なぜなら `minibuffer-mode-hook` はセットアップの後、ミニバッファが完全に初期化された後に実行されるからです。

ミニバッファが非アクティブのときのメジャーモードは `minibuffer-inactive-mode`、キーマップは `minibuffer-inactive-mode-map` です。これらは実際にはミニバッファが別フレームにある場合のみ有用です。Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照してください。

Emacs がバッチモードで実行されている場合には、ミニバッファからの読み取りリクエストは、実装には Emacs 開始時に提供された標準入力記述子から行を読み取ります。これは基本的な入力だけをサポートします。特別なミニバッファの機能 (ヒストリー、補完など) はバッチモードでは利用できません。

21.2 ミニバッファでのテキスト文字列の読み取り

ミニバッファ入力にたいする基本的なプリミティブは `read-from-minibuffer` で、これは文字列と Lisp オブジェクトの両方からテキスト表現されたフォームを読み取ることができます。関数 `read-regexpl` は特別な種類の文字列である正規表現式 (Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照) の読み取りに使用されます。コマンドや変数、ファイル名などの読み取りに特化した関数もあります (Section 21.6 [Completion], page 384 を参照)。

ほとんどの場合では Lisp 関数の途中でミニバッファ入力関数を呼び出すべきではありません。かわりに `interactive` 指定されたコマンドの引数の読み取りの一環として、すべてのミニバッファ入力を行います。Section 22.2 [Defining Commands], page 412 を参照してください。

`read-from-minibuffer` *prompt* &optional *initial keymap read* [Function]
history default inherit-input-method

この関数はミニバッファから入力を取得するもっとも一般的な手段である。デフォルトでは任意のテキストを受け入れて、それを文字列としてリターンする。しかし *read* が非 `nil` なら、テキストを Lisp オブジェクトに変換するために *read* を使用する (Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照)。

この関数が最初に行うのはミニバッファをアクティブにして、プロンプトに *prompt* (文字列でなければならない) を用いてミニバッファを表示することである。その後ユーザーはミニバッファでテキストを編集できる。

ミニバッファを `exit` するためにユーザーがコマンドをタイプするとき、`read-from-minibuffer` はミニバッファ内のテキストからリターン値を構築する。通常はそのテキストを含む文字列がリターンされる。しかし *read* が非 `nil` なら、`read-from-minibuffer` はテキストを読み込んで結果を未評価の Lisp オブジェクトでリターンする (読み取りについての詳細は See Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照)。

引数 *default* はヒストリーコマンドを通じて利用できるデフォルト値を指定する。値には文字列、文字列リスト、または `nil` を指定する。文字列と文字列リストは、ユーザーが `M-n` で利用

可能な“未来の履歴 (future history)”になる。更に (*keymap*引数を通じて) 呼び出しで補完が提供された場合には、*default*の値を $M-n$ で使い果たすと、その補完候補が“未来の履歴”に追加される。Section 21.4 [minibuffer-default-add-function], page 381 を参照のこと。

*read*が非 *nil*なら、ユーザーの入力が空のときの *read*の入力としても *default*が使用される。*default*が文字列リストの場合には最初の文字列が入力として使用される。*default*が *nil*なら、空の入力は end-of-file エラーとなる。しかし通常 (*read*が *nil*) の場合には、ユーザーの入力が空のとき *read-from-minibuffer*は *default*を無視して空文字列 "" をリターンする。この点ではこの関数はこのチャプターの他のどのミニバッファ入力関数とも異なる。

*keymap*が非 *nil*なら、そのキーマップはミニバッファ内で使用されるローカルキーマップとなる。*keymap*が省略または *nil*なら、*minibuffer-local-map*の値がキーマップとして使用される。キーマップの指定は補完のようなさまざまなアプリケーションにたいしてミニバッファをカスタマイズする、もっとも重要な方法である。

引数 *history*は入力の保存やミニバッファ内で使用される履歴コマンドが使用する履歴リスト変数を指定する。デフォルトは *minibuffer-history*。*history*がシンボルトなら、履歴を記録しない。同様にオプションで履歴リスト内の開始位置を指定できる。Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照のこと。

変数 *minibuffer-allow-text-properties*が非 *nil*なら、リターンされる文字列にはミニバッファでのすべてのテキストプロパティが含まれる。それ以外なら、値がリターンされるときすべてのテキストプロパティが取り除かれる。

*minibuffer-prompt-properties*内のテキストプロパティはプロンプトに適用される。このプロパティリストはデフォルトではプロンプトに使用するフェイスを定義する。このフェイスが与えられるとフェイスリストの最後に適用されて表示前にマージされる。

ユーザーがプロンプトの外観を完全に制御したければすべてのフェイスリストの最後に *default*フェイスを指定するのがもっとも簡便な方法である。たとえば:

```
(read-from-minibuffer
 (concat
  (propertyize "Bold" 'face '(bold default))
  (propertyize " and normal: " 'face '(default))))
```

引数 *inherit-input-method*が非 *nil*なら、ミニバッファにエンターする前にカレントだったバッファが何であれ、カレントの入力メソッド (Section 34.11 [Input Methods], page 969 を参照)、および *enable-multibyte-characters*のセッティング (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) が継承される。

ほとんどの場合、*initial*の使用は推奨されない。非 *nil*値の使用は、*history*にたいするコンソール指定と組み合わせる場合のみ推奨する。Section 21.5 [Initial Input], page 383 を参照のこと。

read-string prompt &optional initial history default [Function]
inherit-input-method

この関数はミニバッファから文字列を読み取ってそれをリターンする。引数 *prompt*、*initial*、*history*、*inherit-input-method*は *read-from-minibuffer*で使用する場合と同様。使用されるキーマップは *minibuffer-local-map*。

オプション引数 *default*は *read-from-minibuffer*の場合と同様に使用されるが、ユーザーの入力が空の場合にリターンするデフォルト値も指定する。*read-from-minibuffer*の場合と同様に値は文字列、文字列リスト、または *nil*(空文字列と等価) である。*default*が文字列の

ときは、その文字列がデフォルト値になる。文字列リストのときは、最初の文字列がデフォルト値になる (これらの文字列はすべて“未来のミニバッファ履歴 (future minibuffer history)”としてユーザーが利用できる)。

この関数は `read-from-minibuffer` を呼び出すことによって機能する。

```
(read-string prompt initial history default inherit)
≡
(let ((value
      (read-from-minibuffer prompt initial nil nil
                           history default inherit)))
    (if (and (equal value "") default)
        (if (consp default) (car default) default)
        value))
```

長い文字列 (たとえば複数行に跨がるような文字列) を編集したい場合に `read-string` を使うのは理想的ではないかもしれない。そのような場合にはその文字列をユーザーが編集できる通常のバッファを新たにポップアップしたほうが便利かもしれない。これは `read-string-from-buffer` を使用して行うことができる。

`read-regexp prompt &optional defaults history` [Function]

この関数はミニバッファから文字列として正規表現を読み取ってそれをリターンする。ミニバッファのプロンプト文字列 `prompt` が `‘:’` (とその後にオプションの空白文字) で終端されていなければ、この関数はデフォルトのリターン値 (空文字列でない場合。以下参照) の前に `‘:’` を付加する。

オプション引数 `defaults` は、入力が空の場合にリターンするデフォルト値を制御する。値は文字列、`nil` (空文字列と等価)、文字列リスト、シンボルのうちのいずれか。

`defaults` がシンボルの場合、`read-regexp` は変数 `read-regexp-defaults-function` (以下参照) の値を調べて非 `nil` のときは `defaults` よりそちらを優先的に使用する。この場合は値は以下のいずれか:

- `regexp-history-last`。これは適切なミニバッファ履歴リスト (以下参照) の最初の要素を使用することを意味する。
- 引数なしの関数。リターン値 (`nil`、文字列、文字列リストのいずれか) が `defaults` の値となる。

これで `read-regexp` が `defaults` を処理した結果はリストに確定する (値が `nil` または文字列の場合は 1 要素のリストに変換する)。このリストにたいして `read-regexp` は以下のような入力として有用な候補をいくつか追加する:

- ポイント位置の単語がシンボル。
- インクリメンタル検索で最後に使用された `regexp`。
- インクリメンタル検索で最後に使用された文字列。
- 問い合わせつき置換コマンドで最後に使用された文字列またはパターン。

これで関数はユーザー入力を取得するために `read-from-minibuffer` に渡す正規表現のリストを得た。リストの最初の要素は入力が空の場合のデフォルト値である。リストのすべての要素は“未来のミニバッファ履歴 (future minibuffer history)”となるリスト (see Section “Minibuffer History” in *The GNU Emacs Manual* を参照) としてユーザーが利用可能になる。

オプション引数 `history` が非 `nil` なら、それは使用するミニバッファ履歴リストを指定するシンボルである (Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照)。これが省略または `nil` なら、履歴リストのデフォルトは `regexp-history` となる。

ユーザーは case folding をオンまたはオフにするかどうかを示すために、*M-s c* コマンドを使うことができる。ユーザーがこのコマンドを使うと、リターンされる文字列のテキストプロパティ `case-fold` には `fold` または `inhibit-fold` のいずれかがセットされる。この値を実際に使うかどうかは `read-regex` の呼び出し側に任されており、そのための利便的関数として `read-regex-case-fold-search` が提供されている。典型的な使い方は以下のようになるだろう:

```
(let* ((regex (read-regex "Search for: "))
      (case-fold-search (read-regex-case-fold-search regex))
      (re-search-forward regex))
```

`read-regex-defaults-function` [User Option]

関数 `read-regex` は、デフォルトの正規表現リストを決定するためにこの変数の値を使用するかもしれない。非 `nil` なら、この変数は以下のいずれかである:

- シンボル `regex-history-last`。
- `nil`、文字列、文字列リストのいずれかをリターンする引数なしの関数。

これらの変数の使い方についての詳細は、上述の `read-regex` を参照のこと。

`minibuffer-allow-text-properties` [Variable]

この変数が `nil` なら、`read-from-minibuffer` と `read-string` はミニバッファ入力のリターンする前にすべてのテキストプロパティを取り除く。しかし `read-no-blanks-input` (以下参照)、同様に補完つきでミニバッファ入力を行う `read-minibuffer` とそれに関連する関数 (Section 21.3 [Reading Lisp Objects With the Minibuffer], page 380 を参照) は、この変数の値に関わらず、無条件で `face` プロパティを破棄する。

この変数が非 `nil` なら、補完テーブル由来の文字列 (ただし補完された文字列部分のみ) のほとんどのテキストプロパティは保持される。

```
(let ((minibuffer-allow-text-properties t))
  (completing-read "String: " (list (propertize "foobar" 'data 'zot))))
=> #("foobar" 3 6 (data zot))
```

この例ではユーザーが `'foo'` とタイプしてから `TAB` キーを押下しており、最後の 3 文字のテキストプロパティだけが保持される。

`minibuffer-local-map` [Variable]

これはミニバッファからの読み取りにたいするデフォルトローカルキーマップである。デフォルトでは以下のバインディングをもつ:

```
C-j      exit-minibuffer
RET      exit-minibuffer
M-<      minibuffer-beginning-of-buffer
C-g      abort-recursive-edit
M-n      next-history-element
DOWN     next-history-element
M-p      previous-history-element
UP       previous-history-element
M-s      next-matching-history-element
M-r      previous-matching-history-element
```

`read-no-blanks-input` *prompt* &optional *initial* [Function]
inherit-input-method

この関数はミニバッファから文字列を読み取るが、入力の一部として空白文字を認めず、そのかわりに空白文字は入力を終端させる。引数 *prompt*、*initial*、*inherit-input-method* は `read-from-minibuffer` で使用するときと同様。

これは関数 `read-from-minibuffer` の簡略化されたインターフェイスであり、キーマップ `minibuffer-local-ns-map` の値を *keymap* 引数として `read-from-minibuffer` 関数に渡す。キーマップ `minibuffer-local-ns-map` は `C-q` をリバインドしないので、クオートすることによって文字列内にスペースを挿入することが可能である。

`minibuffer-allow-text-properties` の値に関わらず、この関数はテキストプロパティを破棄する。

```
(read-no-blanks-input prompt initial)
≡
(let (minibuffer-allow-text-properties)
  (read-from-minibuffer prompt initial minibuffer-local-ns-map))
```

`minibuffer-local-ns-map` [Variable]

このビルトイン変数は関数 `read-no-blanks-input` 内でミニバッファローカルキーマップとして使用されるキーマップである。デフォルトでは `minibuffer-local-map` のバインディングに加えて、以下のバインディングが有効になる:

```
SPC      exit-minibuffer
TAB      exit-minibuffer
?        self-insert-and-exit
```

`format-prompt` *prompt* *default* &rest *format-args* [Function]

`minibuffer-default-prompt-format` 変数に応じたデフォルト値 *default* で *prompt* をフォーマットする。

`minibuffer-default-prompt-format` はフォーマット文字列 (デフォルトは `" (default %s)"`) であり、これは `"Local filename (default somefile): "` のようなプロンプトの `"default"` 部分をどのようにフォーマットするかを指示する。

これをどのように表示させるかをユーザーがカスタマイズできるようにするには、ユーザーに (デフォルト値をもつ) 値の入力を求めるコードが、そのコードスニペット行に沿って何らかを調べる必要がある:

```
(read-file-name
  (format-prompt "Local filename" file)
  nil file)
```

format-args が `nil` なら、*prompt* はリテラル文字列として使用される。*format-args* が非 `nil` なら *prompt* はフォーマットコントロール文字列として使用され、*prompt* と *format-args* が `format` に渡される (Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 を参照)。

`minibuffer-default-prompt-format` は `""` でもよく、その場合には何のデフォルト値も表示されない。

default が `nil` ならデフォルト値はなく、したがって結果となる値には `"default value"` 文字列は含まれない。*default* が非 `nil` のリストなら、プロンプトでリストの最初の要素が使用される。

prompt と `minibuffer-default-prompt-format` はいずれも `substitute-command-keys` を通じて実行される (Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照)。

`read-minibuffer-restore-windows` [Variable]

このオプションが非 `nil` (デフォルト) の場合には、ミニバッファからの入力を取得して `exit` する際に、ミニバッファにエンターしたフレーム、それが別のフレームならミニバッファウィンドウを所有するフレームのウィンドウ構成をリストアする。これはたとえば同じフレームにあるミニバッファから入力を所得中にユーザーがウィンドウを分割した場合には、ミニバッファの `exit` 時にその分割が取り消されることを意味する。

このオプションが `nil` なら、そのようなリストアは行われない。したがって上記のような分割はミニバッファ `exit` 後も保持される。

21.3 ミニバッファでの Lisp オブジェクトの読み取り

このセクションではミニバッファで Lisp オブジェクトを読み取る関数を説明します。

`read-minibuffer prompt &optional initial` [Function]

この関数はミニバッファを使用して Lisp オブジェクトを読み取って、それを評価せずにリターンする。引数 `prompt` と `initial` は `read-from-minibuffer` のときと同様に使用する。

これは `read-from-minibuffer` 関数にたいする簡略化されたインターフェイスである。

```
(read-minibuffer prompt initial)
≡
(let (minibuffer-allow-text-properties)
  (read-from-minibuffer prompt initial nil t))
```

以下の例では初期入力として文字列 "(testing)" を与えている:

```
(read-minibuffer
 "Enter an expression: " (format "%s" '(testing)))
```

;; 以下はミニバッファでの表示:

```
----- Buffer: Minibuffer -----
Enter an expression: (testing)*
----- Buffer: Minibuffer -----
```

ユーザーは RET をタイプして初期入力をデフォルトとして利用したり入力を編集することができる。

`eval-minibuffer prompt &optional initial` [Function]

この関数はミニバッファを使用して Lisp 式を読み取り、それを評価して結果をリターンする。引数 `prompt` と `initial` の使い方は `read-from-minibuffer` と同様。

この関数は `read-minibuffer` の呼び出し結果を単に評価する:

```
(eval-minibuffer prompt initial)
≡
(eval (read-minibuffer prompt initial))
```

`edit-and-eval-command prompt form` [Function]

この関数はミニバッファで Lisp 式を読み取り、それを評価して結果をリターンする。このコマンドと `eval-minibuffer` の違いは、このコマンドでは初期値としての `form` はオプションではなく、テキストの文字列ではないプリント表現に変換された Lisp オブジェクトとして扱われることである。これは `prin1` でプリントされるので、文字列の場合はテキスト初期値内にダブルクォート文字 ("") が含まれる。Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照のこと。

以下の例では、すでに有効なフォームであるようなテキスト初期値として式をユーザーに提案している:

```
(edit-and-eval-command "Please edit: " '(forward-word 1))
```

```
;; 前の式を評価した後に、
;; ミニバッファに以下が表示される:
```

```
----- Buffer: Minibuffer -----
Please edit: (forward-word 1)*
----- Buffer: Minibuffer -----
```

すぐに RET をタイプするとミニバッファを exit して式を評価するので、1 単語分ポイントは前進する。

21.4 ミニバッファのヒストリー

ミニバッファヒストリーリスト (*minibuffer history list*) は手軽に再利用できるように以前のミニバッファ入力を記録します。ミニバッファヒストリーリストは、(以前に入力された) 文字列のリストであり、もっとも最近の文字列が先頭になります。

多数のミニバッファが個別に存在し、異なる入力の種類に使用されます。それぞれのミニバッファ使用にたいして正しいヒストリーリストを指定するのは Lisp プログラマーの役目です。

ミニバッファヒストリーリストは、`read-from-minibuffer` と `completing-read` のオプション引数 *history* に指定します。以下が利用できる値です:

variable ヒストリーリストとして *variable*(シンボル) を使用する。

(*variable* . *startpos*)

ヒストリーリストとして *variable*(シンボル) を使用して、ヒストリー位置の初期値を *startpos*(負の整数) とみなす。

startpos に 0 を指定するのは、単にシンボル *variable* だけを指定するのと等価である。`previous-history-element` はミニバッファ内のヒストリーリストの最新の要素を表示するだろう。正の *startpos* を指定すると、ミニバッファヒストリー関数は (`elt variable(1- startpos)`) がミニバッファ内でカレントで表示されているヒストリー要素であるかのように振る舞う。

一貫性を保つためにミニバッファ入力関数の *initial* 引数 (Section 21.5 [Initial Input], page 383 を参照) を使用して、ミニバッファの初期内容となるヒストリー要素も指定すべきである。

history を指定しない場合には、デフォルトのヒストリーリスト `minibuffer-history` が使用されます。他の標準的なヒストリーリストについては以下を参照してください。最初に使用する前に `nil` に初期化するだけで、独自のヒストリーリストを作成することもできます。変数がバッファローカルなら各バッファが独自に入力ヒストリーリストを所有することになります。

`read-from-minibuffer` と `completing-read` は、どちらも新たな要素を自動的にヒストリーリストに追加して、ユーザーがそのリストのアイテムを再使用するためのコマンドを提供します (Section 21.10 [Minibuffer Commands], page 405 を参照)。ヒストリーリストを使用するためにプログラムが行う必要があるのはリストの初期化と、使用するときに入力関数にリストの名前を渡すだけです。しかしミニバッファ入力関数がリストを使用していないときに手動でリストを変更しても問題はありません。

デフォルトでは *M-n* (`next-history-element`, Section 21.10 [next-history-element], page 405 を参照) によってミニバッファから入力の読み取りを開始したコマンドが提供デフォ

ルト値の終端に達すると、`minibuffer-completion-table` (Section 21.6.3 [Completion Commands], page 389 を参照) で指定されている補完候補すべてがデフォルトのリストに追加されるので、これらの候補がすべて“未来のヒストリー (future history)”として利用できます。あなたのプログラムは変数 `minibuffer-default-add-function` を通じてこれを制御することができます。値が関数以外ならこの自動的な追加は無効になります。またはこの変数に独自に関数をセットして一部の候補だけを、あるいは何か他の値を“未来のヒストリー”に追加することもできます。

新たな要素をヒストリーリストに追加する Emacs 関数は、リストが長くなりすぎたときに古い要素の削除を行うこともできます。変数 `history-length` は、ほとんどのヒストリーリストの最大長を指定する変数です。特定のヒストリーリストにたいして異なる最大長を指定するには、そのヒストリーリストのシンボルの `history-length` プロパティにその最大長をセットします。変数 `history-delete-duplicates` にはヒストリー内の重複を削除するかどうかを指定します。

`add-to-history` *history-var newelt* &optional *maxelt keep-all* [Function]

この関数は *newelt* が空文字列でなければ、それを新たな要素として変数 *history-var* に格納されたヒストリーリストに追加して、更新されたヒストリーリストをリターンする。これは *maxelt* が `history-length` が非 `nil` なら、リストの長さをその変数の値に制限する (以下参照)。*maxelt* に指定できる値の意味は `history-length` の値と同様。 *history-var* はレキシカル変数を参照できない。

`add-to-history` は通常は `history-delete-duplicates` が非 `nil` ならば、ヒストリーリスト内の重複メンバーを削除する。しかし *keep-all* が非 `nil` なら、それは重複を削除しないことを意味し、たとえ *newelt* が空でもリストに追加する。

`history-add-new-input` [Variable]

この変数の値が `nil` なら、ミニバッファから読み取りを行う標準的な関数はヒストリーリストに新たな要素を追加しない。これにより Lisp プログラムが `add-to-history` を使用して明示的に入力ヒストリーを管理することになる。デフォルト値は `t`。

`history-length` [User Option]

この変数の値は、最大長を独自に指定しないすべてのヒストリーリストの最大長を指定する。値が `t` なら最大長がない (古い要素を削除しない) ことを意味する。ヒストリーリスト変数のシンボルの `history-length` プロパティが非 `nil` なら、その特定のヒストリーリストにたいする最大長として、そのプロパティ値がこの変数をオーバーライドする。

`history-delete-duplicates` [User Option]

この変数の値が `t` なら、それは新たなヒストリー要素の追加時に以前からある等しい要素が削除されることを意味する。

以下は標準的なミニバッファヒストリーリスト変数です:

`minibuffer-history` [Variable]

ミニバッファヒストリー入力にたいするデフォルトのヒストリーリスト。

`query-replace-history` [Variable]

`query-replace` の引数 (と他のコマンドの同様の引数) にたいするヒストリーリスト。

`file-name-history` [Variable]

ファイル名引数にたいするヒストリーリスト。

`buffer-name-history` [Variable]

バッファ名引数にたいするヒストリーリスト。

<code>regexp-history</code>	[Variable]
正規表現引数にたいするヒストリーリスト。	
<code>extended-command-history</code>	[Variable]
拡張コマンド名引数にたいするヒストリーリスト。	
<code>shell-command-history</code>	[Variable]
シェルコマンド引数にたいするヒストリーリスト。	
<code>read-expression-history</code>	[Variable]
評価されるための Lisp 式引数にたいするヒストリーリスト。	
<code>face-name-history</code>	[Variable]
フェイス引数にたいするヒストリーリスト。	
<code>custom-variable-history</code>	[Variable]
<code>read-variable</code> が読み取る変数名引数にたいするヒストリーリスト。	
<code>read-number-history</code>	[Variable]
<code>read-number</code> が読み取る数値にたいするヒストリーリスト。	
<code>goto-line-history</code>	[Variable]
<code>goto-line</code> の引数にたいするヒストリーリスト。ユーザーオプション <code>goto-line-history-local</code> をカスタマイズすれば、各バッファにたいしてこの変数をローカルにできる。	

21.5 入力の初期値

ミニバッファ入力にたいする関数のいくつかには、*initial*と呼ばれる引数があります。これは通常のように空の状態を開始されるのではなく、特定のテキストとともにミニバッファが開始されることを指定しますが、ほとんどの場合においては推奨されない機能です。

*initial*が文字列なら、ミニバッファはその文字列のテキストを含む状態で開始され、ユーザーがそのテキストの編集を開始するとき、ポインタはテキストの終端にあります。ユーザーがミニバッファを `exit` するために単に `RET`をタイプした場合には、この入力文字列の初期値をリターン値だと判断します。

*initial*にたいして非 `nil`値の使用には反対します。なぜなら初期入力は強要的なインターフェイスだからです。ユーザーにたいして有用なデフォルト入力を提案するためには、ヒストリーリストやデフォルト値の提供のほうがより有用です。

しかし *initial*引数にたいして文字列を指定すべき状況が 1 つだけあります。それは *history*引数に `cons`セルを指定したときです。Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照してください。

*initial*は `(string . position)`という形式をとることもできます。これは *string*をミニバッファに挿入するが、その文字列のテキスト中の *position*にポインタを配置するという意味です。

歴史的な経緯により、*position*は異なる関数の間で実装が統一されていません。 `completing-read`では *position*の値は 0 基準です。つまり値 0 は文字列の先頭、1 は最初の文字の次、... を意味します。しかし `read-minibuffer`、およびこの引数をサポートする補完を行わない他のミニバッファ入力関数では、1 は文字列の先頭、2 は最初の文字の次、... を意味します。

*initial*の値としての `cons`セルの使用は推奨されません。

21.6 補完

補完 (*complete, ompletion*) は省略された形式から始まる名前の残りを充填する機能です。補完はユーザー入力と有効な名前リストを比較して、ユーザーが何をタイプしたかで名前をどの程度一意に判定できるか判断することによって機能します。たとえば `C-x b` (`switch-to-buffer`) とタイプしてからスイッチしたいバッファ名最初の数文字をタイプして、その後に `TAB` (`minibuffer-complete`) をタイプすると、Emacs はその名前を可能な限り展開します。

標準的な Emacs コマンドはシンボル、ファイル、バッファ、プロセスの名前にたいする補完を提案します。このセクションの関数により、他の種類の名前にたいしても補完を実装できます。

`try-completion` 関数は補完にたいする基本的なプリミティブです。これは初期文字列にたいして文字列セットをマッチして、最長と判定された補完をリターンします。

関数 `completing-read` は補完にたいする高レベルなインターフェイスを提供します。`completing-read` の呼び出しによって有効な名前リストの判定方法が指定されます。その後この関数は補完にたいして有用ないくつかのコマンドにキーバインドするローカルキーマップとともに、ミニバッファをアクティブ化します。その他の関数は特定の種類の名前を補完つきで読み取る、簡便なインターフェイスを提供します。

21.6.1 基本的な補完関数

以下の補完関数は、その関数自身ではミニバッファで何も行いません。ここではミニバッファを使用する高レベルの補完機能とともに、これらの関数について説明します。

`try-completion` *string* *collection* **&optional** *predicate* [Function]

この関数は *collection* 内の *string* に可能なすべての補完の共通する最長部分文字列をリターンする。

collection は補完テーブル (*completion table*) と呼ばれる。値は文字列リスト、コンスセル、`obarray`、ハッシュテーブル、または補完関数でなければならない。

`try-completion` は補完テーブルにより指定された許容できる補完それぞれにたいして、*string* と比較を行う。許容できる補完マッチが存在しなければ `nil` をリターンする。マッチする補完が 1 つだけで、それが完全一致ならば `t` をリターンする。それ以外は、すべてのマッチ可能な補完に共通する最長の初期シーケンスをリターンする。

collection がリストなら、許容できる補完 (*permissible completions*) はそのリストの要素によって指定される。リストの要素は文字列、または `CAR` が文字列、または (`symbol-name` によって文字列に変換される) シンボルであるようなコンスセルである。リストに他の型の要素が含まれる場合は無視される。

collection が `obarray` (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) なら、その `obarray` 内のすべてのシンボル名が許容できる補完セットを形成する。

collection がハッシュテーブルの場合には、文字列かシンボルのキーが利用可能な補完となる。他のキーは無視される。

collection として関数を使用することもできる。この場合にはその関数だけが補完を処理する役目を担う。つまり `try-completion` は、この関数が何をリターンしようともそれをリターンする。この関数は *string*、*predicate*、`nil` の 3 つの引数で呼び出される (3 つ目の引数は同じ関数を `all-completions` でも使用して、どちらの場合でも適切なことを行うため)。Section 21.6.7 [Programmed Completion], page 397 を参照のこと。

引数 *predicate* が非 `nil` の場合には、*collection* がハッシュテーブルなら 1 引数、それ以外は 2 引数の関数でなければならない。これは利用可能なマッチのテストに使用され、マッチは

*predicate*が非 *nil*をリターンしたときだけ受け入れられる。*predicate*に与えられる引数は文字列、*alist* のコンセル (*CAR* が文字列)、または *obarray* のシンボル (シンボル名ではない) のいずれか。*collection*がハッシュテーブルなら、*predicate*は文字列キー (string key) と連想値 (associated value) の 2 引数で呼び出される。

これらに加えて許容され得るためには、補完は *completion-regex-list*内のすべての正規表現にもマッチしなければならない。*(collection*が関数なら、その関数自身が *completion-regex-list*を処理する必要がある)。

以下の 1 つ目の例では、文字列 'foo'が *alist* のうち 3 つの *CAR* とマッチされている。すべてのマッチは文字 'fooba'で始まるので、それが結果となる。2 つ目の例では可能なマッチは 1 つだけで、しかも完全一致なのでリターン値は *t* になる。

```
(try-completion
 "foo"
 '(("foobar1" 1) ("barfoo" 2) ("foobaz" 3) ("foobar2" 4)))
⇒ "fooba"

(try-completion "foo" '(("barfoo" 2) ("foo" 3)))
⇒ t
```

以下の例では文字 'forw'で始まるシンボルが多数あり、それらはすべて単語 'forward'で始まる。ほとんどのシンボルはその後に '-'が続くが、すべてではないので 'forward'までしか補完できない。

```
(try-completion "forw" obarray)
⇒ "forward"
```

最後に以下の例では述語 *test*に渡される利用可能なマッチは 3 つのうち 2 つだけである (文字列 'foobaz'は短すぎる)。これらは両方とも文字列 'foobar'で始まる。

```
(defun test (s)
 (> (length (car s)) 6))
⇒ test
(try-completion
 "foo"
 '(("foobar1" 1) ("barfoo" 2) ("foobaz" 3) ("foobar2" 4))
 'test)
⇒ "foobar"
```

all-completions *string collection* &**optional predicate** [Function]

この関数は *string*の利用可能な補完すべてのリストをリターンする。この関数の引数は *try-completion*の引数と同じであり、*try-completion*が行うのと同じ方法で *completion-regex-list*を使用する。

*collection*が関数なら *string*、*predicate*、*t*の 3 つの引数で呼び出される。この場合はその関数がリターンするのが何であれ、*all-completions*はそれをリターンする。Section 21.6.7 [Programmed Completion], page 397 を参照のこと。

以下の例は *try-completion*の例の関数 *test*を使用している。

```
(defun test (s)
 (> (length (car s)) 6))
⇒ test

(all-completions
 "foo"
 '(("foobar1" 1) ("barfoo" 2) ("foobaz" 3) ("foobar2" 4))
 'test)
⇒ ("foobar1" "foobar2")
```

`test-completion string collection &optional predicate` [Function]

この関数は `string` が `collection` と `predicate` で指定された有効な補完候補なら `nil` をリターンする。引数は `try-completion` の引数と同じ。たとえば `collection` が文字列リストなら、`string` がリスト内に存在して、かつ `predicate` を満足すれば `true` となる。

この関数は `try-completion` が行うのと同じ方法で `completion-regexp-list` を使用する。`predicate` が非 `nil` で `collection` が同じ文字列を複数含む場合には、`completion-ignore-case` にしたがって `compare-strings` で判定してそれらすべてをリターンするか、もしくは何もリターンしない。それ以外では `test-completion` のリターン値は基本的に予測できない。

`collection` が関数の場合は `string`、`predicate`、`lambda` の 3 つの引数で呼び出される。それが何をリターンするにせよ `test-completion` はそれをリターンする。

`completion-boundaries string collection predicate suffix` [Function]

この関数はポイントの前のテキストが `string`、ポイントの後が `suffix` と仮定して、`collection` が扱うフィールドの境界 (boundary) をリターンする。

補完は通常は文字列 (string) 全体に作用するので、すべての普通のコレクション (collection) にたいして、この関数は常に `(0 . (length suffix))` をリターンするだろう。しかしファイルにたいする補完などの、より複雑な補完は 1 回に 1 フィールド行われる。たとえばたとえ `/usr/share/doc` が存在しても、`/usr/sh` の補完に `/usr/share/` は含まれるが、`/usr/share/doc` は含まれないだろう。また `/usr/sh` にたいする `all-completions` に `/usr/share/` は含まれず、`share/` だけが含まれるだろう。`string` が `/usr/sh`、`suffix` が `e/doc` なら、`completion-boundaries` は `(5 . 1)` をリターンするだろう。これは `collection` が `/usr/` の後ろにあり `/doc` の前にある領域に関する補完情報だけをリターンするであろうことを告げている。`try-completion` は意味のある境界に影響されない。すなわち `/usr/sh` にたいして `try-completion` は `share/` ではなく、依然として `/usr/share/` をリターンする。

補完 `alist` を変数に格納した場合は、変数の `risky-local-variable` プロパティに非 `nil` をセットして、その変数が `risky` (危険) だとマークすること。Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照のこと。

`completion-ignore-case` [Variable]

この変数の値が非 `nil` なら、補完での `case` (大文字小文字) の違いは意味をもたない。`read-file-name` では、この変数は `read-file-name-completion-ignore-case` (Section 21.6.5 [Reading File Names], page 393 を参照) にオーバーライドされる。`read-buffer` では、この変数は `read-buffer-completion-ignore-case` (Section 21.6.4 [High-Level Completion], page 391 を参照) にオーバーライドされる。

`completion-regexp-list` [Variable]

これは正規表現のリストである。補完関数はこのリスト内のすべての正規表現にマッチした場合のみ許容できる補完と判断する。`case-fold-search` (Section 35.2 [Searching and Case], page 973 を参照) では `completion-ignore-case` の値にバインドされる。

この変数にグローバルに非 `nil` をセットしてはならない。安全ではないし恐らく補完コマンドでエラーが発生するだろう。この変数への非 `nil` 値のバインドは `try-completion`、`test-completion`、`all-completions` といった基本的な補完コマンド呼び出しの前後において `let` でのみバインドを行う必要がある。

`lazy-completion-table var fun` [Macro]

この変数は変数 `var` を補完のための `collection` として `lazy` (`lazy`: 力のない、だらけさせる、のろのろした、怠惰な、不精な、眠気を誘う) な方法で初期化する。ここで `lazy` とは、`collection` 内の実際のコンテンツを必要になるまで計算しないという意味。このマクロは `var` に格納する値の生成に使用する。`var` を使用して最初に補完を行ったとき、真の値が実際に計算される。これは引数なしで `fun` を呼び出すことにより行われる。`fun` がリターンする値は `var` の永続的な値となる。

以下は例:

```
(defvar foo (lazy-completion-table foo make-my-alist))
```

既存の補完テーブルを受け取って変更したバージョンをリターンする関数はいくつかあります。`completion-table-case-fold` は大文字小文字を区別しない、`case-insensitive` なテーブルをリターンします。`completion-table-in-turn` と `completion-table-merge` は、複数の入力テーブルを異なる方法で組み合わせます。`completion-table-subvert` はテーブルを異なる初期プレフィックス (`initial prefix`) で変更します。`completion-table-with-quoting` はクオートされたテキストの処理に適したテーブルをリターンします。`completion-table-with-predicate` は述語関数 (`predicate function`) によるフィルタリングを行います。`completion-table-with-terminator` は終端文字列 (`terminating string`) を追加します。

21.6.2 補完とミニバッファ

このセクションでは補完つきでミニバッファから読み取るための、基本的なインターフェイスを説明します。

`completing-read prompt collection &optional predicate` [Function]

`require-match initial history default inherit-input-method`

この関数は補完の提供によりユーザーを支援して、ミニバッファから文字列を読み取る。`prompt` (文字列でなければならない) のプロンプトとともにミニバッファをアクティブ化する。

実際の補完は補完テーブル `collection` と補完述語 `predicate` を関数 `try-completion` (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照) に渡すことにより行われる。これは補完の使用されるローカルキーマップに特定のコマンドをバインドしたとき発生する。これらのコマンドのいくつかは `test-completion` も呼び出す。したがって `predicate` が非 `nil` なら、`collection` と `completion-ignore-case` が矛盾しないようにすること。[Definition of `test-completion`], page 386 を参照されたい。

`collection` が関数のときの詳細な要件は Section 21.6.7 [Programmed Completion], page 397 を参照のこと。

オプション引数 `require-match` の値はユーザーがミニバッファを `exit` する方法を決定する。

- `nil` なら、通常のミニバッファ `exit` コマンドはミニバッファの入力と無関係に機能する。
- `t` なら、入力が `collection` の要素に補完されるまで通常のミニバッファ `exit` コマンドは機能しない。
- `confirm` なら、どのような入力でもユーザーは `exit` できるが、入力が `confirm` の要素に補完されていないければ確認を求められる。
- `confirm-after-completion` なら、どのような入力でもユーザーは `exit` できるが、前のコマンドが補完コマンド (たとえば `minibuffer-confirm-exit-commands` の中の

コマンドのいずれか) で、入力の結果が *collection* の要素でなければ確認を求められる。Section 21.6.3 [Completion Commands], page 389 を参照のこと。

- 関数の場合には入力を唯一の引数として呼び出される。その入力が許容できる場合には関数は非 *nil* をリターンすること。
- *require-match* にたいする他の値は *t* と同じだが、*exit* コマンドは補完処理中は *exit* しない。

しかし *require-match* の値に関わらず、空の入力は常に許容される。この場合 *completing-read* は *default* がリストなら最初の要素、*default* が *nil* なら ""、または *default* をリターンする。文字列と *default* 内の文字列はヒストリーコマンドを通じてユーザーが利用できる (Section 21.10 [Minibuffer Commands], page 405 を参照)。更に *default* の値を *M-n* で使い果たすと、その補完候補が “未来のヒストリー” に追加される。Section 21.4 [minibuffer-default-add-function], page 381 を参照のこと。

関数 *completing-read* は *require-match* が *nil* ならキーマップとして *minibuffer-local-completion-map* を、*require-match* が非 *nil* なら *minibuffer-local-must-match-map* を使用する。Section 21.6.3 [Completion Commands], page 389 を参照のこと。

引数 *history* は入力の保存とミニバッファヒストリーコマンドに、どのヒストリーリスト変数を使用するか指定する。デフォルトは *minibuffer-history*。 *history* がシンボル *t* なら、ヒストリーを記録しない。Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照のこと。

initial はほとんどの場合は推奨されない。 *history* にたいするコンスセル指定と組み合わせた場合のみ非 *nil* 値の使用を推奨する。Section 21.5 [Initial Input], page 383 を参照のこと。デフォルト入力にたいしてはかわりに *default* を使用すること。

引数 *inherit-input-method* が非 *nil* なら、ミニバッファにエンターする前にカレントだったバッファが何であれ、カレントの入力メソッド (Section 34.11 [Input Methods], page 969 を参照)、および *enable-multibyte-characters* のセッティング (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) が継承される。

変数 *completion-ignore-case* が非 *nil* なら、利用可能なマッチにたいして入力を比較するときの補完は *case* を区別しない。Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照のこと。このモードでの操作では、*predicate* も *case* を区別してはならない (さもないと驚くべき結果となるであろう)。

以下は *completing-read* を使用した例:

```
(completing-read
 "Complete a foo: "
 '(("foobar1" 1) ("barfoo" 2) ("foobaz" 3) ("foobar2" 4))
 nil t "fo")
```

```
;; 前の式を評価後に、
;; ミニバッファに以下が表示される:
```

```
----- Buffer: Minibuffer -----
Complete a foo: fo*
----- Buffer: Minibuffer -----
```

その後ユーザーが *DEL DEL b RET* をタイプすると、*completing-read* は *barfoo* をリターンする。

completing-read 関数は、実際に補完を行うコマンドの情報を渡すために変数をバインドする。これらの変数は以降のセクションで説明する。

`completing-read-function` [Variable]

この変数の値は関数でなければならず、補完つきの読み取りを実際に行うために `completing-read` から呼び出される。この関数は `completing-read` と同じ引数を受け入れる。他の関数のバインドして通常の `completing-read` の振る舞いを完全にオーバーライドすることができる。

21.6.3 補完を行うミニバッファコマンド

このセクションでは補完のためにミニバッファで使用されるキーマップ、コマンド、ユーザーオプションを説明します。

`minibuffer-completion-table` [Variable]

この変数の値はミニバッファ内の補完に使用される補完テーブル (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照)。これは `completing-read` が `try-completion` に渡す補完テーブルを含むバッファローカル変数。 `minibuffer-complete` のようなミニバッファ補完コマンドにより使用される。

`minibuffer-completion-predicate` [Variable]

この変数の値は `completing-read` が `try-completion` に渡す述語 (predicate) である。この変数は他のミニバッファ補完関数にも使用される。

`minibuffer-completion-confirm` [Variable]

この変数はミニバッファを `exit` する前に Emacs が確認を求めかどうかを決定する。 `completing-read` はこの変数をセットして、`exit` する前に関数 `minibuffer-complete-and-exit` がこの値をチェックする。値が `nil` なら確認は求められない。値が `confirm` の場合は、入力が有効な補完候補でなくてもユーザーは `exit` するかもしれないが Emacs は確認を求めない。値が `confirm-after-completion` の場合、入力が有効な補完候補でなくてもユーザーは `exit` するかもしれないが、ユーザーが `minibuffer-confirm-exit-commands` 内の任意の補完コマンドの直後に入力を確定した場合には Emacs は確認を求める。

`minibuffer-confirm-exit-commands` [Variable]

この変数には、`completing-read` の引数 `require-match` が `confirm-after-completion` のときにミニバッファ `exit` 前に Emacs に確認を求めさせるコマンドのリストが保持されている。このリスト内のコマンドを呼び出した直後にユーザーがミニバッファの `exit` を試みると Emacs は確認を求める。

`minibuffer-complete-word` [Command]

この関数はせいぜい1つの単語からミニバッファを補完する。たとえミニバッファのコンテンツが1つの補完しかもたない場合でも、`minibuffer-complete-word` はその単語に属さない最初の文字を超えた追加はしない。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照のこと。

`minibuffer-complete` [Command]

この関数は可能な限りミニバッファのコンテンツを補完する。

`minibuffer-complete-and-exit` [Command]

この関数はミニバッファのコンテンツを補完して確認が要求されない場合 (たとえば `minibuffer-completion-confirm` が `nil` のとき) は `exit` する。確認が要求される場合には、このコマンドを即座に繰り返すことによって確認が行われないようにする。このコマンドは2回連続で実行された場合は確認なしで機能するようにプログラムされている。

`minibuffer-completion-help` [Command]

この関数はカレントのミニバッファのコンテンツで利用可能な補完のリストを作成する。これは `all-completions` の引数 `collection` に変数 `minibuffer-completion-table` の値、引数 `predicate` に `minibuffer-completion-predicate` の値を使用して呼び出すことによって機能する。補完リストは `*Completions*` と呼ばれるバッファのテキストとして表示される。

`display-completion-list completions` [Function]

この関数は `standard-output` 内のストリーム (通常はバッファ) に `completions` を表示する (ストリームについての詳細は Chapter 20 [Read and Print], page 360 を参照)。引数 `completions` は通常は `all-completions` がリターンする補完リストそのものだが、そうである必要はない。要素はシンボルか文字列で、どちらも単にプリントされる。文字列 2 つのリストでもよく、2 つの文字列が結合されたかのようにプリントされる。この場合、1 つ目の文字列は実際の補完で、2 つ目の文字列は注釈の役目を負う。

この関数は `minibuffer-completion-help` より呼び出される。一般的には以下のように `with-output-to-temp-buffer` とともに使用される。

```
(with-output-to-temp-buffer "*Completions*"
  (display-completion-list
   (all-completions (buffer-string) my-alist)))
```

`completion-auto-help` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、次の文字が一意でなく決定できないために補完が完了しないときは常に、補完コマンドは利用可能な補完リストを自動的に表示する。

`minibuffer-local-completion-map` [Variable]

`completing-read` の値は、補完の 1 つが完全に一致することを要求されないときにローカルキーマップとして使用される。デフォルトではこのキーマップは以下のバインディングを作成する:

```
?      minibuffer-completion-help
SPC     minibuffer-complete-word
TAB     minibuffer-complete
```

親キーマップとして `minibuffer-local-map` を使用する ([Definition of `minibuffer-local-map`], page 378 を参照)。

`minibuffer-local-must-match-map` [Variable]

`completing-read` は、1 つの補完の完全な一致が要求されないときのローカルキーマップとしてこの値を使用する。したがって `exit-minibuffer` にキーがバインドされていなければ、無条件にミニバッファを `exit` する。デフォルトでは、このキーマップは以下のバインディングを作成する:

```
C-j     minibuffer-complete-and-exit
RET     minibuffer-complete-and-exit
```

親キーマップは `minibuffer-local-completion-map` を使用する。

`minibuffer-local-filename-completion-map` [Variable]

これは単に `SPC` を非バインドする `sparse` キーマップ (`sparse:` 疎、希薄、まばら) を作成する。これはファイル名にスペースを含めることができるからである。関数 `read-file-name` は、このキーマップと `minibuffer-local-completion-map` が `minibuffer-local-must-match-map` のいずれかを組み合わせる。

`minibuffer-beginning-of-buffer-movement` [Variable]

非 `nil` の場合には、`M-<` コマンドはポイントがプロンプト終端の後ならポイントをプロンプト終端に移動する。ポイントがプロンプト終端またはプロンプト終端より前ならバッファの先頭に移動する。この変数が `nil` なら `M-<` は `beginning-of-buffer` のように振る舞う。

21.6.4 高レベルの補完関数

このセクションでは特定の種類の名前を補完つきで読み取る便利な高レベル関数を説明します。

ほとんどの場合は、Lisp 関数の中盤でこれらの関数を呼び出すべきではありません。可能なときは `interactive` 指定の内部で呼び出して、ミニバッファのすべての入力をコマンドの引数読み取りの一部にします。Section 22.2 [Defining Commands], page 412 を参照してください。

`read-buffer prompt &optional default require-match predicate` [Function]

この関数はバッファの名前を読み取ってそれを文字列でリターンする。プロンプトは `prompt`。引数 `default` はミニバッファが空の状態でユーザーが `exit` した場合にリターンされるデフォルト名として使用される。非 `nil` なら文字列、文字列リスト、またはバッファを指定する。リストならリストの先頭の要素がデフォルト値になる。デフォルト値はプロンプトに示されるが、初期入力としてミニバッファには挿入されない。

引数 `prompt` はコロンかスペースで終わる文字列である。`default` が非 `nil` なら、この関数はデフォルト値つきでミニバッファから読み取る際の慣習にしたがってコロンの前の `prompt` の中にこれを挿入する。

オプション引数 `require-match` は `completing-read` のときと同じ。Section 21.6.2 [Minibuffer Completion], page 387 を参照のこと。

オプション引数 `predicate` が非 `nil` なら、それは考慮すべきバッファをフィルターする関数を指定する。この関数は可能性のある候補を引数として呼び出されて、候補を拒絶するなら `nil`、許容するなら非 `nil` をリターンすること。

以下の例ではユーザーが `'minibuffer.t'` とエンターしてから、RET をタイプしている。引数 `require-match` は `t` であり、与えられた入力で始まるバッファ名は `'minibuffer.texi'` だけなので、その名前が値となる。

```
(read-buffer "Buffer name: " "foo" t)
;; 前の式を評価した後、
;;   空のミニバッファに
;;   以下のプロンプトが表示される:

----- Buffer: Minibuffer -----
Buffer name (default foo): *
----- Buffer: Minibuffer -----

;; ユーザーが minibuffer.t RET とタイプする
⇒ "minibuffer.texi"
```

`read-buffer-function` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、それはバッファ名を読み取る関数を指定する。`read-buffer` は通常行うことを行うかわりに、`read-buffer` と同じ引数でその関数を呼び出す。

`read-buffer-completion-ignore-case` [User Option]

この変数が非 `non-nil` なら、バッファ名の読み取りの補完処理において `read-buffer` は `case` を無視する。

`read-command` *prompt* &**optional** *default* [Function]

この関数はコマンドの名前を読み取って、Lisp シンボルとしてそれをリターンする。引数 *prompt* は `read-from-minibuffer` で使用される場合と同じ。それが何であれ `commandp` が *t* をリターンすればコマンドであり、コマンド名とは `commandp` が *t* をリターンするシンボルだということ思い出してほしい。Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照のこと。

引数 *default* はユーザーが null 入力をエンターした場合に何をリターンするか指定する。シンボル、文字列、文字列リストを指定できる。文字列なら `read-command` はリターンする前にそれを intern する。リストなら `read-command` はリストの最初の要素を intern する。*default* が nil ならデフォルトが指定されなかったことを意味する。その場合には、もしユーザーが null 入力をエンターするとリターン値は `(intern "")`、つまり名前が空文字列でプリント表現が ## であるようなシンボル (Section 2.4.4 [Symbol Type], page 14 を参照)。

```
(read-command "Command name? ")
```

```
;; 前の式を評価した後に、
;;   空のミニバッファに以下のプロンプトが表示される:
```

```
----- Buffer: Minibuffer -----
Command name?
----- Buffer: Minibuffer -----
```

ユーザーが `forward-c RET` とタイプすると、この関数は `forward-char` をリターンする。

`read-command` 関数は `completing-read` の簡略化されたインターフェイスである。実在する Lisp 変数のセットを補完するために変数 `obarray`、コマンド名だけを受け入れるために述語 `commandp` を使用する。

```
(read-command prompt)
≡
(intern (completing-read prompt obarray
                        'commandp t nil))
```

`read-variable` *prompt* &**optional** *default* [Function]

この変数はカスタマイズ可能な変数の名前を読み取って、それをシンボルとしてリターンする。引数の形式は `read-command` の引数と同じ。この関数は `commandp` のかわりに `custom-variable-p` を述語に使用する点を除いて `read-command` と同様に振る舞う。

`read-color` &**optional** *prompt* *convert* *allow-empty* *display* [Command]

この関数はカラー指定 (カラー名、または #RRRGGBBBB のような形式の RGB16 進値) の文字列を読み取る。これはプロンプトに *prompt* (デフォルトは "Color (name or #RGB triplet):") を表示して、カラー名にたいする補完を提供する (16 進 RGB 値は補完しない)。標準的なカラー名に加えて、補完候補にはポイント位置のフォアグラウンドカラーとバックグラウンドカラーが含まれる。

Valid RGB values are described in Section 30.23 [Color Names], page 827.

この関数のリターン値はミニバッファ内でユーザーがタイプした文字列である。しかしインタラクティブに呼び出されたとき、またはオプション引数 *convert* が非 nil なら、入力されたカラー名のかわりにそれに対応する RGB 値文字列をリターンする。この関数は入力として有効なカラー指定を求める。*allow-empty* が非 nil でユーザーが null 入力をエンターした場合は空のカラー名が許容される。

インタラクティブに呼び出されたとき、または *display* が非 *nil* なら、エコーエリアにもリターン値が表示される。

Section 34.10.4 [User-Chosen Coding Systems], page 960 の関数 *read-coding-system* と *read-non-nil-coding-system*、および Section 34.11 [Input Methods], page 969 の *read-input-method-name* も参照されたい。

21.6.5 ファイル名の読み取り

高レベル補完関数 *read-file-name*、*read-directory-name*、*read-shell-command* はそれぞれファイル名、ディレクトリー名、シェルコマンドを読み取るようにデザインされています。これらはデフォルトディレクトリーの自動挿入を含む特別な機能を提供します。

read-file-name *prompt* &optional *directory* *default* *require-match* [Function]
initial *predicate*

この関数はプロンプト *prompt* とともに補完つきでファイル名を読み取る。

例外として以下のすべてが真ならば、この関数はミニバッファのかわりにグラフィカルなファイルダイアログを使用してファイル名を読み取る:

1. マウスコマンドを通じて呼び出された。
2. グラフィカルなディスプレイ上の選択されたフレームがこの種のダイアログをサポートしている。
3. 変数 *use-dialog-box* が非 *nil* の場合。Section “Dialog Boxes” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。
4. *directory* 引数 (以下参照) がリモートファイルを指定しない場合。Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

グラフィカルなファイルダイアログを使用したときの正確な振る舞いはプラットフォームに依存する。ここでは単にミニバッファを使用したときの振る舞いを示す。

read-file-name はリターンするファイル名を自動的に展開しない。絶対ファイル名が必要ならば自分で *expand-file-name* を呼び出すことができる。

オプション引数 *require-match* は *completing-read* のときと同じ。Section 21.6.2 [Mini-buffer Completion], page 387 を参照のこと。

引数 *directory* は、相対ファイル名の補完に使用するディレクトリーを指定する。値は絶対ディレクトリー名。変数 *insert-default-directory* が非 *nil* なら、初期入力としてミニバッファに *directory* も挿入される。デフォルトはカレントバッファの *default-directory* の値。

initial を指定すると、それはミニバッファに挿入する初期ファイル名になる (*directory* が挿入された場合はその後に挿入される)。この場合、ポイントは *initial* の先頭に配置される。*initial* のデフォルト値は *nil* (ファイル名を挿入しない)。*initial* が何を行うか確認するには、ファイルを *visit* しているバッファで *C-x C-v* を試すとよい。注意: ほとんどの場合は *initial* よりも *default* の使用を推奨する。

default が非 *nil* なら、最初に *read-file-name* が挿入したものと等しい空以外のコンテンツを残してユーザーがミニバッファを *exit* すると、この関数は *default* をリターンする。*insert-default-directory* が非 *nil* ならそれがデフォルトとなるので、ミニバッファの初期コンテンツは常に空以外になる。*require-match* の値に関わらず *default* の有効性はチェックされない。とはいえ *require-match* が非 *nil* なら、ミニバッファの初期コンテンツは有効なファイル名 (またはディレクトリー名) であるべきだろう。それが有効でなければ、ユーザー

がそれを編集せずに exit すると read-file-name は補完を試みて、default はリターンされない。default はヒストリーコマンドからも利用できる。

default が nil なら、read-file-name はその場所に代用するデフォルトを探そうと試みる。この代用デフォルトは明示的に default にそれが指定されたかのように、default とまったく同じ方法で扱われる。default が nil でも initial が非 nil なら、デフォルトは directory と initial から得られる絶対ファイル名になる。default と initial の両方が nil で、そのバッファがファイルを visit しているバッファなら、read-file-name はそのファイルの絶対ファイル名をデフォルトとして使用する。バッファがファイルを visit していなければデフォルトは存在しない。この場合はユーザーが編集せずに RET をタイプすると、read-file-name は前にミニバッファに挿入されたコンテンツを単にリターンする。

空のミニバッファ内でユーザーが RET をタイプすると、この関数は require-match の値に関わらず空文字列をリターンする。たとえばユーザーが M-x set-visited-file-name を使用して、カレントバッファをファイルを visit していないことにするために、この方法を使用している。

predicate が非 nil なら、それは補完候補として許容できるファイル名を決定する 1 引数の関数である。predicate が関数名にたいして非 nil をリターンすれば、それはファイル名として許容できる値である。

以下は read-file-name を使用した例:

```
(read-file-name "The file is ")
```

```
;; 前の式を評価した後に、
;;   ミニバッファに以下が表示される:
```

```
----- Buffer: Minibuffer -----
The file is /gp/gnu/elisp/*
----- Buffer: Minibuffer -----
```

manual TAB をタイプすると以下がリターンされる:

```
----- Buffer: Minibuffer -----
The file is /gp/gnu/elisp/manual.texi*
----- Buffer: Minibuffer -----
```

ここでユーザーが RET をタイプすると、read-file-name は文字列 "/gp/gnu/elisp/manual.texi" をファイル名としてリターンする。

read-file-name-function [Variable]

非 nil なら、read-file-name と同じ引数を受け取る関数である。read-file-name が呼び出されたとき、read-file-name は通常の処理を行なうかわりに与えられた引数でこの関数を呼び出す。

read-file-name-completion-ignore-case [User Option]

この変数が非 nil なら、read-file-name は補完を行なう際に case を無視する。

read-directory-name *prompt &optional directory default* [Function]
require-match initial

この関数は read-file-name と似ているが補完候補としてディレクトリーだけを許す。

default が nil で initial が非 nil なら、read-directory-name は directory (directory が nil ならカレントバッファのデフォルトディレクトリー) と initial を組み合わせて代用のデ

フォルトを構築する。この関数は *default* と *initial* の両方が *nil* なら *directory*、*directory* も *nil* ならカレントバッファのデフォルトディレクトリーを代用のデフォルトとして使用する。

`insert-default-directory` [User Option]

この変数は `read-file-name` により使用されるため、ファイル名を読み取るほとんどのコマンドにより間接的に使用される (これらのコマンドにはコマンドのインタラクティブフォームに 'f' や 'F' のコードレター (code letter) をふくむすべてのコマンドが含まれる。Section 22.2.2 [Code Characters for interactive], page 415 を参照されたい)。この変数の値は、(もしあれば) デフォルトディレクトリー名をミニバッファ内に配置して `read-file-name` を開始するかどうかを制御する。変数の値が *nil* なら、`read-file-name` はミニバッファに初期入力を何も配置しない (ただし *initial* 引数で初期入力を指定しない場合)。この場合には依然としてデフォルトディレクトリーが相対ファイル名の補完に使用されるが表示はされない。

この変数が *nil* でミニバッファの初期コンテンツが空なら、ユーザーはデフォルト値にアクセスするために次のヒストリー要素を明示的にフェッチする必要があるだろう。この変数が *nil* ならミニバッファの初期コンテンツは常に空以外となり、ミニバッファで編集をおこなわず即座に RET をタイプすることによって、常にデフォルト値を要求できる (上記参照)。

たとえば:

```
;; デフォルトディレクトリーとともにミニバッファが開始
(let ((insert-default-directory t))
  (read-file-name "The file is "))

----- Buffer: Minibuffer -----
The file is ~lewis/manual/*
----- Buffer: Minibuffer -----

;; ミニバッファはプロンプトだけで空
;;   appears on its line.
(let ((insert-default-directory nil))
  (read-file-name "The file is "))

----- Buffer: Minibuffer -----
The file is *
----- Buffer: Minibuffer -----
```

`read-shell-command` *prompt* &optional *initial* *history* &rest *args* [Function]

この関数はプロンプト *prompt* とインテリジェントな補完を提供して、ミニバッファからシェルコマンドを読み取る。これはコマンド名にたいして適切な候補を使用してコマンドの最初の単語を補完する。コマンドの残りの単語はファイル名として補完する。

この関数はミニバッファ入力にたいするキーマップとして `minibuffer-local-shell-command-map` を使用する。 *history* 引数は使用するヒストリーリストを指定する。省略または *nil* の場合のデフォルトは `shell-command-history` (Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照)。オプション引数 *initial* はミニバッファの初期コンテンツを指定する (Section 21.5 [Initial Input], page 383 を参照)。もしあれば残りの *args* は `read-from-minibuffer` 内の *default* と *inherit-input-method* として使用される (Section 21.2 [Text from Minibuffer], page 375 を参照)。

`minibuffer-local-shell-command-map` [Variable]

このキーマップは `read-shell-command` により、コマンドとシェルコマンドの一部となるファイル名の補完のために使用される。これは親キーマップとして `minibuffer-local-map` を使用して、TAB を `completion-at-point` にバインドする。

21.6.6 補完変数

補完のデフォルト動作を変更するために使用される変数がいくつかあります。

`completion-styles` [User Option]

この変数の値は補完を行うために使用される補完スタイル (シンボル) である。補完スタイル (*completion style*) とは、補完を生成するためのルールセットのこと。このリストにあるシンボルはそれぞれ、`completion-styles-alist` 内に対応するエントリーをもたなければならない。

`completion-styles-alist` [Variable]

この変数には補完スタイルのリストが格納される。リスト内の各要素は以下の形式をもつ

```
(style try-completion all-completions doc)
```

ここで *style* は補完スタイルの名前 (シンボル) であり、そのスタイルを参照するために変数 `completion-styles` 内で使用されるかもしれない。 *try-completion* は補完を行なう関数で、*all-completions* は補完をリストする関数、*doc* は補完スタイルを説明する文字列である。

関数 *try-completion* と *all-completions* は *string*、*collection*、*predicate*、*point* の 4 つの引数をとる。引数 *string*、*collection*、*predicate* の意味は *try-completion* (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照) のときと同様。引数 *point* は *string* 内のポイント位置。各関数は自身の処理を行ったら非 `nil`、行わなかった場合 (たとえば補完スタイルに一致するように *string* を行う方法がない場合) は `nil` をリターンする。

ユーザーが `minibuffer-complete` (Section 21.6.3 [Completion Commands], page 389 を参照) のような補完コマンドを呼び出すと、Emacs は `completion-styles` に最初にリストされたスタイルを探して、そのスタイルの *try-completion* 関数を呼び出す。この関数が `nil` をリターンしたら、Emacs は次にリストされた補完スタイルに移動してそのスタイルの *try-completion* 関数を呼び出すといったように、*try-completion* 関数の 1 つが補完の処理に成功して非 `nil` 値をリターンするまで順次これを行なう。同様の手順は *all-completions* 関数を通じて補完のリストにも行われる。

利用できる補完スタイルについては Section “Completion Styles” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`completion-category-overrides` [User Option]

この変数は特別な補完スタイルと、特定の種類のテキスト補完時に使用するその他の補完動作を指定する。この変数の値は (*category . alist*) という形式の要素をもつような `alist` である。 *category* は何が補完されるかを記述するシンボルで、現在のところカテゴリーに `buffer`、`file`、`unicode-name` が定義されているが、これに特化した補完関数 (Section 21.6.7 [Programmed Completion], page 397 を参照) を通じて他のカテゴリーを定義できる。 *alist* はそのカテゴリーにたいして補完がどのように振る舞うべきかを記述する連想リスト。 `alist` のキーとして以下がサポートされる:

`styles` 値は補完スタイル (シンボル) のリスト。

`cycle` 値はそのカテゴリーにたいする `completion-cycle-threshold` (Section “Completion Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照) の値。

将来、さらに alist エントリーが定義されるかもしれない。

completion-extra-properties [Variable]

この変数はカレント補完コマンドの特別なプロパティの指定に使用される。この変数は補完に特化したコマンドにより let バインドされることを意図している。値はプロパティ/値ペアのリスト。以下のプロパティがサポートされる:

:annotation-function

値は補完バッファ内に注釈 (annotation) を加える関数。この関数は引数 completion を 1 つ受け取り nil、または補完の隣に表示する文字列をリターンしなければならない。この関数が自身で注釈サフィックス文字列にフェイスを put しなければ、その文字列にはデフォルトで completions-annotations フェイスが追加される。

:affixation-function

値は補完にプレフィックスとサフィックスを追加する関数であること。この関数は単一の引数として補完リストを受け取り、注釈付きの補完リストをリターンすること。リターンされるリストは補完、プレフィックス文字列、サフィックス文字列の 3 要素からなるリストを要素とするリストでなければならない。この関数は :annotation-function より優先される。

:exit-function

値は補完を行った後に実行する関数。この関数は 2 つの引数 string と status を受け取る。string は補完されたフィールドのテキストで、status は行われた操作の種類を示す。操作の種類はテキストの補完が完了したなら finished、それ以上補完できないが補完が完了していなければ sole、有効な補完だがさらに補完できるときは exact となる。

21.6.7 プログラムされた補完

意図した利用可能な補完のすべてを含む alist か obarray を事前に作成するのが不可能または不便なことがあります。このような場合は与えられた文字列にたいする補完を計算するために独自の関数を提供できます。これはプログラム補完 (programmed completion) と呼ばれます。Emacs は数あるケースの中でも特にファイル名の補完 (Section 26.9.6 [File Name Completion], page 628 を参照) でプログラム補完を使用しています。

この機能を使用するためには、関数を completing-read の collection 引数として渡します。関数 completing-read はその補完関数が try-completion、all-completions などの基本的な補完関数に渡されて、その関数がすべてを行えるよう取り計らいます。

補完関数は 3 つの引数を受け取ります:

- 補完される文字列。
- 利用可能なマッチをフィルターする述語関数。もしなければ nil。関数は利用可能なマッチにたいしてこの述語 (predicate) を呼び出して、述語が nil をリターンしたらそのマッチを無視する。
- 実行する補完操作のタイプを指定するフラグ。Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照のこと。以下の値のうちいずれか 1 つを指定する:

nil これは try-completion を指定する。マッチがなければ関数は nil をリターンすること。指定された文字列が一意でかつ正確にマッチしたら t をリターンすること。それ以外ならすべてのマッチに共通な最長の前置部分文字列をリターンすること。

`t` `all-completions`を指定する。関数は指定された文字列の利用可能なすべての補完のリストをリターンする。

`lambda` `test-completion`を指定する。関数は指定された文字列がいくつかの補完候補に完全一致するなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

(`boundaries . suffix`)

`completion-boundaries`を指定する。関数は (`boundaries start . end`) をリターンする。ここで `start` は指定された文字列内の境界の開始位置、`end` は `suffix` 内の境界の終了位置。

Lisp プログラムが些細とは言えない境界をリターンする場合には、それらと `all-completions` 操作との整合を確認すること。 `all-completions` がリターンする補完は、補完境界がカバーするプレフィックスとサフィックスだけに関係していること。補完境界に期待される正確なセマンティックスについては Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照のこと。

`metadata` カレント補完の状態に関する情報の要求を指定する。リターン値は (`metadata . alist`) の形式をもち、`alist` は以下で説明する要素をもつ連想リスト。

フラグに他の値が指定されたら、補完関数は `nil` をリターンする。

以下は `metadata` フラグ引数への応答として補完関数がリターンするかもしれない `metadata` エントリーのリストです:

`category` 値は補完関数が補完を試みているテキストの種類を説明するシンボル。シンボルが `completion-category-overrides` 内のキーの 1 つにマッチする場合、通常の補完動作はオーバーライドされる。Section 21.6.6 [Completion Variables], page 396 を参照のこと。

`annotation-function`

値は補完に注釈 (`annotation`) を付ける関数。この関数は 1 つの引数 `string` を受け取り、これは利用可能な補完である。リターン値は文字列で、`*Completions*` バッファ内の補完 `string` の後に表示される。この関数が自身で注釈サフィックス文字列にフェイスを `put` しなければ、その文字列にはデフォルトで `completions-annotations` フェイスが追加される。

`affixation-function`

値は補完にプレフィックスとサフィックスを追加する関数であること。この関数は単一の引数として `completions` (可能な補完のリスト) を受け取り、それぞれの要素が 3 要素 (補完、`*Completions*` バッファにおいて補完文字列の前に表示するプレフィックス、補完文字列の後に表示するサフィックス) のリストであるような `completions` リストをリターンすること。この関数は `annotation-function` より優先される。

`group-function`

値は補完候補をグループ化するための関数であること。この関数は `completion` (補完候補)、`transform` (ブーリーンフラグ) という 2 つの引数を受け取らなければならない。`transform` が `nil` なら、その関数は補完候補が属するグループのグループタイトルをリターンしなければならない。リターンされるタイトルは `nil` でもよい。それ以外なら、その関数は変換された候補をリターンしなければならない。この変換はたとえば、グループタイトルに表示される冗長なプレフィックスの削除などが考えられる。

display-sort-function

値は補完をソートする関数。関数は 1 つの引数をとる。これは補完文字列のリストで、ソートされた補完文字列リストがリターンされる。その入力のリストは破壊的に変更することが許容される。

cycle-sort-function

値は `completion-cycle-threshold` が非 `nil`、かつユーザーが補完候補を巡回するときに補完をソートする関数。引数のリストとリターン値は `display-sort-function` と同様。

completion-table-dynamic *function* &optional *switch-buffer* [Function]

この関数はプログラムされた補完関数として動作可能な関数を記述する便利な方法である。引数 *function* は 1 つの引数 (文字列) をとる関数であり、利用可能な補完すべてを含む補完テーブル (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照) をリターンする。*function* がリターンするテーブルには文字列引数にマッチしない要素を含めることもできる。これらは `completion-table-dynamic` によって自動的にフィルターされる。特に *function* は引数を無視して利用可能なすべての補完の完全なリストをリターンできる。`completion-table-dynamic` を *function* とプログラムされた補完関数との間の変換器として考えることができる。オプション引数 *switch-buffer* が非 `nil`、かつ補完がミニバッファで行われた場合、*function* はそのミニバッファにエンターしたときのバッファをカレントバッファにセットして呼び出される。

`completion-table-dynamic` のリターン値は `try-completion` および `all-completions` の 2 つ目の引数として使用できる。この関数は常に空のメタデータと無意味な境界をリターンすることに注意。

completion-table-with-cache *function* &optional *ignore-case* [Function]

これは前回の引数/結果ペアを保存する `completion-table-dynamic` にたいするラッパーである。これは同じ引数にたいする複数回の検査に必要なのが、1 回の *function* 呼び出しだけであることを意味する。これは外部プロセス呼び出しなど、処理が低速のとき有用かもしれない。

21.6.8 通常バッファでの補完

補完は通常はミニバッファ内で行われますが、補完機能は通常の Emacs バッファ内のテキストにも使用できます。多くのメジャーモードで、コマンド `C-M-i` または `M-TAB` によってバッファ内補完が行われ、それらは `completion-at-point` にバインドされています。Section “Symbol Completion” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。このコマンドはアブノーマルフック変数 `completion-at-point-functions` を使用します:

completion-at-point-functions [Variable]

このアブノーマルフックの値は関数のリスト。これらの関数はポイント位置のテキストの補完にたいする補完テーブルの計算に使用される (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照)。これはメジャーモードによるモード固有の補完テーブル (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照) の提供に使用できる。

コマンド `completion-at-point` が実行されると引数なしでリスト内の関数が 1 つずつ呼び出される。それぞれの関数はポイント位置のテキストにたいして補完テーブルを生成でき、かつそれに責任を負いたいのでなければ `nil` をリターンすること。それ以外なら以下の形式のリストをリターンすること:

```
(start end collection . props)
```

ここで *start* と *end* は補完する (ポイントを取り囲む) テキストの区切りである。 *collection* はそのテキストを補完する補完テーブルであり、 *try-completion* (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照) の 2 つ目の引数として渡すのに適した形式である。補完候補は *completion-styles* (Section 21.6.6 [Completion Variables], page 396 を参照) で定義された補完スタイルを通じて、この補完テーブルを通常の方法で使用して生成されるだろう。 *props* は追加の情報のためのプロパティリストである。 *completion-extra-properties* 内のすべてのプロパティ (Section 21.6.6 [Completion Variables], page 396 を参照) と、以下の追加のプロパティが認識される:

`:predicate`

値は補完候補が満足する必要がある述語。

`:exclusive`

値が `no` の場合は、もし補完テーブルがポイント位置のテキストのマッチに失敗したなら、補完の失敗を報告するかわりに `completion-at-point` は `completion-at-point-functions` 内の次の関数へ移動する。

このフック上の関数は (たとえば `post-command-hook` から) 頻繁に呼び出され得るので一般的には素早くリターンすること。補完リストの生成が高価な処理なら *collection* にたいする関数の提供を強く推奨する。 Emacs は `completion-at-point-functions` 内の関数を頻繁に呼び出すかもしれないが、それらの呼び出しのいくつかにたいしてのみ *collection* の値を考慮する。 *collection* にたいして関数を提供することにより Emacs は必要になるまで補完の生成を遅延できる。ラッパー関数を作成するために `completion-table-dynamic` を使用できる:

;; このパターンは避けて

```
(let ((beg ...) (end ...)) (my-completions (my-make-completions)))
(list beg end my-completions))
```

;; かわりに以下を使用する

```
(let ((beg ...) (end ...))
  (list beg
        end
        (completion-table-dynamic
         (lambda (_)
           (my-make-completions))))))
```

さらに一般的には *collection* は *start* と *end* の間のカレントのテキストにもとづいて事前にフィルターされるべきではない。なぜなら使用を判断した補完スタイルに応じてこれを行うのは `completion-at-point-functions` の呼び出し側の責任だからである。

`completion-at-point-functions` 内の関数も上述のリストのかわりに関数をリターンするかもしれない。その場合には引数なしでリターンされた関数が呼び出されて、その関数が補完処理の全責任を負う。この方法は推奨されない。これは `completion-at-point` を使用する古いコードの救済だけを意図したものである。

非 `nil` 値を最初にリターンした `completion-at-point-functions` 内の関数が、 `completion-at-point` によって使用される。残りの関数は呼び出されない。例外は上述の `:exclusive` 指定があるとき。

以下の関数は Emacs バッファ内の任意に拡張されたテキストにたいして便利な補完方法を提供します:

`completion-in-region start end collection &optional predicate` [Function]

この関数は `collection` を使用してカレントバッファ内の位置 `start` と `end` の間のテキストを補完する。引数 `collection` は `try-completion` (Section 21.6.1 [Basic Completion], page 384 を参照) のときと同じ意味をもつ。

この関数は補完テキストを直接カレントバッファに挿入する。 `completing-read` (Section 21.6.2 [Minibuffer Completion], page 387 を参照) とは異なり、ミニバッファをアクティブにしない。

この関数が機能するためには、ポイントが `start` と `end` の間になければならない。

21.7 Yes-or-No による問い合わせ

このセクションではユーザーに `yes-or-no` の確認を求める関数を説明します。関数 `y-or-n-p` は 1 文字での応答に使用できます。この関数は不注意による誤った答えが深刻な結果を招かない場合に有用です。 `yes-or-no-p` は 3 文字から 4 文字の答えを要求するので、より重大な問いに適しています。

マウスやその他ウィンドウシステムのジェスチャーを使って呼び出されたコマンド、あるいはメニュー経由で呼び出されたコマンドからこれらの関数のいずれかが呼び出されると、ダイアログボックスがサポートされていればダイアログボックスがポップアップメニューを使って質問にたいする答えを求めます。それ以外の場合にはキーボード入力を使用します。呼び出しの前後で `last-nonmenu-event` に適切な値をバインドすることによってマウス、あるいはキーボード入力のいずれかの使用を強制できます。 `t` ならキーボードによる対話、リストにバインドすればダイアログボックスの使用が強制されます。

`yes-or-no-p` と `y-or-n-p` はどちらもミニバッファを使用します。

`y-or-n-p prompt` [Function]

この関数はユーザーに答えを尋ねてミニバッファに入力を求める。ユーザーが `y` をタイプしたら `t`、 `n` をタイプしたら `nil` をリターンする。この関数は `yes` の意味で `SPC`、 `no` の意味で `DEL` も受け入れる。 `quit` として `C-g` と `C-]` も受け入れる。これは問いがミニバッファを使用して、かつミニバッファを抜けるためにユーザーが `C-]` の使用を試みるかもしれないということが理由。応答は 1 文字であり、問いを終了させるための `RET` は必要ない。大文字と小文字は等価である。

“答えを尋ねる” とはミニバッファに `prompt`、その後文字列 `(y or n)` をプリントすることを意味する。期待される答え (`y`、 `n`、 `SPC`、 `DEL`、もしくは質問を終了するその他のキー) 以外が入力されると、この関数は `Please answer y or n.` と応答して繰り返し答えの入力を要求する。

この関数は実際にはミニバッファを使用するが答えの編集を許容しない。答えを求めている間、カーソルはミニバッファに移動される。

答えとその意味は、たとえ `y` と `n` であっても固定されたものではなく、キーマップ `query-replace-map` によって指定される (Section 35.7 [Search and Replace], page 992 を参照)。特にユーザーが `recenter`、 `scroll-up`、 `scroll-down`、 `scroll-other-window`、 `scroll-other-window-down` (それぞれ `query-replace-map` 内で `C-l`、 `C-v`、 `M-v`、 `C-M-v`、 `C-M-S-v` にバインドされている) のような特殊な応答をエンターした場合、この関数は指定されたウィンドウの再センタリングやスクロール操作を処理してから再度答えを求める。

`y-or-n-p` の呼び出し中に `help-form` (Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照) を非 `nil` 値にバインドすると、 `help-char` の押下により `help-form` を評価して結果を表示する。 `help-char` は `prompt` に自動的に追加される。

`y-or-n-p-with-timeout` *prompt seconds default* [Function]

`y-or-n-p`と同様だがユーザーが *seconds*秒以内に答えないと、この関数は待つのをやめて *default*をリターンする。これはタイマーをセットアップすることによって機能する。引数 *seconds* は数字である。

`yes-or-no-p` *prompt* [Function]

この関数は質問してミニバッファに答えの入力を求める。これはユーザーが ‘yes’ をエンターすると `t`、‘no’ をエンターすると `nil` をリターンする。ユーザーは応答を終えるために `RET` をタイプしなければならない。大文字と小文字は等価。

`yes-or-no-p` はミニバッファに *prompt* とその後に ‘(yes or no)’ を表示することによって開始される。ユーザーは期待される応答の 1 つをタイプしなければならない。それ以外の答えなら、この関数は ‘Please answer yes or no.’ と応答して約 2 秒待った後に要求を繰り返す。`yes-or-no-p` は `y-or-n-p` より多くの作業をユーザーに要求するので、より重大な決定に適している。

以下は例:

```
(yes-or-no-p "Do you really want to remove everything? ")
```

```
;; 前の式を評価した後、
;; 空のミニバッファに
;; 以下のプロンプトが表示される:
```

```
----- Buffer: minibuffer -----
Do you really want to remove everything? (yes or no)
----- Buffer: minibuffer -----
```

ユーザーが最初に `y` `RET` とタイプしたら無効になる。なぜならこの関数は ‘yes’ という単語全体を要求しているので、一時停止して以下のプロンプトを説明のために表示する。

```
----- Buffer: minibuffer -----
Please answer yes or no.
Do you really want to remove everything? (yes or no)
----- Buffer: minibuffer -----
```

21.8 複数の問いを尋ねる

このセクションではより複雑な質問や複数の似かよった質問をユーザーに尋ねる機能を説明します。

同じような連続する質問と答えがある場合、たとえば各バッファにたいして順に “Do you want to save this buffer?” と確認を求めるような場合には、個別に質問するより `map-y-or-n-p` を使用して質問のコレクションを尋ねるべきです。これはユーザーにたいして、質問全体にたいして 1 回で答えられるような便利な機能を提供します。

`map-y-or-n-p` *prompter actor list &optional help action-alist* [Function]

no-cursor-in-echo-area

この関数はユーザーに一連の質問をし、それぞれの質問にたいしてエコーエリア内の 1 文字の答えを読み取る。

値 *list* は質問をするオブジェクトを指定する。これはリスト、オブジェクト、または生成関数 (generator function) のいずれかである。関数なら引数なしで呼び出されて次に質問するオブジェクト、または質問の中止を意味する `nil` のいずれかをリターンすること。

引数 *prompter* は各質問について問い合わせ方法を指定する。*prompter* が文字列なら質問テキストは以下ようになる:

```
(format prompter object)
```

ここで *object* は、(*list* から得られる) 質問する次のオブジェクトである。format についての詳細は Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 を参照のこと。

prompter が文字列でなければ、1 つの引数 (質問する次のオブジェクト) をとる関数であり、そのオブジェクトにたいする質問テキストをリターンすること。値が文字列ならユーザーに問う質問であること。関数は *t* (ユーザーに尋ねずこのオブジェクトを処理する)、または *nil* (ユーザーに尋ねずこのオブジェクトを無視する) をリターンすることもできる。

引数 *actor* はユーザーが *yes* と答えにたいして、どのように作処理するかを指定する。これは *list* から取得したそれぞれのオブジェクトであるを単一の引数として呼び出される関数であること。

引数 *help* が与えられたら、それは以下の形式のリストである:

(*singular plural action*)

singular は処理するオブジェクトを説明する単数形の名詞を含む文字列、*plural* はそれに対応する複数形の名詞、*action* は *actor* がオブジェクトに何を行うかを説明する他動詞である。

help を指定しない場合のリストのデフォルトは ("object" "objects" "act on")。

尋ねられる質問ごとにユーザーは以下のように答えることができる:

y、Y、または SPC

そのオブジェクトを処理する

n、N、または DEL

そのオブジェクトをスキップ

!

以降のオブジェクトをすべて処理する

ESC か q exit(以降のオブジェクトすべてをスキップ) する

. (ピリオド)

そのオブジェクトを処理してから exit する

C-h

ヘルプを表示する

これらは *query-replace* が受け入れる応答と同じである。キーマップ *query-replace-map* が *map-y-or-n-p* や *query-replace* にたいして、これらの応答の意味を定義する。Section 35.7 [Search and Replace], page 992 を参照のこと。

action-alist を使用して、利用できる追加の答えとそれらが何を意味するかを指定できる。*action-alist* が与えられた場合には、要素が (*char function help*) という形式の *alist* であること。*alist* の要素はそれぞれ追加の答えを 1 つ定義する。各要素の *char* は文字 (応答)、*function* は単一の引数 (*list* のオブジェクト)、*help* は文字列。ユーザーが *char* で応答した際には、*map-y-or-n-p* は *function* を呼び出す。非 *nil* をリターンすると、オブジェクトを処理対象とみなして、*map-y-or-n-p* は *list* の次オブジェクトに処理を進める。*nil* をリターンした場合には、同じオブジェクトにたいして繰り返し入力を求める。ユーザーがヘルプを要求した場合には、これらの追加質問を説明するために *help* のテキストを使用する。

確認を求める間、*map-y-or-n-p* は通常は *cursor-in-echo-area* をバインドする。しかし *no-cursor-in-echo-area* が非 *nil* ならバインドしない。

マウスやその他ウィンドウシステムのジェスチャー、あるいはメニュー経由で呼び出されたコマンドから *map-y-or-n-p* が呼び出された場合には、ダイアログボックスがサポートされていれば質問の答えを求めるためにダイアログボックスかポップアップメニューが使用される。この

場合にはキーボード入力やエコーエリアは使用されない。呼び出しの前後で `last-nonmenu-event` を適切な値にバインドすることによって、マウスあるいはキーボード入力を強制できる。`t` ならキーボードによる対話、リストにバインドすればダイアログボックスの使用が強制される。`map-y-or-n-p` のリターン値は処理したオブジェクトの個数である。

3 つ以上の答えをもつかもしれない質問をユーザーに尋ねる必要がある場合には `read-answer` を使用してください。

`read-answer question answers` [Function]

この関数は `question` のテキスト ('SPC' 文字で終端されていること) とともにユーザーに入力を求める。この関数は `question` に `answers` を追加することにより、プロンプト内に可能な応答を含めることができる。この可能な応答は以下の形式の要素をもつ `alist` として `answers` 内に提供される。

```
(long-answer short-answer help-message)
```

`long-answer` はユーザーの応答の完全なテキスト (文字列)、`short-answer` は同じ応答の短い形式 (単一文字がファンクションキー)、`help-message` はその応答の意味を説明するテキスト。変数 `read-answer-short` が非 `nil` なら可能な応答の短いバージョンをプロンプトに表示して、ユーザーがプロンプトに表示された 1 文字をタイプすることを期待する。それ以外なら可能な応答の長いバージョンをプロンプトに表示して、ユーザーにはプロンプトに表示された完全なテキストのいずれかを入力してから、入力完了で `RET` を押下することが期待される。`RET` が非 `nil` かつこの関数がマウスイベントから呼び出された場合には問いと答えは GUI のダイアログボックス内に表示される。

この関数はプロンプトに表示された応答の長短やユーザーがタイプした応答とは無関係に、ユーザーがセンタクした `long-answer` のテキストをリターンする。

以下はこの関数の使用例:

```
(let ((read-answer-short t))
  (read-answer "Foo "
    '(("yes" ?y "perform the action")
      ("no" ?n "skip to the next")
      ("all" ?! "perform for the rest without more questions")
      ("help" ?h "show help")
      ("quit" ?q "exit"))))
```

`read-char-from-minibuffer prompt &optional chars history` [Function]

この関数はミニバッファを使用して単一文字を読み取りリターンする。オプションで許容する文字のリスト `chars` 以外のメンバーはすべて無視する。`history` 引数は使用するヒストリーリストシンボルを指定する。これが省略か `nil` なら、この関数はヒストリーを使用しない。

`read-char-from-minibuffer` の呼び出し中に `help-form` (Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照) を非 `nil` 値にバインドすると、`help-char` の押下により `help-form` を評価して結果を表示する。

21.9 パスワードの読み取り

他のプログラムに渡すためのパスワードを読み取るために関数 `read-passwd` を使用できます。

`read-passwd prompt &optional confirm default` [Function]

この関数はプロンプト *prompt* を表示してパスワードを読み取る。これはユーザーがタイプしたパスワードのかわりに、パスワード内の各文字を '*' に変更してエコーする。パスワードを隠すために別の文字を適用したければ、その文字を `read-hide-char` に `let` バインドすること。

オプション引数 *confirm* が非 `nil` なら、パスワードを 2 回読み取ることでそれらが同じものであることを強制する。同じでなければ、2 回の入力と同じになるまで、ユーザーはパスワードを繰り返しタイプする必要がある。

オプション引数 *default* は、ユーザーが空入力をエンターした場合のデフォルトパスワードである。*default* が `nil` なら、`read-passwd` は `null` 文字列をリターンする。

21.10 ミニバッファのコマンド

このセクションではミニバッファ内で使用するコマンドを説明します。

`exit-minibuffer` [Command]

このコマンドはアクティブなミニバッファを `exit` する。これは通常はミニバッファ内のローカルキーマップのキーにバインドされる。カレントバッファがミニバッファだがアクティブなミニバッファでなければ、このコマンドはエラーを `throw` する。

`self-insert-and-exit` [Command]

このコマンドはキーボードでタイプされた最後の文字を挿入した後にアクティブなミニバッファを `exit` する。Section 22.5 [Command Loop Info], page 423) を参照のこと。

`previous-history-element n` [Command]

このコマンドは *n* 個前 (古い) の履歴要素の値でミニバッファ内のコンテンツを置換する。

`next-history-element n` [Command]

このコマンドはミニバッファ内のポイントの前のカレントコンテンツを、*n* 個分のより最近の履歴要素の値で置換する。現在位置を超えた履歴内の位置への移動も可能であり、それは“未来の履歴 (future history)” を呼び出す (Section 21.2 [Text from Minibuffer], page 375 を参照)。

`previous-matching-history-element pattern n` [Command]

このコマンドは *pattern* (正規表現) にマッチする *n* 個前 (古い) の履歴要素でミニバッファ内のコンテンツを置換する。

`next-matching-history-element pattern n` [Command]

このコマンドは *pattern* (正規表現) にマッチする *n* 個先 (新しい) の履歴要素でミニバッファ内のコンテンツを置換する。

`previous-complete-history-element n` [Command]

このコマンドはミニバッファ内のポイントの前のカレントコンテンツを、*n* 個前 (古い) の履歴要素の値で置換する。

`next-complete-history-element n` [Command]

このコマンドはミニバッファ内のポイントの前のカレントコンテンツを、*n* 個先 (新しい) の履歴要素の値で置換する。

`goto-history-element nabs` [Command]

この関数はミニバッファにミニバッファ履歴の要素を配置する。引数 *nabs* は絶対履歴位置 (absolute history position) を降順で指定する。0 ならカレント要素、正の数 *n* は *n* 個前の要素を意味する。負の数 *-n* は *n* 番目の“未来の履歴”を意味する。この関数は `read-from-minibuffer` (Section 21.2 [Text from Minibuffer], page 375 を参照) および `completing-read` (Section 21.6.2 [Minibuffer Completion], page 387 を参照) によって提供されるデフォルト値の終端に達すると、補完候補を“未来の履歴”に追加する。Section 21.4 [`minibuffer-default-add-function`], page 381 を参照のこと。

21.11 ミニバッファのウィンドウ

以下の関数はミニバッファウィンドウにアクセスと選択を行い、それがアクティブかどうかテストしてリサイズされる方法を制御します。

`minibuffer-window &optional frame` [Function]

この関数はフレーム *frame* にたいして使用されるミニバッファウィンドウをリターンする。*frame* が `nil` ならそれは選択されたフレームを意味する。

フレームが使用するミニバッファウィンドウがフレームの一部である必要はないことに注意 (ミニバッファをもたないフレームは必要に応じて別のフレームのミニバッファウィンドウを使用する)。ミニバッファのないフレームのミニバッファウィンドウは、そのフレームの `minibuffer` フレームパラメータをセットすることにより変更できる (Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照)。

`set-minibuffer-window window` [Function]

この関数はミニバッファウィンドウとして *window* を使用するよう指定する。これは通常ミニバッファコマンドを呼び出さずにミニバッファにテキストを入力する場合には、ミニバッファをどこに表示するかに影響を及ぼす。通常ミニバッファ入力関数はすべて選択されたフレームに対応するミニバッファを選択して開始されるので影響はない。

`window-minibuffer-p &optional window` [Function]

この関数は *window* がミニバッファウィンドウなら `t` をリターンする。*window* のデフォルトは選択されたウィンドウ。

以下の関数はカレントでアクティブなミニバッファを表示しているウィンドウをリターンします。

`active-minibuffer-window` [Function]

この関数はカレントでアクティブなミニバッファのウィンドウ、アクティブなミニバッファがなければ `nil` をリターンする。

(`minibuffer-window`) の結果の比較だけでは、与えられたウィンドウがカレントでアクティブなミニバッファを表示するかどうかを判断するのは不十分である。なぜなら複数のフレームがある場合にはミニバッファウィンドウも複数あり得る。

`minibuffer-window-active-p window` [Function]

この関数は *window* がカレントでアクティブなミニバッファを表示するウィンドウなら非 `nil` をリターンする。

以下の2つのオプションはミニバッファウィンドウが自動的にリサイズされるか否か、およびその処理でミニバッファが大きくなり得るサイズを制御します。

`resize-mini-windows` [User Option]

このオプションはミニバッファウィンドウが自動的にリサイズされるかどうかを指定する。デフォルト値は `grow-only` で、これはミニバッファが表示するテキストを収容するために、ミニバッファウィンドウがデフォルトにより自動的に拡張されて、ミニバッファが空になれば即座に 1 行に縮小されることを意味する。値が `t` なら Emacs は常にミニバッファが表示するテキストにミニバッファウィンドウの高さをフィットさせるように試みる。値が `nil` ならミニバッファウィンドウのサイズが自動的に変更されることは決してない。この場合には、ミニバッファウィンドウの高さの調節のために、ウィンドウリサイズコマンドを使用できる (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照)。

`max-mini-window-height` [User Option]

このオプションはミニバッファウィンドウの自動的なリサイズにたいする最大高さを提供する。浮動小数点数はフレーム高さにたいする割合として最大高さを指定する。整数はフレームの正規文字高さの単位で最大高さを指定する (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照)。デフォルト値は 0.25。

上記の 2 つの変数の値は表示時に効果を発揮するので、エコーエリアのメッセージを生成するコードの前後でこれらの変数を `let` バインドしても機能しないことに注意してください。長いメッセージを表示する際にミニバッファウィンドウのリサイズを抑止したければ、かわりに `message-truncate-lines` 変数をバインドしてください (Section 41.4.4 [Echo Area Customization], page 1110 を参照)。

オプション `resize-mini-windows` はミニバッファのみのフレームの振る舞いには影響を与えません (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照)。以下のオプションによりそのようなフレームも同じように自動的にリサイズすることが可能になります。

`resize-mini-frames` [User Option]

これが `nil` ならミニバッファのみのフレームは決して自動的にリサイズされない。

これが関数なら、その関数はリサイズするミニバッファのみフレームを単一の引数として呼び出される。この関数が呼び出されるときは、そのフレームのミニバッファウィンドウのバッファは、そのウィンドウの次回再表示時にコンテンツが表示されるバッファである。この関数には何らかの適切な方法によりフレームをバッファにフィットさせることが期待される。

それ以外の非 `nil` 値は `fit-mini-frame-to-buffer` を呼び出すことによりミニバッファのみのフレームをリサイズすることを意味する。この関数は `fit-frame-to-buffer` と似ているが、バッファテキストから先頭や末尾の空行を取り除かない (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照)。

21.12 ミニバッファのコンテンツ

以下の関数はミニバッファのプロンプトとコンテンツにアクセスします。

`minibuffer-prompt` [Function]

この関数はカレントでアクティブなミニバッファのプロンプト文字列をリターンする。アクティブなミニバッファがなければ `nil` をリターンする。

`minibuffer-prompt-end` [Function]

この関数はミニバッファがカレントならミニバッファプロンプトの終端のカレント位置をリターンする。それ以外はバッファの有効な最小位置をリターンする。

`minibuffer-prompt-width` [Function]
この関数はミニバッファがカレントならミニバッファプロンプトのカレントの表示幅をリターンする。それ以外は0をリターンする。

`minibuffer-contents` [Function]
この関数はミニバッファがカレントなら、ミニバッファの編集可能なコンテンツ (つまりプロンプト以外のすべて) を文字列でリターンする。それ以外はカレントバッファのコンテンツ全体をリターンする。

`minibuffer-contents-no-properties` [Function]
これは `minibuffer-contents` と同様だが、テキストプロパティをコピーせずに文字自身だけをリターンする。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照のこと。

`delete-minibuffer-contents` [Command]
このコマンドはミニバッファがカレントなら、ミニバッファの編集可能なコンテンツ (つまりプロンプト以外のすべて) を削除する。それ以外はカレントバッファ全体を削除する。

21.13 再帰的なミニバッファ

以下の関数と変数は再帰ミニバッファを処理します (Section 22.13 [Recursive Editing], page 460 を参照):

`minibuffer-depth` [Function]
この関数はアクティブなミニバッファのカレント再帰深さを正の整数でリターンする。アクティブなミニバッファが存在しなければ0をリターンする。

`enable-recursive-minibuffers` [User Option]
この変数が非 `nil` ならミニバッファがアクティブでも、(`find-file` のような) ミニバッファを使用するコマンドを呼び出すことができる。このような呼び出しは新たなミニバッファにたいして再帰編集レベル (recursive editing level) を生成する。内側レベルの編集では、デフォルトでは、外側レベルのミニバッファは非表示になる。`minibuffer-follows-selected-frame` を `nil` をセットしていれば、複数フレームで同時にミニバッファを可視にできる。Section “Basic Minibuffer” in `emacs` を参照のこと。

この変数が `nil` ならミニバッファがアクティブなときは、たとえ他のウィンドウに切り替えてもミニバッファコマンドの呼び出しはできない。

コマンド名が非 `nil` のプロパティ `enable-recursive-minibuffers` をもつ場合には、たとえミニバッファから呼び出された場合でも、そのコマンドは引数の読み取りにミニバッファを使用できる。コマンドの `interactive` 宣言内で `enable-recursive-minibuffers` を `t` にしても、これを行うことができる (Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照)。ミニバッファコマンド `next-matching-history-element` (ミニバッファ内では通常 `M-s`) は後者を行う。

21.14 対話の抑止

ネットワーク越しに与えたコマンドに応答するヘッドレスサーバプロセスとして Emacs を実行できると便利な場合があります。とはいえ Emacs は主として対話的に使用するためのプラットフォームなので、特定の例外的な状況ではユーザーに入力を求めるコマンドが沢山あります。ユーザー入力の待機によりサーバは単にハングしてしまうでしょうから、この使用方法はより困難になります。

`inhibit-interaction`を `nil`以外の何らかにバインドすることによって、Emacs に入力を求めさせるのではなく、そのような状況をサーバーが処理するために使用可能な `inhibited-interaction` エラーをシグナルさせることができます。

以下は典型的な使用例です:

```
(let ((inhibit-interaction t))
  (respond-to-client
   (condition-case err
     (my-client-handling-function)
     (inhibited-interaction err))))
```

(`y-or-n-p`や `read-from-minibuffer`等を通じて) ユーザーに入力を求める何かを `my-client-handling-function`が呼び出すことになると、かわりに `inhibited-interaction`エラーをシグナルします。それからサーバーコードはそのエラーを `catch` してクライアントに報告します。

21.15 ミニバッファ、その他の事項

`minibufferp` **&optional** *buffer-or-name* *live* [Function]

この関数は *buffer-or-name*がミニバッファなら非 `nil`をリターンする。*buffer-or-name*が `nil`か省略なら、カレントバッファをテストする。*live*が非 `nil`なら、この関数は *buffer-or-name*がアクティブミニバッファのときだけ非 `nil`をリターンする。

`minibuffer-setup-hook` [Variable]

これはミニバッファがエンターされたときは常に実行されるノーマルフックである。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照のこと。

`minibuffer-with-setup-hook` *function* **&rest** *body* [Macro]

このマクロは指定された *function*が `minibuffer-setup-hook`を通じて呼び出されるように計らった後に *body*を実行する。デフォルトでは *function*は `minibuffer-setup-hook`リストの他の関数の前に呼び出されるが、*function*が `(:append func)` というフォームなら、*func*は他のフック関数の後に呼び出される。

*body*はミニバッファを複数回使用しないこと。ミニバッファが再帰的に再エンターされると、*function*は最外のミニバッファの使用にたいして1回だけ呼び出されるだろう。

`minibuffer-exit-hook` [Variable]

これはミニバッファが `exit`されたときは常に実行されるノーマルフックである。

`minibuffer-help-form` [Variable]

この変数のカレント値はミニバッファ内で `help-form`をローカルにリバインドするために使用される (Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照)。

`minibuffer-scroll-window` [Variable]

この変数の値が非 `nil`なら、それはウィンドウオブジェクトである。ミニバッファ内で関数 `scroll-other-window`が呼び出されたときは、このウィンドウをスクロールする (Section 29.21 [Textual Scrolling], page 745 を参照)。

`minibuffer-selected-window` [Function]

この関数はミニバッファウィンドウが選択される直前に選択されていたウィンドウをリターンする。選択されたウィンドウがミニバッファウィンドウ以外なら `nil`をリターンする。

`minibuffer-message` *string* &rest *args* [Function]

この関数は `message` (see Section 41.4.1 [Displaying Messages], page 1104 を参照) と似ているが、(典型的には Emacs がユーザーに何らかの入力を求めたことによって) ユーザーがミニバッファ内でタイプする際にメッセージを特別な方法で表示する。ミニバッファがカレントバッファの際には、この関数はメッセージをエコーエリアに表示することによってミニバッファのテキストが隠されることを避けるために、*string* で指定されたメッセージを一時的にミニバッファのテキストの終端に表示する。このメッセージは数秒経過するか、あるいは次の入力イベントが到達するまで表示される。

ミニバッファがカレントバッファでないときに呼び出されるとこの関数は単に `message` を呼び出すので、*string* はエコーエリアに表示される。

`minibuffer-inactive-mode` [Command]

これはインタラクティブなミニバッファ内で使用されるメジャーモードである。キーマップ `minibuffer-inactive-mode-map` を使用する。ミニバッファが別のフレームにある場合には有用かもしれない。Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照のこと。

22 コマンドループ

Emacs を実行すると、ほぼ即座にエディターコマンドループ (*editor command loop*) に移行します。このループはキーシーケンスを読み取り、それらの定義を実行して結果を表示します。このチャプターではこれらが行われる方法と、Lisp プログラムがこれらを行えるようにするサブルーチンを説明します。

22.1 コマンドループの概要

コマンドループが最初に行わなければならないのはキーシーケンスの読み取りです。キーシーケンスはコマンドに変換される入力イベントのシーケンスです。これは関数 `read-key-sequence` を呼び出すことによって行われます。Lisp プログラムもこの関数を呼び出すことができます (Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照)。これらはより低レベルの `read-key` や `read-event` (Section 22.8.2 [Reading One Event], page 449) で入力を読み取ったり、`discard-input` (Section 22.8.6 [Event Input Misc], page 454 を参照) で保留中の入力を無視することもできます。

キーシーケンスはカレントでアクティブなキーマップを通じてコマンドに変換されます。これが行われる方法については Section 23.10 [Key Lookup], page 479 を参照してください。結果はキーボードマクロインタラクティブに呼び出し可能な関数になります。キーが `M-x` なら他のコマンドの名前を読み取って、それを呼び出します。これはコマンド `execute-extended-command` (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照) により行われます。

コマンドの実行に先立ち、Emacs はアンドゥ境界 (`undo boundary`) を作成するために `undo-boundary` を実行します。Section 33.10 [Maintaining Undo], page 878 を参照してください。

コマンドを実行するために、Emacs はまず `command-execute` を呼び出してコマンドの引数を読み取ります (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照)。Lisp で記述されたコマンドについては、`interactive` 指定で引数を読み取る方法を指定します。これはプレフィクス引数 (Section 22.12 [Prefix Command Arguments], page 459 を参照) を使用したり、ミニバッファ内 (Chapter 21 [Minibuffers], page 374 を参照) で確認を求めて読み取りを行うかもしれません。たとえばコマンド `find-file` には `interactive` 指定があり、これはミニバッファを使用してファイル名を読み取ることを指定します。`find-file` の関数 `body` はミニバッファを使用しないので、Lisp コードから関数として `find-file` を呼び出す場合には、通常の Lisp 関数引数としてファイル名を文字列で与えなければなりません。

コマンドがキーボードマクロ (文字列やベクター) なら、Emacs は `execute-kbd-macro` を使用してそれを実行します (Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照)。

`pre-command-hook` [Variable]

このノーマルフックはコマンドを実行する前に、エディターコマンドループにより実行される。その際、`this-command` には実行しようとするコマンドが含まれ、`last-command` には前のコマンドが記述される。Section 22.5 [Command Loop Info], page 423 を参照のこと。

`post-command-hook` [Variable]

このノーマルフックはコマンドを実行した後 (`quit` やエラーにより早期に終了させられたコマンドを含む) に、エディターコマンドループにより実行される。その際、`this-command` は正に実行されたコマンド、`last-command` は前に実行されたコマンドを参照する。

このフックは Emacs が最初にコマンドループにエンターしたときにも実行される (その時点では `this-command` と `last-command` はいずれも `nil`)。

pre-command-hookとpost-command-hookの実行中は、quitは抑制されます。これらのフックのいずれかを実行中にエラーが発生しても、そのエラーはフックの実行を終了させません。そのかわりにエラーは黙殺されて、エラーが発生した関数はそのフックから取り除かれます。

Emacs サーバー (Section “Emacs Server” in *The GNU Emacs Manual* を参照) に届くリクエストは、キーボードコマンドが行うのと同じように、これらの2つのフックを実行します。

バッファのテキストに非常に長い行が含まれている場合には、これら2つのフックはあたかもポイント周辺の一部にナローイングされて、long-line-optimizations-in-command-hooksのラベルが付されたwith-restrictionフォーム (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照) の内部であるかのように呼び出されることに注意してください。

22.2 コマンドの定義

スペシャルフォーム interactive は Lisp 関数をコマンドに変更します。interactive フォームは関数 body のトップレベルに置かなければならず、通常は body 内の最初のフォームとして記述されます。これはラムダ式 (Section 13.2 [Lambda Expressions], page 226 を参照) と defun (Section 13.4 [Defining Functions], page 231 を参照) の両方を受け入れます。このフォームはその関数が実際に実行される間は何も行いません。このフォームの存在はフラグとしての役割りをもち、Emacs コマンドループにたいしてその関数がインタラクティブに呼び出せることを告げます。interactive フォームの引数はインタラクティブな呼び出しが引数を読み取る方法を指定します。

interactive フォームのかわりに、関数シンボルの interactive-form プロパティで指定されることもあります。このプロパティが非 nil 値なら、関数 body 内の interactive フォームより優先されます。この機能はほとんど使用されません。

インタラクティブに呼び出されることだけを意図していて、決して Lisp から直接呼び出されない関数が時折あります。この場合には、直接あるいは declare (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照) を通じて、その関数の interactive-only プロパティに非 nil を与えます。これにより、そのコマンドが Lisp から呼び出されるとバイトコンパイラーが警告を發します。describe-function の出力にはこれに類似する情報が含まれます。このプロパティの値には文字列、t、または任意のシンボルを指定できます。文字列なら、それはバイトコンパイラーによる警告内で直接使用されます (最初は大きくピリオドで終端される文字列であること。たとえば "use (system-name) instead. ")。シンボルなら、それは Lisp コード内で使用されるかわりの関数です。

ジェネリック関数 (Section 13.8 [Generic Functions], page 238 を参照) に interactive フォームを追加してコマンドにすることはできません。

22.2.1 interactive の使用

このセクションでは、Lisp 関数をインタラクティブに呼び出し可能なコマンドにする interactive フォームの記述方法と、コマンドの interactive フォームの検証方法について説明します。

interactive &optional arg-descriptor &rest modes [Special Form]

このスペシャルフォームは関数がコマンドであり、したがって (*M-x* を通じて、またはそのコマンドにバインドされたキーシーケンスをエンターすることにより) インタラクティブに呼び出すことができることを宣言する。引数 *arg-descriptor* は、そのコマンドがインタラクティブに呼び出されたときに引数を計算する方法を宣言する。

コマンドは他の関数と同じように Lisp 関数から呼び出されるかもしれないが、その場合には呼び出し側は引数を提供して、*arg-descriptor* は効果をもたない。

interactive フォームは関数 body 内のトップレベルに置くか、関数シンボルの interactive-form プロパティ ((Section 9.4 [Symbol Properties], page 134) を参照) に

なければならない。これはコマンドループが関数を呼び出す前に interactive フォームを調べることにより効果をもつ (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照)。一度関数が呼び出されると関数 body 内のすべてのフォームが実行される。このとき body 内に interactive フォームが出現しても、そのフォームは引数の評価さえされず単に nil をリターンする。

`modes` リストではコマンドの使用を意図したモードを指定できる。`modes` 指定の効果と使用するタイミングに関する詳細は Section 22.2.4 [Command Modes], page 418 を参照のこと。

慣例により interactive フォームは関数 body 内の最初のトップレベルフォームとすべきである。interactive フォームがシンボルの `interactive-form` プロパティと関数 body の両方に存在する場合には前者が優先される。`interactive-form` フォームは既存の関数に interactive フォームを追加したり、その関数を再定義することなく引数をインタラクティブに処理する方法を変更するために使用できる。

引数 `arg-descriptor` は以下の 3 つの可能性がありす:

- 省略または nil ならコマンドは引数なしで呼び出される。コマンドが 1 つ以上の引数を要求する場合は即座にエラーとなる。
- 文字列なら、その文字列の内容は改行で区切られた要素シーケンスであり、1 つの要素が 1 つの引数に対応する¹。各要素はコード文字 (Section 22.2.2 [Interactive Codes], page 415 を参照) と、オプションでその後のプロンプト (コード文字として使用される文字やコード文字としては無視されるものもある) により構成される。以下は例である:

```
(interactive "P\nbFroblicate buffer: ")
```

コード文字 ‘P’ はそのコマンドの 1 つ目の引数を raw コマンドプレフィクス (Section 22.12 [Prefix Command Arguments], page 459 を参照) にセットする。‘bFroblicate buffer: ’ は、ユーザーに ‘Froblicate buffer: ’ のプロンプトを示して既存のバッファの名前の入力を促し、これは 2 つ目かつ最後の引数になる。

プロンプト文字列には、プロンプト内の前の引数 (1 つ目の引数から始まる) の値を含めるために ‘%’ を使用できる。これは `format-message` (Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 を参照) を使用して行われる。たとえば以下は既存のバッファの名前を読み取って、その後そのバッファに与える新たな名前を読み取る例である:

```
(interactive "bBuffer to rename: \nsRename buffer %s to: ")
```

文字列の先頭に ‘*’ がある場合、そのバッファが読み取り専用ならエラーがシグナルされる。

文字列の先頭が ‘@’ で、そのコマンドの呼び出しに使用されたキーシーケンスに何らかのマウスイベントが含まれる場合は、そのコマンドを実行する前に、それらのうち最初のイベントに結びつくウィンドウが選択される。

文字列の先頭が ‘^’ で、そのコマンドがシフト転換 (*shift-translation*) を通じて呼び出された場合は、そのコマンドを実行する前にマークをセットして一時的にリージョンをアクティブにするか、すでにアクティブなリージョンを拡張する。コマンドがシフト転換なしで呼び出されて、リージョンが一時的にアクティブな場合は、コマンドを実行する前にそのリージョンを非アクティブにする。シフト転換は `shift-select-mode` によりユーザーレベルで制御される。Section “Shift Selection” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

‘*’、‘@’、‘^’ は一緒に使用でき、その場合は順序に意味はない。実際の引数の読み取りは残りのプロンプト文字列 (‘*’、‘@’、‘^’ 以外の最初の文字以降) により制御される。

¹ いくつかの要素は実際に 2 つの引数を提供します。

- 文字列以外の Lisp 式なら、そのコマンドに渡す引数リストを取得するために評価されるフォームである。このフォームは通常はユーザーから入力を読み取るためにさまざまな関数を呼び出し、そのためにほとんどの場合はミニバッファ (Chapter 21 [Minibuffers], page 374 を参照) を通じてか、キーボードから直接読み取りを行う (Section 22.8 [Reading Input], page 447 を参照)。

引数値としてポイントやマークを提供するのも一般的だが、何かを行いかつ (ミニバッファ使用の有無に関わらず) 入力を読み取る場合には、読み取りの前にポイント値またはマーク値の整数を確実に取得しておくこと。カレントバッファはサブプロセスの出力を受信するかもしれず、コマンドが入力を待つ間にサブプロセス出力が到着すると、ポイントやマークの再配置が起こり得る。

以下は行ってはいけない例である:

```
(interactive
  (list (region-beginning) (region-end)
        (read-string "Foo: " nil 'my-history)))
```

これにたいして以下はキーボード入力を読み取った後にポイントとマークを調べることにより、上記の問題を避ける例である:

```
(interactive
  (let ((string (read-string "Foo: " nil 'my-history)))
    (list (region-beginning) (region-end) string)))
```

警告: 引数値にはプリントや読み取りが不可能なデータ型を含めないこと。いくつかの機能は後続のセッションに読み込ませるために `command-history` をファイルに保存する。コマンドの引数に '#<...>' 構文を使用してプリントされるデータ型が含まれていると、それらの機能は動作しなくなるだろう。

しかしこれには少数の例外がある。(point)、(mark)、(region-beginning)、(region-end) などの一連の式に限定して使用することに問題はない。なぜなら Emacs はこれらを特別に認識して、コマンドヒストリー内に (値ではなく) その式を配置すからである。記述した式がこれらの例外に含まれるかどうかを確認するには、コマンドを実行した後に (car command-history) を調べればよい。

`interactive-form function` [Function]

この関数は `function` の `interactive` フォームをリターンする。`function` がインタラクティブに呼び出し可能な関数 (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照) なら、値はそのコマンドの引数を計算する方法を指定する `interactive` フォーム ((`interactive spec`)) である。それ以外なら値は `nil`。`function` がシンボルなら、そのシンボルの関数定義が使用される。OClosure で呼び出された場合には、処理はジェネリック関数 `oclosure-interactive-form` に委譲される。

`oclosure-interactive-form function` [Function]

この関数は `interactive-form` と同様にコマンドを受け取り、そのインタラクティブなフォームをリターンする。これがジェネリック関数であること、そして `function` が OClosure のときだけ呼び出される点が異なる。この関数の目的は一部の OClosure タイプ (Section 13.11 [OClosures], page 243 を参照) にたいしてそれらのスロットの 1 つにインタラクティブフォームを格納するのではなく、動的なインタラクティブフォームの計算を可能にすることにある。これはたとえばすべての `kmacro` は同じインタラクティブフォームを共有するので、`kmacro` に用いることでメモリーサイズを削減できる。インタラクティブフォームが関数のコンポーネントのインタラクティブフォームから計算される `advice` 関数においても、いずれかのコンポーネントが再定義された際の計算を更に遅延でき、かつインタラクティブフォームをより正確に調整できる。

22.2.2 interactiveにたいするコード文字

ここで説明されているコード文字には、以下で定義されるいくつかのキーワードが含まれています:

Completion

補完を提供する。TAB、SPC、RETは `completing-read` (Section 21.6 [Completion], page 384 を参照) を使用して引数を読み取って名前の補完を行う。?で利用可能な補完リストを表示する。

Existing 既存オブジェクトの名前を要求する。無効な名前は受け付けられない。カレント入力が無効でなければ、ミニバッファを `exit` するコマンドは `exit` しない。

Default ユーザーがテキストを何もエンターしなければ、ある種のデフォルト値が使用される。デフォルトはコード文字に依存する。

No I/O このコード文字は入力を読み取らずに引数を計算する。したがってプロンプト文字列を使用せず、与えられたプロンプト文字列は無視される。
たとえそのコード文字がプロンプト文字列を使用しなくても、それが文字列内で最後のコード文字でなければ、その後に改行を付加しなければならない。

Prompt コード文字の直後にプロンプトが続く。プロンプトの終端は文字列の終端、または改行。

Special このコード文字はインタラクティブ文字列の先頭にあるときのみ意味があり、プロンプトと改行を要求しない。単一の独立した文字。

以下は `interactive` で使用されるコード文字です:

- ‘*’ カレントバッファが読み取り専用ならエラーをシグナルする。[Special]
- ‘@’ このコマンドを呼び出したキーシーケンス内の最初のマウスイベントに関連するウィンドウを選択する。[Special]
- ‘^’ シフト転換を通じてコマンドが呼び出された場合はコマンドを実行する前に、マークをセットして一時的にリージョンをアクティブにするか、すでにリージョンがアクティブならリージョンを拡張する。シフト転換を通じずにコマンドが呼び出されて、リージョンが一時的にアクティブならコマンドを実行する前にそのリージョンを非アクティブにする。[Special]
- ‘a’ 関数名 (`fboundp` を満足するシンボル)。[Existing]、[Completion]、[Prompt]
- ‘b’ 既存バッファの名前。デフォルトではカレントバッファ (Chapter 28 [Buffers], page 655 を参照) の名前を使用する。[Existing]、[Completion]、[Default]、[Prompt]
- ‘B’ バッファ名。そのバッファが存在する必要はない。デフォルトではカレントバッファではなくもっとも最近使用されたバッファの名前を使用する。[Completion]、[Default]、[Prompt]
- ‘c’ 文字。カーソルはエコーエリアに移動しない。[Prompt]
- ‘C’ コマンド名 (`commandp` を満足するシンボル)。[Existing]、[Completion]、[Prompt]
- ‘d’ ポイント位置の整数 (Section 31.1 [Point], page 834 を参照)。[No I/O]
- ‘D’ ディレクトリー。デフォルトはカレントバッファのカレントのデフォルトディレクトリー `default-directory` (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照)。[Existing]、[Completion]、[Default]、[Prompt]

- ‘e’ そのコマンドを呼び出したキーシーケンス内の1つ目か2つ目の非キーボードイベント。より正確には、‘e’はリストとしてイベントを取得するので、リスト内のデータを調べることができる。Section 22.7 [Input Events], page 427 を参照のこと。[No I/O]
 ‘e’はマウスイベント、および特別なシステムイベント (Section 22.7.12 [Misc Events], page 437 を参照) にたいして使用する。コマンドが受け取るイベントリストは、そのイベントに依存する。Section 22.7 [Input Events], page 427 ではそれぞれのイベントのリスト形式を、対応するサブセクションでそれぞれ説明しているので参されたい。
 1つのコマンドの interactive 仕様の中で ‘e’を複数回使用できる。そのコマンドを呼び出したキーシーケンスがイベント n (リスト) をもつなら、‘e’の n 番目がそのイベントを提供する。ファンクションキーや ASCII文字のようなリスト以外のイベントは、‘e’に関連するイベントとしてカウントされない。
- ‘f’ 既存ファイルのファイル名 (Section 26.9 [File Names], page 618 を参照)。デフォルト値の詳細については Section 21.6.5 [Reading File Names], page 393 を参照のこと。[Existing]、[Completion]、[Default]、[Prompt]
- ‘F’ ファイル名。ファイルが存在している必要はない。[Completion]、[Default]、[Prompt]
- ‘G’ ファイル名。ファイルが存在している必要はない。ユーザーがディレクトリー名だけをエンターしたら値はそのディレクトリー名となり、そのディレクトリー名にファイル名は追加されない。[Completion]、[Default]、[Prompt]
- ‘i’ 無関係な引数。このコード文字は引数値として常に nilを与える。[No I/O]
- ‘k’ キーシーケンス (Section 23.1 [Key Sequences], page 465 を参照)。これはカレントキーマップ内でコマンド (または未定義のコマンド) が見つかるまで、イベントを読み取り続ける。キーシーケンス引数は文字列かベクターで表される。カーソルはエコーエリアに移動しない。[Prompt]
 ‘k’が (マウスの)down-event で終わるキーシーケンスを読み取ると、後続の (マウスの)up-event も読み取ってそれを廃棄する。コード文字 ‘U’により up-event へのアクセスを得られる。
 この種の入力は describe-keyや keymap-global-setのようなコマンドにより使用される。
- ‘K’ keymap-setのような関数の入力として使用されるフォーム上のキーシーケンス。これは ‘k’と同じように機能するが、キーシーケンス内の最後の入力イベントにたいして、通常は (必要なら) 使用される未定義キーから定義済みキーへの変換 (Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照) を抑制する。そのためこのフォームは、通常はコマンドにバインドするために新たなキーシーケンスの入力を求める際に使用される。
- ‘m’ マーク位置の整数。[No I/O]
- ‘M’ 任意のテキスト。ミニバッファ内でカレントバッファの入力メソッド (Section “Input Methods” in *The GNU Emacs Manual* を参照) を使用して読み取りを行い、それを文字列でリターンする。[Prompt]
- ‘n’ 数字。ミニバッファで読み取られる。入力が数字でなければユーザーは再試行する必要がある。‘n’は決してプレフィクス引数を使用しない。[Prompt]
- ‘N’ 数引数 (numeric prefix argument)。ただしプレフィクス引数がなければ n のように数字を読み取る。値は常に数字。Section 22.12 [Prefix Command Arguments], page 459 を参照のこと。[Prompt]

- 'p' 数引数 (小文字の 'p' であることに注意)。[No I/O]
- 'P' raw プレフィクス引数 (大文字の 'P' であることに注意)。[No I/O]
- 'r' 2つの数引数 (ポイントとマーク)。小さいほうが先。これは1つではなく連続する2つの引数を指定する唯一のコード文字である。コマンド呼び出し時にカレントなバッファにマークがセットされていなければエラーをシグナルする。Transient Mark モード (Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照) がオン (デフォルト) かつユーザーオプション `mark-even-if-inactive` が `nil` の場合には、たとえマークがセットされていても非アクティブなら Emacs はエラーをシグナルする。[No I/O]
- 's' 任意のテキスト。ミニバッファ内で読み取りを行って文字列としてリターンする (Section 21.2 [Text from Minibuffer], page 375 を参照)。C-j が RET で入力を終端する (これらの文字を入力に含めるために C-q を使用できる)。[Prompt]
- 'S' intern 済みのシンボル。名前はミニバッファ内で読み取られる。C-j が RET で入力を終端する。ここでは通常はシンボルを終端するその他の文字 (たとえば空白文字、丸カッコ、角カッコ) では終端されない。[Prompt]
- 'U' キーシーケンスか `nil`。'k' (または 'K') が読み取った後に、(もしあれば) 捨てられる (マウスの `up-event` を取得するために、引数 'k' (または 'K') の後で使用され得る。捨てられた `up-event` が存在しなければ、'U' は引数として `nil` を提供する。[No I/O]
- 'v' ユーザーオプションとして宣言された変数 (述語 `custom-variable-p` を満足する)。これは `read-variable` を使用して変数を読み取る。[Definition of read-variable], page 392 を参照のこと。[Existing]、[Completion]、[Prompt]
- 'x' Lisp オブジェクト。そのオブジェクトの入力構文により指定され、C-j が RET で終端される。オブジェクトは評価されない。Section 21.3 [Object from Minibuffer], page 380 を参照のこと。[Prompt]
- 'X' Lisp フォームの値。'X' は 'x' のように読み取りを行いフォームを評価して、その値がコマンドの引数になる。[Prompt]
- 'z' コーディングシステム名 (シンボル)。ユーザーが null 入力をエンターすると、引数値は `nil` になる。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照のこと。[Completion]、[Existing]、[Prompt]
- 'Z' コマンドにプレフィクス引数があればコーディングシステム名。プレフィクス引数がないければ 'Z' は引数値として `nil` を提供する。[Completion]、[Existing]、[Prompt]

22.2.3 interactive の使用例

以下に `interactive` の例をいくつか示します:

```
(defun foo1 ()                ; foo1は1つの引数を取り
  (interactive)              ;   単に2単語分前に移動する
  (forward-word 2))
⇒ foo1

(defun foo2 (n)              ; foo2は引数を1つとる
  (interactive "^p")        ;   引数は数引数
                           ;   shift-select-modeでは、
                           ;   リージョンをアクティブにするか、拡張する
  (forward-word (* 2 n)))
⇒ foo2
```

```

(defun foo3 (n)                ; foo3は引数を1つとる
  (interactive "nCount:") ; 引数はミニバッファで読み取られる
  (forward-word (* 2 n)))
⇒ foo3

(defun three-b (b1 b2 b3)
  "Select three existing buffers.
Put them into three windows, selecting the last one."
  (interactive "bBuffer1:\nbBuffer2:\nbBuffer3:")
  (delete-other-windows)
  (split-window (selected-window) 8)
  (switch-to-buffer b1)
  (other-window 1)
  (split-window (selected-window) 8)
  (switch-to-buffer b2)
  (other-window 1)
  (switch-to-buffer b3))
⇒ three-b

(three-b "*scratch*" "declarations.texi" "*mail*")
⇒ nil

```

22.2.4 コマンドにたいするモード指定

Emacs のコマンドの多くは汎用であり、特定のモードに関連付けられていません。たとえば *M-x kill-region* は編集可能テキストをもつほとんどのモード、(*M-x list-buffers* のような) 情報表示コマンドはほとんどのコンテキストで使用できます。

しかしそれ以外の多くのコマンドはモードに具体的に関連付けられており、そのコンテキスト外部では意味をなしません。たとえば Dired バッファの外部で *M-x dired-diff* を使用すると、単にエラーをシグナルするでしょう。

したがって Emacs にはコマンドが“所属する”モードが何かを指定するためのメカニズムがあります:

```

(defun dired-diff (...))
...
(interactive "p" dired-mode)
...

```

これはそのコマンドを *dired-mode* (や *dired-mode* から派生したモード) だけに適用されるようにマークします。interactive フォームには任意個数のモードを追加できます。

モードの指定は、*M-S-x* (*execute-extended-command-for-buffer*) でのコマンド補完に影響を与えます (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照)。*read-extended-command-predicate* の値に応じて、モード指定が *M-x* での補完にも影響を与えるかもしれません。

たとえば *read-extended-command-predicate* の値として *command-completion-default-include-p* 述語を使用する際には、特定モードに適用されるとマークされたコマンドは *M-x* でリストされないでしょう (もちろんそのモードを使用するバッファにいない場合)。これはメジャーモードとマイナーモードの両方に言えることです (対照的に *M-S-x* は適用されないコマンドを補完候補から常に省略する)。

`read-extended-command-predicate`はデフォルトでは `nil` であり、`M-x`での補完ではカレントバッファのモードに適用されるとマークされているか否かに関わらず、ユーザーがタイプしたものにマッチするすべてのコマンドがリストされます。

あるモードにたいして適用されるものとしてコマンドをマークすると、(何らかのキーにバインドされていないければ)それらは `C-h m`でもリストされるようになります。

(拡張 `interactive` フォームをサポートしない古いバージョンの Emacs では動作すると思われるコードがある等で) この拡張 `interactive` フォームの使用が不便なら、かわりに等価な以下の宣言 (Section 13.15 [Declare Form], page 256 を参照) を使用できます:

```
(declare (modes dired-mode))
```

コマンドのモードへのタグ付けはある意味好みの問題ですが、そのモードの外部では動作しないことが明確なコマンドはタグ付けするべきです。これにはどこか別の場所で呼び出すとエラーをシグナルするだけでなく、期待しないモードからの呼び出しが破壊的なコマンドも含まれます (これは通常はスペシャルモード、すなわち編集不可なモード用に記述されたコマンドのほとんどが含まれる)。

別モードから呼び出した際にも害がなく、“機能する” コマンドもありますが、それでも別の場所使用することが実際に無意味なコマンドには、依然としてタグ付けする必要があります。たとえば多くのスペシャルモードはバッファの `exit` コマンドに `q` をバインドしており、これは "Goodbye from this mode" のようなメッセージを発行して `kill-buffer` を呼び出す以外は何も行わないかもしれませんが。このコマンドは別のモードでも“機能する” でしょうが、そのスペシャルモードのコンテキスト外部でこのコマンドを実際に使いたいと思う人が居るようには思えません。

多くのモードには、そのモードを異なる方法で開始するために、一連の異なるコマンドがあります (例: `eww-open-in-new-buffer` と `eww-open-file`)。このようなコマンドはユーザーがさまざまなコンテキストから発行し得るので、モード固有とタグ付けするべきでは決してありません。

22.2.5 コマンド候補からの選択

マクロ `define-alternatives` はジェネリックコマンド (*generic command*) を定義するために使用できます。これらはユーザーの選択により複数の候補から選択可能な `interactive` 関数の実装です。

`define-alternatives command &rest customizations` [Macro]

新たなコマンド `command` (シンボル) を定義する。

最初にユーザーが `M-x command RET` を実行したとき、Emacs はコマンドが使用する実際のフォームにたいして確認を求めて、その選択をカスタム変数として記録する。プレフィクス引数を使用すると選択肢の選択のプロセスを繰り返す。

変数 `command-alternatives` には、`command` の実装候補が `alist` で含まれる。この変数がセットされるまで `define-alternatives` は効果をもたない。

`customizations` が非 `nil` なら、`defcustom` キーワード (典型的には `:group` と `:version`) と、`command-alternatives` の宣言に追加する値により構成される選択肢。

22.3 インタラクティブな呼び出し

コマンドループはキーシーケンスをコマンドに変換した後、関数 `command-execute` を使用してその関数を呼び出します。そのコマンドが関数なら、`command-execute` は引数を読み取りコマンドを呼び出す `call-interactively` を呼び出します。自分でこれらの関数を呼び出すこともできます。

このコンテキストにおいて用語 “command” はインタラクティブにコール可能な関数 (または関数 like なオブジェクト) やキーボードマクロを指すことに注意してください。つまりコマンドを呼び出すキーシーケンスのことではありません (Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照)。

`commandp` *object* &**optional** *for-call-interactively* [Function]

この関数は *object* がコマンドなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

コマンドには文字列とベクター (キーボードマクロとして扱われる)、トップレベルの `interactive` フォーム (Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照) を含むラムダ式、そのようなラムダ式から作成されたバイトコンパイル関数オブジェクト、`interactive` として宣言 (`autoload` の 4 つ目の引数が非 `nil`) された `autoload` オブジェクト、およびいくつかのプリミティブ関数が含まれる。`interactive-form` プロパティが非 `nil` のシンボル、および関数定義が `commandp` を満足するシンボルもコマンドとされる。

`for-call-interactively` が非 `nil` なら、`call-interactively` が呼び出すことができるオブジェクトにたいしてのみ `commandp` は `t` をリターンする。したがってキーボードマクロは該当しなくなる。

`commandp` を使用する現実的な例については、Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 内の `documentation` を参照のこと。

`call-interactively` *command* &**optional** *record-flag keys* [Function]

この関数は `interactive` 呼び出し仕様にしたがって引数を取得し、インタラクティブに呼び出し可能な関数 *command* を呼び出す。これは *command* がリターンするものが何であれ、それをリターンする。

たとえばもし以下の署名をもつ関数があり:

```
(defun foo (begin end)
  (interactive "r")
  ...)
```

以下を行うと

```
(call-interactively 'foo)
```

これはリージョン (`point` と `mark`) を引数として `foo` を呼び出すだろう。

command が関数でない、またはインタラクティブに呼び出せない (コマンドでない) 場合にはエラーをシグナルする。たとえコマンドだとしても、キーボードマクロ (文字列かベクター) は関数ではないので許容されないことに注意。*command* がシンボルなら `call-interactively` はその関数定義を使用する。

record-flag が非 `nil` なら、このコマンドとコマンドの引数は無条件にリスト `command-history` に追加される。それ以外なら引数の読み取りにミニバッファを使用した場合のみコマンドが追加される。Section 22.15 [Command History], page 463 を参照のこと。

引数 *keys* が与えらたら、それはコマンドを呼び出すためにどのイベントを使用するかコマンドが問い合わせた場合に与えるべきイベントシーケンスを指定するベクターである。*keys* が `nil` または省略された場合のデフォルトは、`this-command-keys-vector` のリターン値である。[Definition of `this-command-keys-vector`], page 424 を参照のこと。

`funcall-interactively` *function* &**rest** *arguments* [Function]

この関数は `funcall` (Section 13.5 [Calling Functions], page 233 を参照) と同様に機能するが、インタラクティブな呼び出しのように見える呼び出しを生成する。*function* 内部での `called-interactively-p` の呼び出しは `t` をリターンするだろう。*function* がコマンドでなければ、エラーをシグナルすることなくそれを呼び出す。

`command-execute` *command* &optional *record-flag keys special* [Function]

この関数は *command* を実行する。引数 *command* は述語 `commandp` を満足しなければならない。つまりインタラクティブに呼び出し可能な関数がキーボードマクロでなければならない。

command が文字列かベクターなら、`execute-kbd-macro` により実行される。関数は *record-flag* および *keys* 引数とともに `call-interactively` に渡される (上記参照)。

command がシンボルなら、その位置にシンボルの関数定義が使用される。`autoload` 定義のあるシンボルは、インタラクティブに呼び出し可能な関数を意味するよう宣言されていればコマンドとして判断される。そのような宣言は指定されたライブラリーのロードと、シンボル定義の再チェックにより処理される。

引数 *special* が与えられたら、それはプレフィクス引数を無視して、それをクリアしないという意味である。これはスペシャルイベント (Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照) を実行する場合に使用される。

`execute-extended-command` *prefix-argument* [Command]

この関数は `completing-read` (Section 21.6 [Completion], page 384 を参照) を使用して、ミニバッファからコマンド名を読み取る。その後で指定されたコマンドを呼び出すために `command-execute` を使用する。そのコマンドがリターンするのが何であれ、それが `execute-extended-command` の値となる。

そのコマンドがプレフィクス引数を求める場合には、*prefix-argument* の値を受け取る。`execute-extended-command` がインタラクティブに呼び出されたら、カレントの raw プレフィクス引数が *prefix-argument* に使用され、それが何であれ実行するコマンドに渡される。

通常は `execute-extended-command` は *M-x* の定義なので、プロンプトとして文字列 ‘*M-x*’ を使用する (`execute-extended-command` を呼び出したイベントからプロンプトを受け取るほうが良いのだろうが実装は苦痛を併なう)。プレフィクス引数の値の説明がもしあれば、それもプロンプトの一部となる。

```
(execute-extended-command 3)
----- Buffer: Minibuffer -----
3 M-x forward-word RET
----- Buffer: Minibuffer -----
⇒ t
```

このコマンドはカレントメジャーモード (や有効なマイナーモード) に不適切なコマンドを除外する `read-extended-command-predicate` 変数を考慮する。この変数の値はデフォルトでは `nil` であり、除外されるコマンドはない。しかし関数 `command-completion-default-include-p` を呼び出すようにカスタマイズすることで、モードに応じたフィルタリングを行うようになる。`read-extended-command-predicate` には任意の述語関数を指定できる。これはそのコマンドのシンボル、およびカレントバッファという2つのパラメーターで呼び出される。そのバッファニオイそのコマンドを補完に含めるなら非 `nil` をリターンすること。

`execute-extended-command-for-buffer` *prefix-argument* [Command]

これは `execute-extended-command` と似ているが、補完にたいしてカレントバッファ (や有効なマイナーモード) と特に関連するものに限定してコマンドを提案する。これらにはそのモードにタグ付けされたコマンド (Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照)、およびローカルでアクティブなキーマップにバインドされたコマンドも含まれる。このコマンドは *M-S-x* (すなわち “meta shift x”) の通常の設定である。

これらのコマンドはいずれもコマンド名の入力を求めますが、補完ルールは異なります。入力を求められた際に *M-S-x* コマンドを使用することで、2つの補完モードを切り替えることができます。

22.4 インタラクティブな呼び出しの区別

interactive 呼び出しの際に、コマンドが (エコーエリア内の情報メッセージなどのような) 視覚的な追加フィードバックを表示すべきときがあります。これを行うためには 3 つの方法があります。その関数が `call-interactively` を使用して呼び出されたかどうかテストするには、オプション引数 `print-message` を与えるとともに、interactive 呼び出しで非 nil となるように interactive 仕様を使うのが推奨される方法です。以下は例です:

```
(defun foo (&optional print-message)
  (interactive "p")
  (when print-message
    (message "foo")))
```

数プレフィクス引数は決して nil にならないので、わたしたちは "p" を使用します。この方法で定義された関数はキーボードマクロから呼び出されたときにメッセージを表示します。

追加引数による上記の手法は、呼び出し側に “この呼び出しを interactive として扱うように” 伝えることができるので通常は最善です。しかし `called-interactively-p` をテストすることによってこれを行うこともできます。

`called-interactively-p` *kind* [Function]

この関数は呼び出された関数が `call-interactively` を使用して呼び出されえいたら `t` をリターンする。

引数 *kind* はシンボル `interactive` かシンボル `any` のいずれかである。これが `interactive` なら、`called-interactively-p` はユーザーから直接呼び出しが行われたとき — たとえば関数呼び出しにバインドされたキーシーケンスをユーザーがタイプした場合がそれに該当するが、ユーザーがその関数を呼び出すキーボードマクロ (Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照) を実行中した場合は該当しない — だけ `t` をリターンする。 *kind* が `any` なら、`called-interactively-p` はキーボードマクロを含む任意の種類の interactive 呼び出しにたいして `t` をリターンする。

疑わしい場合には `any` を使用すること。 `interactive` の使用が正しいと解っているのは、関数が実行中に役に立つメッセージを表示するかどうか判断が必要な場合だけである。

Lisp 評価 (または `apply` や `funcall`) を通じて呼び出された場合には、関数は決してインタラクティブに呼び出されたとは判断されない。

以下は `called-interactively-p` を使用する例:

```
(defun foo ()
  (interactive)
  (when (called-interactively-p 'any)
    (message "Interactive!")
    'foo-called-interactively))

;; M-x foo とタイプする
⇩ Interactive!

(foo)
⇒ nil
```

以下は `called-interactively-p` の直接呼び出しと間接呼び出しを比較した例。

```
(defun bar ()
  (interactive)
  (message "%s" (list (foo) (called-interactively-p 'any))))

;; M-x barとタイプする
+ (nil t)
```

22.5 コマンドループからの情報

エディターコマンドループは自分自身と実行するコマンドのために、いくつかの Lisp 変数にステータス記録を保持します。一般的に `this-command` と `last-command` 以外は、Lisp プログラム内でこれらの変数を変更するのは良いアイデアではありません。

`last-command` [Variable]

この変数はコマンドループによって実行された以前のコマンド (前にカレントだったコマンド) の名前を記録する。値は通常は関数定義をもつシンボルだが、その保証はない。

コマンドがコマンドループからリターンするとき、`this-command` から値がコピーされる。ただしそのコマンドが後続のコマンドにたいしてプレフィクス引数を指定されたときを除く。

この変数は常にカレント端末にたいしてローカルであり、バッファローカルにできない。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`real-last-command` [Variable]

この変数は Emacs により `last-command` と同様にセットアップされるが、Lisp プログラムから決して変更されない。

`last-repeatable-command` [Variable]

この変数は入力イベントの一部ではない、もっとも最近実行されたコマンドを格納する。これはコマンド `repeat` が再実行を試みるコマンドである。Section “Repeating” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`this-command` [Variable]

この変数はコマンドループにより現在実行中のコマンドの名前を記録する。`last-command` と同様、通常は関数定義をもつシンボルである。

コマンドループはコマンドを実行する直前にこの変数をセットして、(そのコマンドが後続のコマンドのプレフィクス引数を指定しなければ) そのコマンドが終了したときにその値を `last-command` にコピーする。

いくつかのコマンドは次に実行されるコマンドが何であれ、それにたいするフラグとして実行中の間この変数をセットする。特にテキストを kill する関数は `this-command` を `kill-region` にセットするので、直後に実行された任意の kill コマンドは、kill したテキストを前に kill されたテキストに追加するべきことが解かるだろう。

特定のコマンドでエラー発生時に前のコマンドとして認識されなくなければ、それを防ぐようにそのコマンドをコーディングしなければなりません。これを行う 1 つの方法は、以下のようにコマンドの最初で `this-command` に `t` をセットして、最後に `this-command` に正しい値をセットする方法です:

```
(defun foo (args...)
  (interactive ...)
  (let ((old-this-command this-command))
    (setq this-command t)
```

```
... 処理を行う ...
(setq this-command old-this-command))
```

エラーなら `let` は古い値をリストアするので、わたしたちは `let` で `this-command` をバインドしません。この場合における `let` の機能は、わたしたちが正に避けたいと思っていることを行ってしまおう。

`this-original-command` [Variable]
 コマンドのリマップ (Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照) が発生したときを除き、これは `this-command` と同じ値をもつ。リマップが発生すると `this-command` は実際に実行されたコマンド、`this-original-command` は実行を指定されたが他のコマンドにリマップされたコマンドを与える。

`current-minibuffer-command` [Variable]
 これは `this-command` と同じ値をもつが、ミニバッファへエンター時 2 再帰的にバインドされる。この変数はカレントミニバッファセッションをオープンしたコマンドが何かを判定するために、ミニバッファフック等から使用されるかもしれない。

`this-command-keys` [Function]
 この関数は現在のコマンドを呼び出したキーシーケンスを含む文字列かベクターをリターンする。`read-event` を使用するコマンドにより、タイムアウトせずに読み取られたすべてのイベントが最後に加えられる。
 しかしそのコマンドが `read-key-sequence` を呼び出していたら、最後に読み取られたキーシーケンスをリターンする。Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照のこと。シーケンス内のすべてのイベントが文字列として適当な文字なら文字列が値になる。Section 22.7 [Input Events], page 427 を参照のこと。

```
(this-command-keys)
;; これを評価するために C-u C-x C-e を使用すると
⇒ "^U^X^E"
```

`this-command-keys-vector` [Function]
`this-command-keys` と同様だが常にベクターでイベントをリターンするので、入力イベントを文字列内に格納する複雑さを処理する必要がない (Section 22.7.17 [Strings of Events], page 446 を参照)。

`clear-this-command-keys &optional keep-record` [Function]
 この関数は `this-command-keys` がリターンするイベントテーブルを空にする。`keep-record` が `nil` なら、その後に関数 `recent-keys` (Section 42.13.2 [Recording Input], page 1254 を参照) がリターンするレコードも空にする。これは特定のケースにおいてパスワードを読み取った後、次のコマンドの一部として不用意にパスワードがエコーされるのを防ぐために有用である。

`last-nonmenu-event` [Variable]
 この変数はキーシーケンス (マウスメニューからのイベントは勘定しない) の一部として読み取られた最後の入力イベントを保持する。
 この変数の 1 つの使い方は、`x-popup-menu` にたいしてどこにメニューをポップアップすべきか告げる場合である。これは内部的に `y-or-n-p` (Section 21.7 [Yes-or-No Queries], page 401 を参照) にも使用されている。

`last-command-event` [Variable]

この変数にはコマンドの一部としてコマンドループに読み取られた最後の入力イベントがセットされる。この変数は主に `self-insert-command` (どの文字が挿入されたか判断するため)、および `post-self-insert-hook` (挿入された文字にアクセスするため) の内部で使用されている (Section 33.5 [Commands for Insertion], page 864 を参照)。

```
last-command-event
;; これを評価するために C-u C-x C-eを使用すると
⇒ 5
```

`C-e`の ASCIIコードの 5 が値になる。

`last-event-frame` [Variable]

この変数は最後の入力イベントが送られたフレームを記録する。これは通常はそのイベントが生成されたときに選択されていたフレームだが、そのフレームの入力が他のフレームにリダイレクトされていたら、そのリダイレクトされていたフレームが値となる。Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照のこと。

最後のイベントがキーボードマクロに由来する場合、値は `macro`になる。

入力イベントには、その発生元となるどこかから送られてこなければなりません。それがキーボードマクロ、シグナル、あるいは ‘unread-command-events’ のときもありますが、通常はコンピューターに接続されたユーザーの制御する物理的な入力デバイスからでしょう。これらのデバイスは入力デバイス (*input device*) と呼ばれており、Emacs は入力イベントそれぞれを発生元である入力デバイスに関連付けています。これらのデバイスは入力デバイスそれぞれにたいして一意な名前によって識別されます。

使用された入力デバイスを正確に判別できる能力は、各システムの詳細に依存します。その情報が利用できなければ、Emacs はキーボードイベントの発生元を “Virtual core keyboard”、その他のイベントの発生元を “Virtual core pointer” のように報告します (これらは詳細なデバイス情報が不明なときに X サーバーが報告するデバイス名なので、すべてのプラットフォームでこれらの値をデバイス名として使用する)。

`last-event-device` [Variable]

この変数は最後に読み取られた入力イベントの発生元となる入力デバイス名を記録する。そのようなデバイスが存在しなければ `nil` (たとえば最後の入力イベントを `unread-command-events` から読み取ったときや、キーボードマクロが発生元のとき)。

X ウィンドウで XInput 拡張 (X Input Extension) が使用される際のデバイス名は X サーバーに接続された物理キーボード、ポインティングデバイス、タッチスクリーンそれぞれにたいして一意な文字列となる。それ以外の場合には “Virtual core pointer” が “Virtual core keyboard” という文字列のいずれかであり、それはそのイベントが (マウスのようなポインティングデバイス、あるいはキーボードのいずれによって生成されたかに依存する)。

`device-class frame name` [Function]

異なるさまざまなタイプのデバイスがあり、それらのデバイスは名前によって判別できる。この関数は `frame` で発生したイベントにたいして、デバイス `name` の正しいタイプを決定するために使用できる。

リターン値は以下のシンボル (“デバイスクラス”) のいずれか:

`core-keyboard`

コアキーボード (core keyboard)。そのデバイスがキーボードのようなデバイスだが、その他の特徴が不明なことを意味する。

core-pointer	コアキーボード (core pointer)。そのデバイスがポインティングデバイスのようなデバイスだが、その他の特徴が不明なことを意味する。
mouse	コンピューターマウス。
trackpoint	トラックポイントやジョイスティック (または同種のコントローラー)。
eraser	グラフィックタブレットのスタイラス (タッチペン) の反対側やスタンドアロンのイレイサー (消しゴム)。
pen	グラフィックタブレットのペン、スタイラス、または同種デバイスのペン先端。
puck	コンピュータのマウスのように見えるが、他の何かの面にたいする絶対座標を報告するデバイス。
power-button	電源ボタンやボリュームボタン (または同種のコントローラー)。
keyboard	コンピューターキーボード。
touchscreen	コンピュータータッチパッド。
pad	描画タブレットの周辺機器で一般的なセンシティブボタン (sensitive button)、リング (ring)、ストリップ (strip) のコレクション。
touchpad	タッチパッドのような二次的タッチデバイス。
piano	電子キーボードのような音楽器。
test	入力を報告するために XTEST 拡張が使用するデバイス。

22.6 コマンド後のポイントの調整

プロパティ `display` や `composition` をもつテキストや非表示のテキストシーケンスの間では、Emacs はポイント値を表示できません。したがってコマンドが終了した後にコマンドループにリターンした後にそのようなシーケンス中にポイントがある場合には、そのシーケンスを効果的に不可触にするために、コマンドループは通常ポイントをそのようなシーケンスの端へと移動します。

変数 `disable-point-adjustment` をセットすることにより、コマンドはこの機能を抑制できます:

`disable-point-adjustment` [Variable]

この変数が非 `nil` ならコマンドがコマンドループにリターンするとき、コマンドループはこれらのテキストプロパティをチェックせず、これらのプロパティをもつシーケンスの外にポイントを移動しない。

コマンドループは各コマンドを実行する前にこの変数を `nil` にセットするので、あるコマンドがこれをセットしても効果が適用されるのはそのコマンドにたいしてだけである。

`global-disable-point-adjustment` [Variable]

この変数を非 `nil` にセットするとシーケンス外にポイントを移動する、これらの機能は完全にオフになる。

22.7 入力イベント

Emacs コマンドループは入力イベント (*input events*) のシーケンスを読み取ります。入力イベントとはキーボードやマウスのアクティビティ、または Emacs に送られるシステムイベントを表します。キーボードアクティビティにたいするイベントは文字かシンボルです。それ以外のイベントは常にリストになります。このセクションでは入力イベントの表現と意味について詳細を説明します。

`eventp object` [Function]

この関数は `object` が入力イベントかイベント型なら非 `nil` をリターンする。

イベントまたはイベント型として非 `nil` の任意のシンボルが使用されるかもしれないことに注意。 `eventp` は Lisp コードによりイベントとして使用されることを意図したシンボルかどうかは区別できない。

22.7.1 キーボードイベント

キーボードから取得できる入力には 2 つの種類があります。それは通常のキーとファンクションキーです。通常のキーは文字に対応しており (修飾されているかもしれない)、それらが生成するイベントは Lisp 内では文字で表現されます。文字イベントのイベント型は文字自身 (整数) であり、何らかの修飾ビットがセットされているかもしれません。Section 22.7.14 [Classifying Events], page 441 を参照してください。

入力文字イベントは 0 から 524287 までの基本コード (*basic code*) に加えて、以下の修飾ビット (*modifier bits*) の一部、またはすべてによって構成されます:

- | | |
|---------|---|
| meta | 文字イベントコードのビット 2^{27} はメタキーが押下された状態で文字がタイプされたことを示す。 |
| control | 文字イベントコードのビット 2^{26} は非 ASCII コントロール文字を示す。
C-a のような非 ASCII コントロール文字は、自身が特別な基本コードをもつため、それらを示すために Emacs は特別なビットを必要としない。つまり C-a のコードは単なる 1 である。
しかし % のような非 ASCII とコントロールを組み合わせると取得される数値は % に 2^{26} を加えた値となる (端末が非 ASCII コントロール文字、すなわち 27 番目のビットがセットされた文字をサポートすると仮定する)。 |
| shift | 文字イベントコードのビット 2^{25} (26 番目のビット) はシフトキーが押下された状態で ASCII コントロール文字がタイプされたことを示す。
アルファベット文字にたいしては、基本コード自身が 大文字か小文字かを示す。数字と句読点文字にたいしてシフトキーは、異なる基本コードをもつ完全に違う文字を選択する。可能な限り ASCII 文字として保つために、Emacs はこれらの文字にたいしてビット 2^{25} を使用しない。
しかし ASCII は C-A と C-a を区別する方法を提供しないので、Emacs は C-A にたいしてビット 2^{25} を使用し、C-a には使用しない。 |
| hyper | 文字イベントコードのビット 2^{24} はハイパーキーが押下された状態で文字がタイプされたことを示す。 |
| super | 文字イベントコードのビット 2^{23} はスーパーキーが押下された状態で文字がタイプされたことを示す。 |
| alt | 文字イベントコードのビット 2^{22} はアルトキーが押下された状態で文字がタイプされたことを示す (ほとんどのキーボードで Alt とラベルされたキーは、実際にはアルトキーではなくメタキーとして扱われる)。 |

プログラム内での特定のビット数値の記述は避けるのが最善の方法です。文字の修飾ビットをテストするためには、関数 `event-modifiers` (Section 22.7.14 [Classifying Events], page 441 を参照) を使用してください。 `keymap-set` でキーバインディングを作成する際には、`'C-H-x'` (“control hyper x”) のような文字列を使ってこれらのイベントを指定できます (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照)。

22.7.2 ファンクションキー

ほとんどのキーボードにはファンクションキー (*function keys*) があります。これは名前や文字以外のシンボルをもつキーです。 Emacs Lisp ではファンクションキーはシンボルとして表現されます。そのシンボル名はファンクションキーのラベルの小文字です。たとえば F1 とラベルされたキーを押下すると、シンボル `f1` で表される入力イベントが生成されます。

ファンクションキーのイベント型はイベントシンボル自身です。 Section 22.7.14 [Classifying Events], page 441 を参照してください。

ファンクションキーにたいするシンボルの命名規約には、以下のような特別なケースがいくつかあります:

`backspace`、`tab`、`newline`、`return`、`delete`

これらのキーは、ほとんどのキーボードにおいて特別にキーをもつ、一般的な ASCII コントロール文字に対応する。

ASCII では `C-i` と `TAB` は同じ文字である。 端末がこれらを区別できるなら Emacs は前者を整数の 9、後者をシンボル `tab` で表現することによって Lisp プログラムにこれらの違いを伝える。

ほとんどの場合はこれらの 2 つを区別するのは役に立たない。そのため `local-function-key-map` (Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 を参照) は `tab` を 9 にマップするようセットアップされている。したがって文字コード 9 (文字 `C-i`) へのキーバインディングは `tab` にも適用される。このグループ内の他のシンボルも同様である。関数 `read-char` がこれらのイベントを文字に変換する場合も同様である。

ASCII では `BS` は実際は `C-h` である。しかし `backspace` は文字コード 8 (`BS`) ではなく、文字コード 127 (`DEL`) に変換される。ほとんどのユーザーにとってこれは好ましいだろう。

`left`、`up`、`right`、`down`

矢印カーソルキー

`kp-add`、`kp-decimal`、`kp-divide`、...

キーパッドのキー (標準的なキーボードにおいては右側にある)。

`kp-0`、`kp-1`、...

キーパッドの数字キー。

`kp-f1`、`kp-f2`、`kp-f3`、`kp-f4`

キーパッドの PF キー。

`kp-home`、`kp-left`、`kp-up`、`kp-right`、`kp-down`

キーパッドの矢印キー。 Emacs は通常これらを非キーパッドのキー `home`、`left`、... に変換する。

`kp-prior`、`kp-next`、`kp-end`、`kp-begin`、`kp-insert`、`kp-delete`

通常は他の箇所にあるキーと重複するキーパッド追加キー。 Emacs は通常これらと同じような名前の非キーパッドキーに変換する。

ファンクションキーにたいしても修飾キー ALT、CTRL、HYPER、META、SHIFT、SUPERを使用できます。シンボル名のプレフィクスとしてこれらを表します:

‘A-’	アルト修飾。
‘C-’	コントロール修飾。
‘H-’	ハイパー修飾。
‘M-’	メタ修飾。
‘S-’	シフト修飾。
‘s-’	スーパー修飾。

したがって META を押下した場合の F3 キーにたいするシンボルは M-f3 になります。複雑のプレフィクスを使用する場合には、アルファベット順の記述を推奨します。とはいえキーバインディングが修飾されたファンクションキーを探す際に引数の順序は関係ありません。

22.7.3 マウスイベント

Emacs は 4 つの種類のマウスイベントをサポートします。それはクリックイベント、ドラッグイベント、ボタндаウンイベント、モーションイベントです。すべてのマウスイベントはリストで表現されます。このリストの CAR はイベント型です。イベント型はどのマウスボタンが関与するのか、それにたいしてどの修飾キーが使用されたかを示します。イベント型によりダブル、あるいはトリプルでボタンが押されたかを区別することもできます (Section 22.7.7 [Repeat Events], page 433 を参照)。残りのリスト要素は位置と時間の情報を提供します。

キーの照合ではイベント型だけが問題になります。2 つのイベントが同じコマンドを実行するには同じイベント型が必要です。実行されるコマンドは interactive のコード ‘e’ を使用して、これらのイベントの完全な値にアクセスできます。Section 22.2.2 [Interactive Codes], page 415 を参照してください。

マウスイベントで開始されたキーシーケンスはカレントバッファではなく、マウスのあったウィンドウ内のバッファのキーマップを使用して読み取られます。これはウィンドウ内でクリックすることによりそのウィンドウやそのウィンドウのバッファが選択されることを意味しません。つまりそれは完全にそのキーシーケンスのコマンドバインディングの制御下にあるのです。

22.7.4 クリックイベント

ユーザーが同じ場所でマウスボタンを押してからリリース (release: 離す) すると、click イベントが生成されます。ウィンドウシステムがマウスホイールイベントを報告する方法に応じて、マウスホイールはマウスクリックかマウスホイールイベントを生成します。すべてのマウスイベントは同じフォーマットを共有します:

```
(event-type position click-count)
```

event-type これはマウスボタンが使用されたことを示す。これはシンボル mouse-1、mouse-2、... のうちのいずれかで、マウスボタンは左から右に番号が付される。マウスホイールイベントなら wheel-up や wheel-down かもしれない。

ファンクションキーにたいして行うのと同様にアルト、コントロール、ハイパー、メタ、シフト、スーパーの修飾にたいしてプレフィクス ‘A-’、‘C-’、‘H-’、‘M-’、‘S-’、‘s-’ も使用できる。

このシンボルはイベントのイベント型としての役割りももつ。イベントのキーバインディングはこれらの型により示される。したがって mouse-1 にたいするキーバインディング

が存在すれば、そのバインディングは *event-type* が *mouse-1* であるようなすべてのイベントに適用されるだろう。

position これはマウスイベントがどこで発生したかを表すマウス位置リスト (*mouse position list*) である。詳細は以下を参照のこと。

click-count

これは同じマウスボタンを素早く繰り返し押下したときの回数、あるいはホイールを繰り返し回した回数である。Section 22.7.7 [Repeat Events], page 433 を参照のこと。

マウスイベントの *position* スロット内にあるマウス位置リストの内容にアクセスするためには、一般的には Section 22.7.15 [Accessing Mouse], page 443 に記述された関数を使用すべきです。

このリストの明示的なフォーマットはどこでイベントが発生したかに依存します。テキストエリア、モードライン、ヘッダーライン、タブライン、フリッジ、マージンエリアでのクリックにたいしてマウス位置リストは以下のフォーマットをもちます

```
(window pos-or-area (x . y) timestamp
  object text-pos (col . row)
  image (dx . dy) (width . height))
```

以下はこれらのリスト要素がもつ意味です:

window マウスイベントが発生したウィンドウ。

pos-or-area

テキストエリア内でクリックされた文字のバッファー位置。またはテキストエリア外がクリックされたなら、イベントが発生したウィンドウエリア。これはシンボル *mode-line*、*header-line*、*tab-line*、*vertical-line*、*left-margin*、*right-margin*、*left-fringe*、*right-fringe*のいずれか。

特別なケースの1つとして *pos-or-area* が単なるシンボルではなく、(上記シンボルのいずれか1つの) シンボルを含むリストのような場合がある。これは Emacs により登録されたイベントにたいする、イマジナリープレフィクスキー (*imaginary prefix key*) の後に発生する。Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照のこと。

x, y イベントの相対ピクセル座標 (*relative pixel coordinates*)。あるウィンドウのテキストエリア内でのイベントにたいする座標原点 (0 . 0) は、テキストエリアの左上隅となる。Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照のこと。モードライン、ヘッダーラインやタブライン内でのイベントにたいする座標原点は、そのウィンドウ自身の左上隅となる。フリッジ、マージン、垂直ボーダー (*vertical border*) では *x* は有意なデータをもたない。フリッジ、マージンでは *y* はヘッダーラインの最下端からの相対位置である。すべてのケースにおいて *x* と *y* の座標はそれぞれ右方向と下方向で増加する。

timestamp

そのイベントが発生した時刻をシステム依存の初期時刻 (*initial time*) からの経過ミリ秒で表す整数。

object *nil* (バッファーテキスト上でイベントが発生したことを意味する)、イベント箇所にテキストプロパティやオーバーレイがあれば (*string . string-pos*) という形式のコンセル。

string クリックされた文字列。すべてのテキストプロパティを含む。

string-pos クリックが発生した文字列内の位置。

- text-pos* マージンエリアやフリンジにたいするクリックでは、そのウィンドウ内の対応する行内の最初の可視な文字のバッファ位置となる。モードライン、ヘッダーラインやタブラインにたいするクリックでは `nil`。他のイベントにたいしてはクリックされたバッファのクリックされた最寄りの位置となる。
- col, row* これらは *x*、*y* の位置にあるグリフ (glyph) の実際の行と列の座標数値である。行 *x* がその行の実際のテキストの最後の列を超えるなら、*col* はデフォルトの文字幅をもつ仮想的な追加列数を加えた値が報告される。そのウィンドウがヘッダーラインをもてば行 0 はヘッダーライン、タブラインももてば行 1 はタブラインとなり、それ以外ならテキストエリアの上端ラインが行 0 となる。ウィンドウのテキストエリアのクリックにたいしては、テキストエリアの左端列が列 0 となり、モードラインまたはヘッダーラインのクリックにたいしてはそのラインの左端が列 0 となる。フリンジまたは垂直ボーダーのクリックにたいしては、これらは有意なデータをもたない。マージンのクリックにたいしては、*col* はマージンエリアの左端、*row* はマージンエリアの上端から測られる。
- image* クリック箇所にイメージがあれば `find-image` がリターンするようなイメージオブジェクト (Section 41.17.8 [Defining Images], page 1190 を参照)、それ以外は `nil`。
- dx, dy* クリック位置からもっとも近い *object* のグリフ左上隅からクリック位置への相対オフセット (ピクセル)。関係のある *object* はバッファ、文字列、またはイメージ (上記参照)。*object* が `nil` か文字列なら、クリックされた文字グリフの左上隅からの相対座標。テキストモードのフレームではすべてのグリフのピクセルサイズは正確に 1x1 とみなされるので、*object* が `nil` ならオフセットは常に 0 になることに注意。
- width, height* クリックがバッファテキスト、あるいはオーバーレイ文字列やディスプレイ文字列の文字上の場合には、その文字のグリフのピクセル単位での幅と高さ。それ以外の場合にはクリックされた *object* のサイズ。
- スクロールバーへのクリックにたいして、*position* は以下の形式をもちます:
- ```
(window area (portion . whole) timestamp part)
```
- window* スクロールバーがクリックされたウィンドウ。
- area* これはシンボル `vertical-scroll-bar` である。
- portion* スクロールバーの上端からクリック位置までのピクセル数。GTK+ を含むいくつかのツールキットでは、Emacs がこれらのデータを抽出できないので値は常に 0。
- whole* スクロールバーの全長のピクセル数。GTK+ を含むいくつかのツールキットでは、Emacs がこれらのデータを抽出できないので値は常に 0。
- timestamp* イベントが発生したミリ秒時刻。GTK+ を含むいくつかのツールキットでは、Emacs がこれらのデータを抽出できないので値は常に 0。
- part* クリックが発生したスクロールバー部分。これはシンボル `handle` (スクロールバーのハンドル)、`above-handle` (ハンドルの上側エリア)、`below-handle` (ハンドルの下側エリア)、`up` (スクロールバー端の上矢印)、`down` (スクロールバー端の下矢印) のいずれか。

フレームのインターナルボーダー (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照)、フレームのツールバー (Section 23.18.6 [Tool Bar], page 503 を参照) やタブバーにたいするクリックでは *position* は以下の形式をもちます:

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    | <code>(frame part (X . Y) timestamp)</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <code>frame</code> | インターナルボーダー、ツールバー、またはタブバーがクリックされたフレーム。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <code>part</code>  | クリックされたフレームの部分。以下のいずれか:<br><code>tool-bar</code> フレームにはツールバーがあり、イベントはツールバー領域。<br><code>tab-bar</code> フレームにはタブバーがあり、イベントはタブバー領域。<br><code>left-edge</code><br><code>top-edge</code><br><code>right-edge</code><br><code>bottom-edge</code><br>対応するボーダーの直近のコーナーから少なくとも 1 正規文字の範囲内がクリックされた。<br><code>top-left-corner</code><br><code>top-right-corner</code><br><code>bottom-right-corner</code><br><code>bottom-left-corner</code><br>インターナルボーダーの対応するコーナーがクリックされた。<br><code>nil</code> フレームにインターナルボーダーがなく、イベントがツールバーやタブバー上ではない。これは通常はテキストモードフレームで発生する。これは非 <code>nil</code> 値にセットされた <code>drag-internal-border</code> パラメーター (Section 30.4.3.7 [Mouse Dragging Parameters], page 794 を参照) をもたない GUI フレームのインターナルボーダーでも発生し得る。 |

### 22.7.5 ドラッグイベント

Emacs では特別なことをしなくてもドラッグイベントを取得できます。ドラッグイベント (*drag event*) はユーザーがマウスボタンを押下して、ボタンをリリースする前にマウスを異なる文字位置に移動すると毎回発生します。すべてのマウスイベントと同じように、ドラッグイベントは Lisp ではリストで表現されます。このリストは以下のように開始マウス位置と最終位置を両方を記録します:

```
(event-type
 (window1 START-POSITION)
 (window2 END-POSITION))
```

ドラッグイベントにたいしては、シンボル *event-type* の名前にプレフィクス `'drag-` が含まれます。たとえばボタン 2 を押下したままマウスをドラッグすると `drag-mouse-2` イベントが生成されます。このイベントの 2 目と 3 目の要素は、マウス位置リスト (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) としてドラッグの開始と終了の位置を与えます。任意のマウスイベントの 2 目の要素に同じ方法でアクセスできます。しかしドラッグイベントは最初に選択されていたフレームの境界外で終了するかもしれません。この場合のには 3 目の要素の位置リストに、ウィンドウのかわりにそのフレームが含まれます。

`'drag-` プレフィクスは、その後には `'C-` や `'M-` のような修飾キープレフィクスが続きます。

`read-key-sequence` がキーバインディングをもたず、対応するクリックイベントにキーバインディングがあるようなドラッグイベントを受け取ると、この関数はそのドラッグイベントをドラッグ開始位置でのクリックイベントに変更します。これはもし望まなければクリックイベントとドラッグイベントを区別する必要がないことを意味します。

### 22.7.6 ボタンダウンイベント

クリックイベントとドラッグイベントは、ユーザーがマウスボタンをリリースしたときに発生します。ボタンがリリースされるまでクリックとドラッグを区別することはできないので、リリース前にイベントが発生することはありません。

ボタンが押下されたらすぐに何か処理したいなら、ボタンダウン (*button-down*) イベントを処理する必要があります<sup>2</sup>。これらは *event-type* のシンボル名に 'down-' が含まれることを除き、クリックイベントとまったく同じようなリストにより表現されます。'down-' プレフィックスの後には 'C-' や 'M-' のような修飾キープレフィックスが続きます。

関数 *read-key-sequence* はコマンドバインディングをもたないボタンダウンイベントを無視します。したがって Emacs コマンドループもこれらを無視します。これはボタンダウンイベントで何かしたい場合以外は、ボタンダウンイベントの定義について配慮する必要がないことを意味します。ボタンダウンイベントを定義する通常理由は、ボタンがリリースされるまで (モーションイベントを読み取ることにより) マウスモーションを追跡できるからです。Section 22.7.8 [Motion Events], page 434 を参照してください。

### 22.7.7 リpeatイベント

マウスを移動せずに同じマウスボタンを素早く 2 回以上連続して押下すると、Emacs は 2 回目とそれ以降の押下にたいして特別なリpeat (*repeat*) マウスイベントを生成します。

もっとも一般的なりpeatイベントはダブルクリック (*double-click*) イベントです。Emacs はボタンを 2 回クリックしたときにダブルクリックイベントを生成します。このイベントは、(すべてのクリックイベントが通常そうであるように) ボタンをリリースしたときに発生します。

ダブルクリックイベントのイベント型にはプレフィックス 'double-' が含まれます。したがって *meta* を押しながら 2 つ目のマウスボタンをダブルクリックすると、Lisp プログラムには *M-double-mouse-2* が渡されます。ダブルクリックイベントがバインディングをもたなければ、対応する通常のクリックイベントのバインディングが実行に使用されます。したがって実際に望んだ場合でなければダブルクリック機能に注意を払う必要はありません。

ユーザーがダブルクリックを行うとき、Emacs はまず通常のクリックイベントを生成して、その後ダブルクリックイベントを生成します。したがってダブルクリックイベントのコマンドバインディングは、すでにシングルクリックイベントが実行された想定でデザインしなければなりません。つまりシングルクリックの結果から開始して、ダブルクリックの望むべき結果を生成しなければならないのです。

これはダブルクリックの意味合いが、シングルクリックの意味合いの何らかにもとづいて構築される場合は便利です。これはダブルクリックにたいするユーザーインターフェイスにおける推奨されるデザインプラクティスです。

ボタンをクリックした後もう一度ボタンを押下して、そのままマウスの移動を開始すると、最終的にボタンをリリースしたときダブルドラッグ (*double-drag*) イベントが取得されます。このイベント型には単なる 'drag' のかわりに 'double-drag' が含まれます。ダブルドラッグイベントがバインディングをもたなければ、それがあたかも通常のドラッグイベントだったかのように Emacs はかわりのバインディングを探します。

<sup>2</sup> ボタンダウンはドラッグの保守的なアンチテーゼです。

訳注: 原文は "Button-down is the conservative antithesis of drag."

ちなみに IT 用語で使用される前は "button-down" はボタンダウンシャツを表すとともに「保守的、堅苦しい」という意味もあり、一方の "drag" は IT 用語として使用される前から「引っ張る、引きずる」という意味で用いられてきましたが「本来は異性が着る洋服」という意味もあります。

ダブルクリックやダブルドラッグイベントの前に、Emacs はユーザーが 2 回目にボタンを押したタイミングでダブルダウン (*double-down*) イベントを生成します。このイベント型には単なる ‘down’ のかわりに ‘double-down’ が含まれます。ダブルダウンイベントがバインディングをもたなければ、それがあたかも通常のボタンダウンイベントだったかのように Emacs はかわりのバインディングを探します。どちらの方法でもバインディングが見つからなければダブルダウンイベントは無視されます。

要約するとボタンをクリックしてすぐにまた押したとき、Emacs は 1 回目のクリックにたいしてダウンイベントとクリックイベントを生成して、2 回目に再度ボタンを押したときにダブルダウンイベント、そして最後にダブルクリックまたはダブルドラッグイベントを生成します。

ボタンを 2 回クリックした後にもう一度押したとき、それらすべてが素早く連続で行われたら、Emacs はトリプルダウン (*triple-down*) イベントと、その後続のトリプルクリック (*triple-click*) かトリプルドラッグ (*triple-drag*) イベントを生成します。これらイベントのイベント型には ‘double’ のかわりに ‘triple’ が含まれます。トリプルイベントがバインディングをもたなければ Emacs は対応するダブルイベントに使用されるであろうバインディングを使用します。

ボタンを 3 回以上クリックした後に再度ボタンを押すと、3 回を超えた押下にたいするイベントはすべてトリプルイベントになります。Emacs はクワドルプル (*quadruple*: 4 連)、クインティプル (*quintuple*: 5 連)、... 等のイベントにたいして個別のイベント型をもちません。しかしボタンが何回押下されたかを正確に調べるためにイベントリストを調べることができます。

`event-click-count event` [Function]  
この関数は `event` を誘因した連続するボタン押下の回数をリターンする。`event` がダブルダウン、ダブルクリック、ダブルドラッグなら値は 2 である。`event` がトリプルイベントなら値は 3 以上になる。`event` が (リピートイベントではない) 通常のマウスイベントなら値は 1。

`double-click-fuzz` [User Option]  
リピートイベントを生成するためには、ほぼ同じスクリーン位置で連続でマウスボタンを押下しなければならない。`double-click-fuzz` の値はダブルクリックを生成するために連続する 2 回のクリック間で、マウスが移動 (水平と垂直) するかもしれない最大ピクセル数を指定する。この変数はドラッグとみなされるマウスモーションの閾値でもある。

`double-click-time` [User Option]  
リピートイベントを生成するためには、連続するボタン押下のミリ秒間隔が `double-click-time` の値より小さくなければならない。`double-click-time` を `nil` にセットすると複数回クリック検知が完全に無効になる。`t` にセットすると時間制限が取り除かれる。その場合は Emacs は位置だけで複数回のクリックを検知する。

### 22.7.8 モーションイベント

Emacs は、ボタンアクティビティが何もないマウスのモーション (*motion*: 動き) を記述するマウスモーション (*mouse motion*) イベントを生成するときがあります。マウスモーションイベントは以下のようなリストによって表現されます:

(`mouse-movement POSITION`)

`position` はマウスカーソルのカレント位置を指定するマウス位置リスト (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) です。ドラッグイベントの終了位置のように、この位置リストは最初に選択されていた境界外の位置を表すかもしれず、その場合にはそのフレーム内のその位置のウィンドウが含まれます。

マクロ `track-mouse` は、ボタン内でのモーションイベントの生成を有効にします。`track-mouse` の `body` の外側では、Emacs はマウスの単なるモーションにたいするイベントは生成せず、これらのイベントは発生しません。Section 30.15 [Mouse Tracking], page 815 を参照してください。

`mouse-fine-grained-tracking` [Variable]  
 非 `nil` ならたとえ非常に小さい移動でもマウスモーションイベントを生成する。それ以外ならテキスト内の同一グリフをマウスカーソルがポイントし続けるかぎりモーションイベントは生成されない。

### 22.7.9 タッチスクリーンのイベント

一部のウィンドウシステムではユーザーがスクリーンにタッチしたり、タッチしながら指を動かすことで反応する入力デバイスがサポートされています。Emacs はこれらのタッチスクリーンと呼ばれる入力デバイスが生成したイベントをタッチスクリーンイベント (*touchscreen event*) として報告します。

タッチスクリーンが生成した個々のイベントのほとんどは、他のイベントのより大きなシーケンスの一部としての意味しかもっていません。たとえばタッチスクリーンをタップするという単純な操作はユーザーがタッチスクリーンに指を置いて離すという操作、ディスプレイをスクロールためのスワイプはタッチスクリーンに指を置いて何度も上 (下) に動かしてから指を離すという操作を引き起こすのです。

タップやスクロールにたいしては一本の指で構成される単純なモデルで十分ですが、より複雑なジェスチャーには複数の指を追跡するためのサポートが要求されまづ。指が複数の場合には、それぞれの指の位置はタッチポイント (*touch point*) によって表されることになります。たとえば“ズームするためのピンチアウト”というジェスチャーは、ユーザーが指を 2 本置いて、それらの指を別個に反対方向へ動かすことから構成されます。ここでこれら 2 本の指による個別のポイント位置の間の距離によってディスプレイのズーム量、これらの位置を結ぶ想像上の線の中央位置によってズーム後にどこにディスプレイをパンする (振る) かが決まります。

下記の低レベルなタッチスクリーンイベントを使って、上述したタッチシーケンスすべてを実装できます。これらのイベントでは、ポイントはそれぞれポイントを識別する任意の番号、およびイベント発生時の指の位置を指定するマウス位置リスト (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) のコンスセルによって表現されます。

(`touchscreen-begin point`)

これはユーザーがタッチスクリーンにたいして指を押すことで *point* が作成されたときに送信されるイベント。

(`touchscreen-update points`)

これはタッチスクリーン上のポイントの位置が変更されたときに送信されるイベント。*points* はカレントでタッチスクリーン上にあるタッチポイントの最新位置を含んだタッチポイントのリスト。

(`touchscreen-end point`)

これは他のプログラムにより奪われたりユーザーがタッチスクリーンから指を離れたことによって *point* がディスプレイ上に存在しなくなった際に送信されるイベント。

### 22.7.10 フォーカスイベント

ウィンドウシステムはユーザーにたいしてどのウィンドウがキーボード入力を受け取るか制御するための一般的な方法を提供します。このウィンドウ選択はフォーカス (*focus*) と呼ばれます。Emacs のフレームを切り替えるためにユーザーが何かを行うと、それはフォーカスイベント (*focus event*) を生成します。フォーカスイベントの通常の見方はグローバルキーマップ内にあり、ユーザーが期待するように Emacs で新たなフレームを選択するためのものです。Section 30.10 [Input Focus], page 805 ではフォーカスイベントに関連するフックも説明しています。

フォーカスイベントは以下のように Lisp のリストで表現されます:

```
(switch-frame new-frame)
```

ここで *new-frame* は切り替え先のフレームです。

X ウィンドウマネージャーには、あるウィンドウにマウスを移動するだけで、そこにフォーカスされるようにセットアップするものがいくつかあります。通常は他の種類の入力到着するまで、Lisp プログラムがフォーカスの変更を知る必要はありません。Emacs はユーザーが新たなフレーム内で実際にキーボードのキーをタイプするかマウスボタンを押下したときしか、フォーカスイベントを生成しません。つまりフレーム間でマウスを移動させても、フォーカスイベントは生成されません。

キーシーケンスの途中におけるフォーカスイベントは、そのシーケンスを誤ったものにするかもしれません。そのため Emacs は決してキーシーケンスの途中でフォーカスイベントを生成しません。ユーザーがキーシーケンスの途中 (つまりプレフィクス引数の後) でフォーカスを変更すると、複数イベントキーシーケンスの前か後にフォーカスイベントが到着するように、Emacs はフォーカスイベントを記録しておきます。

### 22.7.11 Xwidget イベント

Xwidgets は自身の状態によって Lisp プログラムを更新するためにイベントを送信することができます。(Section 41.19 [Xwidgets], page 1198 を参照)。これらのイベントは *xwidget-events* という、変更の性質を説明するさまざまなデータを含んだイベントに置き換えられます。

`(xwidget-event kind xwidget arg)`

これは *xwidget* である種の更新が発生した際は常に送信されるイベント。更新には複数の種類があり、それらは *kind* によって識別される。

これは *xwidget* にたいする *xwidget* イベントを受信した際は常に呼び出されるようなコールバック (callback) を *xwidget* に追加することによって処理する必要があるスペシャルイベントである (Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照)。

コールバックは引数として *xwidget* と *kind* を受け取る関数であること。コールバックは *widget* のプロパティリストの *callback* をセットすることによって追加できる。

`load-changed`

これは *xwidget* がページローディングプロセスの特定のポイントに達したことを示す *xwidget* イベント。 *arg* にはこれらのイベントが送信される際には、*widget* の状態が更に記述された文字列が含まれる。

`'load-started'`

これはその *widget* がページローディング操作を開始したことを意味する。

`'load-finished'`

これは *xwidget* が前に処理していたページローディング操作が何であれ処理が終了したことを意味する。

`'load-redirected'`

これは *xwidget* がページローディング操作中にリダイレクトに遭遇して、それをフォローしたことを意味する。

`'load-committed'`

これは *xwidget* がページローディング操作中に与えられた URL にコミット (つまりその URL がカレントのページローディング操作中にレンダリングする最終 URL) したことを意味する。

**download-callback**

このイベントはある種のダウンロードが完了したことを示す。

上記イベントでは *arg* の後に引数があるかもしれない。その引数自体はダウンロードしたファイルを取得した URL を示す。*arg* の後の 1 つ目の引数はそのダウンロードの MIME タイプ (文字列) を示し、2 つ目の引数はダウンロードしたファイルの完全なファイル名が含まれる。

**download-started**

このイベントはダウンロードが開始したことを示す。これらのイベントにおいて、*arg* にはカレントでダウンロードされるファイルの URL が含まれる。

**javascript-callback**

このイベントには JavaScript のコールバックデータが含まれる。これらのイベントは *xwidget-webkit-execute-script* によって内部的に使用される。

**(xwidget-display-event *xwidget* *source*)**

このイベントは *xwidget* が他の *xwidget* の表示をリクエストした際は常に送信される。*xwidget* は表示されることになる *xwidget*、*source* は *xwidget* の表示を要求した *xwidget*。

これはコールバックを通じて処理を要するスペシャルイベントでもある。そのようなコールバックは引数として *xwidget* と *source* を受け取る関数であり、*source* のプロパティリストの *display-callback* にセットして追加できる。

*xwidget* のバッファは一時バッファにセットされる。*widget* 表示の際には、*set-xwidget-buffer* (Section 41.19 [Xwidgets], page 1198 を参照) を使用してバッファを *xwidget* が表示されるバッファに置き換えるよう注意すること。

**22.7.12 その他のシステムイベント**

他にもシステム内での出来事を表現するイベント型がいくつかあります。

**(delete-frame (*frame*))**

このイベントの種類はユーザーがウィンドウマネージャーに特定のウィンドウを削除するコマンドを与えたことを示し、Emacs のフレームにたいして発生する。

フレーム削除 (*delete-frame*) イベントの標準的な定義では *frame* が削除される。

**(iconify-frame (*frame*))**

このイベントの種類はウィンドウマネージャーを使用してユーザーが *frame* をアイコン化したことを示す。標準的な定義は *ignore*。これはそのフレームがすでにアイコン化されているので、Emacs が行う必要のことは何もないからである。このイベント型の目的は、望むならこのようなイベントの追跡を可能にしておくためである。

**(make-frame-visible (*frame*))**

このイベントの種類はウィンドウマネージャーを使用してユーザーが *frame* を非アイコン化したことを示す。標準的な定義は *ignore*。これは、そのフレームがすでに可視化されているので、Emacs が行う必要のことは何もないからである。

**(touch-end (*position*))**

この種のイベントはユーザーの指がマウスホイールやタッチパッドから離れたことを示す。マウス位置リストの *position* 要素 (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) は、マウスホイールから指が離れた際のマウスカーソルの位置を指定する。



(wheel-up position clicks lines pixel-delta)

(wheel-down position clicks lines pixel-delta)

この種類のイベントはマウスホイールを動かすことによって発生する。*position*要素はそのイベント発生時のマウスカーソル位置を指定するマウス位置リスト (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照)。

*clicks*が与えられた場合には、ホイールが連続して素早く動いた回数を示す。Section 22.7.7 [Repeat Events], page 433 を参照のこと。*lines*が与えられて、それが *nil* でなければ、それはスクロールされるべきスクリーン行の行数である。*pixel-delta* が与えられた場合には、それが  $(x . y)$  という形式のコンセルであれば、*x* と *y* はそれぞれの軸方向にたいしてスクロールされたピクセル数、いわゆるピクセル単位デルタ (*pixelwise delta*) である。

これらのピクセル単位デルタ *x* と *y* を用いれば、マウスホイールがピクセル解像度で実際にどれだけ動いたかを判断できる。たとえばピクセル単位デルタを使うことによって、ユーザーが回したマウスホイールとまったく同じようにディスプレイをスクロールできるだろう。

この種類のイベントはある種のシステムでのみ発生する。いくつかのシステムでは、かわりに *mouse-4* と *mouse-5* が使用される。可搬性のあるコードとするためには、マウスホイールにたいしてどのイベント型が期待されるかを決定するために、*mwheel.el* 内で定義されている変数 *mouse-wheel-up-event*、*mouse-wheel-up-alternate-event*、*mouse-wheel-down-event*、*mouse-wheel-down-alternate-event* を使用すること。

同様に *mouse-wheel-left-event* と *mouse-wheel-right-event* を生成できる一部のマウスでは、*mouse-wheel-tilt-scroll* が非 *mouse-wheel-tilt-scroll* ならこれらをスクロールに使用できる。ただしこれらのスクロールイベントと同時に別のイベントをも生成するマウスもいくつかあり、邪魔をするかもしれない。この問題を解決するにはこれらのイベントにたいするバインドを削除する方法が一般的である (たとえば *mouse-6* や *mouse-7* 等を削除するがバインドはハードウェアとオペレーティングシステムに大きく依存する)。

(pinch position dx dy scale angle)

この種のイベントはタッチパッドに指を2本置いてそれらを互いに近づけたり離したりする、“ピンチ (pinch)” というジェスチャーをユーザーが行った際に生成される。*position* はイベント発生時のマウスポインターの位置を提供するマウス位置リスト (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照)、*dx* は同一シーケンス内の最後のイベントから2本の指の間の水平距離の変分、*dy* は同じく垂直距離の変分、*scale* はこのシーケンス開始時の2本の指の間の距離とカレント距離の比率、*angle* はこのイベントで指と指をつなぐ線分方向と同一シーケンスの最後のイベントにおける同線分方向との間の角度差 (degree) である。

ピンチイベントが送信されるのはピンチシーケンスの開始かその間だけであり、ユーザーがタッチパッド置いた2本の指をピンチではなく回転 (*rotate*) させるように動かすジェスチャーは報告されない。

*position* の後の引数はすべて浮動小数点数。

これはユーザーがタッチパッドに2本の指を置いたときが開始、指を離れたときに終了するイベントであり、通常はあるシーケンスの一部として送信される。先頭のイベントでは *dx*、*dy*、*angle* は 0.0 になる。後続するイベントではこのイベント構造のこれらのメンバーにたいしては非 0 値が報告されるだろう。

$dx$ と $dy$ は1.0がそれぞれタッチパッドの幅と高さに相当するような想像上の相対的単位として報告される。これらは通常はジェスチャーの下にあるイメージやウィンドウ等のオブジェクトサイズに相対的なものと解釈される。

(preedit-text *arg*)

これは何が挿入されるかをユーザーに示すために、システムのインプットメソッドが Emacs に何らかのテキストを表示するよう伝える際に送信されるイベント。*arg*の内容は使用中のウィンドウシステムに依存する。

X では *arg* はカーソルの向こうに配置するテキストを記述する文字列。nil なら前に表示していたすべてのテキストの削除を意味する。

PGTK フレーム (Chapter 30 [Frames], page 767 を参照) では、*arg* はカラーとアンダーラインの属性に関する情報をもつ文字列リスト。以下の形式をもつ:

```
((string1
 (ul . underline-color)
 (bg . background-color)
 (fg . foreground-color))
 (string2
 (ul . underline-color)
 (bg . background-color)
 (fg . foreground-color))
 ...
)
```

文字列に関するテキストを残してカラーの情報は省略可。*underline-color* が t ならテキストのアンダーラインがデフォルトのアンダーラインカラーになること、文字列ならそのカラー名によってアンダーラインが描画されることを意味する。

これは通常ならユーザーがコマンドにバインドするべきではないスペシャルイベントである (Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照)。Emacs は通常はこのイベントを受信すると、ポインター背後にあるオーバーレイにイベントに含まれるテキストを表示する。

(drag-n-drop *position files*)

この種類のイベントは Emacs 外部アプリケーション内でファイルグループが選択されて、それが Emacs フレーム内にドラッグアンドドロップされたときに発生する。

要素 *position* は、そのイベント位置を記述しマウスクリックイベントで使用されるフォーマット (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) と同じ。要素 *files* はドラッグアンドドロップされたファイル名のリスト。通常はそれらのファイルを visit することによってこのイベントは処理される。

この種類のイベントは現在のところある種のシステムでのみ生成される。

help-echo

この種類のイベントは、テキストプロパティ help-echo をもつバッファテキスト部分上にマウスポインターが移動したときに生成される。生成されるイベントは以下の形式をもつ:

```
(help-echo frame help window object pos)
```

イベントパラメーターの正確な意味とヘルプテキストを表示するためにこれらのパラメーターを使用する方法は、[Text help-echo], page 905 で説明されている。

sigusr1

sigusr2

これらのイベントは Emacs プロセスがシグナル SIGUSR1 や SIGUSR2 を受け取ったときに生成される。シグナルは追加情報を運搬しないので追加データは含まれない。これらのシグナルはデバッグに有用 (Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照)。ユーザーシグナルを catch するためには、`special-event-map` (Section 23.9 [Controlling Active Maps], page 476 を参照) 内で対応するイベントにバインドする。そのコマンドは引数なしで呼び出され、`last-input-event` 内の特定のシグナルイベントが利用できる (Section 22.8.6 [Event Input Misc], page 454 を参照)。たとえば:

```
(defun sigusr-handler ()
 (interactive)
 (message "Caught signal %S" last-input-event))

(keymap-set special-event-map "<sigusr1>" 'sigusr-handler)
```

シグナルハンドラーをテストするために、自身で Emacs にシグナルを送信できる:

```
(signal-process (emacs-pid) 'sigusr1)
```

language-change

この種類のイベントは MS-Windows 上で入力言語が変更されたときに生成される。これは通常はキーボードキーが異なる言語の文字で Emacs に送られることを意味する。生成されるイベントは以下の形式をもつ:

```
(language-change frame codepage language-id)
```

ここで `frame` は言語が変更されたときカレントだったフレーム、`codepage` は新たなコードページ番号 (codepage number)、`language-id` は新たな入力言語の数値 ID である。`codepage` に対応するコーディングシステム (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照) は、`cpcodepage` か `windows-codepage`。`language-id` を文字列に変更する (たとえば `set-language-environment` のようなさまざまな言語依存機能にたいしこれを使用する) には、以下のように `w32-get-locale-info` 関数を使用する:

```
;; 英語にたいする "ENU" のような言語の省略形を取得する
(w32-get-locale-info language-id)
;; "English (United States)" のような
;; その言語の完全な英語名を取得する
(w32-get-locale-info language-id 4097)
;; その言語の完全なローカライズ名を取得する
(w32-get-locale-info language-id t)
```

end-session

このイベントは MS-Windows においてユーザーがインタラクティブなセッションを終了したとき、またはシステムがシャットダウンすることをオペレーティングシステムが Emacs に知らせる際に生成される。このイベントの標準的な定義では、秩序に則って Emacs をシャットダウンできるように `kill-emacs` コマンドを呼び出す (Section 42.2.1 [Killing Emacs], page 1231 を参照)。未保存の変更が存在する場合には、ユーザーが後で未保存の変更をリストアするセッションの再起動に使用できる `auto-save` ファイルを生成する (Section 27.2 [Auto-Saving], page 648 を参照)。

キーシーケンスの途中、つまりプレフィクスキーの後にこれらのイベントの 1 つが到着すると、複数イベントキー内ではなくその前か後にそのイベントが到着するように Emacs はそのイベントを記録する。

いくつかの `delete-frame` のようなスペシャルイベントは、デフォルトでは Emacs コマンドを呼び出します (他のイベントはバインドされない)。`special-event-map` を通じて、あるスペシャルイベントがコマンドを呼び出すようにすることができます。このマップでファンクションキーにバイ

ンドしたコマンドは、`last-input-event`内でそれが呼び出された完全なイベントを調べることができます。Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照してください。

### 22.7.13 イベントの例

ユーザーが同じ場所でマウス左ボタンを押して離すと、それは以下のようなイベントシーケンスを生成します:

```
(down-mouse-1 (#<window 18 on NEWS> 2613 (0 . 38) -864320))
(mouse-1 (#<window 18 on NEWS> 2613 (0 . 38) -864180))
```

コントロールキーを押したままユーザーがマウス第 2 ボタンを押してマウスをある行から次の行へドラッグすると、以下のような 2 つのイベントが生成されます:

```
(C-down-mouse-2 (#<window 18 on NEWS> 3440 (0 . 27) -731219))
(C-drag-mouse-2 (#<window 18 on NEWS> 3440 (0 . 27) -731219)
 (#<window 18 on NEWS> 3510 (0 . 28) -729648))
```

メタキーとシフトキーを押したままユーザーがそのウィンドウのモードライン上でマウス第 2 ボタンを押して他ウィンドウへマウスをドラッグすると、以下のようなイベントのペアが生成されます:

```
(M-S-down-mouse-2 (#<window 18 on NEWS> mode-line (33 . 31) -457844))
(M-S-drag-mouse-2 (#<window 18 on NEWS> mode-line (33 . 31) -457844)
 (#<window 20 on carlton-sanskrit.tex> 161 (33 . 3)
 -453816))
```

全画面表示されていないフレームに入力フォーカスがあってユーザーがマウスをそのフレームのスクロール外へマウスを移動すると、マクロ `track-mouse`内では以下のようなイベントが生成されます:

```
(mouse-movement (#<frame *ielm* 0x102849a30> nil (563 . 205) 532301936))
```

SIGUSR1 シグナルを処理するためにはインタラクティブ関数を定義して、それを `signal usr1` イベントシーケンスにバインドします:

```
(defun usr1-handler ()
 (interactive)
 (message "Got USR1 signal"))
(keymap-global-set "<signal> <usr1>" 'usr1-handler)
```

### 22.7.14 イベントの分類

すべてのイベントはイベント型 (*event type*) をもっています。イベント型はキーバインディング目的でイベントをクラス分けします。キーボードイベントにたいするイベント型はイベント値と等しく、したがって文字のイベント型は文字、ファンクションキーシンボルのイベント型はそのシンボル自身になります。リストであるようなイベントのイベント型は、そのリストの `CAR` 内のシンボルです。したがってイベント型は常にシンボルか文字です。

同じ型の 2 つのイベントはキーバインディングに関する限りは同じものです。したがってそれらは常に同じコマンドを実行します。これらが同じことを行う必要があるという意味ではありませんが、イベント全体を調べてから何を行うか決定するコマンドもいくつかあります。たとえばバッファ内でどこに作用するか決定するためにマウスイベントの場所を使用するコマンドもいくつかあります。

広範なイベントのクラス分けが役に立つときもあります。たとえば他の修飾キーやマウスボタンが使用されたかとは無関係に、METAキーとともに呼び出されたイベントを尋ねたいと思うかもしれません。

関数 `event-modifiers` や `event-basic-type` は、そのような情報を手軽に取得するために提供されています。

`event-modifiers` *event* [Function]

この関数は *event* がもつ修飾子のリストをリターンする。この修飾子はシンボルであり `shift`、`control`、`meta`、`alt`、`hyper`、`super` が含まれる。さらにマウスイベントシンボルの修飾子

リストには常に `click`、`drag`、`down`のいずれか1つが含まれる。ダブルイベントとトリプルイベントには、`double`や`triple`も含まれる。

引数 `event` はイベントオブジェクト全体、または単なるイベント型かもしれない。`event` がカレント Emacs セッション内で入力として読み取られたイベント内で決して使用されないシンボルなら、実際に `event` が変更されたときでも `event-modifiers` は `nil` をリターンできる。

いくつか例を挙げる:

```
(event-modifiers ?a)
⇒ nil
(event-modifiers ?A)
⇒ (shift)
(event-modifiers ?\C-a)
⇒ (control)
(event-modifiers ?\C-%)
⇒ (control)
(event-modifiers ?\C-\S-a)
⇒ (control shift)
(event-modifiers 'f5)
⇒ nil
(event-modifiers 's-f5)
⇒ (super)
(event-modifiers 'M-S-f5)
⇒ (meta shift)
(event-modifiers 'mouse-1)
⇒ (click)
(event-modifiers 'down-mouse-1)
⇒ (down)
```

クリックイベントにたいする修飾子リストは明示的に `click` を含むが、イベントシンボル名自体には `'click'` が含まれない。同じように `'C-a'` のような ASCII コントロール文字にたいする修飾子リストでは、たとえ `'C-a'` の修飾ビットを取り除いて値 1 をリターンする `read-char` を通じて読み取られたイベントであっても `control` が含まれる。

`event-basic-type event` [Function]

この関数は `event` を記述するキー、またはマウスボタンをリターンする。`event` 引数は `event-modifiers` の場合と同様。たとえば:

```
(event-basic-type ?a)
⇒ 97
(event-basic-type ?A)
⇒ 97
(event-basic-type ?\C-a)
⇒ 97
(event-basic-type ?\C-\S-a)
⇒ 97
(event-basic-type 'f5)
⇒ f5
(event-basic-type 's-f5)
⇒ f5
```

```
(event-basic-type 'M-S-f5)
 ⇒ f5
(event-basic-type 'down-mouse-1)
 ⇒ mouse-1
```

`mouse-movement-p` *object* [Function]  
*object*がマウス移動イベントなら、この関数は非 `nil` をリターンする。Section 22.7.8 [Motion Events], page 434 を参照のこと。

### 22.7.15 マウスイventへのアクセス

このセクションではマウスボタンやモーションイベント内のデータアクセスに役立つ関数を説明します。同じ関数を使用してキーボードイベントデータにもアクセスできますが、キーボードイベントに不適切なデータ要素は `0` か `nil` になります。

以下の2つの関数は、マウスイventの位置を指定するマウス位置リスト (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) をリターンします。

`event-start` *event* [Function]  
 これは *event* の開始位置をリターンする。

*event* がクリックイベントかボタンダウンイベントなら、この関数はそのイベントの位置をリターンする。*event* がドラッグイベントなら、そのドラッグの開始位置をリターンする。

`event-end` *event* [Function]  
 これは *event* の終了位置をリターンする。

*event* がドラッグイベントなら、この関数はユーザーがマウスボタンをリリースした位置をリターンする。*event* がクリックイベントかボタンダウンイベントなら、値はそのイベント固有の開始位置となる。

`posnp` *object* [Function]  
 この関数は *object* が (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 に記述されたフォーマットの) マウス位置リストなら非 `nil`、それ以外では `nil` をリターンする。

以下の関数は引数にマウス位置リストを受け取り、そのリストのさまざまな部分をリターンします:

`posn-window` *position* [Function]  
*position* があったウィンドウをリターンする。*position* が最初にイベントがあったフレームの外部の位置を表す場合には、かわりにそのフレームをリターンする。

`posn-area` *position* [Function]  
*position* 内に記録されたウィンドウエリアをリターンする。そのウィンドウのテキストエリアでイベントが発生したときは `nil`、それ以外ではイベントがどこで発生したかを識別するシンボルをリターンする。

`posn-point` *position* [Function]  
*position* 内のバッファ位置をリターンする。ウィンドウのテキストエリア、マージンエリア、フリンジでイベントが発生したときはバッファ位置を識別する整数値、それ以外では値は未定義。

`posn-x-y position` [Function]

`position`内のピクセル単位の `xy` 座標を、コンスセル (`x . y`) でリターンする。これらは `posn-window`により与えられるウィンドウにたいする相対座標である。

以下はあるウィンドウのテキストエリア内のウィンドウ相対座標をフレーム相対座標に変換する方法を示す例:

```
(defun frame-relative-coordinates (position)
 "POSITION のフレーム相対座標をリターンする。
 POSITION はウィンドウのテキストエリアにあるものとする。"
 (let* ((x-y (posn-x-y position))
 (window (posn-window position))
 (edges (window-inside-pixel-edges window)))
 (cons (+ (car x-y) (car edges))
 (+ (cdr x-y) (cadr edges)))))
```

`posn-col-row position &optional use-window` [Function]

この関数は `position`で記述されるのバッファ位置で推定される列と行を含むコンスセル (`col . row`) をリターンする。リターン値は `position`にたいする `x`と `y`の値より計算され、そのフレームのデフォルト文字幅とデフォルト行高 (行間スペースを含む) の単位で与えられる (そのため実際の文字サイズが非デフォルト値の場合には、実際の行と列は計算された値とは異なるかもしれない) オプションの。 `window`引数が非 `nil`の場合には、フレームではなく `position`で示されるウィンドウのデフォルト文字幅を使用する (これはたとえば非デフォルトのズームレベルでバッファを表示しているウィンドウで違いが生じる)。

`row`はそのテキストエリアの上端から数えられることに注意。 `position`により与えられるウィンドウがヘッダーライン (Section 24.4.7 [Header Lines], page 543 を参照) やタブラインをもつなら、それらは `row`の数に含まれない。

`posn-actual-col-row position` [Function]

`position`内の実際の行と列をコンスセル (`col . row`) でリターンする。値は `position`与えられるウィンドウの実際の行と列。 Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照のこと。 `position`が実際のポジション値を含まなければ、この関数は `nil`をリターンする。この場合にはおおよそその値を取得するために `posn-col-row`を使用できる。

この関数はタブ文字やイメージによるビジュアル列数のように、ディスプレイ上の文字のビジュアル幅を意味しない。標準的な文字単位の座標が必要なら、かわりに `posn-col-row`を使用すること。

`posn-string position` [Function]

`position`に記述された文字列オブジェクトをリターンする。 `nil` (`position`がバッファテキストを記述することを意味する)、またはコンスセル (`string . string-pos`) のいずれか。

`posn-image position` [Function]

`position`にあるイメージオブジェクトをリターンする。 `nil` (`position`にイメージがない)、またはイメージ spec (`image ...`) のいずれか。

`posn-object position` [Function]

`position`により記述されるイメージオブジェクトか文字列オブジェクトをリターンする。 `nil` (`position`がバッファテキストを記述することを意味する)、イメージ (`image ...`)、またはコンスセル (`string . string-pos`) のいずれか。

`posn-object-x-y position` [Function]  
*position*で記述されるオブジェクトの左上隅からのピクセル単位の *xy* 座標を、コンスセル (*dx . dy*) でリターンする。*position*がバッファータキストを記述する場合には、その位置にもっとも近いバッファータキストの相対位置をリターンする。

`posn-object-width-height position` [Function]  
*position*で記述されるオブジェクトのピクセル幅とピクセル高さを、コンスセル (*width . height*)でリターンする。*position*がバッファータキストを記述する場合には、その位置の文字のサイズをリターンする。

`posn-timestamp position` [Function]  
*position*のタイムスタンプをリターンする。これはミリ秒で表したイベント発生時刻である。このようなタイムスタンプは使用しているウィンドウシステムに応じてさまざまに異なる任意の開始時刻からの相対時刻として報告される。たとえば X ウィンドウシステムでは、その X サーバー開始から経過したミリ秒数となる。

以下の関数は与えられた特定のバッファータキスト、またはスクリーン位置によって位置リストを計算します。上述の関数でこの位置リスト内のデータにアクセスできます。

`posn-at-point &optional pos window` [Function]  
この関数は *window*内の位置 *pos*にたいする位置リストをリターンする。*pos*のデフォルトは *window*内のポイント、*window*のデフォルトは選択されたウィンドウ。*window*内で *pos*が不可視なら、`posn-at-point`は `nil`をリターンする。

`posn-at-x-y x y &optional frame-or-window whole` [Function]  
この関数は指定されたフレームかウィンドウ *frame-or-window*(デフォルトは選択されたウィンドウ)内のピクセル座標 *x*と *y*に対応する位置情報をリターンする。*x*と *y*は、選択されたウィンドウのテキストエリアにたいする相対座標である。*whole*が非 `nil`なら、*x*座標はスクロールバー、マージン、フリッジを含むウィンドウエリア全体にたいする相対座標。

### 22.7.16 スクロールバーイベントへのアクセス

以下の関数はスクロールバーイベントの解析に役立ちます。

`scroll-bar-event-ratio event` [Function]  
この関数はスクロールバーで発生したスクロールバーイベントの位置の垂直位置の割り合いをリターンする。値は位置の割り合いを表す 2 つの整数を含むコンスセル (*portion . whole*)。

`scroll-bar-scale ratio total` [Function]  
この関数は、(実質的には)*ratio*に *total*を乗じて、結果を整数に丸める。引数 *ratio*は数字ではなく、`scroll-bar-event-ratio`によってリターンされる典型的な値ペア (*num . denom*)である。

この関数はスクロールバー位置をバッファータキスト位置にスケールアップするのに有用。以下のように行う:

```
(+ (point-min)
 (scroll-bar-scale
 (posn-x-y (event-start event))
 (- (point-max) (point-min))))
```

スクロールバーイベントは、*xy* 座標ペアのかわりに割り合いを構成する 2 つの整数をもつことを思い出してほしい。



### 22.7.17 文字列内へのキーボードイベントの配置

文字列が使用される場所のほとんどにおいて、わたしたちはテキスト文字を含むもの、つまりバッファやファイル内で見出すと同種のものとして文字列を概念化します。Lisp プログラムはときおりキーボード文字、たとえばキーシーケンスやキーボードマクロ定義かもしれないキーボード文字を概念的に含んだ文字列を使用します。しかし文字列内へのキーボード文字の格納は、歴史的な互換性の理由から複雑な問題であり、常に可能なわけではありません。

新たに記述するプログラムでは文字列内にコントロール文字類を含むキーボードイベントを格納せずに、`key-valid-p`が理解できる Emacs の一般形式で格納することを推奨する。

`read-key-sequence-vector`(あるいは `read-key-sequence`) でキーシーケンスを読み取ったり、`this-command-keys-vector`(あるいは `this-command-keys`) でキーシーケンスにアクセスする場合には、`key-description`を使用することでキーシーケンスを推奨フォーマットに変換することができます。

複雑さはキーボード入力に含まれるかもしれない修飾ビットに起因します。メタ修飾以外の修飾ビットは文字列に含めることができず、メタ文字も特別な場合だけ許容されます。

GNU Emacs の初期のバージョンでは、メタ文字を 128 から 255 のコードで表していました。その頃は基本的な文字コードの範囲は 0 から 127 だったので、すべてのキーボード文字を文字列内に適合させることができました。Lisp プログラムの多くは、特に `define-key`やその種の関数の引数として文字列定数内にメタ文字を意味する `'\M-`を使用していて、キーシーケンスとイベントシーケンスは常に文字列として表現されていました。

127 超のより大きい基本文字コードと追加の修飾ビットにたいするサポートを加えたとき、わたしたちはメタ文字の表現を変更する必要がありました。現在では文字のメタ修飾を表すフラグは  $2^{27}$  であり、そのような値は文字列内に含めることができません。

プログラムで文字列定数内の `'\M-`をサポートするために、文字列内に特定のメタ文字を含めるための特別なルールがあります。以下は入力文字シーケンスとして文字列を解釈するためのルールです:

- キーボード文字の値の範囲が 0 から 127 なら、文字列を変更せずに含めることができる。
- これらの  $2^{27}$  から  $2^{27} + 127$ , までの文字のコード範囲にあるメタ修飾された変種も文字列に含めることができるが、それらの数値を変更しなければならない。値が 128 から 255 の範囲となるように、ビット  $2^7$  のかわりにビット  $2^{27}$  をセットしなければならない。ユニバイト文字列だけがこれらの文字を含むことができる。
- 265 を超える非 ASCII文字はマルチバイト文字に含めることができる。
- その他のキーボード文字イベントは文字列に適合させられない。これには 128 から 255 の範囲のキーボードイベントが含まれる。

キーボード入力文字の文字列定数を構築する `read-key-sequence`のような関数は、イベントが文字列内に適合しないときは文字列のかわりにベクターを構築するというルールにしたがいます。

文字列内で入力構文 `'\M-`を使用すると、それは 128 から 255 の範囲のコード、つまり対応するキーボードイベントを文字列内に配すために変更するとき取得されるのと同じコードが生成されます。したがって文字列内のメタイベントは、それが文字列内にどのように配置されたかと無関係に一貫して機能します。

しかしほとんどのプログラムはこのセクションの冒頭の推奨にしたがって、これらの問題を避けたほうがよいでしょう。

## 22.8 入力の読み取り

エディターコマンドループはキーシーケンスの読み取りに関数 `read-key-sequence` を使用して、この関数は `read-event` を使用します。イベント入力にたいしてこれらの関数、およびその他の関数が Lisp 関数から利用できます。Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 の `momentary-string-display`、および Section 22.10 [Waiting], page 456 の `sit-for` も参照してください。端末の入力モードの制御、および端末入力のデバッグに関する関数と変数については、Section 42.13 [Terminal Input], page 1253 を参照してください。

高レベル入力機能については Chapter 21 [Minibuffers], page 374 を参照してください。

### 22.8.1 キーシーケンス入力

コマンドループは `read-key-sequence` を呼び出すことによって、キーシーケンスの入力を一度に読み取ります。Lisp 関数もこの関数を呼び出すことができます。たとえば `describe-key` はキーを記述するためにこの関数を使用します。

`read-key-sequence` *prompt* &optional *continue-echo* [Function]  
*dont-downcase-last* *switch-frame-ok* *command-loop*

この関数はキーシーケンスを読み取って、それを文字列かベクターでリターンする。この関数は完全なキーシーケンスに蓄積されるまで、つまりカレントでアクティブなキーマップを使用してプレフィクスなしでコマンドを指定するのに十分なキーシーケンスとなるまでイベントの読み取りを継続する (マウスイベントで始まるキーシーケンスは、カレントバッファではなくマウスのあったウィンドウ内のバッファのキーマップを使用して読み取られることを思い出してほしい)。

イベントがすべて文字で、それらがすべて文字列に適合すれば、`read-key-sequence` は文字列をリターンする (Section 22.7.17 [Strings of Events], page 446 を参照)。それ以外なら文字、シンボル、リストなどすべての種類のイベントを保持できるベクターをリターンする。文字列やベクターの要素は、キーシーケンス内のイベント。

キーシーケンスの読み取りには、そのイベントを変換するさまざまな方法が含まれる。Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 を参照のこと。

引数 *prompt* はプロンプトとしてエコーエリアに表示される文字列、プロンプトを表示しない場合は `nil`。引数 *continue-echo* が非 `nil` なら、それは前のキーの継続としてそのキーをエコーすることを意味する。

元となる大文字のイベントが未定義で、それと等価な小文字イベントが定義されていれば、通常は大文字のイベントが小文字のイベントに変換される。引数 *dont-downcase-last* が非 `nil` なら、それは最後のイベントを小文字に変換しないことを意味する。これはキーシーケンスを定義するときに適している。

引数 *switch-frame-ok* が非 `nil` なら、たとえ何かをタイプする前にユーザーがフレームを切り替えたとしても、この関数が `switch-frame` を処理すべきではないことを意味する。キーシーケンスの途中でユーザーがフレームを切り替えた場合、またはシーケンスの最初だが *switch-frame-ok* が `nil` のときにフレームを切り替えた場合、そのイベントはカレントキーシーケンスの後に延期される。

引数 *command-loop* が非 `nil` なら、そのキーシーケンスがコマンドを逐次読み取る何かによって読み取られることを意味する。呼び出し側が1つのキーシーケンスだけを読み取る場合には、`nil` を指定すること。

以下の例では Emacs はエコーエリアにプロンプト '?' を表示して、その後ユーザーが `C-x C-f` をタイプする。

```
(read-key-sequence "?")

----- Echo Area -----
?C-x C-f
----- Echo Area -----

⇒ "^X^F"
```

関数 `read-key-sequence` は `quit` を抑制する。この関数による読み取りの間にタイプされた `C-g` は他の文字と同じように機能し、`quit-flag` をセットしない。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照のこと。

`read-key-sequence-vector` *prompt &optional continue-echo* [Function]  
*dont-downcase-last switch-frame-ok command-loop*

これは `read-key-sequence` と同様だが、キーシーケンスを常にベクターでリターンして、文字列では決してリターンしない点異なる。Section 22.7.17 [Strings of Events], page 446 を参照のこと。

入力文字が大文字 (またはシフト修飾をもつ) でキーバインディングをもたないものの、等価な小文字はキーバインディングをもつ場合には、`read-key-sequence` はその文字を小文字に変換します (この挙動はユーザーオプション `translate-upper-case-key-bindings` を `nil` にセットして無効にできる)。`lookup-key` はこの方法による `case` 変換を行わないことに注意してください。

入力を読み取った結果がシフト変換 (*shift-translation*) されていたら、Emacs は変数 `this-command-keys-shift-translated` に非 `nil` 値をセットします。シフト変換されたキーにより呼びだされたときに挙動を変更する必要がある Lisp プログラムは、この変数を調べることができます。たとえば関数 `handle-shift-selection` はリージョンをアクティブ、または非アクティブにするかを判断するためにこの変数の値を調べます (Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照)。

関数 `read-key-sequence` もマウスイベントのいくつかを変換します。これはバインドされていないドラッグイベントをクリックイベントに変換して、バインドされていないボタンダウンイベントを完全に破棄します。さらにフォーカスイベントとさまざまなウィンドウイベントの再配置も行うため、これらのイベントはキーシーケンス中に他のイベントとともに出現することは決してありません。

モードラインやスクロールバーのような、ウィンドウやフレームの特別な箇所でもマウスイベントが発生したとき、そのイベント型は特別なことは何も示さずにマウスボタンと修飾キーの組み合わせを通常表すのと同じシンボルになります。ウィンドウの箇所についての情報はイベント内の別のどこか、すなわち座標に保持されています。しかし `read-key-sequence` はこの情報を仮想的なプレフィクスキーに変換します。これらはすべてシンボルであり `tab-line`、`header-line`、`horizontal-scroll-bar`、`menu-bar`、`tab-bar`、`mode-line`、`vertical-line`、`vertical-scroll-bar`、`left-margin`、`right-margin`、`left-fringe`、`right-fringe`、`right-divider`、`bottom-divider` です。これらの仮想的なプレフィクスキーを使用してキーシーケンスを定義することにより、ウィンドウの特別な部分でのカウスクリックにたいして意味を定義できます。

たとえば `read-key-sequence` を呼び出した後にそのウィンドウのモードラインをマウスでクリックすると、以下のように 2 つのマウスイベントが取得されます:

```
(read-key-sequence "Click on the mode line: ")
⇒ [mode-line
 (mouse-1
 (#<window 6 on NEWS> mode-line
 (40 . 63) 5959987))]
```

`num-input-keys` [Variable]

この変数の値は、その Emacs セッション内で処理されたキーシーケンスの数である。これには端末からのキーシーケンスと、実行されるキーボードマクロによって読み取られたキーシーケンスが含まれる。

## 22.8.2 単一イベントの読み取り

`read-event`、`read-char`、`read-char-exclusive`はコマンド入力にたいするもっとも低レベルの関数です。

ミニバッファを使用して 1 文字を読み取る関数が必要なら `read-char-from-minibuffer` を使用してください (Section 21.8 [Multiple Queries], page 402 を参照)。

`read-event` *&optional prompt inherit-input-method seconds* [Function]

この関数はコマンド入力の次のイベントを読み取ってリターンする。必要ならイベントが利用可能になるまで待機する。

リターンされるイベントはユーザーからの直接のイベントかもしれないし、キーボードマクロからのイベントかもしれない。イベントはキーボードの入力コーディングシステム (Section 34.10.8 [Terminal I/O Encoding], page 968 を参照) によりデコードされていない。

オプション引数 *prompt* が非 `nil` なら、それはエコーエリアにプロンプトとして表示される文字列。 *prompt* が `nil` か文字列 `""` なら、`read-event` は入力待ちを示すメッセージを何も表示せず、エコーを行うことによってプロンプトの代用とする。エコーに表示される記述はカレントコマンドに至ったイベントや読み取られたイベント。 Section 41.4 [The Echo Area], page 1104 を参照のこと。

*inherit-input-method* が非 `nil` なら、(もしあれば) 非 ASCII 文字の入力を可能にするためにカレントの入力メソッドが採用される。それ以外では、このイベントの読み取りにたいして入力メソッドの処理が無効になる。

*cursor-in-echo-area* が非 `nil` の場合、`read-event` はカーソルを一時的にエコーエリアの、そこに表示されているメッセージの終端に移動する。それ以外では、`read-event` はカーソルを移動しない。

*seconds* が非 `nil` なら、それは入力を待つ最大秒数を指定する数値である。その時間内に入力が何も到着しなければ、`read-event` は待機を終えて `nil` をリターンする。浮動小数点数 *seconds* は待機する秒の分数を意味する。いくつかのシステムではサポートされるのは整数の秒数だけであり、そのようなシステムでは *seconds* は切り捨てられる。 *seconds* が `nil` なら、`read-event` は入力が到着するのに必要なだけ待機する。

*seconds* が `nil` ならユーザー入力が到着するのを待つ間、Emacs はアイドル状態にあるとみなされる。この期間中にアイドルタイマー — `run-with-idle-timer` (Section 42.12 [Idle Timers], page 1252 を参照) — を実行できる。しかし *seconds* が非 `nil` なら、非アイドル状態は変更されずに残る。`read-event` が呼び出されたとき Emacs が非アイドルだったら、`read-event` の処理を通じて非アイドルのままとなる。Emacs がアイドルだった場合 (これはアイドルタイマー内部からその呼び出しが行われた場合に起こり得る) は、アイドルのままとなる。

`read-event` がヘルプ文字として定義されたイベントを取得すると、ある状況においては `read-event` がリターンせずに直接イベントを処理することがある。Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照のこと。その他のスペシャルイベント (*special events*) (Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照) と呼ばれる特定のイベントも `read-event` で直接処理される。

以下は read-event を呼び出してから右矢印キーを押下したとき何が起こるかの例:

```
(read-event)
⇒ right
```

**read-char** *&optional prompt inherit-input-method seconds* [Function]

この関数は文字入力イベントを読み取ってリターンする。ユーザーが文字以外 (たとえばマウスクリックやファンクションキー) のイベントを生成した場合には、read-char はエラーをシグナルする。引数は read-event と同じように機能する。

イベントが修飾子をもつ場合には、Emacs はそれらの解決を試みて対応する文字のコードをリターンする。たとえばユーザーが *C-a* をタイプすると、関数は文字 'C-a' の ASCII コードである 1 をリターンする。いくつかの修飾子を文字コードに反映できない場合には、read-char は未解決の修飾子ビットをセットしたままイベントをリターンする。たとえばユーザーが *C-M-a* をタイプすると、関数は 134217729 (16 進の 8000001 であり、これはメタ修飾子がセットされた 'C-a') をリターンする。この値は有効な文字コードではないので、characterp のテストに失敗する (Section 34.5 [Character Codes], page 946 を参照)。修飾子ビットが削除された文字の復元には event-basic-type (Section 22.7.14 [Classifying Events], page 441 を参照)、read-char がリターンした文字イベント内の修飾子をテストするには event-modifiers を使用すること。

以下の 1 つ目の例ではユーザーは文字 1 (ASCII コード 49) をタイプしている。2 つ目の例では eval-expression を使用してミニバッファーから read-char を呼び出すキーボード定義を示している。read-char はキーボードマクロの直後の文字 1 を読み取る。その後に eval-expression はリターン値をエコーエリアに表示する。

```
(read-char)
⇒ 49

;; M-: を使用して以下を評価するものとする
(symbol-function 'foo)
⇒ "^[:(read-char)^M1"
(execute-kbd-macro 'foo)
+ 49
⇒ nil
```

**read-char-exclusive** *&optional prompt inherit-input-method seconds* [Function]

この関数は文字入力イベントを読み取ってリターンする。ユーザーが文字イベント以外を生成した場合には、read-char-exclusive はそれを無視して文字を取得するまで他のイベントを読み取る。引数は read-event と同じように機能する。リターン値には read-char のように修飾ビットが含まれるかもしれない。

上記の関数で quit を抑制するものではありません。

**num-nonmacro-input-events** [Variable]

この変数は端末から受信した入力イベント (キーボードマクロにより生成されたイベントは勘定しない) の総数を保持する。

read-key-sequence と異なり関数 read-event、read-char、read-char-exclusive は Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 で説明した変換を行わないことを強調しておきます。単一キー読み取りでこれらの変換を行う — たとえば端末からファンクションキー (Section 22.7.2

[Function Keys], page 428 を参照)、xterm-mouse-modeからマウスイベント (Section 22.7.3 [Mouse Events], page 429 を参照) を読み取る場合 — には関数 `read-key` を使用してください。

`read-key` *&optional prompt disable-fallbacks* [Function]

この関数は1つのキーを読み取る。これは `read-key-sequence` と `read-event` の間の中間的な関数である。`read-key-sequence` と異なるのは、キーシーケンスではなく単一キーを読み取ることである。`read-event` と異なるのは、raw イベントをリターンせずに `input-decode-map`、`local-function-key-map`、`key-translation-map` (Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 を参照) に合わせてデコードと変換を行うことである。

引数 *prompt* はプロンプトとしてエコーエリアに表示する文字列で、`nil` はプロンプトを表示しないことを意味する。

引数 *disable-fallbacks* が非 `nil` なら、`read-key-sequence` でバインドされないキーにたいする通常のフォールバックロジックは適用されない。これは `button-down` ち `multi-click` のイベントは棄却されず、`local-function-key-map` と `key-translation-map` が適用されないことを意味する。`nil` または指定されなければ、フォールバックの無効化は最後のイベントのダウンキャスト (訳注: 基本イベントから継承イベントへの型変換) となる。

`read-char-choice` *prompt chars &optional inhibit-quit* [Function]

この関数は *chars* のメンバーであるような文字を読み取って1文字をリターンするために `read-from-minibuffer` を使用する。*chars* のメンバーではない文字が入力されると、その旨を伝えるメッセージして入力を破棄する。

オプション引数 *inhibit-quit* はデフォルトでは無視されるが、変数 `read-char-choice-use-read-key` が非 `nil` ならこの関数は `read-from-minibuffer` ではなく `read-key` を使用する。この場合には *inhibit-quit* が非 `nil` だと、有効な入力待機中の `keyboard-quit` イベントを無視することを意味する。加えて `read-char-choice-use-read-key` が非 `nil` の場合には、この関数の呼び出し中に `help-form` に非 `nil` 値をバインドすることによって、ユーザーが `help-char` 文字を押下した際に `help-form` を評価してその結果を表示、その後は有効な入力文字、あるいは `keyboard-quit` の待機を継続する。

`read-multiple-choice` *prompt choices &optional help-string* [Function]  
*show-help long-form*

複数の選択肢のある問いをユーザーに尋ねる。*prompt* はプロンプトとして表示する文字列であること。

*choices* は各エントリーの1つ目の要素が入力される文字、2つ目の要素がプロンプトを表示する際にそのエントリーにたいして表示する短い名前であるような `alist` (スペースがあれば短縮され得る) であり、3つ目のオプションのエントリーはユーザーがより多くのヘルプを要求した際にヘルプバッファに表示する長い説明。

オプション引数 *help-string* が非 `nil` なら、すべての *choice* をより詳細に記述する文字列であること。これはユーザーが?をタイプした際に、自動生成されたデフォルトの説明のかわりとしてヘルプバッファに表示される。

オプション引数 *show-help* が非 `nil` なら、ユーザーが入力する前に即座にヘルプバッファが表示される。文字列ならそれがヘルプバッファの名前として用いられる。

オプション引数 *long-form* が非 `nil` なら、ユーザーは単一キーではなく (`completing-read` を使用して) 長い形式をタイプして応答する必要がある。この応答はリスト *choices* の2つ目の要素内に存在しなければならない。

リターン値は *choices* のマッチする値。

```
(read-multiple-choice
 "Continue connecting?"
 '((?a "always" "Accept certificate for this and future sessions.")
 (?s "session only" "Accept certificate this session only.")
 (?n "no" "Refuse to use certificate, close connection.)))
```

グラフィカル端末で名前文字列にマッチする文字をハイライトするために `read-multiple-choice-face` フェイスが使用される。

### 22.8.3 入力イベントの変更と変換

Emacs は `extra-keyboard-modifiers` に合わせて読み取ったすべてのイベントを変更して `read-event` からリターンする前に、(もし適切なら) `keyboard-translate-table` を通じてそれを変換します。

`extra-keyboard-modifiers` [Variable]

この変数は Lisp プログラムにキーボード上の修飾キーを“押下”させる。値は文字。文字の修飾子だけが対象となる。ユーザーがキーボードのキーを押下するたびに、その修飾キーがすでに押下されたかのように処理される。たとえば `extra-keyboard-modifiers` を `?\C-\M-a` にバインドすると、このバインディングのスコープ内にある間、すべてのキーボード入力文字はコントロール修飾とメタ修飾を適用されるだろう。文字 `?\C-@` は 0 と等価なので、この目的にたいしてはコントロール文字として勘定されないが、修飾無しの文字として扱われる。したがって `extra-keyboard-modifiers` を 0 にセットすることによって、すべての修飾をキャンセルできる。

ウィンドウシステムを利用していれば、この方法によってプログラムが任意の修飾キーを押下できる。それ以外では CTL と META のキーだけを仮想的に押下できる。

この変数は実際にキーボードに由来するイベントだけに適用され、マウスイベントやその他のイベントには効果がないことに注意。

`keyboard-translate-table` [Variable]

この端末ローカルな変数はキーボード文字にたいする変換テーブルである。これによりコマンドバインディングを変更することなく、キーボード上のキーを再配置できる。値は通常は文字テーブル、または `nil` (文字列かベクターも指定できるが時代遅れとされている)。

`keyboard-translate-table` が文字テーブル (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照) なら、キーボードから読み取られた各文字はその文字テーブルを調べる。非 `nil` の値が見つかったら実際の入力文字のかわりにそれを使用する。

この変換は文字が端末から読み取られた後、最初に発生することに注意。 `recent-keys` のような記録保持機能や文字を記録する `dribble` ファイルは、この変換の後に処理される。

さらにこの変換は入力メソッド (Section 34.11 [Input Methods], page 969 を参照) に文字を提供する前に行われることにも注意。入力メソッド処理の後に文字を変換したいなら `translation-table-for-input` (Section 34.9 [Translation of Characters], page 953 を参照) を使用すること。

`key-translate from to` [Function]

この関数は文字コード *from* を文字コード *to* に変換するために `keyboard-translate-table` を変更する。必要ならキーボード変換テーブルを作成する。

以下は `C-x` でカット、`C-` でコピー、`C-v` でペーストを処理するように `keyboard-translate-table` を使用する例:

```
(key-translate "C-x" "<control-x>")
(key-translate "C-c" "<control-c>")
(key-translate "C-v" "<control-v>")
(keymap-global-set "<control-x>" 'kill-region)
(keymap-global-set "<control-c>" 'kill-ring-save)
(keymap-global-set "<control-v>" 'yank)
```

拡張 ASCII 入力をサポートするグラフィカルな端末上では、シフトキーとともにタイプすることによって、標準的な Emacs における意味をこれらの文字から依然として取得することが可能です。これはキーボード変換が関与する文字とは異なりますが、それらは通常と同じ意味をもちます。

`read-key-sequence` のレベルでイベントシーケンスを変換するメカニズムについては、Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 を参照してください。

#### 22.8.4 入力メソッドの呼び出し

イベント読み取り関数は、もしあればカレント入力メソッドを呼び出します (Section 34.11 [Input Methods], page 969 を参照)。`input-method-function` の値が非 `nil` なら関数を指定します。`read-event` が修飾ビットのないプリント文字 (SPC を含む) を読み取ったときは、その文字を引数としてその関数を呼び出します。

`input-method-function` [Variable]

これが非 `nil` なら、その値はカレントの入力メソッド関数を指定する。

警告: この変数を `let` でバインドしてはならない。この変数はバッファローカルであることが多く、入力の前 (これは正にあなたがバインドするであろうタイミングである) でバインドすると、Emacs が待機中に非同期にバッファを切り替えた場合に、誤ったバッファに値がリストアされてしまう。

入力メソッド関数は入力として使用されるイベントのリストをリターンするべきです (このリストが `nil` なら、それは入力がないことを意味するので `read-event` は他のイベントを待機する)。これらのイベントは `unread-command-events` (Section 22.8.6 [Event Input Misc], page 454 を参照) 内のイベントの前に処理されます。入力メソッドによってリターンされるイベントは、たとえそれが修飾ビットのないプリント文字であっても再度入力メソッドに渡されることはありません。

入力メソッド関数が `read-event` や `read-key-sequence` を呼び出したら、再帰を防ぐために最初に `input-method-function` を `nil` にバインドするべきです。

キーシーケンスの 2 つ目および後続のイベントを読み取るときは、入力メソッド関数は呼び出されません。したがってそれらの文字は入力メソッドの処理対象外です。入力メソッド関数は `overriding-local-map` と `overriding-terminal-local-map` の値をテストするべきです。これらの変数のいずれかが非 `nil` なら入力メソッドは引数をリストに `put` して、それ以上の処理を行わずにそのリストをリターンするべきです。

#### 22.8.5 クォートされた文字の入力

ユーザーが手軽にコントロール文字やメタ文字、リテラルや 8 進文字コードを指定できるように文字の指定をもとめることができます。コマンド `quoted-insert` はこの関数を使用しています。

`read-quoted-char` *&optional prompt* [Function]

この関数は `read-char` と同様だが、最初に読み取った文字が 8 進数 (0-7) なら任意の個数の 8 進数 (8 進数以外の文字を見つけた時点でストップする) を読み取って、その文字コードによ



り表される文字をリターンする。8進シーケンスを終端させた文字がRETならそれは無視される。他の終端文字はこの関数がリターンした後の入力として使用される。

最初の文字の読み取り時にはquitは抑制されるので、ユーザーははC-gを入力できる。Section 22.11 [Quitting], page 457を参照のこと。

promptが与えられたら、それはユーザーへのプロンプトに使用する文字列を指定する。プロンプト文字列はその後1つの‘-’とともに常にエコーエリアに表示される。

以下の例ではユーザーは8進数の177(10進数の127)をタイプしている。

```
(read-quoted-char "What character")
```

```
----- Echo Area -----
What character 1 7 7-
----- Echo Area -----
```

⇒ 127

### 22.8.6 その他のイベント入力の機能

このセクションではイベントを使い切らずに先読みする方法と、入力の保留や保留の破棄の方法について説明します。Section 21.9 [Reading a Password], page 404の関数read-passwdも参照してください。

unread-command-events

[Variable]

この変数はコマンド入力として読み取り待機中のイベントのリストを保持する。イベントはこのリスト内の出現順に使用され、使用されるごとにリストから取り除かれる。

ある関数がイベントを読み取ってそれを使用するかどうか決定する場合がいくつかあるためにこの変数が必要になる。この変数にイベントを格納するとコマンドループやコマンド入力を読み取る関数によってイベントは通常のように処理される。

たとえば数引数を実装する関数は、任意の個数の数字を読み取る。数字イベントが見つからないとき、関数はそのイベントを読み戻す(unread)ので、そのイベントはコマンドループによって通常通り読み取られることができる。同様にインクリメンタル検索は、検索において特別な意味をもたないイベントを読み戻すためにこの機能を使用する。なぜならそれらのイベントは検索をexitして、通常どおり実行されるべきだからである。

unread-command-eventsにイベントを置くためにキーシーケンスからイベントを抽出するには、listify-key-sequence(以下参照)を使用するのが簡単で信頼のおける方法である。

もっとも最近読み戻したイベントが最初に再読み取りされるように、通常はこのリストの先頭にイベントを追加する。

このリストから読み取ったイベントは、通常はそのイベントが最初に読み取られたときにすでに一度追加されたときのように、カレントコマンドのキーシーケンスに(たとえばthis-command-keysにリターンされたときのように)追加される。フォーム(t . event)の要素はカレントコマンドのキーシーケンスにeventを強制的に追加する。

このリストから読み取った要素は通常は記録保持機能(Section 42.13.2 [Recording Input], page 1254を参照)により記録されるとともに、キーボードマクロ定義の間(Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464を参照)は記録される。しかし(no-record . event)という形式の要素は、通常は記録されることなくeventが処理される。

`listify-key-sequence` *key* [Function]  
 この関数は文字列かベクターの *key* を `unread-command-events` に `put` することができる個別のイベントのリストに変換する。

`input-pending-p` **&optional** *check-timers* [Function]  
 この関数はコマンド入力がかレントで読み取り可能かどうか判断する。入力が利用可能なら `t`、それ以外は `nil` を即座にリターンする。非常に稀だが入力が利用できないときは `t` をリターンする。  
 オプション引数 *check-timers* が非 `nil` なら、Emacs は準備ができるとすべてのタイマーを実行する。Section 42.11 [Timers], page 1249 を参照のこと。

`last-input-event` [Variable]  
 この変数は最後に読み取られた端末入力イベントがコマンドの一部なのか、それとも Lisp プログラムによる明示的なものなのかを記録する。  
 以下の例では文字 `1` (ASCIIコード 49) を Lisp プログラムが読み取っている。`C-e` (`C-x C-e` は式を評価するコマンドとする) が `last-command-event` に値として残っている間は、それが `last-input-event` の値となる。

```
(progn (print (read-char))
 (print last-command-event)
 last-input-event)
→ 49
→ 5
⇒ 49
```

`while-no-input` *body...* [Macro]  
 この構文は *body* フォームを実行して、入力が何も到着しない場合だけ最後のフォームの値をリターンする。*body* フォームを実行する間に何らかの入力が到着したら、それらの入力を abort する (quit のように機能する)。`while-no-input` フォームは実際の `quit` により abort したら `nil`、入力の到着によって abort したら `t` をリターンする。

*body* の一部で `inhibit-quit` を非 `nil` にバインドすると、その部分の間に到着した入力はその部分が終わるまで abort しない。

両方の abort 条件を *body* により計算された可能なすべての値で区別できるようにしたければ、以下のようにコードを記述する:

```
(while-no-input
 (list
 (progn . body)))
```

`while-no-input-ignore-events` [Variable]  
 この変数は `while-no-input` が無視すべきスペシャルイベントのセッティングを可能にする。これはイベントシンボルのリスト (Section 22.7.13 [Event Examples], page 441 を参照)。

`discard-input` [Function]  
 この関数は端末入力バッファの内容を破棄して定義処理中かもしれないキーボードマクロをキャンセルする。この関数は `nil` をリターンする。  
 以下の例ではフォームの評価開始直後にユーザーが数字か文字をタイプするかもしれない。`sleep-for` がスリープを終えた後に `discard-input` はスリープ中にタイプされた文字を破棄する。

```
(progn (sleep-for 2)
```

```
(discard-input))
⇒ nil
```

## 22.9 スペシャルイベント

特定のスペシャルイベント (*special event*) は、読み取られると即座に非常に低レベルで処理されません。read-event関数はそれらのイベントを自身で処理してそれらを決してリターンしません。かわりにスペシャルイベント以外の最初のイベントを待ってそれをリターンします。

スペシャルイベントはエコーされず、決してキーシーケンスにグループ化されず、last-command-eventや (this-command-keys) の値として出現することはありません。スペシャルイベントは数引数を破棄して、unread-command-eventsによる読み戻しができず、キーボードマクロ内にも出現することもなく、キーボードマクロ定義中にキーボードマクロに記録されることありません。

しかしスペシャルイベントは読み取られた直後に last-input-event内にも出現するので、これがイベント定義にたいして実際のイベントを探す方法になります。

イベント型 iconify-frame、make-frame-visible、delete-frame、drag-n-drop、language-change、および sigusr1 ようなユーザーシグナルは通常はこの方法によって処理されます。何がスペシャルイベントで、スペシャルイベントをどのように処理するかを定義するキーマップは変数 special-event-map (Section 23.9 [Controlling Active Maps], page 476 を参照) の中にあります。

## 22.10 時間の経過や入力の待機

待機関数 (wait function) は特定の時間が経過するか、入力があるまで待機するようにデザインされています。たとえば計算の途中でユーザーがディスプレイを閲覧できるように一時停止したいときがあるかもしれません。sit-forは一時停止して画面を更新して、sleep-forは画面を更新せずに一時停止して入力が到着したら即座にリターンします。

**sit-for seconds &optional nodisp** [Function]

この関数は、(ユーザーからの保留中入力があれば) 再描画を行ってから seconds秒、または入力が利用可能になるまで待機する。sit-forの通常の目的は、表示したテキストをユーザーが読み取る時間を与えるためである。入力が何も到着せず (Section 22.8.6 [Event Input Misc], page 454 を参照)、時間をフルに待機したら t、それ以外は nil が値となる。

引数 seconds は整数である必要はない。浮動小数点数なら sit-for は小数点数の秒を待機する。整数の秒だけをサポートするいくつかのシステムでは seconds は切り捨てられる。

保留中の入力が存在しなければ、式 (sit-for 0) は遅延なしで再描画をリクエストする (redisplay) と等価である。Section 41.2 [Forcing Redisplay], page 1102 を参照のこと。

nodisp が非 nil なら sit-for は再描画を行わないが、それでも入力が利用可能になると (またはタイムアウト時間が経過すると) 即座にリターンする。

batch モード (Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照) では、たとえ標準入力ディスクリプタからの入力でも割り込みできない。これは以下で説明する sleep-for でも同様。

(sit-for seconds millisec nodisp) のように 3 つの引数で sit-for を呼び出すことも可能だが、時代遅れだと考えられている。

**sleep-for seconds &optional millisec** [Function]

この関数は表示を更新せず単に seconds秒の間一時停止する。これは利用可能な入力に注意を払わない。この関数は nil をリターンする。

引数 *seconds* は整数である必要はない。浮動小数点数なら *sleep-for* は小数点数の秒を待機する。整数の秒だけをサポートするいくつかのシステムでは *seconds* は切り捨てられる。

オプション引数 *millisec* はミリ秒単位で追加の待機時間を指定する。これは *seconds* で指定された時間に追加される。システムが小数点数の秒数をサポートしなければ、非 0 の *millisec* を指定するとエラーとなる。

遅延を保証したければ *sleep-for* を使用すること。

現在時刻を取得する関数については Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照してください。

## 22.11 quit

Lisp 関数を実行中に *C-g* をタイプすると、Emacs が何を行っていても Emacs を *quit* (中止、終了) させます。これはアクティブなコマンドループの最内に制御がリターンすることを意味します。

コマンドループがキーボード入力の待機中に *C-g* をタイプしても *quit* はしません。これは通常の入力文字として機能します。もっともシンプルなケースでは、通常 *C-g* は *quit* の効果をもつ *keyboard-quit* を実行するので区別はできません。しかしプレフィクスキーの後の *C-g* は、未定義のキー組み合わせになります。これはプレフィクスキーやプレフィクス引数も同様にキャンセルする効果をもちます。

ミニバッファ内では *C-g* は異なる定義をもち、それはミニバッファを *abort* (失敗、中止、中断) します。これは実際にはミニバッファを *exit* して *quit* します (単に *quit* するのはミニバッファ内のコマンドループにリターンするだろう)。 *C-g* がなぜコマンドリーダーが読み取り時に直接 *quit* しないかという理由は、ミニバッファ内での *C-g* の意味をこの方法によって再定義可能にするためです。プレフィクスキーの後の *C-g* はミニバッファ内で再定義されておらず、プレフィクスキーおよびプレフィクス引数のキャンセルという通常の効果をもちます。もし *C-g* が常に直接 *quit* するならこれは不可能でしょう。

*C-g* が直接 *quit* を行うときは、変数 *quit-flag* を *t* にセットすることによってそれを行います。Emacs は適切なタイミングでこの変数をチェックして、*nil* でなければ *quit* します。どのような方法でも *quit-flag* を非 *nil* にセットすると *quit* が発生します。

C コードのレベルでは任意の場所で *quit* を発生させることはできず、*quit-flag* をチェックする特別な場所でのみ *quit* が発生します。この理由は他の場所で *quit* すると、Emacs の内部状態で矛盾が生じるかもしれないからです。安全な場所まで *quit* が遅延されるので、*quit* が Emacs をクラッシュさせることがなくなります。

*read-key-sequence* や *read-quoted-char* のような特定の関数は、たとえ入力を待機中でも *quit* を抑制します。*quit* するかわりに *C-g* は要求された入力として処理されます。*read-key-sequence* の場合、これはコマンドループ内での *C-g* の特別な振る舞いを引き起こすのに役立ちます。*read-quoted-char* の場合、これは *C-g* をクオートするのに *C-q* を使用できるようにします。

変数 *inhibit-quit* を非 *nil* 値にバインドすることにより、Lisp 関数の一部で *quit* を抑止できます。その場合は *quit-flag* が *t* にセットされていても、*C-g* の通常の結果である *quit* は抑止されます。*let* フォームの最後でこのバインディングが *unwind* されるなどして、結果として *inhibit-quit* は再び *nil* になります。このとき *quit-flag* が *nil* なら、即座に要求された *quit* が発生します。この挙動はプログラム中のクリティカルセクション内で *quit* が発生しないことを確実にしたいときに理想的です。

(*read-quoted-char* のような) いくつかの関数では、*quit* を起こさない特別な方法で *C-g* が処理されます。これは *inhibit-quit* を *t* にバインドして入力を読み取り、再び *inhibit-quit* が *nil* に

なる前に `quit-flag` を `nil` にセットすることにより行われます。以下はこれを行う方法を示すための `read-quoted-char` の抜粋です。この例は入力最初の文字の後で通常の `quit` を許す方法も示しています。

```
(defun read-quoted-char (&optional prompt)
 "...documentation..."
 (let ((message-log-max nil) done (first t) (code 0) char)
 (while (not done)
 (let ((inhibit-quit first)
 ...)
 (and prompt (message "%s-" prompt))
 (setq char (read-event))
 (if inhibit-quit (setq quit-flag nil)))
 ... 変数 code をセット ...
 code))
```

`quit-flag` [Variable]  
 この変数が非 `nil` で `inhibit-quit` が `nil` なら、Emacs は即座に `quit` する。`C-g` をタイプすると通常は `inhibit-quit` とは無関係に `quit-flag` を非 `nil` にセットする。

`inhibit-quit` [Variable]  
 この変数は `quit-flag` が非 `nil` にセットされているとき Emacs が `quit` するかどうかを決定する。`inhibit-quit` が非 `nil` なら `quit-flag` に特に効果はない。

`with-local-quit body...` [Macro]  
 このマクロは `body` を順番に実行するが、たとえこの構文の外部で `inhibit-quit` が非 `nil` でも、少なくともローカルに `body` 内での `quit` を許容する。このマクロは `quit` により `exit` したら `nil`、それ以外は `body` 内の最後のフォームの値をリターンする。

`inhibit-quit` が `nil` なら `with-local-quit` へのエントリーで `body` だけが実行され、`quit-flag` をセットすることにより通常の `quit` が発生する。しかし通常の `quit` が遅延されるように `inhibit-quit` が非 `nil` にセットされていれば、非 `nil` の `quit-flag` は特別な種類のローカル `quit` を引き起こす。これは `body` の実行を終了して、`quit-flag` を非 `nil` のままにして `with-local-quit` の `body` を `exit` するので、許され次第 (通常の) 別の `quit` が発生する。`body` の先頭ですでに `quit-flag` が非 `nil` なら即座にローカル `quit` が発生して結局 `body` は実行されない。

このマクロは主にタイマー、プロセスフィルター、プロセスセンチネル、`pre-command-hook`、`post-command-hook`、および `inhibit-quit` が通常のように `t` にバインドされている場所で役に立つ。

`keyboard-quit` [Command]  
 この関数は (`signal 'quit nil`) によって `quit` 条件をシグナルする。これは `quit` が行うことと同じ (Section 11.7.3 [Errors], page 174 の `signal` を参照)。

キーボードマクロの定義や実行を `abort` させることなく `quit` するために、`minibuffer-quit` 条件をシグナルすることができます。これはキーボードマクロの定義や実行を `exit` せずに、コマンド内のエラーハンドラーがこの条件を処理することを除き、`quit` とほとんど同じ効果をもつ。

`quit` に使用する `C-g` 以外の文字を指定できます。Section 42.13.1 [Input Modes], page 1253 内の関数 `set-input-mode` を参照してください。

## 22.12 プレフィクスコマンド引数

ほとんどの Emacs コマンドはプレフィクス引数 (*prefix argument*) を使用できます。プレフィクス引数はコマンド自身の前に数字を指定するものです (プレフィクス引数とプレフィクスキーを混同しないこと)。プレフィクス引数は常に値により表され、nil のときはカレントでプレフィクス引数が存在しないことを意味します。すべてのコマンドはプレフィクス引数を使用するか、あるいは無視します。

プレフィクス引数には 2 つの表現があります。それは *raw* (生の、加工していない、原料のままの、未加工の) と数字 (*numeric*) です。エディターコマンドループは内部的に *raw* 表現を使用し、Lisp 変数もその情報を格納するのにこれを使用しますが、コマンドはいずれかの表現を要求できます。

以下は利用できる *raw* プレフィクス引数の値です:

- nil はプレフィクス引数がないことを意味する。この数値的な値は 1 だが多くのコマンドは nil と整数 1 を区別する。
- 整数はそれ自身を意味する。
- 整数の要素を 1 つもつリスト。プレフィクス引数のこの形式は、1 つまたは数字無しの連続する C-u の結果である。数値的な値はリスト内の整数だが、そのようなリストと単独の整数を区別するコマンドがいくつかある。
- シンボル-。これは後に数字をとみなわない M-- か C-u - がタイプされたことを示す。数値的に等価な値は -1 だが、整数の -1 をシンボルの-を区別するコマンドがいくつかある。

以下の関数をさまざまなプレフィクスで呼び出して、これらの可能なプレフィクスを説明しましょう:

```
(defun display-prefix (arg)
 "raw プレフィクス引数の値を表示する"
 (interactive "P")
 (message "%s" arg))
```

以下はさまざまな *raw* プレフィクス引数で *display-prefix* を呼び出した結果です:

```
M-x display-prefix ↵ nil

C-u M-x display-prefix ↵ (4)

C-u C-u M-x display-prefix ↵ (16)

C-u 3 M-x display-prefix ↵ 3

M-3 M-x display-prefix ↵ 3 ; (C-u 3と同じ)

C-u - M-x display-prefix ↵ -

M-- M-x display-prefix ↵ - ; (C-u -と同じ)

C-u - 7 M-x display-prefix ↵ -7

M-- 7 M-x display-prefix ↵ -7 ; (C-u -7と同じ)
```

Emacs にはプレフィクス引数を格納するために 2 つの変数 *prefix-arg* と *current-prefix-arg* があります。他のコマンドにたいしてプレフィクス引数をセットアップする *universal-argument* のようなコマンドは、プレフィクス引数を *prefix-arg* 内に格納します。対照的に *current-prefix-*

`arg`はカレントコマンドにプレフィクス引数を引き渡すので、これらの変数をセットしても将来のコマンドにたいするプレフィクス引数に効果はありません。

コマンドは通常は `interactive`内で、プレフィクス引数にたいして `raw` と数値のどちらの表現を使用するかを指定します (Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照)。そのかわりに関数は変数 `current-prefix-arg`内のプレフィクス引数の値を直接調べるかもしれませんが、これは明確さで劣っています。

`prefix-numeric-value arg` [Function]

この関数は `arg`の有効な `raw` プレフィクス引数の数値的な意味をリターンする。引数はシンボル、数字、またはリストかもしれない。これが `nil`なら値 `1`、`-`なら `-1` がリターンされる。これが数字なら、その数字がリターンされる。リスト (数字であること) なら、そのリストの `CAR` がリターンされる。

`current-prefix-arg` [Variable]

この変数はカレントのコマンドにたいする `raw` プレフィクス引数を保持する。コマンドはこの変数を直接調べるかもしれないが、この変数にたいするアクセスには通常は (`interactive "P"`)を使用する。

`prefix-arg` [Variable]

この変数の値は次の編集コマンドにたいする `raw` プレフィクス引数である。後続のコマンドにたいしてプレフィクス引数を指定する `universal-argument`のようなコマンドは、この変数をセットすることによって機能する。

`last-prefix-arg` [Variable]

この `raw` プレフィクス引数の値は、前のコマンドにより使用された値である。

以下のコマンドは、後続のコマンドにたいしてプレフィクス引数をセットアップするために存在します。これらを他の用途で呼び出さないでください。

`universal-argument` [Command]

このコマンドは入力を読み取って、後続のコマンドにたいするプレフィクス引数を指定する。何をしているかわかっているのでなければ、このコマンドを自分で呼び出してはならない。

`digit-argument arg` [Command]

このコマンドは、後続のコマンドにたいしてプレフィクス引数を追加する。引数 `arg`はこのコマンドの前の `raw` プレフィクス引数であり、これはプレフィクス引数を更新するために使用される。何をしているかわかっているのでなければ、このコマンドを自分で呼び出してはならない。

`negative-argument arg` [Command]

このコマンドは、次のコマンドにたいして数引数を追加する。引数 `arg`はこのコマンドの前の `raw` プレフィクス引数であり、この値に負の符号が付されて新しいプレフィクス引数を構築する。何をしているかわかっているのでなければ、このコマンドを自分で呼び出してはならない。

## 22.13 再帰編集

Emacs はスタートアップ時に、自動的に Emacs コマンドループに移行します。このトップレベルのコマンドループ呼び出しは決して `exit` することなく、Emacs 実行中は実行を継続します。Lisp プログラムもコマンドループを呼び出せます。これは複数のコマンドループを活性化するので、再帰編集 (*recursive editing*) と呼ばれています。再帰編集レベルは呼び出したコマンドが何であれそれをサス

ペンドして、そのコマンドを再開する前にユーザーが任意の編集を行うことを可能にする効果をもたらします。

再帰編集の間に利用可能なコマンドは、トップレベルの編集ループ内で利用できるコマンドと同じでありキーマップ内で定義されます。数少ない特別なコマンドだけが再帰編集レベルを exit して、他のコマンドは再帰編集レベルが終了したときに再帰編集レベルからリターンします (exit するための特別なコマンドは常に利用できるが再帰編集が行われていないときは何も行わない)。

再帰コマンドループを含むすべてのコマンドループは、コマンドループから実行されたコマンド内のエラーによってそのループを exit しないように、汎用エラーハンドラーをセットアップします。

ミニバッファ入力とは特殊な再帰編集です。これはミニバッファとミニバッファウィンドウの表示を有効にするなどの欠点をもたらしますが、それはあなたが思うより少ないでしょう。ミニバッファ内では特定のキーの振る舞いが異なりますが、これはミニバッファのローカルマップによるものです。ウィンドウを切り替えれば通常の Emacs コマンドを使用できます。

再帰編集レベルを呼び出すには関数 `recursive-edit` を呼び出します。この関数はコマンドループを含んでいます。さらに exit を throw することにより再帰編集レベルの exit を可能にする、タグ exit をともなった catch 呼び出しも含んでいます (Section 11.7.1 [Catch and Throw], page 172 を参照)。コマンド `C-M-c` (`exit-recursive-edit`) がこれを行います。値 `t` を throw することによって `recursive-edit` が quit されるので、1 レベル上位のコマンドループに制御がリターンされます。これは `abort` と呼ばれ、`C-]` (`abort-recursive-edit`) がこれを行います。同様に `recursive-edit` にエラーをシグナルさせるために文字列値を throw できます。この文字列はメッセージとしてプリントされます。関数値を throw すると、`recursive-edit` はリターンする前に引数なしでそれを呼び出します。それ以外の値を throw すると、`recursive-edit` は自身を呼び出した関数に正常にリターンします。コマンド `C-M-c` (`exit-recursive-edit`) がこれを行います。

ほとんどのアプリケーションはミニバッファ使用の一部として使用する場合を除き、再帰編集を使用するべきではありません。カレントバッファのメジャーモードから特殊なメジャーモードに一時的に変更する場合に、そのモードに戻るコマンドをもつ必要があるときは、通常は再帰編集のほうが便利です (Rmail の `e` コマンドはこのテクニックを使用)。またはユーザーが新たなバッファの特殊なモードで、異なるテキストを再帰的に編集・作成・選択できるようにしたい場合が該当します。このモードでは処理を完了させるコマンドを定義して前のバッファに戻ります (Rmail の `m` コマンドはこれを使用)。

再帰編集はデバッグに便利です。一種のブレークポイントとして関数定義内に `debug` を挿入して、関数がそこに達したときにその箇所を調べることができます。debug は再帰編集を呼び出しますが、デバッグのその他の機能も提供します。

`query-replace` 内で `C-r` をタイプしたときや `C-x q` (`kbd-macro-query`) を使用したときにも再帰編集レベルが使用されます。

`recursive-edit`

[Command]

この関数はエディターコマンドループを呼び出す。これはユーザーに編集を開始させるために、Emacs の初期化により自動的に呼び出される。Lisp プログラムから呼び出されたときは再帰編集レベルにエンターする。

カレントバッファが選択されたウィンドウのバッファと異なる場合、`recursive-edit` はカレントバッファの保存とリストアを行う。それ以外ではバッファを切り替えると、`recursive-edit` がリターンした後にその切り替えたバッファがカレントになる。

以下の例では関数 `simple-rec` が最初にポイントを 1 単語分進めてからメッセージをエコーエリアにプリントして再帰編集にエンターする。その後ユーザーは望む編集を行い、`C-M-c` をタイプすれば再帰編集を exit して `simple-rec` の実行を継続できる。

```
(defun simple-rec ())
```



```

 (forward-word 1)
 (message "Recursive edit in progress")
 (recursive-edit)
 (forward-word 1))
 ⇒ simple-rec
 (simple-rec)
 ⇒ nil

```

`exit-recursive-edit` [Command]

この関数は最内の再帰編集 (ミニバッファ入力を含む) から `exit` する。関数の実質的な定義は `(throw 'exit nil)`。

`abort-recursive-edit` [Command]

この関数は再帰編集を `exit` した後に `quit` をシグナルすることにより、最内の再帰編集 (ミニバッファ入力を含む) を要求したコマンドを `abort` する。関数の実質的な定義は `(throw 'exit t)`。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照のこと。

`top-level` [Command]

この関数はすべての再帰編集レベルを `exit` する。これはすべての計算を直接抜け出してメインのコマンドループに戻って値をリターンしない。

`recursion-depth` [Function]

この関数は再帰編集のカレントの深さをリターンする。アクティブな再帰編集が存在しなければ 0 をリターンする。

## 22.14 コマンドの無効化

コマンドを無効化 (*disabling a command*) とは、それを実行可能にする前にユーザーによる確認を要求するようにコマンドをマークすることです。無効化は初めてのユーザーを混乱させるかもしれないコマンドにたいして、意図せずそのコマンドが使用されるのを防ぐために使用されます。

コマンド無効化の低レベルにおけるメカニズムは、そのコマンドにたいする Lisp シンボルの `disabled` プロパティに非 `nil` を `put` することです。これらのプロパティは、通常はユーザーの `init` ファイル (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照) で以下のような Lisp 式によりセットアップされます:

```
(put 'upcase-region 'disabled t)
```

いくつかのコマンドにたいしては、これらのプロパティがデフォルトで与えられています (これらを削除したければ `init` ファイルで削除できる)。

`disabled` プロパティの値が文字列なら、そのコマンドが無効化されていることを告げるメッセージにその文字列が含まれます。たとえば:

```
(put 'delete-region 'disabled
 "この方法で削除されたテキストは yank で戻せない!\n")
```

無効化されたコマンドをインタラクティブに呼び出したときに何が起こるかの詳細は、Section “Disabling” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。コマンドの無効化は、それを Lisp プログラムから関数として呼び出したときは効果がありません。

`disabled` プロパティの値には、1 つ目の要素がシンボル `query` であるようなリストも指定できます。この場合には、ユーザーはそのコマンドを実行するかどうか問い合わせられることとなります。このリストの 2 つ目の要素には `y-or-n-p` を使用するなら `nil`、`yes-or-no-p` なら非 `nil` を指定する

必要があり、3つ目に要素は質問として使用されます。コマンドにたいする問い合わせを有効にするには、利便性のための関数 `command-query` を使う必要があります。

`enable-command command` [Command]  
その時点から特別な確認なしで `command`(シンボル) が実行されることを許す。さらにユーザーの `init` ファイル (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照) も修正するので将来のセッションにもこれが適用される。

`disable-command command` [Command]  
その時点から `command`(シンボル) の実行に特別な確認を要求する。さらにユーザーの `init` ファイル (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照) も修正するので将来のセッションにもこれが適用される。

`disabled-command-function` [Variable]  
この変数の値は関数であること。ユーザーが無効化されたコマンドを呼び出したときは無効化されたコマンドのかわりにその関数が呼び出される。そのコマンドを実行するためにユーザーが何のキーをタイプしたかを判断するために `this-command-keys` を使用して、そのコマンド自体を探することができる。

値は `nil` もあり得る。その場合にはたとえ無効化されたコマンドでも、すべてのコマンドが通常のように機能する。

デフォルトでは値はユーザーに処理を行うかどうかを尋ねる関数。

## 22.15 コマンドのヒストリー

コマンドループは複雑なコマンドを手軽に繰り返せるように、すでに実行された複雑なコマンドのヒストリー (history: 履歴) を保持します。複雑なコマンド (*complex command*) とは、ミニバッファを使用して `interactive` 引数を読み取るコマンドです。これには `M-x` コマンド、`M-:` コマンド、および `interactive` 指定によりミニバッファから引数を読み取るすべてのコマンドが含まれます。コマンド自身の実行の間に明示的にミニバッファを使用するものは、複雑なコマンドとは判断されません。

`command-history` [Variable]  
この変数の値は最近実行された複雑なコマンドのリストであり、それぞれが評価されるべきフォームとして表現される。このリストは編集セッションの間、すべての複雑なコマンドを蓄積するが、最大サイズ (Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照) に達したときは、もっとも古い要素が削除されて新たな要素が追加される。

```
command-history
⇒ ((switch-to-buffer "chistory.texi")
 (describe-key "^X^[")
 (visit-tags-table "~/emacs/src/")
 (find-tag "repeat-complex-command"))
```

このヒストリーリストは実際にはミニバッファヒストリーの特例であり、それは要素が文字列ではなく式であることです。

以前のコマンドを編集したり再呼び出しするためのコマンドがいくつかあります。コマンド `repeat-complex-command` と `list-command-history` はユーザーマニュアルに説明されています (Section “Repetition” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。ミニバッファ内では通常ミニバッファヒストリーコマンドが利用できます。

## 22.16 キーボードマクロ

キーボードマクロ (*keyboard macro*) はコマンドとして考えることが可能な入力イベントの記録されたシーケンスであり、キー定義によって作成されます。キーボードマクロの Lisp 表現はイベントを含む文字列かベクターです。キーボードマクロと Lisp マクロ (Chapter 14 [Macros], page 261 を参照) を混同しないでください。

`execute-kbd-macro` *kbdmacro* &optional *count loopfunc* [Function]

この関数はイベントシーケンスとして *kbdmacro* を実行する。 *kbdmacro* が文字列かベクターなら、たとえそれがユーザーによる入力であっても、その中のイベントは忠実に実行される。シーケンスは単一のキーシーケンスであることを要求されない。キーボードマクロ定義は、通常は複数のキーシーケンスを結合して構成される。

*kbdmacro* がシンボルなら、そのシンボルの関数定義は *kbdmacro* の箇所に使用される。それが別のシンボルならこのプロセスを繰り返す。最終的に結果は文字列かベクターになる。結果がシンボル、文字列、ベクターでなければエラーがシグナルされる。

引数 *count* は繰り返すカウントであり、 *kbdmacro* がその回数実行される。 *count* が省略または *nil* なら 1 回実行される。 0 なら *kbdmacro* はエラーに遭遇するか検索が失敗するまで何度も実行される。

*loopfunc* が非 *nil* なら、それはマクロの繰り返しごとに呼び出される引数なしの関数である。 *loopfunc* が *nil* をリターンするとマクロの実行が停止する。

`execute-kbd-macro` の使用例は Section 22.8.2 [Reading One Event], page 449 を参照のこと。

`executing-kbd-macro` [Variable]

この変数はカレントで実行中のキーボードマクロを定義する文字列かベクター。 *nil* ならカレントで実行中のマクロは存在しない。マクロの実行により実行されたときに異なる振る舞いをするように、コマンドはこの変数をテストできる。この変数を自分でセットしてはならない。

`defining-kbd-macro` [Variable]

この変数はキーボードマクロの定義中のときだけ非 *nil* である。マクロ定義の間は異なる振る舞いをするように、コマンドはこの変数をテストできる。既存のマクロ定義に追加する間、値は `append` になる。コマンド `start-kbd-macro`、`kmacro-start-macro`、`end-kbd-macro` はこの変数をセットする。この変数を自分でセットしてはならない。

この変数は常にカレント端末にたいしてローカルであり、バッファローカルにできない。 Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`last-kbd-macro` [Variable]

この変数はもっとも最近定義されたキーボードマクロの定義である。値は文字列、ベクター、または *nil*。

この変数は常にカレント端末にたいしてローカルであり、バッファローカルにできない。 Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`kbd-macro-termination-hook` [Variable]

これはキーボードマクロが終了したときに実行されるノーマルフックであり、何がキーボードマクロを終了させたか (マクロの最後に到達したのか、あるいはエラーにより最後到達する前に終了したのか) は問わない。

## 23 キーマップ

入力イベントのコマンドバインディングはキーマップ (*keymap*) と呼ばれるデータ構造に記録されます。キーマップ内の各エントリは個別のイベント型 (他のキーマップ、またはコマンド) に関連づけ (またはバインド) されます。イベント型がキーマップにバインドされていれば、そのキーマップは次の入力イベントを調べるために使用されます。これはコマンドが見つかるまで継続されます。このプロセス全体をキールックアップ (*key lookup*: キーの照合) と呼びます。

### 23.1 キーシーケンス

キーシーケンス (*key sequence*)、短くはキー (*key*) とは 1 つの単位を形成する 1 つ以上の入力イベントのシーケンスです。入力イベントには文字、ファンクションキー、マウスアクション、または *iconify-frame* のような Emacs 外部のシステムイベントが含まれます (Section 22.7 [Input Events], page 427 を参照)。キーシーケンスにたいする Emacs Lisp の表現は文字列かベクターです。特に明記しない限り、引数としてキーシーケンスを受け取る Emacs Lisp 関数は両方の表現を処理することができます。

文字列表現ではたとえば "a" は a、"2" は 2 を表すといったように、英数字はその文字自身を意味します。コントロール文字イベントは部分文字列 "\C-"、メタ文字は "\M-" によりプレフィクスされます。たとえば "\C-x" はキー C-x を表します。それらに加えて TAB、RET、ESC、DEL などのイベントはそれぞれ "\t"、"\r"、"\e"、"\d" で表されます。複雑なキーシーケンスの文字列表現はイベント成分の文字列表現を結合したものです。したがって "\C-x1" はキーシーケンス C-x 1 を表します。

キーシーケンスにはファンクションキー、マウスボタンイベント、システムイベント、または C- や H-a のような文字列で表現できない非 ASCII 文字が含まれます。これらはベクターとして表現する必要があります。

ベクター表現ではベクターの各要素は 1 つの入力イベントをイベントの Lisp 形式で表します。Section 22.7 [Input Events], page 427 を参照してください。たとえばベクター [?\C-x ?1] はキーシーケンス C-x 1 を表します。

キーシーケンスを文字列やベクターによる表現で記述する例は、Section “Init Rebinding” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

kbd *keyseq-text* [Function]

この関数はテキスト *keyseq-text* (文字列定数) をキーシーケンス (文字列かベクターの定数) に変換する。*keyseq-text* の内容は C-x C-k RET (kmacro-edit-macro) コマンドにより呼び出されたバッファ内と同じ構文を使用するべきである。特にファンクションキーの名前は ‘<...>’ で囲まなければならない。Section “Edit Keyboard Macro” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

```
(kbd "C-x") ⇒ "\C-x"
(kbd "C-x C-f") ⇒ "\C-x\C-f"
(kbd "C-x 4 C-f") ⇒ "\C-x4\C-f"
(kbd "X") ⇒ "X"
(kbd "RET") ⇒ "\^M"
(kbd "C-c SPC") ⇒ "\C-c "
(kbd "<f1> SPC") ⇒ [f1 32]
(kbd "C-M-<down>") ⇒ [C-M-down]
```

kbd は非常に融通の効く関数であり、完全には準拠していない構文が使用されたとしても適切な何かをリターンしようと試みる。構文が実際に有効か否かをチェックするには *key-valid-p* 関数を使用すること。

## 23.2 キーマップの基礎

キーマップはさまざまなキーシーケンスにたいしてキーバインディング (*key binding*) を指定する Lisp データ構造です。

1つのキーマップが、個々のイベントにたいする定義を直接指定します。単一のイベントでキーシーケンスが構成される時、そのキーシーケンスのキーマップ内でのバインディングは、そのイベントにたいするそのキーマップの定義です。それより長いキーシーケンスのバインディングは対話的プロセスによって見つけ出されます。まず最初にイベント (それ自身がキーマップでなければならぬ) の定義を探します。そして次にそのキーマップ内で2つ目のイベントを探すといったように、そのキーシーケンス内のすべてのイベントが処理されるまで、これを続けます。

あるキーシーケンスのバインディングがキーマップであるような場合、わたしたちはそのキーシーケンスをプレフィクスキー (*prefix key*) と呼び、それ以外の場合には (それ以上イベントを追加できないので) コンプリートキー (*complete key*) と呼んでいます。バインディングが `nil` の場合、わたしたちはそのキーを未定義 (*undefined*) と呼びます。C-c、C-x、C-x 4などはプレフィクスキーの例です。X、RET、C-x 4 C-fなどは定義されたコンプリートキーの例です。C-x C-gやC-c 3などは未定義なコンプリートキーの例です。詳細は Section 23.6 [Prefix Keys], page 473 を参照してください。

キーシーケンスのバインディングを見つけて出すルールは、(最後のイベントの前までに見つかる) 中間的なバインディングがすべてキーマップであると仮定します。もしそうでなければ、そのイベントシーケンスは単位を形成せず、実際の単一キーシーケンスではありません。言い換えると任意の有効なキーシーケンスから1つ以上のイベントを取り除くと、常にプレフィクスキーにならなければなりません。たとえば C-f C-nはキーシーケンスではありません。C-fはプレフィクスキーではないので、C-fで始まるこれより長いシーケンスは、キーシーケンスではあり得ないからです。

利用可能な複数イベントキーシーケンスのセットは、プレフィクスキーにたいするバインディングに依存します。したがってこれはキーマップが異なれば異なるかもしれない、バインディングが変更されたときに変更されるかもしれない。しかし単一イベントキーシーケンスは整合性において任意のプレフィクスキーに依存しないので、常に単一のキーシーケンスです。

常に複数のプライマリーキーマップ (*primary keymap*: 主キーマップ) がアクティブであり、これらはキーバインディングを見つけるために使用されます。すべてのバッファで共有されるグローバルキーマップ (*global map*) というキーマップが存在します。ローカルキーマップ (*local keymap*) は通常は特定のメジャーモードに関連します。そして0個以上のマイナーモードキーマップ (*minor mode keymap*) はカレントで有効なマイナーモードに属します (すべてのマイナーモードがキーマップをもつわけでない)。ローカルキーマップは対応するグローバルバインディングを *shadow* (訳注: 隠すという意味) します。マイナーモードキーマップは、ローカルキーマップとグローバルキーマップの両方を *shadow* します。詳細は Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照してください。

## 23.3 キーマップのフォーマット

キーマップはそれぞれ `CAR` がシンボル *keymap* であるようなリストです。このリストの残りの要素はそのキーマップのキーバインディングを定義します。関数定義がキーマップであるようなシンボルもキーマップです。あるオブジェクトがキーマップかどうかテストするには、関数 `keymapp` (以下参照) を使用してください。

キーマップを開始するシンボル *keymap* の後には、いくつかの種類 of 要素が出現します:

(*type* . *binding*)

これは型 *type* のイベントにたいする1つのバインディングを指定する。通常バインディングはそれぞれ、常に文字がシンボルであるような特定のイベント型 (*event type*)

のイベントに適用される。Section 22.7.14 [Classifying Events], page 441 を参照のこと。この種のバインディングでは、*binding*はコマンドである。

(*type item-name . binding*)

これはメニュー内で *item-name* として表示されるシンプルなメニューアイテムでもあるようなバインディングを指定する。Section 23.18.1.1 [Simple Menu Items], page 496 を参照のこと。

(*type item-name help-string . binding*)

これはヘルプ文字列 *help-string* のシンプルなメニューアイテムである。

(*type menu-item . details*)

これは拡張されたメニューアイテムでもあるようなバインディングを指定する。これは他の機能も使用できる。Section 23.18.1.2 [Extended Menu Items], page 496 を参照のこと。

(*t . binding*)

これはデフォルトキーバインディング (*default key binding*) を指定する。キーマップの他の要素でバインドされないイベントは、バインディングとして *binding* が与えられる。デフォルトバインディングにより、利用可能なすべてのイベント型を列挙することなくバインドできる。デフォルトバインディングをもつキーマップは、明示的に *nil* にバインドされるイベント (以下参照) を除いて、より低い優先度にあるすべてのキーマップをマスクする。

*char-table*

キーマップのある要素が文字テーブル (*char-table*) なら、それは修飾ビットなしのすべての文字イベントにたいするバインディングを保持するとみなされる ([*modifier bits*], page 14 を参照)。インデックス *c* の要素は文字 *c* にたいしてバインドされる。これは多量のバインディングを記録するためのコンパクトな方法である。そのような文字テーブルのキーマップは、*full* キーマップ (*full keymap*: 完全なキーマップ) と呼ばれる。それ にたいして他のキーマップは *sparse* キーマップ (*sparse keymaps*: 疎なキーマップ) と呼ばれる。

*vector*

この種の要素は文字テーブルと類似する。インデックス *c* の要素は文字 *c* にバインドされる。この方法でバインド可能な文字の範囲はそのベクターのサイズに制限され、かつベクターの作成により 0 からすべての文字コードまでスペースが割り当てられるので、バインディング自身が問題とならないメニューキーマップ (Section 23.18 [Menu Keymaps], page 495 を参照) の作成以外では、このフォーマットを使用しないこと。

*string*

キーにたいするバインディングを指定する要素は別として、キーマップは要素として文字列ももつことができる。これは *overall* プロンプト文字列 (*overall prompt string*: 一般的なプロンプト文字列) と呼ばれ、メニューとしてキーマップを使用することを可能にする。Section 23.18.1 [Defining Menus], page 495 を参照のこと。

(*keymap ...*)

キーマップのある要素それ自身がキーマップなら、外側のキーマップ内でこれが内側のキーマップとして *inline* 指定されているかのようにみなされる。これは *make-composed-keymap* 内で行なわれるような多重継承にたいして使用される。

バインディングが *nil* なら、それは定義の構成要素ではありませんが、デフォルトバインディングや親キーマップ内のバインディングに優先されます。一方 *nil* のバインディングは、より低い優先度

のキーマップをオーバーライドしません。したがってローカルマップで `nil` のバインディングが与えられると、Emacs はグローバルマップのバインディングを使用します。

キーマップはメタ文字にたいするバインディングを直接記録しません。かわりにメタ文字は1文字目がESC(または何であれ `meta-prefix-char` のカレント値) であるような、2文字のキーシーケンスをルックアップするものとみなされます。したがってキー `M-a` は内部的には `ESC a` で表され、そのグローバルバインディングは `esc-map` 内の `a` にたいするスロットで見つけることができます (Section 23.6 [Prefix Keys], page 473 を参照)。

この変換は文字にたいしてのみ適用され、ファンクションキーや他の入力イベントには適用されないので `M-end` は `ESC end` と何も関係ありません。

以下に例として Lisp モードにたいするローカルキーマップ (sparse キーマップ) を挙げます。以下では `DEL`、`C-c C-z`、`C-M-q`、`C-M-x` にたいするバインディングを定義しています (実際の値はメニューバインディングも含まれるが簡潔にするためここでは省略)。

```
lisp-mode-map
⇒
(keymap
 (3 keymap
 ;; C-c C-z
 (26 . run-lisp))
 (27 keymap
 ;; C-M-xはESC C-xとして扱われる
 (24 . lisp-send-defun))
 ;; この部分は lisp-mode-shared-map から継承
keymap
 ;; DEL
 (127 . backward-delete-char-untabify)
 (27 keymap
 ;; C-M-qはESC C-qとして扱われる
 (17 . indent-sexp)))
```

`keymapp object`

[Function]

この関数は `object` がキーマップなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。より正確にはこの関数はリストにたいしてその `CAR` が `keymap` か、あるいはシンボルにたいしてその関数定義が `keymapp` かどうかをテストする。

```
(keymapp '(keymap))
⇒ t
(fset 'foo '(keymap))
(keymapp 'foo)
⇒ t
(keymapp (current-global-map))
⇒ t
```

## 23.4 キーマップの作成

以下はキーマップを作成する関数です。

`make-sparse-keymap` *&optional prompt* [Function]

この関数はエンタリーをもたない新たな `sparse` キーマップを作成してそれをリターンする (`sparse` キーマップはあなたが通常望む類のキーマップのこと)。`make-keymap`と異なり新たなキーマップは文字テーブルを含まず、何のイベントもバインドしない。

```
(make-sparse-keymap)
⇒ (keymap)
```

*prompt*を指定すると、それはキーマップにたいする `overall` プロンプト文字列になる。これはメニューキーマップ (Section 23.18.1 [Defining Menus], page 495 を参照) にたいしてのみ指定すべきである。`overall` プロンプト文字列をとまなうキーマップがアクティブなら、次の入力イベントのルックアップにたいしてマウスメニューとキーボードメニューを常に提示する。これはコマンドループにたいして毎回キーボードメニューを提示するので、`overall` プロンプト文字列をメインマップ、メジャーモードマップ、マイナーモードマップに指定しないこと。

`make-keymap` *&optional prompt* [Function]

この関数は新たな `full` キーマップを作成してそれをリターンする。このキーマップは修飾されないすべての文字にたいするスロットをもつ文字テーブル (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照) を含む。この新たなキーマップは初期状態ではすべての文字、およびその他の種類のイベントが `nil` にバインドされている。引数 *prompt* は `make-sparse-keymap` のようにプロンプト文字列を指定する。

```
(make-keymap)
⇒ (keymap #^[nil nil keymap nil nil nil ...])
```

`full` キーマップは多くのスロットを保持するときは `sparse` キーマップより効果的であり、少ししかスロットを保持しないときは `sparse` キーマップのほうが適している。

`define-keymap` *&key options... &rest pairs...* [Function]

上述した関数によってキーマップを作成してから、`keymap-set` (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照) を使用してそのマップ内のキーバインディングを指定する。ただしモードを記述する際には一度に大量のキーのバインドを要することが頻繁にあるため、`keymap-set` を使用してそれらすべてをバインドするのは面倒かもしれないしエラーも起きやすいだろう。かわりにキーマップの作成と複数のキーのバインドを行う `define-keymap` を使うことができる。基本的な例を以下に示す:

```
(define-keymap
 "n" #'forward-line
 "f" #'previous-line
 "C-c C-c" #'quit-window)
```

この関数は *pairs* 内のキーストロークを定義する `sparse` キーマップを新たに作成して、そのキーマップをリターンする。*pairs* 内に重複したキーバインディングがあればエラーをシグナルする。

*pairs* は `keymap-set` が受け入れるようなキーバインディングとキー定義が交互に指定されたリスト。更にキーは特別なシンボル:menuでもよい。この場合には、定義 `easy-menu-define` (Section 23.18.8 [Easy Menu], page 506 を参照) が許容するようなメニュー定義であること。以下は使い方を示す簡単な例:

```
(define-keymap :full t
 "g" #'eww-reload
 :menu '("Eww"
 ["Exit" quit-window t])
```



```
["Reload" eww-reload t]))
```

新たなキーマップの機能を変更するために、キー/定義のペアの前にいくつかのキーワードを使うことができる。define-keymapの呼び出しに含まれていないキーワードの機能にたいするデフォルト値はnil。利用可能な機能キーワードは以下のとおり:

- :full 非 nilなら (make-sparse-keymapが作成するような)sparse キーマップのかわりに、(make-keymapが作成するような)文字テーブルキーマップを作成する (Section 23.4 [Creating Keymaps], page 468 を参照)。デフォルトは sparse キーマップ。
- :parent 非 nilなら値は親として使用するキーマップであること (Section 23.5 [Inheritance and Keymaps], page 472 を参照)。
- :keymap 非 nilなら、値はキーマップであること。新たにキーマップを作成するかわりに指定されたキーマップを変更する。
- :suppress 非 nilなら、そのキーマップは suppress-keymapによって抑制される (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照)。デフォルトでは数字とマイナス記号は抑制から除外されるが、値が nodigitsなら他の文字と同様に数字とマイナス記号も抑制する。
- :name 非 nil、かつ x-popup-menu (Section 30.17 [Pop-Up Menus], page 818 を参照) によるメニューとして使用する場合には、値をメニューとして使用するような文字列にする必要がある。
- :prefix 非 nilなら、値はプレフィックスコマンドとして使用するシンボルであること (Section 23.6 [Prefix Keys], page 473 を参照)。この場合にはマップ自体ではなく、このシンボルが define-keymapによってリターンされる。

defvar-keymap *name* &key *options...* &rest *pairs...* [Macro]

キーマップでもっとも一般的に行われるのは専ら変数へのバインドであろう。これはほぼすべてのモードが行っていることであり、fooと呼ばれるモードにはほとんど常に foo-mode-map と呼ばれる変数が存在する。

このマクロは *name* を変数として定義して、*options* と *pairs* を define-keymap に渡した結果をその変数のデフォルト値として使用する。pairs 内に重複したキーバインディングがあればエラーをシグナルする。

*options* は define-keymap におけるキーワードと同様だが、定義される変数にたいして doc 文字列を提供するためのキーワード:docが追加されている。

以下は例:

```
(defvar-keymap eww-textarea-map
 :parent text-mode-map
 :doc "Keymap for the eww text area."
 "RET" #'forward-line
 "TAB" #'shr-next-link)
```

キーマップ内のコマンドはそれぞれ repeat-mapプロパティを配置することによって、(repeat-modeで便利のように)‘repeatable(繰り返し可能)’とマークすることができる、たとえば

```
(put 'undo 'repeat-map 'undo-repeat-map)
```

repeat-modeによって使用されるマップがこのプロパティになる。

putを繰り返し呼び出すことを避けるためのキーワードとして、defvar-keymapには:repeatがある。このキーワードを使えばキーマップのどのコマンドがrepeat-modeで使用可能かを指定できる。使用できる値は以下のとおり:

t キーマップのすべてのコマンドが繰り返し可能ということの意味する。もっとも一般的な使い方。

```
(:enter (commands ...) :exit (commands ...))
:enterリストにあるコマンドでrepeat-modeにエンター、:exitリストにあるコマンドでrepeatモードからexitすることを指定する。

:enterリストが空の場合には、そのマップのすべてのコマンドがrepeat-modeにエンターする。このリストに1つ以上のコマンドを指定しておけば、定義しているマップには存在しないものの、repeat-mapプロパティをもつべきコマンドがある場合に役に立つだろう。

:exitリストが空なら、そのマップにおいてrepeat-modeをexitするコマンドは存在しない。このリストに1つ以上のコマンドを指定しておけば、定義しているマップにrepeat-mapプロパティをもつべきではないコマンドが含まれる場合に役に立つだろう。
```

たとえばuでundoコマンドを繰り返す場合には、以下の2節は等価である:

```
(defvar-keymap undo-repeat-map
 "u" #'undo)
(put 'undo 'repeat-map 'undo-repeat-map)
```

または

```
(defvar-keymap undo-repeat-map
 :repeat t
 "u" #'undo)
```

マップに多くのコマンドがあり、それらすべてを繰り返し可能にする必要がある場合には後者を使うほうがよいだろう。

copy-keymap *keymap* [Function]

この関数は*keymap*のコピーをリターンする。これはほとんど必要ないだろう。ほとんど差のないキーマップが必要なら、コピーより以下のように継承を使用すべきである:

```
(let ((map (make-sparse-keymap)))
 (set-keymap-parent map <theirmap>)
 (keymap-set map ...)
 ...)
```

copy-keymapを処理する際には、*keymap*内でバインディングとして直接出現するすべてのキーマップも、すべてのレベルまで再帰的にコピーされる。しかしある文字の定義が関数定義にキーマップをもつ関数のときには再帰的なコピーは行われず、新たにコピーされたキーマップには同じシンボルがコピーされる。

```
(setq map (copy-keymap (current-local-map)))
⇒ (keymap
```

```
;; (これはメタ文字を実装する)
(27 keymap
 (83 . center-paragraph)
 (115 . center-line))
(9 . tab-to-tab-stop))

(eq map (current-local-map))
⇒ nil
(equal map (current-local-map))
⇒ t
```

### 23.5 継承とキーマップ

キーマップは他のキーマップを継承することができ、この継承元のキーマップを親キーマップ (*parent keymap*) と呼びます。そのようなキーマップは以下のようなキーマップです:

```
(keymap elements... . parent-keymap)
```

これにはそのキーマップのキールックアップ時に *parent-keymap* のすべてのバインディングを継承するものの、それらにバインディングを追加したり *elements* でオーバーライドできるという効果があります。

*keymap-set* や他のキーバインディング関数を使用して *parent-keymap* 内のバインディングを変更すると、変更されたバインディングは *elements* で作られたバインディングに shadow されない限り継承されたキーマップ内で可視になります。逆は成り立ちません。*keymap-set* を使用して継承されたキーマップ内のバインディングを変更すると、これらの変更は *elements* 内に記録されますが *parent-keymap* に影響はありません。

親キーマップからキーマップを構築するには *set-keymap-parent* を使用するのが正しい方法です。親キーマップから直接キーマップを構築するコードがあるなら、かわりに *set-keymap-parent* を使用するようにプログラムを変更してください。

*keymap-parent keymap* [Function]  
これは *keymap* の親キーマップをリターンする。*keymap* に親キーマップがなければ *keymap-parent* は *nil* をリターンする。

*set-keymap-parent keymap parent* [Function]  
これは *keymap* の親キーマップを *parent* にセットして *parent* をリターンする。*parent* が *nil* ならこの関数は *keymap* に親キーマップを与えない。  
*keymap* がサブマップ (プレフィクスキーにたいするバインディング) をもつ場合は、それらも新たな親キーマップを受け取ってそれらのプレフィクスキーにたいして *parent* が何を指定するかが反映される。

以下は *text-mode-map* から継承してキーマップを作成する方法を示す例です:

```
(let ((map (make-sparse-keymap)))
 (set-keymap-parent map text-mode-map)
 map)
```

非 *sparse* キーマップも親キーマップをもつことができますが便利とは言えません。非 *sparse* キーマップは修飾ビットをもたないすべての数値文字コードにたいするバインディングとして、たとえそれが *nil* であっても常に何かを指定するので、これらの文字のバインディングが親キーマップから継承されることは決してないのです。

複数のマップからキーマップを継承したいときがあるかもしれません。これにたいして関数 `make-composed-keymap` が使用できます。

`make-composed-keymap` *maps* &optional *parent* [Function]

この関数は既存のキーマップから構成される新たなキーマップをリターンする。またオプションで親キーマップ *parent* から継承を行う。 *maps* には単一のキーマップ、または複数のキーマップのリストを指定できる。リターンされた新たなマップ内でキーをルックアップするとき、Emacs は *maps* 内のキーマップを順に検索してから *parent* 内を検索する。この検索は最初のマッチで停止する。 *maps* のいずれか 1 つのキーマップ内の `nil` バインディングは、 *parent* 内のすべてのバインディングをオーバーライドするが、 *maps* にはないキーマップの非 `nil` なバインディングはオーバーライドしない。

For example, here is how Emacs sets the parent of たとえば以下は `button-buffer-map` と `special-mode-map` の両方を継承する `help-mode-map` のようなキーマップの親キーマップを Emacs がセットする方法です:

```
(defvar-keymap help-mode-map
 :parent (make-composed-keymap button-buffer-map
 special-mode-map)
 ...)
```

## 23.6 プレフィクスキー

プレフィクスキー (*prefix key*) とは、バインディングがキーマップであるようなキーシーケンスです。このキーマップはプレフィクスキーを拡張するキーシーケンスが何を行うかを定義します。たとえば `C-x` はプレフィクスキーであり、これはキーマップを使用してそのキーマップは変数 `ctl-x-map` にも格納されています。このキーマップは `C-x` で始まるキーシーケンスにたいするバインディングを定義します。

標準的な Emacs のプレフィクスキーのいくつかは、Lisp 変数でも見い出すことができるキーマップを使用しています:

- `esc-map` はプレフィクスキー `ESC` にたいするグローバルキーマップである。したがってすべてのメタ文字にたいする定義は、このキーマップで見い出すことができる。このマップは `ESC-prefix` の関数定義でもある。
- `help-map` はプレフィクスキー `C-h` にたいするグローバルキーマップである。
- `mode-specific-map` はプレフィクスキー `C-c` にたいするグローバルキーマップである。このマップは実際にはモード特有 (`mode-specific`) ではなくグローバルであるが、このプレフィクスキーは主にモード特有なバインディングに使用されるので、`C-h b` (`display-bindings`) の出力内の `C-c` に関する情報で、この名前は有意義な情報を提供する。
- `ctl-x-map` はプレフィクスキー `C-x` にたいして使用されるグローバルキーマップである。このマップはシンボル `Control-X-prefix` の関数セルを通して見つけることができる。
- `mule-keymap` はプレフィクスキー `C-x RET` にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- `ctl-x-4-map` はプレフィクスキー `C-x 4` にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- `ctl-x-5-map` はプレフィクスキー `C-x 5` にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- `2C-mode-map` はプレフィクスキー `C-x 6` にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- `tab-prefix-map` はプレフィクスキー `C-x t` にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- `vc-prefix-map` はプレフィクスキー `C-x v` にたいして使用されるグローバルキーマップである。

- goto-mapはプレフィクスキー *M-g*にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- search-mapはプレフィクスキー *M-s*にたいして使用されるグローバルキーマップである。
- Emacs の他のプレフィクスキーには *C-x @*、*C-x a i*、*C-x ESC*、*ESC ESC*がある。これらは特別な名前をもたないキーマップを使用する。

プレフィクスキーのキーマップバインディングは、プレフィクスキーに続くイベントをルックアップするために使用されます (これは関数定義がキーマップであるようなシンボルかもしれない。効果は同じだがシンボルはプレフィクスキーにたいする名前の役割を果たす)。したがって *C-x* のバインディングはシンボル `Control-X-prefix` であり、このシンボルの関数セルが *C-x* コマンドにたいするキーマップを保持します (`ctl-x-map` の値も同じキーマップ)。

プレフィクスキー定義は任意のアクティブなキーマップ内に置くことができます。プレフィクスキーとしての *C-c*、*C-x*、*C-h*、*ESC* の定義はグローバルマップ内にもあるので、これらのプレフィクスキーは常に使用できます。メジャーモードとマイナーモードは、ローカルマップやマイナーモードのマップ内にプレフィクスキー定義を置くことによってキーをプレフィクスキーとして再定義できます。Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照してください。

あるキーが複数のアクティブなマップ内でプレフィクスキーとして定義されていると、それぞれの定義がマージされて効果をもちます。まずマイナーモードキーマップ内で定義されたコマンド、次にローカルマップのプレフィクス定義されたコマンド、そしてグローバルマップのコマンドが続きます。

以下の例ではローカルキーマップ内で *C-p* を *C-x* と等価なプレフィクスキーにしています。すると *C-p C-f* にたいするバインディングは *C-x C-f* と同様に関数 `find-file` になります。これとは対照的にキーシーケンス *C-p 9* はすべてのアクティブなキーマップで見つけることができません。

```
(use-local-map (make-sparse-keymap))
⇒ nil
(keymap-local-set "C-p" ctl-x-map)
⇒ (keymap #^[nil nil keymap ...
(keymap-lookup nil "C-p C-f")
⇒ find-file
(keymap-lookup nil "C-p 9")
⇒ nil
```

`define-prefix-command` *symbol* &optional *mapvar* *prompt* [Function]

この関数はプレフィクスキーのバインディングとして使用するために *symbol* を用意する。これは sparse キーマップを作成してそれを *symbol* の関数定義として格納する。その後は *symbol* にキーシーケンスをバインディングすると、そのキーシーケンスはプレフィクスキーになるだろう。リターン値は *symbol*。

この関数は値がそのキーマップであるような変数としても *symbol* をセットする。しかし *mapvar* が非 `nil` なら、かわりに *mapvar* を変数としてセットする。

*prompt* が非 `nil` なら、これはそのキーマップにたいする overall プロンプト文字列になる。プロンプト文字列はメニューキーマップにたいして与えられること (Section 23.18.1 [Defining Menus], page 495 を参照)。

## 23.7 アクティブなキーマップ

Emacs には多くのキーマップが含まれていますが、常にいくつかのキーマップだけがアクティブです。Emacs がユーザー入力を受け取ったとき、それは入力イベントに変換されて (Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 を参照)、アクティブなキーマップ内でキーバインディングがルックアップされます。

アクティブなキーマップは通常は、(1) keymapプロパティにより指定されるキーマップ、(2) 有効なマイナーモードのキーマップ、(3) カレントバッファのローカルキーマップ、(4) グローバルキーマップの順です。Emacs は入力キーシーケンスそれぞれにたいして、これらすべてのキーマップ内を検索します。

これらの通常のキーマップのうち最優先されるのは、もしあればポイント位置の keymapテキストにより指定されるキーマップか overall プロパティです (マウス入力イベントにたいしては Emacs はポイント位置のかわりにイベント位置を使用する。詳細は次のセクションを参照されたい)。

次に優先されるのは有効なマイナーモードにより指定されるキーマップです。もしあればこれらのキーマップは変数 `emulation-mode-map-alist`、`minor-mode-overriding-map-alist`、`minor-mode-map-alist`により指定されます。Section 23.9 [Controlling Active Maps], page 476 を参照してください。

次に優先されるのはバッファのローカルキーマップ (*local keymap*) で、これにはそのバッファ特有なキーバインディングが含まれます。ミニバッファもローカルキーマップをもちます (Section 21.1 [Intro to Minibuffers], page 374 を参照)。ポイント位置に `local-map`テキスト、または `overlay`プロパティがあるなら、それはバッファのデフォルトローカルキーマップのかわりに使用するローカルキーマップを指定します。

ローカルキーマップは通常はそのバッファのメジャーモードによってセットされます。同じメジャーモードをもつすべてのバッファは、同じローカルキーマップを共有します。したがってあるバッファでローカルキーマップを変更するために `keymap-local-set` (Section 23.16 [Key Binding Commands], page 492 を参照) を呼び出すと、それは同じメジャーモードをもつ他のバッファのローカルキーマップにも影響を与えます。

最後は `C-f`のようなカレントバッファとは関係なく定義されるキーバインディングを含んだグローバルキーマップ (*global keymap*) です。このキーマップは常にアクティブであり変数 `global-map` にバインドされています。

これら通常のキーマップとは別に、Emacs はプログラムが他のキーマップをアクティブにするための特別な手段を提供します。1 つ目はグローバルキーマップ以外の通常アクティブなキーマップを置き換えるキーマップを指定する変数 `overriding-local-map` です。2 つ目は他のすべてのキーマップより優先されるキーマップを指定する端末ローカル変数 `overriding-terminal-local-map` です。この端末ローカル変数は通常は `modal` (訳注: 他のキーマップを選択できない状態) かつ一時的なキーバインディングに使用されます (ここの変数にたいして関数 `set-transient-map` は便利なインターフェイスを提供する)。詳細は Section 23.9 [Controlling Active Maps], page 476 を参照してください。

これらを使用するのがキーマップをアクティブにする唯一の方法ではありません。キーマップは `read-key-sequence`によるイベントの変換のような他の用途にも使用されます。Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489 を参照してください。

いくつかの標準的なキーマップのリストは Appendix G [Standard Keymaps], page 1360 を参照してください。

`current-active-maps` &optional *olp position* [Function]

これはカレント状況下でコマンドループによりキーシーケンスをルックアップするために使用される、アクティブなキーマップのリストをリターンする。これは通常は `overriding-local-map`と `overriding-terminal-local-map`を無視するが、*olp*が非 `nil`なら、それらのキーマップにも注意を払う。オプションで *position*に `event-start`によってリターンされるイベント位置、またはバッファ位置を指定でき、`keymap-lookup` (Section 23.11 [Functions for Key Lookup], page 481 を参照) で説明されているようにキーマップを変更するかもしれない。

## 23.8 アクティブなキーマップの検索

以下は Emacs がアクティブなキーマップを検索する方法を示す Lisp 処理の概要です:

```
(or (if overriding-terminal-local-map
 (find-in overriding-terminal-local-map))
 (if overriding-local-map
 (find-in overriding-local-map)
 (or (find-in (get-char-property (point) 'keymap))
 (find-in-any emulation-mode-map-alists)
 (find-in-any minor-mode-overriding-map-alist)
 (find-in-any minor-mode-map-alist)
 (if (get-char-property (point) 'local-map)
 (find-in (get-char-property (point) 'local-map))
 (find-in (current-local-map))))))
 (find-in (current-global-map)))
```

ここで *find-in* と *find-in-any* はそれぞれ、1 つのキーマップとキーマップの alist を検索する仮の関数です。関数 *set-transient-map* が *overriding-terminal-local-map* (Section 23.9 [Controlling Active Maps], page 476 を参照) をセットすることによって機能する点に注意してください。

上記の処理概要ではキーシーケンスがマウスイベント (Section 22.7.3 [Mouse Events], page 429 を参照) で始まる場合には、ポイント位置のかわりにそのイベント位置、カレントバッファのかわりにそのイベントのバッファが使用されます。これは特にプロパティ *keymap* と *local-map* をルックアップする方法に影響を与えます。プロパティ *display*、*before-string*、*after-string* (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) が埋め込まれていて *keymap* か *local-map* プロパティが非 *nil* の文字列上でマウスイベントが発生すると、それは基調となるバッファテキストの対応するプロパティをオーバーライドします (バッファテキストにより指定されたプロパティは無視される)。

アクティブなキーマップの 1 つでキーバインディングが見つかって、そのバインディングがコマンドなら検索は終了してそのコマンドが実行されます。しかしそのバインディングが値をもつ変数か文字列なら、Emacs は入力キーシーケンスをその変数の値か文字列で置き換えて、アクティブなキーマップの検索を再開します。Section 23.10 [Key Lookup], page 479 を参照してください。

最終的に見つかったコマンドもリマップされるかもしれませんが。Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照してください。

## 23.9 アクティブなキーマップの制御

*global-map* [Variable]

この変数は Emacs キーボード入力をコマンドにマップするデフォルトのグローバルキーマップを含む。通常はこのキーマップがグローバルキーマップである。デフォルトグローバルキーマップは *self-insert-command* をすべてのプリント文字にバインドする full キーマップである。これはグローバルキーマップ内のバインディングを変更する通常の手段だが、この変数に開始時のキーマップ以外の値を割り当てるべきではない。

*current-global-map* [Function]

この関数はカレントのグローバルキーマップをリターンする。デフォルトグローバルキーマップとカレントグローバルキーマップのいずれも変更していなければ *global-map* と同じ値。リ

ターン値はコピーではなく参照である。これに `keymap-set` などの関数を使用すると、グローバルバインディングが変更されるだろう。

```
(current-global-map)
⇒ (keymap [set-mark-command beginning-of-line ...
 delete-backward-char])
```

`current-local-map` [Function]

この関数はカレントバッファのローカルキーマップをリターンする。ローカルキーマップがなければ `nil` をリターンする。以下の例では、(Lisp Interaction モードを使用する) `*scratch*` バッファにたいするキーマップは、ESC(ASCIIコード 27) にたいするエントリーが別の sparse キーマップであるような sparse キーマップである。

```
(current-local-map)
⇒ (keymap
 (10 . eval-print-last-sexp)
 (9 . lisp-indent-line)
 (127 . backward-delete-char-untabify)
 (27 keymap
 (24 . eval-defun)
 (17 . indent-sexp)))
```

`current-local-map` はローカルキーマップのコピーではなく参照をリターンします。これに `keymap-set` などの関数を使用するとローカルバインディングが変更されるでしょう。

`current-minor-mode-maps` [Function]

この関数はカレントで有効なメジャーモードのキーマップリストをリターンする。

`use-global-map keymap` [Function]

この関数は `keymap` を新たなカレントグローバルキーマップにする。これは `nil` をリターンする。

グローバルキーマップの変更は異例である。

`use-local-map keymap` [Function]

この関数は `keymap` をカレントバッファの新たなローカルキーマップにする。`keymap` が `nil` なら、そのバッファはローカルキーマップをもたない。`use-local-map` は `nil` をリターンする。ほとんどのメジャーモードコマンドはこの関数を使用する。

`minor-mode-map-alist` [Variable]

この変数はアクティブかどうかに関わらず、特定の変数の値にたいするキーマップを示す alist である。要素は以下ようになる:

```
(variable . keymap)
```

キーマップ `keymap` は `variable` が非 `nil` 値をもつときはアクティブである。`variable` は通常はメジャーモードを有効か無効にする変数である。Section 24.3.2 [Keymaps and Minor Modes], page 530 を参照のこと。

`minor-mode-map-alist` の要素が `minor-mode-alist` の要素と異なる構造をもつことに注意。マップは要素の CDR でなければならず、そうでなければ 2 つ目の要素にマップリストは用いられないだろう。CDR はキーマップ (リスト)、または関数定義がキーマップであるようなシンボルである。



1つ以上のマイナーモードキーマップがアクティブなとき、`minor-mode-map-alist`内で前のキーマップが優先される。しかし互いが干渉しないようにマイナーモードをデザインすること。これを正しく行えば順序は問題にならない。

マイナーモードについての詳細な情報は、Section 24.3.2 [Keymaps and Minor Modes], page 530 を参照のこと。`minor-mode-key-binding` (Section 23.11 [Functions for Key Lookup], page 481 を参照) も確認されたい。

`minor-mode-overriding-map-alist` [Variable]

この変数はメジャーモードによる特定のマイナーモードにたいするキーバインディングのオーバーライドを可能にする。この `alist` の要素は `minor-mode-map-alist` の要素のような (`variable . keymap`) という形式である。

ある変数が `minor-mode-overriding-map-alist` の要素として出現するなら、その要素によって指定されるマップは `minor-mode-map-alist` 内の同じ変数にたいして指定されるすべてのマップを完全に置き換える。

すべてのバッファーにおいて `minor-mode-overriding-map-alist` は自動的にバッファーローカルである。

`overriding-local-map` [Variable]

この変数が非 `nil` ならバッファーのローカルキーマップ、テキストプロパティまたは `overlay` によるキーマップ、マイナーモードキーマップのかわりに使用されるキーマップを保持する。このキーマップが指定されると、カレントグローバルキーマップ以外のアクティブだった他のすべてのマップがオーバーライドされる。

`overriding-terminal-local-map` [Variable]

この変数が非 `nil` なら `overriding-local-map`、バッファーのローカルキーマップ、テキストプロパティまたは `overlay` によるキーマップ、およびすべてのマイナーモードキーマップのかわりに使用されるキーマップを保持する。

この変数はカレント端末にたいして常にローカルでありバッファーローカルにできない。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。これはインクリメンタル検索モードの実装に使用される。

`overriding-local-map-menu-flag` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、`overriding-local-map` と `overriding-terminal-local-map` の値がメニューバーの表示に影響し得る。デフォルト値は `nil` なので、これらのマップ変数なメニューバーに影響をもたない。

これら2つのマップ変数は、たとえこれらの変数がメニューバー表示に影響し得るを与えない場合でも、メニューバーを使用してエンターされたキーシーケンスの実行には影響を与えることに注意。したがってもしメニューバーキーシーケンスが到着したら、そのキーシーケンスをルックアップして実行する前に変数をクリアすること。この変数を使用するモードは通常は何らかの手段でこれを行っている。これらのモードは通常は“読み戻し (`unread`)” と `exit` によって処理されないイベントに応答する。

`special-event-map` [Variable]

この変数はスペシャルイベントにたいするキーマップを保持する。あるイベント型がこのキーマップ内でバインディングをもつなら、それはスペシャルイベントであり、そのイベントにたいするバインディングは `read-event` によって直接実行される。Section 22.9 [Special Events], page 456 を参照のこと。

`emulation-mode-map-alist` [Variable]

この変数はエミュレーションモードにたいして使用するキーマップの `alist` のリストを保持する。この変数は複数マイナーモードキーマップを使用するモードとパッケージを意図している。リストの各要素は `minor-mode-map-alist` と同じフォーマットと意味をもつキーマップの `alist` か、そのような `alist` 形式の変数バインディングをもつシンボルである。それぞれの `alist` 内のアクティブなキーマップは `minor-mode-map-alist` と `minor-mode-overriding-map-alist` の前に使用される。

`set-transient-map keymap &optional keep-pred on-exit` [Function]

この関数は一時的 (*transient*) なキーマップとして `keymap` を追加する。一時的なキーマップは 1 つ以上の後続するキーにたいして、他のキーマップより優先される。

`keymap` は通常は直後のキーをルックアップするために 1 回だけ使用される。しかし、オプション引数 `keep-pred` が `t` なら、そのマップはユーザーが `keymap` 内で定義されたキーをタイプするまでアクティブのままとなる。`keymap` 内にないキーをユーザーがタイプしたとき一時的キーマップは非アクティブとなり、そのキーにたいして通常のキールックアップが継続される。

`keep-pred` には関数も指定できる。この場合には `keymap` がアクティブの間は、各コマンドの実行に優先してその関数が引数なしで呼び出される。`keymap` がアクティブの間、関数は非 `nil` をリターンすること。

オプション引数 `on-exit` が非 `nil` なら、それは `keymap` が非アクティブになった後に引数なしで呼び出される関数を指定する。

オプション引数 `message` には一時的なマップをアクティブ化後に表示するメッセージを指定する。`message` が文字列ならメッセージ用のフォーマット文字列であり、文字列中のすべての ‘%k’ 指定子は一時的マップのキーのリストに置き換えられる。`message` の値としては、それ以外の非 `nil` 値はデフォルトのメッセージフォーマット ‘Repeat with %k’ を意味する。

オプション引数 `timeout` が非 `nil` なら、それは `keymap` を非アクティブにするまでに待機するアイドル時間を秒数で指定する数値であること。変数 `set-transient-map-timeout` の値が非 `nil` なら、この引数の値をオーバーライドする。

この関数は他のすべてのアクティブなキーマップに優先される変数 `overriding-terminal-local-map` にたいして、`keymap` を追加または削除することによって機能する (Section 23.8 [Searching Keymaps], page 476 を参照)。

## 23.10 キーの照合

キールックアップ (*key lookup*: キー照合) とは与えられたキーマップからキーシーケンスのバインディングを見つけ出すことです。そのバインディングの使用や実行はキールックアップの一部ではありません。

キールックアップはキーシーケンス内の各イベントのイベント型だけを使用して、そのイベントの残りは無視します。実際のところキールックアップに使用されるキーシーケンスは、マウスイベントをイベント全体 (リスト) のかわりにイベント型のみ (シンボル) を用いるでしょう。Section 22.7 [Input Events], page 427 を参照してください。そのようなキーシーケンスは `command-execute` による実行には不十分ですが、キーのルックアップやリバインドには十分です。

キーシーケンスが複数イベントから構成されるとき、キールックアップはイベントを順に処理します。最初のイベントのバインディングが見つかったとき、それはキーマップでなければなりません。そのキーマップ内で 2 つ目のイベントを見つけ出して、そのキーシーケンス内のすべてのイベントが消費されるまで、このプロセスを続けます (故に最後のイベントにたいして見つかったイベントはキーマップかどうかはわからない)。したがってキールックアッププロセスはキーマップ内で単一イベント

を見つけ出す、よりシンプルなプロセスで定義されます。これが行なわれる方法はキーマップ内でそのイベントに関連するオブジェクトの型に依存します。

キーマップ内のイベント型ルックアップによる値の発見を説明するために、キーマップエントリー (*keymap entry*) という用語を導入しましょう (これにはメニューアイテムにたいするキーマップ内のアイテム文字列や他の余計な要素は含まれない。なぜなら `keymap-lookup` や他のキーマップルックアップ関数がリターン値にそれらを含まないから)。任意の Lisp オブジェクトがキーマップエントリーとしてキーマップに格納されるかもしれませんが、すべてがキーマップルックアップに意味をもつわけではありません。以下のテーブルはキーマップエントリーで重要な型です:

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>nil</i>     | <i>nil</i> はそれまでにルックアップに使用されたイベントが未定義キーを形成することを意味する。最終的にキーマップがイベント型を調べるのに失敗してデフォルトバインディングも存在しないときは、そのイベント型のバインディングが <i>nil</i> であるのと同じである。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <i>command</i> | それまでにルックアップに使用されたイベントがコンプリートキーを形成して、 <i>command</i> がそのバインディングである。Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照のこと。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <i>array</i>   | <i>array</i> (文字列かベクター) はキーボードマクロである。それまでにルックアップに使用されたイベントはコンプリートキーを形成して、 <i>array</i> がそのバインディングである。詳細は Section 22.16 [Keyboard Macros], page 464 を参照のこと。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <i>keymap</i>  | それまでにルックアップに使用されたイベントはプレフィクスキーを形成する。そのキーシーケンスの次のイベントは <i>keymap</i> 内でルックアップされる。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <i>list</i>    | <p><i>list</i> の意味はそのリストが何を含んでいるかに依存する:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>list</i> の CAR がシンボル <i>keymap</i> なら、そのリストはキーマップでありキーマップとして扱われる (上記参照)。</li> <li>• <i>list</i> の CAR が <i>lambda</i> なら、そのリストはラムダ式である。これは関数とみなされてそのように扱われる (上記参照)。キーバインディングとして正しく実行されるために、この関数はコマンドでなければならず <i>interactive</i> 指定をもたなければならない。Section 22.2 [Defining Commands], page 412 を参照のこと。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <i>symbol</i>  | <p><i>symbol</i> の関数定義が <i>symbol</i> のかわりに使用される。もし関数定義もシンボルなら、任意の回数このプロセスが繰り返される。これは最終的にキーマップであるようなオブジェクト、コマンド、またはキーボードマクロに行き着くはずである。</p> <p>キーマップとキーボードマクロ (文字列かベクター) は有効な関数ではないので関数定義にキーマップ、文字列、ベクターをもつシンボルは関数としては無効であることに注意。しかしキーバインディングとしては有効である。その定義がキーボードマクロなら、そのシンボルは <code>command-execute</code> (Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照) の引数としても有効である。</p> <p>シンボル <i>undefined</i> は特記するに値する。これはそのキーを未定義として扱うことを意味する。厳密に言うとそのキーは定義されているが、そのバインディングがコマンド <i>undefined</i> なのである。しかしこのコマンドは未定義キーにたいして自動的に行われるのと同じことを行う。これは (<code>ding</code> を呼び出して) <code>bell</code> を鳴らすエラーはシグナルしない。</p> <p><i>undefined</i> はグローバルキーバインディングをオーバーライドして、そのキーをローカルに未定義とするために使用される。<i>nil</i> にローカルにバインドしてもグローバルバインディングをオーバーライドしないであろうから、これを行うのに失敗するだろう。</p> |

*anything else*

オブジェクトの他の型が見つかったら、それまでにルックアップで使用されたイベントはコンプリートキーを形成してそのオブジェクトがバインディングになるが、そのバインディングはコマンドとして実行不可能である。

要約するとキーマップエントリはキーマップ、コマンド、キーボードマクロ、あるいはそれらに導出されるシンボル、あるいは nil のいずれかです。

### 23.11 キー照合のための関数

以下はキールックアップに関連する関数および変数です。

`keymap-lookup` *keymap* *key* **&optional** *accept-defaults* *no-remap* [Function]  
*position*

この関数は *keymap* 内の *key* の定義をリターンする。このチャプターで説明されているキーをルックアップする他のすべての関数が `keymap-lookup` を使用する。以下は例:

```
(keymap-lookup (current-global-map) "C-x C-f")
⇒ find-file
(keymap-lookup (current-global-map) "C-x C-f 1 2 3 4 5")
⇒ 2
```

文字列かベクターの *key* が *keymap* 内で指定されるプレフィクスキーとして有効なキーシーケンスでなければ、それは最後に余計なイベントをもった、単一のキーシーケンスに適合しない長過ぎるキーのはずである。その場合のリターン値は数となり、この数はコンプリートキーを構成する *key* の前にあるイベントの数である。

*accept-defaults* が非 nil なら、`keymap-lookup` は *key* 内の特定のイベントにたいするバインディングと同様にデフォルトバインディングも考慮する。それ以外では `keymap-lookup` は特定の *key* のシーケンスにたいするバインディングだけを報告して、明示的に指定したとき以外はデフォルトバインディングを無視する (これを行うには *key* の要素として *t* を与える。Section 23.3 [Format of Keymaps], page 466 を参照)。

*key* がメタ文字 (ファンクションキーではない) を含むなら、その文字は暗黙に *meta-prefix-char* の値と対応する非メタ文字からなる 2 文字シーケンスに置き換えられる。したがって以下の 1 つ目の例は 2 つ目の例に変換されて処理される。

```
(keymap-lookup (current-global-map) "M-f")
⇒ forward-word
(keymap-lookup (current-global-map) "ESC f")
⇒ forward-word
```

*keymap* 引数は nil でもよい。これはカレントキーマップ (`current-active-maps` によってリターンされるキーマップ; Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照) で *key* を探すことを意味する。またはキーマップやキーマップのリストでもよく、この場合には指定されたキーマップからのみキーを探すことを意味する。

*read-key-sequence* とは異なり、この関数は指定されたイベントの情報を破棄する変更 (Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照) を行わない。特にこの関数はアルファベット文字を小文字に変更せず、ドラッグイベントをクリックイベントに変更しない。

`keymap-lookup` は通常のコマンドループが行うように、カレントキーマップ内のコマンドを調べることによって *key* を見つけ出し、その結果によってコマンドのリマップを行う。ただしオプションの第 3 引数 *no-remap* が非 nil なら、`keymap-lookup` はリマップをせずにそのコマンドをリターンする。

オプション引数 *position* が非 *nil* なら、それは *event-start* や *event-end* がリターンするようなマウス位置を指定する。そしてルックアップは *keymap* ではなく、その位置に関連付けられているキーマップにたいして行われる。*position* は数値かマーカーでもよく、その場合にはバッファ位置として解釈されて、この関数はポイント位置ではなく指定した位置のキーマッププロパティを使用する。

**undefined** [Command]  
 キーを未定義にするためにキーマップ内で使用される。これは *ding* を呼び出すエラーを発生ささない。

**keymap-local-lookup** *key* **&optional** *accept-defaults* [Function]  
 この関数はカレントのローカルキーマップ内の *key* にたいするバインディングをリターンする。カレントのローカルキーマップ内で未定義なら *nil* をリターンする。  
 引数 *accept-defaults* は *keymap-lookup* (上記) と同じようにデフォルトバインディングのチェックを制御する。

**keymap-global-lookup** *key* **&optional** *accept-defaults* [Function]  
 この関数はカレントのグローバルキーマップ内でコマンド *key* にたいするバインディングをリターンする。カレントのグローバルキーマップ内で未定義なら *nil* をリターンする。  
 引数 *accept-defaults* は *keymap-lookup* (上記) と同じようにデフォルトバインディングのチェックを制御する。

**minor-mode-key-binding** *key* **&optional** *accept-defaults* [Function]  
 この関数はアクティブなマイナーモードの *key* のバインディングをリストでリターンする。より正確にはこの関数は (*modename . binding*) のようなペアの *alist* をリターンする。ここで *modename* はそのマイナーモードを有効にする変数、*binding* はそのモードでの *key* のバインディングである。*key* がマイナーモードバインディングをもたなければ値は *nil*。  
 最初に見つかったバインディングがプレフィクス定義 (キーマップ、またはキーマップとして定義されたシンボル) でなければ、他のマイナーモードに由来するすべての後続するバインディングは完全に *shadow* されて省略される。同様にこのリストはプレフィクスバインディングに後続する非プレフィクスバインディングは省略される。  
 引数 *accept-defaults* は *keymap-lookup* (上記) と同じようにデフォルトバインディングのチェックを制御する。

**meta-prefix-char** [User Option]  
 この変数はメタ/プレフィクス文字コードである。これはメタ文字をキーマップ内でルックアップできるように 2 文字シーケンスに変換する。有用な結果を得るために値はプレフィクスイベント (Section 23.6 [Prefix Keys], page 473 を参照) であること。デフォルト値は 27 で、これは ESC にたいする ASCII コード。

*meta-prefix-char* の値が 27 であるような限り、キールックアップは通常は *backward-word* コマンドとして定義される *M-b* を *ESC b* に変換する。しかし *meta-prefix-char* を 24 (*C-x* のコード) にセットすると、Emacs は *M-b* を *C-x b* に変換するだろうが、この標準のバインディングは *switch-to-buffer* コマンドである。以下に何が起こるかを示す (実際にこれを行ってはならない!):

```
meta-prefix-char ; デフォルト値
 ⇒ 27
(key-binding "\M-b")
 ⇒ backward-word
```

```

?C-x ; 文字.の
 ⇒ 24 ; プリント表現
(setq meta-prefix-char 24)
 ⇒ 24
(key-binding "\M-b")
 ⇒ switch-to-buffer ; 今や M-bをタイプすると
 ; C-x bをタイプしたようになる

(setq meta-prefix-char 27) ; 混乱を避けよう!
 ⇒ 27 ; デフォルト値をリストア!

```

この単一イベントから2イベントへの変換は文字にたいしてのみ発生し、他の種類の入力イベントには発生しない。したがってファンクションキー *M-F1*は *ESC F1*に変換されない。

### 23.12 キーバインディングの変更

キーのリバインド (rebind: 再バインド、再束縛) は、キーマップ内でそのキーのバインディングエントリを変更することによって行われます。グローバルキーマップ内のバインディングを変更すると、その変更は (たとえローカルバインディングによりグローバルバインディングを shadow しているバッファでは直接影響しないとしても) すべてのバッファに影響します。カレントバッファのローカルマップを変更すると、通常は同じメジャーモードを使用するすべてのバッファに影響します。関数 `keymap-global-set` と `keymap-local-set` は、これらの操作のための使いやすいインターフェイスです (Section 23.16 [Key Binding Commands], page 492 を参照)。より汎用的な関数 `keymap-set` を使用することもできます。その場合には変更するマップを明示的に指定しなければなりません。

Lisp プログラムでリバインドするキーシーケンスを選択するときは、さまざまなキーの使用についての Emacs の慣習にしてください (Section D.2 [Key Binding Conventions], page 1300 を参照)。

以下の関数は `keymap` がキーマップではない、あるいは `key` が有効なキーでなければエラーをシグナルします。

`key` は単一のキーを表す文字列、あるいは一連のキーストロークであり、`key-valid-p` を満足しなければなりません。キーストロークは1つのスペース文字によって区切られています。

キーストロークはそれぞれ単一の文字、あるいは山カッコ (angle brackets) で括られたイベント名です。更にすべてのキーストロークにたいして1つ以上の修飾キーが前置されているかもしれません。最後に数は限られますが特別な短縮構文をもつ文字があります。以下に例としてキーシーケンスの例を示します:

```

f キーの f。
S o m S、o、mの3文字からなるキーシーケンス。
C-c o control で修飾されたキー c、その後にキー o。
H-<left> hyper で修飾された left という名前のキー。
M-RET meta で修飾された return キー。
C-M-<space>
 control と meta で修飾された space キー。

```

特別な短縮構文をもつキーは *NUL*、*RET*、*TAB*、*LFD*、*ESC*、*SPC*、*DEL* だけです。

修飾キーは 'Alt-Control-Hyper-Meta-Shift-super'、すなわち 'A-C-H-M-S-s' のアルファベット順に指定する必要があります。

`keymap-set keymap key binding` [Function]

この関数は `keymap` 内で `key` にたいするバインディングをセットする (`key` が長さ 2 以上のイベントなら、その変更は実際は `keymap` から辿られる他のキーマップで行なわれる)。引数 `binding` には任意の Lisp オブジェクトを指定できるが、意味があるのは特定のオブジェクトだけである (意味のある型のリストは Section 23.10 [Key Lookup], page 479 を参照)。`keymap-set` のリターン値は `binding` である。

`key` が `<t>` なら、それは `keymap` 内でデフォルトバインディングをセットする。イベントが自身のバインディングをもたないとき、そのキーマップ内にデフォルトバインディングが存在すれば Emacs コマンドループはそれを使用する。

`key` のすべてのプレフィクスはプレフィクスキー (キーマップにバインドされる) か未定義のいずれかでなければならず、それ以外ならエラーがシグナルされる。`key` のいくつかのプレフィクスが未定義なら `keymap-set` はそれをプレフィクスキーとして定義するので、残りの `key` は指定されたように定義できる。

前に `keymap` 内で `key` にたいするバインディングが存在しなければ、新たなバインディングが `keymap` の先頭に追加される。キーマップ内のバインディングの順序はキーボード入力にたいし影響を与えないが、メニューキーマップにたいしては問題となる (Section 23.18 [Menu Keymaps], page 495 を参照)。

`keymap-unset keymap key &optional remove` [Function]

これは `keymap-set` の逆バージョンの関数。`keymap` 内の `key` のバインディングを解除 (`unset`) する (`nil` にセットするのと同じ)。バインディングを完全に削除する場合には、`remove` に非 `nil` を指定すればよい。これに違いが生じるのは、`keymap` に親キーマップがある場合のみ。子マップでキーのバインディングを解除しただけでは、依然としてそれが親マップの同じキーをシャドーし続けるだろう。`remove` を使うことによって、親キーマップのキーが用いられることになる。

注意: `remove` に非 `nil` を指定しての `keymap-unset` の使用は、ユーザーが `init` ファイルに記述する場合を想定したものです。Emacs パッケージは他のパッケージのキーマップを変更するべきではなく、いずれにせよ自身のキーマップにたいして完全な制御を有しているので、可能であれば使用を避けてください。

以下は `sparse` キーマップを作成してその中にバインディングをいくつか作成する例:

```
(setq map (make-sparse-keymap))
⇒ (keymap)
(keymap-set map "C-f" 'forward-char)
⇒ forward-char
map
⇒ (keymap (6 . forward-char))

;; C-xにたいし sparse サブマップを作成して
;; その中で f をバインドする
(keymap-set map "C-x f" 'forward-word)
⇒ forward-word
map
⇒ (keymap
 (24 keymap ; C-x
 (102 . forward-word)) ; f
 (6 . forward-char) ; C-f)
```

```
;; C-pを ctl-x-mapにバインド
(keymap-set map "C-p" ctl-x-map)
;; ctl-x-map
⇒ [nil ... find-file ... backward-kill-sentence]

;; ctl-x-map内で C-fを fooにバインド
(keymap-set map "C-p C-f" 'foo)
⇒ 'foo
map
⇒ (keymap ; ctl-x-map内の fooに注目
 (16 keymap [nil ... foo ... backward-kill-sentence])
 (24 keymap
 (102 . forward-word))
 (6 . forward-char))
```

C-p C-fにたいする新たなバインディングの格納は、実際には `ctl-x-map`内のエントリーを変更することによって機能し、これはデフォルトグローバルマップ内の C-p C-fと C-x C-fの両方のバインディングを変更する効果をもつことに注意。

一般的にキーマップ内でキーを定義する際に主に作業を担うのが `keymap-set`です。ただしモードを記述する際には一度に大量のキーのバインドを要することが多々あり、それらすべてにたいして `keymap-set`を使うのは煩雑ですし、エラーも起こりやすくなります。かわりに `define-keymap`を使えばキーマップを作成して複数のキーのバインドを行うことができます。詳細についてははSection 23.4 [Creating Keymaps], page 468 を参照してください。

関数 `substitute-key-definition`はキーマップから特定のバインディングをもつキーをスキャンして、それらを異なるバインディングにリバインドする。より明快かつ多くの場合には同じ結果を生成できる他の機能として、あるコマンドから別のコマンドへのリマップがある (Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照)。

`substitute-key-definition` *olddef newdef keymap &optional* [Function]  
*oldmap*

この関数は *keymap*内で *olddef*にバインドされるすべてのキーについて *olddef*を *newdef*に置き換える。言い換えると *olddef*が出現する箇所のすべてを *newdef*に置き換える。この関数は `nil`をリターンする。

たとえば以下を Emacs の標準バインディングで行うと C-x C-fを再定義する:

```
(substitute-key-definition
 'find-file 'find-file-read-only (current-global-map))
```

*oldmap*が非 `nil`なら、どのキーをリバインドするかを *oldmap*内のバインディングが決定するように `substitute-key-definition`の動作を変更する。リバインディングは依然として *oldmap*ではなく *keymap*で発生する。したがって他のマップ内のバインディングの制御下でマップを変更することができる。たとえば、

```
(substitute-key-definition
 'delete-backward-char 'my-funny-delete
 my-map global-map)
```

これは標準的な削除コマンドにグローバルにバインドされたキーにたいして *my-map*内の特別な削除コマンドを設定する。

以下はキーマップの置き換え (substitution) の前後を示した例:

```
(setq map (list 'keymap
 (cons ?1 olddef-1)
 (cons ?2 olddef-2)
 (cons ?3 olddef-1)))
⇒ (keymap (49 . olddef-1) (50 . olddef-2) (51 . olddef-1))
```



```
(substitute-key-definition 'olddf-1 'newdef map)
⇒ nil
map
⇒ (keymap (49 . newdef) (50 . olddf-2) (51 . newdef))
```

`suppress-keymap` *keymap* **&optional** *nodigits* [Function]

この関数は `self-insert-command` をコマンド `undefined` にリマップ (Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照) することによって full キーマップのコンテンツを変更する。これはすべてのプリント文字を未定義にする効果をもつので、通常のテキスト挿入は不可能になる。`suppress-keymap` は `nil` をリターンする。

`nodigits` が `nil` なら、`suppress-keymap` は数字が `digit-argument`、`-` が `negative-argument` を実行するように定義する。それ以外は残りのプリント文字と同じように、それらの文字も未定義にする。

`suppress-keymap` 関数は `yank` や `quoted-insert` のようなコマンドを抑制 (`suppress`) しないのでバッファの変更は可能。バッファの変更を防ぐには、バッファを読み取り専用 (`read-only`) にすること (Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照)。

この関数は `keymap` を変更するので、通常は新たに作成したキーマップにたいして使用するだろう。他の目的のために使用されている既存のキーマップに操作を行うと恐らくトラブルの原因となる。たとえば `global-map` の抑制は Emacs をほとんど使用不可能にするだろう。

この関数はテキストの挿入が望ましくないメジャーモードの、ローカルキーマップ初期化に使用され得る。しかしそのようなモードは通常は `special-mode` (Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照) から継承される。この場合にはそのモードのキーマップは既に抑制済みの `special-mode-map` から自動的に受け継がれる。以下に `special-mode-map` が定義される方法を示す:

```
(defvar special-mode-map
 (let ((map (make-sparse-keymap)))
 (suppress-keymap map)
 (keymap-set map "q" 'quit-window)
 ...
 map))
```

### 23.13 低レベルなキーバインディング

歴史的に Emacs はキーを定義するために、異なる複数の構文を複数サポートしてきました。現時点ではキーをバインドする方法として文書化されているのは、`key-valid-p` がサポートしている構文を使用する方法です。これは `keymap-set` や `keymap-lookup` のような関数がサポートするすべてのことを行うことができます。このセクションでは旧スタイルの構文とインターフェイス関数について記述しました。これらを新しいコードで使用するべきではありません。

`define-key` (およびキーのリバインドに用いられるその他の低レベル関数) は、キーにたいして複数の異なる構文を理解します。

キーのリストを含むベクター

修飾名に基本イベント (文字がファンクションキー名) を 1 つを加えたものをリストに含めることができます。たとえば `[(control ?a) (meta b)]` は `C-a M-b`、`[(hyper control left)]` は `C-H-left` と等価。

修飾された文字列

キーシーケンスは内部的には `shift`、`control`、`meta` といった修飾キー用の特別なエスケープシーケンス (Section 2.4.8 [String Type], page 19 を参照) を用いた文字列とし

で表現されていることがよくあるが、この表現はユーザーがキーのリバインドを行う際にも使うことができる。"`\M-x`"や"`\C-f`"のような文字列はそれぞれ単一の `M-x` や `C-f`、"`\M-\C-x`"と"`\C-\M-x`"はいずれも単一の `C-M-x` を含んだキーシーケンスとして読み取られる。

#### 文字とキーシンボルのベクター

これはキーシーケンスを表す別の内部表現である。文字列表現よりも幅広い範囲の修飾をサポートしており、ファンクションキーもサポートしている。'[?`\C-\H-x home`]'を例とすると、これは `C-H-x home` というキーシーケンスを表している。Section 2.4.3 [Character Type], page 11 を参照のこと。

`define-key keymap key binding &optional remove` [Function]

これは `keymap-set` (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照) と似ているが、旧来のキー構文だけを理解する。

この関数には更に `remove` 引数もある。これが非 `nil` だと、その定義は削除される。これは概ね定義に `nil` をセットするのと同義だが、`keymap` に親があって `key` が親の同一バインディングをシャドーしている場合に違いが生じる。`remove` の場合にはそれ以降のルックアップで親のバインディングがリターンされるが、`nil` の定義ではルックアップにたいして `nil` がリターンされるだろう。

他にも以下のような旧来のキー定義関数とコマンドがありますが、新しいコードでは等価な新式の関数を使用してください。

`global-set-key key binding` [Command]

この関数はカレントグローバルマップ内で `key` のバインディングを `binding` にセットする。かわりに `keymap-global-set` を使うこと。

`global-unset-key key` [Command]

この関数はカレントグローバルマップから `key` のバインディングを削除する。かわりに `keymap-global-unset` を使うこと。

`local-set-key key binding` [Command]

この関数はカレントローカルキーマップ内の `key` のバインディングを `binding` にセットする。かわりに `keymap-local-set` を使うこと。

`local-unset-key key` [Command]

この関数はカレントローカルキーマップから `key` のバインディングを削除する。かわりに `keymap-local-unset` を使うこと。

`substitute-key-definition olddef newdef keymap &optional oldmap` [Function]

この関数は `keymap` 内で `olddef` にバインドされるすべてのキーについて `olddef` を `newdef` に置き換える。言い換えると `olddef` が出現する箇所のすべてを `newdef` に置き換える。この関数は `nil` をリターンする。かわりに `keymap-substitute` を使うこと。

`define-key-after map key binding &optional after` [Function]

`define-key` と同じように `map` 内に `key` にたいする値 `binding` のバインディングを定義するが、`map` 内でのバインディング位置はイベント `after` のバインディングの後になる。引数 `key` は長さ 1 — 1 要素だけのベクターか文字列にすること。しかし `after` は単一のイベント型 — シーケンスではないシンボルか文字にすること。新たなバインディングは `after` のバインディン

グの後に追加される。*after*が *t* または省略された場合には、新たなバインディングはそのキーマップの最後に追加される。しかし新たなバインディングは継承されたすべてのキーマップの前に追加される。この関数ではなく `keymap-set-after` を使うこと。

`keyboard-translate` *from to* [Function]  
この関数は文字コードを *from* から *to* に変換することによって `keyboard-translate-table` を変更する。かわりに `key-translate` を使うこと。

`key-binding` *key &optional accept-defaults no-remap position* [Function]  
この関数はカレントでアクティブなキーマップに応じて、*key* にたいするバインディングをリターンする。そのキーマップで *key* が未定義なら結果は `nil` になる。引数 *accept-defaults* は `lookup-key` (Section 23.11 [Functions for Key Lookup], page 481 を参照) の場合と同じように、デフォルトのバインディングのチェックを行うかどうかを制御する。*no-remap* が非 `nil` なら `key-binding` はコマンドのリマップ (Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照) を無視して、*key* に直接指定されているバインディングをリターンする。オプション引数 *position* はバッファー位置、あるいは `event-start` の値のようなイベント位置のいずれかであること。これにより *position* にもとづいて照会するマップを判断するように告げる。

*key* が文字列とベクターのいずれでもなければ Emacs はエラーをシグナルする。  
この関数ではなくかわりに `keymap-lookup` を使うこと。

`lookup-key` *keymap key &optional accept-defaults* [Function]  
この関数は *keymap* から *key* の定義をリターンする。文字列かベクターの *key* が *keymap* 内で指定されるプレフィクスキーとして有効なキーシーケンスでなければ、それは最後に余計なイベントをもった、単一のキーシーケンスに適合しない長過ぎるキーのはずである。その場合のリターン値は数となり、この数はコンプリートキーを構成する *key* の前にあるイベントの数である。

*accept-defaults* が非 `nil` なら、`lookup-key` は *key* 内の特定のイベントにたいするバインディングと同様にデフォルトバインディングも考慮する。それ以外では `lookup-key` は特定の *key* のシーケンスにたいするバインディングだけを報告して、明示的に指定したとき以外はデフォルトバインディングを無視する。

この関数ではなくかわりに `keymap-lookup` を使うこと。

`local-key-binding` *key &optional accept-defaults* [Function]  
この関数はカレントのローカルキーマップ内の *key* にたいするバインディングをリターンする。カレントのローカルキーマップ内で未定義なら `nil` をリターンする。  
引数 *accept-defaults* は `lookup-key` (上記) と同じようにデフォルトバインディングのチェックを制御する。

`global-key-binding` *key &optional accept-defaults* [Function]  
この関数はカレントのグローバルキーマップ内でコマンド *key* にたいするバインディングをリターンする。カレントのグローバルキーマップ内で未定義なら `nil` をリターンする。  
引数 *accept-defaults* は `lookup-key` (上記) と同じようにデフォルトバインディングのチェックを制御する。

`event-convert-list` *list* [Function]  
この修飾名のリストと基本的なイベントタイプを、それらすべてを指定するイベントタイプに変換する。基本的なイベントタイプはリストの最後の要素でなければならない。たとえば、  
(`event-convert-list` '(control ?a))

```

⇒ 1
(event-convert-list '(control meta ?a))
⇒ -134217727
(event-convert-list '(control super f1))
⇒ C-s-f1

```

### 23.14 コマンドのリマップ

あるコマンドから他のコマンドへのリマップ (*remap*) には、特別な種類のキーバインディングが使用できます。この機能を使用するためには、ダミーイベント `remap` で始まり、その後にリマップしたいコマンド名が続くようなキーシーケンスにたいするキーバインディングを作成します。そしてそのバインディングにたいしては、新たな定義 (通常はコマンド名だがキーバインディングにたいして有効な他の任意の定義を指定可能) を指定します。

たとえば `My` モードというモードが、`kill-line` のかわりに呼び出される `my-kill-line` という特別なコマンドを提供するとします。これを設定するには、このモードのキーマップに以下のようなリマッピングが含まれるはずで:

```
(keymap-set my-mode-map "<remap> <kill-line>" 'my-kill-line)
```

その後は `my-mode-map` がアクティブなときは常に、ユーザーが `C-k` (`kill-line` にたいするデフォルトのグローバルキーシーケンス) をタイプすると Emacs はかわりに `my-kill-line` を実行するでしょう。

リマップはアクティブなキーマップでのみ行なわれることに注意してください。たとえば `ctl-x-map` のようなプレフィクスキーマップ内にリマッピングを置いて、そのようなキーマップはそれ自体がアクティブでないので通常は効果がありません。それに加えてリマップは 1 レベルを通じてのみ機能します。以下の例では、

```
(keymap-set my-mode-map "<remap> <kill-line>" 'my-kill-line)
(keymap-set my-mode-map "<remap> <my-kill-line>" 'my-other-kill-line)
```

これは `kill-line` を `my-other-kill-line` にリマップしません。かわりに通常のキーバインディングが `kill-line` を指定する場合には、それが `my-kill-line` にリマップされます。通常のバインディングが `my-kill-line` を指定すると、`my-other-kill-line` にリマップされます。

コマンドのリマップをアンドゥするには、以下のようにそれを `nil` にリマップします:

```
(keymap-set my-mode-map "<remap> <kill-line>" nil)
```

`command-remapping` *command* &optional *position* *keymaps* [Function]

この関数はカレントアクティブキーマップによって与えられる *command* (シンボル) にたいするリマッピングをリターンする。*command* がリマップされていない (これは普通の場合である)、あるいはシンボル以外なら、この関数は `nil` をリターンする。*position* は `key-binding` の場合と同様、使用するキーマップを決定するためにバッファー位置かイベント位置をオプションで指定できる。

オプション引数 *keymaps* が非 `nil` なら、それは検索するキーマップのリストを指定する。この引数は *position* が非 `nil` なら無視される。

### 23.15 イベントシーケンス変換のためのキーマップ

`read-key-sequence` 関数がキーシーケンス (Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照) を読み取る際には、特定のイベントシーケンスを他のものに変換 (*translate*) するために変換キーマップ (*translation keymaps*) を使用します。`input-decode-map`、`local-function-key-map`、`key-translation-map` (優先順) は変換キーマップです。

変換キーマップは他のキーマップと同じ構造をもちますが使い方は異なります。変換キーマップはキーシーケンスを読み取る時に、コンプリートキーシーケンスにたいするバインディングではなくキーシーケンスに行う変換を指定します。キーシーケンスが読み取られると、それらのキーシーケンスは変換キーマップにたいしてチェックされます。ある変換キーマップが  $k$  をベクター  $v$  にバインドするなら、キーシーケンス内のどこかにサブシーケンスとして  $k$  が出現すると、それは  $v$  内のイベントに置き換えられます。

たとえばキーパッドキー PF1 が押下されたとき、VT100 端末は `ESC OP` を送信します。そのような端末では Emacs はそのイベントシーケンスを単一イベント `pf1` に変換しなければなりません。これは `input-decode-map` 内で `ESC OP` を `[pf1]` にバインドすることにより行われます。したがってその端末上で `C-c PF1` をタイプしたとき、端末は文字シーケンス `C-c ESC OP` を発行して、`read-key-sequence` がそれを `C-c PF1` に変換、ベクター `[?\C-c pf1]` としてリターンします。

変換キーマップは、(`keyboard-coding-system` で指定された入力コーディングシステムを通じて) Emacs がキーボード入力をデコードした直後だけ効果をもちます。Section 34.10.8 [Terminal I/O Encoding], page 968 を参照してください。

`input-decode-map` [Variable]

この変数は通常の文字端末上のファンクションキーから送信された文字シーケンスを記述するキーマップを保持する。

`input-decode-map` の値は、通常はその端末の `Terminfo` か `Termcap` のエントリーに応じて自動的にセットアップされるが、Lisp の端末仕様ファイルの助けが必要なときもある。Emacs には一般的な多くの端末の端末仕様ファイルが同梱されている。これらのファイルの主な目的は `Termcap` や `Terminfo` から推定できないエントリーを `input-decode-map` 内に作成することである。Section 42.1.3 [Terminal-Specific], page 1229 を参照のこと。

`local-function-key-map` [Variable]

この変数は `input-decode-map` と同じようにキーマップを保持するが、通常は優先される解釈選択肢 (`alternative interpretation`) に変換されるべきキーシーケンスを記述するキーマップを保持する。このキーマップは `input-decode-map` の後、`key-translation-map` の前に適用される。

`local-function-key-map` 内のエントリーはマイナーモード、ローカルキーマップ、グローバルキーマップによるバインディングと衝突する場合には無視される。つまり元のキーシーケンスが他にバインディングをもたない場合だけリマッピングが適用される。

`local-function-key-map` は `function-key-map` を継承する。後者はすべての端末にバインディングを適用したい場合のみ修正するべきなので、ほとんど常に前者の使用が望ましい。

`key-translation-map` [Variable]

この変数は入力イベントを他のイベントに変換するために、`input-decode-map` と同じように使用される別のキーマップを保持する。`input-decode-map` との違いは、`local-function-key-map` の前ではなく後に機能する点である。このキーマップは `local-function-key-map` による変換結果を受け取る。

`input-decode-map` と同様だが `local-function-key-map` とは異なり、このキーマップは入力キーシーケンスが通常のバインディングをもつかどうかに関わらず適用される。しかしこのキーマップによりキーバインディングがオーバーライドされても、`key-translation-map` では実際のキーバインディングが効果をもち得ることに注意。確かに実際のキーバインディングは `local-function-key-map` をオーバーライドし、したがって `key-translation-map` が受け取るキーシーケンスは変更されるだろう。明確にするためにはこのような類の状況は避けたほうがよい。

key-translation-mapは通常は self-insert-command にバインディングされるような通常文字を含めて、ユーザーがある文字を他の文字にマップすることを意図している。

キーシーケンスのかわりにキーの変換として関数を使用することにより、シンプルなエイリアスより多くのことに input-decode-map、local-function-key-map、key-translation-map を使用できます。その場合にはこの関数はそのキーの変換を計算するために呼び出されます。

キー変換関数は引数を 1 つ受け取ります。この引数は read-key-sequence 内で指定されるプロンプトです。キーシーケンスがエディターコマンドループに読み取られる場合は nil です。ほとんどの場合にはプロンプト値は無視できます。

関数が自身で入力を読み取る場合、その関数は後続のイベントを変更する効果をもつことができます。たとえば以下は C-c h をハイパー文字に後続する文字とするために定義する方法の例です:

```
(defun hyperify (prompt)
 (let ((e (read-event)))
 (vector (if (numberp e)
 (logior (ash 1 24) e)
 (if (memq 'hyper (event-modifiers e))
 e
 (add-event-modifier "H-" e))))))

(defun add-event-modifier (string e)
 (let ((symbol (if (symbolp e) e (car e))))
 (setq symbol (intern (concat string
 (symbol-name symbol)))))

 (if (symbolp e)
 symbol
 (cons symbol (cdr e)))))

(keymap-set local-function-key-map "C-c h" 'hyperify)
```

### 23.15.1 通常のキーマップとの対話

そのキーシーケンスがコマンドにバインドされたとき、またはさらにイベントを追加してもコマンドにバインドされるシーケンスにすることができないと Emacs が判断したときにキーシーケンスの終わりが検出されます。

これは元のキーシーケンスがバインディングをもつかどうかに関わらず、input-decode-map や key-translation-map を適用するときに、そのようなバインディングが変換の開始を妨げることを意味します。たとえば前述の VT100 の例に戻って、グローバルマップに C-c ESC を追加してみましよう。するとユーザーが C-c PF1 をタイプしたとき、Emacs は C-c ESC OP を C-c PF1 に変換するのに失敗するでしょう。これは Emacs が C-c ESC の直後に読み取りを停止して、OP が読み取られずに残るからです。この場合にはユーザーが実際に C-c ESC をタイプすると、ユーザーが実際に ESC を押下したのか、あるいは PF1 を押下したのか判断するために Emacs が待つべきではないのです。

この理由によりキーシーケンスの終わりがキー変換のプレフィクスであるようなキーシーケンスをコマンドにバインドするのは、避けたほうがよいでしょう。そのような問題を起こす主なサフィックス、およびプレフィクスは ESC、M-O (実際は ESC O)、M-[ (実際は ESC [) です。

### 23.16 キーのバインドのためのコマンド

このセクションではキーバインディングを変更するために役に立つ、インタラクティブなインターフェイスをいくつか説明します。これらのインターフェイスは `keymap-set` (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照) を呼び出すことによって機能します。これらのコマンドはインタラクティブに使用すると引数 `key` の入力を求めて、ユーザーが有効なキーシーケンスをタイプすることを期待します。更にそのキーシーケンスにたいする `binding` の入力も求めて、ユーザーがコマンド名 (`commandp` を満足するシンボル; Section 22.3 [Interactive Call], page 419 を参照) を入力することを期待します。これらのコマンドは Lisp から呼び出されると `key` には `key-valid-p` (see Section 23.1 [Key Sequences], page 465) を満足するような文字列、`binding` にはキーマップにおいて意味をもつ任意の Lisp オブジェクト (Section 23.10 [Key Lookup], page 479 を参照) を期待します。

ユーザーは `init` ファイルにたいしてシンプルなカスタマイズを行うとき、しばしば `keymap-global-set` を使用します。たとえば、

```
(keymap-global-set "C-x C-\\" 'next-line)
```

は、次の行に移動するように `C-x C-\` を再定義します。

```
(keymap-global-set "M-<mouse-1>" 'mouse-set-point)
```

は、メタキーを押してマウスの第一ボタン (左ボタン) をクリックすると、クリックした箇所にポイントをセットするように再定義します。

バインドするキーの Lisp 指定に非 ASCII 文字のテキストを使用するときには注意してください。マルチバイトとして読み取られたテキストがあるなら、Lisp ファイル内でマルチバイトテキストが読み取られるときのように (Section 16.4 [Loading Non-ASCII], page 295 を参照)、マルチバイトとしてキーをタイプしなければなりません。たとえば、

```
(keymap-global-set "^^c3^^b6" 'my-function) ; bind o-umlaut
```

を Latin-1 のマルチバイト環境で使用すると、これらのコマンドは Latin-1 端末から送信されたバイトコード 246(`M-v`) ではなく、コード 246 のマルチバイト文字に実際にはバインドされます。このバインディングを使用するためには適切な入力メソッド (Section “Input Methods” in *The GNU Emacs Manual* を参照) を使用して、キーボードをデコードする方法を Emacs に教える必要があります。

`keymap-global-set key binding` [Command]

この関数はカレントグローバルマップ内で `key` のバインディングを `binding` にセットする。

```
(keymap-global-set key binding)
≡
(keymap-set (current-global-map) key binding)
```

`keymap-global-unset key` [Command]

この関数はカレントグローバルマップから `key` のバインディングを削除する。

プレフィクスとして `key` を使用する長いキーの定義の準備に使用するのもこの関数の 1 つの用途である。`key` が非プレフィクスのようなバインディングをもつならこの使い方は許容されないだろう。たとえば、

```
(keymap-global-unset "C-1")
⇒ nil
(keymap-global-set "C-1 C-1" 'redraw-display)
⇒ nil
```

`keymap-local-set key binding` [Command]

この関数はカレントローカルキーマップ内の `key` のバインディングを `binding` にセットする。

```
(keymap-local-set key binding)
≡
(keymap-set (current-local-map) key binding)
```

`keymap-local-unset key` [Command]

この関数はカレントローカルキーマップから `key` のバインディングを削除する。

### 23.17 キーマップのスキャン

このセクションではヘルプ情報のプリントのために、すべてのカレントキーマップのスキャンに使用される関数を説明します。特定のキーマップのバインディングを表示するには `describe-keymap` コマンドを使用してください (Section “Other Help Commands” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

`accessible-keymaps keymap &optional prefix` [Function]

この関数は、(0 個以上のプレフィクスキーを通じて) `keymap` から到達可能なすべてのキーマップのリストをリターンする。リターン値は (`key . map`) のような形式の要素をもつ連想リスト (alist) である。ここで `key` は `keymap` 内での定義が `map` であるようなプレフィクスキーである。

alist の要素は `key` の長さにたいして昇順にソートされている。1 つ目の要素は常に (`[] . keymap`)。これは指定されたキーマップがイベントなしのプレフィクスによって、自分自身からアクセス可能だからである。

`prefix` が与えられたら、それはプレフィクスキーシーケンスである。その場合には `prefix` で始まるプレフィクスキーをもつサブマップだけが `accessible-keymaps` に含まれる。これらの要素の意味は (`accessible-keymaps`) の値の場合と同様であり、いくつかの要素が省略されている点だけが異なる。

以下の例ではリターンされる alist により `^[` と表示されるキー ESC がプレフィクスキーであり、その定義が sparse キーマップ (`keymap (83 . center-paragraph) (115 . foo)`) であることが示される。

```
(accessible-keymaps (current-local-map))
⇒ (([] keymap
 (27 keymap ; 以降 ESC にたいするこのキーマップが繰り返されることに注意
 (83 . center-paragraph)
 (115 . center-line))
 (9 . tab-to-tab-stop))

 ("^[keymap
 (83 . center-paragraph)
 (115 . foo)))
```

また以下の例では `C-h` は (`keymap (118 . describe-variable)...`) で始まる sparse キーマップを使用するプレフィクスキーである。他のプレフィクス `C-x 4` は変数 `ctl-x-4-map` の値でもあるキーマップを使用する。イベント `mode-line` はウィンドウの特別な箇所でのマウスイベントにたいするプレフィクスとして使用される、いくつかのダミーイベントのうちの 1 つである。

```
(accessible-keymaps (current-global-map))
⇒ (([] keymap [set-mark-command beginning-of-line ...
 delete-backward-char])
 ("^H" keymap (118 . describe-variable) ...
 (8 . help-for-help))
 ("^X" keymap [x-flush-mouse-queue ...
 backward-kill-sentence])
```



```
(("^[" keymap [mark-sexp backward-sexp ...
backward-kill-word])
("^X4" keymap (15 . display-buffer) ...)
([mode-line] keymap
(S-mouse-2 . mouse-split-window-horizontally) ...))
```

これらが実際に目にするであろうキーマップのすべてではない。

`map-keymap` *function keymap* [Function]

関数 `map-keymap` は `keymap` 内のバインディングそれぞれにたいして 1 回 `function` を呼び出す。呼び出す際の引数はイベント型と、そのバインディングの値の 2 つ。`keymap` に親キーマップがあれば、その親キーマップのバインディングも含まれる。これは再帰的に機能する。つまりその親キーマップ自身が親キーマップをもてば、そのバインディングも含まれる、といった具合である。

これはキーマップ内のすべてのバインディングを検証するもっとも明快な方法である。

`where-is-internal` *command &optional keymap firstly noindirect* [Function]  
*no-remap*

この関数は `where-is` コマンド (Section “Help” in *The GNU Emacs Manual* を参照) により使用されるサブルーチンである。これはキーマップのセット内で `command` にバインドされる、(任意の長さの) キーシーケンスすべてのリストをリターンする。

引数 `command` には任意のオブジェクトを指定できる。このオブジェクトはすべてのキーマップエントリにたいして、`eq` を使用して比較される。

`keymap` が `nil` なら、`overriding-local-map` の値とは無関係に (`overriding-local-map` の値が `nil` であると装って)、カレントアクティブキーマップをマップとして使用する。`keymap` がキーマップなら `keymap` とグローバルキーマップが検索されるマップとなる。`keymap` がキーマップのリストなら、それらのキーマップだけが検索される。

`keymap` にたいする式としては、通常は `overriding-local-map` を使用するのが最善である。その場合には `where-is-internal` は正にアクティブなキーマップを検索する。グローバルマップだけを検索するには `keymap` の値に (`keymap`) (空のキーマップ) を渡せばよい。

`firstly` が `non-ascii` なら、値はすべての可能なキーシーケンスのリストではなく最初に見つかったキーシーケンスを表す単一のベクターとなる。`firstly` が `t` なら、値は最初のキーシーケンスだが全体が ASCII 文字 (またはメタ修飾された ASCII 文字) で構成されるキーシーケンスが他のすべてのキーシーケンスに優先されて、リターン値がメニューバインディングになることは決してない。

`noindirect` が非 `nil` なら `where-is-internal` は自身のコマンドを探すためにメニューアイテムの内部を調べない。これによりメニューアイテム自体の検索が可能になる。

5 つ目の引数 `no-remap` はこの関数がコマンドリマッピング (Section 23.14 [Remapping Commands], page 489 を参照) を扱う方法を決定する。興味深いケースが 2 つある:

コマンド `other-command` が `command` にリマップされる場合:

`no-remap` が `nil` なら `other-command` にたいするバインディングを探して、`command` にたいするバインディングであるかのようにそれらを扱う。`no-remap` が非 `nil` ならそれらのバインディングを探すかわりに、利用可能なキーシーケンスリストにベクター [`remap other-command`] を含める。

`command` が `other-command` にリマップされる場合:

`no-remap` が `nil` なら、`command` ではなく `other-command` にたいするバインディングをリターンする。`no-remap` が非 `nil` なら、リマップされていることを無視して `command` にたいするバインディングをリターンする。

[some-event]のようなキーバインディングをマップするコマンドがあり、some-eventには非 nil の non-key-event プロパティを含んだシンボル plist がある場合には、そのバインディングは where-is-internal によって無視される。

`describe-bindings` &optional *prefix* *buffer-or-name* [Command]

この関数はすべてのカレントキーバインディングのリストを作成して、\*Help\* という名前のバッファにそれを表示する。テキストはモードごとにグループ化されて順番はマイナーモード、メジャーモード、グローバルバインディングの順である。

*prefix* が非 nil なら、それはプレフィクスキーである。その場合にはリストに含まれるのは *prefix* で始まるキーだけになる。

複数の連続する ASCII コードが同じ定義をもつとき、それらは `'firstchar..lastchar'` のようにまとめて表示される。この場合にはそれがどの文字に該当するかを理解するには、その ASCII コードを知っている必要がある。たとえばデフォルトグローバルマップでは文字 `'SPC .. ~'` は 1 行で記述される。SPC は ASCII の 32、~ は ASCII の 126 で、その間のすべての文字には通常のプリント文字 (アルファベット文字や数字、区切り文字等) が含まれる。これらの文字はすべて `self-insert-command` にバインドされる。

*buffer-or-name* が非 nil のならそれはバッファかバッファ名である。その場合は `describe-bindings` はカレントバッファのかわりに、そのバッファのバインディングをリストする。

## 23.18 メニューキーアップ

キーマップはキーボードキーやマウスボタンにたいするバインディング定義と同様に、メニューとして操作することができます。メニューは通常はマウスにより操作されますが、キーボードでも機能させることができます。次の入力イベントにたいしてメニューキーマップがアクティブならキーボードメニュー機能がアクティブになります。

### 23.18.1 メニューの定義

キーマップが *overall* プロンプト文字列 (*overall prompt string*) をもつ場合には、そのキーマップはメニューとして動作します。overall プロンプト文字列はキーマップの要素として表される文字列です (Section 23.3 [Format of Keymaps], page 466 を参照)。この文字列にはメニューコマンドの目的を記述します。(もしあれば) Emacs はメニュー表示に使用されるツールキットに応じて、メニュータイトルに overall メニュー文字列を表示します<sup>1</sup>。キーボードメニューも overall プロンプト文字列を表示します。

プロンプト文字列をもつキーマップを構築するもっとも簡単な方法は `make-keymap`、`make-sparse-keymap` (Section 23.4 [Creating Keymaps], page 468 を参照)、`define-prefix-command` ([Definition of define-prefix-command], page 474 を参照) を呼び出すときに引数として文字列を指定する方法です。キーマップをメニューとして操作したくなければ、これらの関数にたいしてプロンプト文字列を指定しないでください。

`keymap-prompt` *keymap* [Function]

この関数は *keymap* の overall プロンプト文字列、もしなければ nil をリターンする。

メニューのアイテムは、そのキーマップ内のバインディングです。各バインディングはイベント型と定義を関連付けますが、イベント型はメニューの外見には何の意味ももっていません (通常はイベ

<sup>1</sup> これはテキスト端末のようなツールキットを使用しないメニューにたいして要求されます。

ント型としてキーボードが生成できない擬似イベントのシンボルをメニューアイテムのバインディングに使用する)。メニュー全体はこれらのイベントにたいするキーマップ内のバインディングから生成されます。

メニュー内のアイテムの順序はキーマップ内のバインディングの順序と同じです。define-keyは新たなバインディングを先頭に配置するので、メニューアイテムの順序が重要ならメニューの最後から先頭へメニューアイテムを定義する必要があります。既存のメニューにアイテムを追加するときには、keymap-set-afterを使用してメニュー内の位置を指定できます (Section 23.18.7 [Modifying Menus], page 506 を参照)。

### 23.18.1.1 単純なメニューアイテム

メニューアイテムを定義するシンプル (かつ初歩的) な方法は、何らかのイベント型 (何のイベント型かは問題ではない) を以下のようにバインドすることです:

```
(item-string . real-binding)
```

CAR の *item-string* はメニュー内で表示される文字列です。これは短いほうが望ましく、1 個から 3 個の単語が望ましいでしょう。この文字列は対応するコマンドの動作を記述します。すべてのグラフィカルツールキットが非 ASCII テキストを表示できる訳ではないことに注意してください (キーボードメニューと GTK+ ツールキットの大部分では機能するだろう)。

以下のようにヘルプ文字列と呼ばれる 2 つ目の文字列を与えることもできます:

```
(item-string help . real-binding)
```

*help* はマウスがそのアイテム上にあるときに、help-echo テキストプロパティ ([Help display], page 910 を参照) と同じ方法で表示される help-echo 文字列を指定します。

define-key に関する限り、*item-string* と *help-string* はそのイベントのバインディングの一部です。しかし lookup-key は単に *real-binding* だけをリターンし、そのキーの実行には *real-binding* だけが使用されます。

*real-binding* が nil なら *item-string* はメニューに表示されますが選択できません。

*real-binding* がシンボルで menu-enable プロパティが非 nil なら、そのプロパティはメニューアイテムが有効か無効かを制御する式です。メニュー表示にキーマップが使用されるたびに Emacs はその式を評価して、式の値が非 nil の場合のみそのメニューのメニューアイテムを有効にします。メニューアイテム無効なときには、そのアイテムは fuzzy 形式で表示されて選択できなくなります。

メニューバーはメニューを調べる際にどのアイテムが有効かを再計算しません。これは X ツールキットが事前にメニュー全体を要求するからです。メニューバーの再計算を強制するには force-mode-line-update を呼び出してください (Section 24.4 [Mode Line Format], page 534 を参照)。

### 23.18.1.2 拡張メニューアイテム

メニューアイテムの拡張フォーマットは、単純なフォーマットに比べてより柔軟かつ明快です。拡張フォーマットではシンボル menu-item で始まるリストでイベント型を定義します。選択できない文字列にたいしては以下のようなバインディングになります:

```
(menu-item item-name)
```

2 つ以上のダッシュで始まる文字列はリストのセパレーターを指定します。Section 23.18.1.3 [Menu Separators], page 498 を参照してください。

選択可能な実際のメニューアイテムを定義するには以下のような拡張フォーマットでバインドします:

```
(menu-item item-name real-binding)
```

. *item-property-list*)

ここで *item-name* はメニューアイテム文字列に評価される式。つまり文字列は定数である必要はない。

3 つ目の引数 *real-binding* は実行するコマンドでもよい (この場合には通常のメニューアイテムを取得する)。キーマップでもよく、この場合には結果はサブメニューとなり、*item-name* はサブメニュー名として使用される。最後に *nil* でもよく、この場合には選択不可なメニューアイテムを取得する。これは主に区切り線のようなものの作成時に有用。

リスト末尾 *item-property-list* はその他の情報を含むプロパティリスト (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照) の形式をもつ。

以下はサポートされるプロパティのテーブルです:

:enable *form*

*form* の評価結果はそのアイテムを有効にするかどうかを決定する (非 *nil* なら有効)。アイテムが無効なら まったくクリックできない。

:visible *form*

*form* の評価結果はそのアイテムを実際にメニューに表示するかどうかを決定する (非 *nil* なら表示)。アイテムが非表示ならそのアイテムが定義されていないかのようにメニューが表示される。

:help *help*

このプロパティ *help* の値はそのアイテム上にマウスがある間に表示する *help-echo* 文字列を指定する。この文字列は *help-echo* テキストプロパティ ([Help display], page 910 を参照) と同じ方法で表示される。これはテキストや *overlay* にたいする *help-echo* プロパティとは異なり、文字列定数でなければならないことに注意。

:button (*type* . *selected*)

このプロパティはラジオボタンとトグルボタンを定義する手段を提供する。CAR の *type* には、:toggle か :radio のいずれかを指定する。CDR の *selected* はフォームで、評価結果によってそのボタンがカレントで選択されているかどうかを指定する。

トグル (*toggle*) は *selected* の値に応じて on か off のいずれかがラベルされるメニューアイテムである。コマンド自身は *selected* が *nil* なら t、t なら *nil* に *selected* を切り替える (toggle する) こと。以下は *debug-on-error* フラグが定義されているときにメニューアイテムをトグルする方法の例:

```
(menu-item "Debug on Error" toggle-debug-on-error
 :button (:toggle
 . (and (boundp 'debug-on-error)
 debug-on-error)))
```

これは *toggle-debug-on-error* が変数 *debug-on-error* をトグルするコマンドとして定義されていることによって機能する。

ラジオボタンとはメニューアイテムのグループであり、常にただ 1 つのメニューアイテムだけが選択される (*selected*)。そのためにはどのメニューアイテムが選択されているかを示す変数が存在する必要がある。グループ内の各ラジオボタンにたいする *selected* フォームは、そのボタンを選択するためにその変数が正しい値をもつかどうかをチェックする。そしてボタンのクリックにより変数をセットして、クリックされたボタンが選択される。

:key-sequence *key-sequence*

このプロパティは等価なキーボード入力として表示するキーシーケンスを指定する。Emacs はメニューに *key-sequence* を表示する前に、真に *key-sequence* がそのメニュー

アイテムと等価か検証するので、これは正しいキーシーケンスを指定した場合のみ効果をもつ。*key-sequence*にたいする *nil*の指定は *:key-sequence*属性が存在しないことに等しい。

**:keys** *string*

このプロパティはそのメニューにたいする等価なキーボード入力として表示される文字列 *string*を指定する。*string*内ではドキュメント構文 ‘\[\...]’を使用できる。

このプロパティは (引数なしで呼び出される) 関数でもよい。その関数は文字列をリターンすること。この関数はメニュー算出時に毎回呼び出されるので、計算に時間を要する関数を使用するのはお勧めできないし、他のコンテキストからの呼び出しも想定しておくこと。

**:filter** *filter-fn*

このプロパティはメニューアイテムを直接計算する手段を提供する。このプロパティの値 *filter-fn*は引数が1つの関数で、呼び出し時の引数は *real-binding*。この関数はかわりに使用するバインディングをリターンすること。

Emacs、メニューデータ構造の再表示や操作を行うすべてのタイミングでこの関数を呼び出すかもしれないので、いつ呼び出されても安全なように関数を記述すること。

### 23.18.1.3 メニューセパレーター

メニューセパレーターはテキストを表示するかわりに、水平ラインでメニューをサブパーツに分割するメニューアイテムの一種です。メニューキーマップ内でセパレーターは以下のように見えるでしょう:

(*menu-item separator-type*)

ここで *separator-type*は2つ以上のダッシュで始まる文字列です。

もっとも単純なケースではダッシュだけで *separator-type*が構成されます。これはデフォルトのセパレーターを指定します (互換性のため ""ともセパレーターとみなされる)。

*separator-type*にたいする他の特定の値は、異なるスタイルのセパレーターを指定します。以下はそれらのテーブルです:

"--no-line"

"--space"

実際のラインではない余分な垂直スペース。

"--single-line"

メニューの foreground カラーの一重ライン。

"--double-line"

メニューの foreground カラーの二重ライン。

"--single-dashed-line"

メニューの foreground カラーの一重ダッシュライン。

"--double-dashed-line"

メニューの foreground カラーの二重ダッシュライン。

"--shadow-etched-in"

3Dの窪んだ外観 (3D sunken appearance) をもつ一重ライン。これはダッシュだけで構成されるセパレーターに使用されるデフォルト。

"--shadow-etched-out"

3Dの浮き上がった外観 (3D raised appearance) をもつ一重ライン。

```

"--shadow-etched-in-dash"
 3D の窪んだ外観 (3D sunken appearance) をもつ一重ダッシュライン。
"--shadow-etched-out-dash"
 3D の浮き上がった外観 (3D raised appearance) をもつ一重ダッシュライン。
"--shadow-double-etched-in"
 3D の窪んだ外観をもつ二重ライン。
"--shadow-double-etched-out"
 3D の浮き上がった外観をもつ二重ライン。
"--shadow-double-etched-in-dash"
 3D の窪んだ外観をもつ二重ダッシュライン。
"--shadow-double-etched-out-dash"
 3D の浮き上がった外観をもつ二重ダッシュライン。

```

2 連ダッシュの後にコロンを追加して 1 連ダッシュの後の単語の先頭の文字を大文字にすることによって、別のスタイルで名前を与えることもできます。つまり "--:singleLine" は "--single-line" と等価です。

メニューセパレーターにたいして `:enable` や `:visible` のようなキーワードを指定するために長い形式を使用できます。

```
(menu-item separator-type nil . item-property-list)
```

たとえば:

```
(menu-item "--" nil :visible (boundp 'foo))
```

いくつかのシステムとディスプレイツールキットは、これらすべてのセパレータータイプを実際に処理しません。サポートされていないタイプのセパレーターを使用すると、メニューはサポートされている似た種別のセパレーターを表示します。

#### 23.18.1.4 メニューアイテムのエイリアス

同じコマンドを使用するものの有効条件が異なるメニューアイテムを作成できれば便利な場合が時折あります。Emacs でこれを行う最善の方法は拡張メニューアイテム (extended menu item) です。この機能が存在する以前にはエイリアスコマンドを定義して、それらをメニューアイテムで使用することによってこれを行っていました。以下は `read-only-mode` にたいして 2 つのエイリアスを作成して、それらに異なる有効条件を与える例です:

```

(defalias 'make-read-only 'read-only-mode)
(put 'make-read-only 'menu-enable '(not buffer-read-only))
(defalias 'make-writable 'read-only-mode)
(put 'make-writable 'menu-enable 'buffer-read-only)

```

メニュー内でエイリアスを使用するときには、エイリアスではなく実際のコマンド名にたいする等価なキーバインディングを表示する方が便利な場合が多々あります (エイリアスは通常はメニュー自身を除いてキーバインディングをもたない)。これを要求するにはエイリアスシンボルの `menu-alias` プロパティに非 `nil` を与えます。したがって、

```

(put 'make-read-only 'menu-alias t)
(put 'make-writable 'menu-alias t)

```

は `make-read-only` と `make-writable` にたいするメニューアイテムに `read-only-mode` のキーバインディングを表示します。

### 23.18.2 メニューとマウス

メニューキーマップがメニューを生成する通常の方法は、それをプレフィクスキーの定義とすることです (Lisp プログラムは明示的にメニューをポップアップしてユーザーの選択を受け取ることができる。Section 30.17 [Pop-Up Menus], page 818 を参照)。

プレフィクスキーがマウスイベントで終わる場合には、Emacs はユーザーがマウスで選択できるように可視なメニューをポップアップすることによってメニューキーマップを処理します。ユーザーがメニューアイテムをクリックしたときは、そのメニューアイテムによりもたらされるバインディングの文字やシンボルが何であれイベントが生成されます (メニューが複数レベルをもつ場合やメニューバー由来ならメニューアイテムは 1 連のイベントを生成するかもしれない)。

メニューのトリガーに button-down イベントを使用するのが最善な場合もしばしばあります。その場合にはユーザーはマウスボタンをリリースすることによってメニューアイテムを選択できます。

メニューキーマップがネストされたキーマップにたいするバインディングを含む場合、そのネストされたキーマップはサブメニュー (*submenu*) を指定します。それはネストされたキーマップのアイテム文字列によってラベル付けされメニューアイテムをもち、そのアイテムをクリックすることによって指定されたサブメニューが自動的にポップアップされます。特別な例外としてメニューキーマップが単一のネストされたキーマップを含み、それ以外のメニューアイテムを含まなければ、そのメニューはネストされたキーマップの内容をサブメニューとしてではなく直接メニューに表示します。

しかし X ツールキットのサポートなしで Emacs をコンパイルした場合、またはテキスト端末の場合にはサブメニューはサポートされません。ネストされたキーマップはメニューアイテムとして表示されますが、それをクリックしてもサブメニューは自動的にポップアップされません。サブメニューの効果を模倣したければ、ネストされたキーマップに '@' で始まるアイテム文字列を与えることによってこれを行うことができます。これにより Emacs は別個のメニューペイン (*menu pane*) を使用してネストされたキーマップを表示します。'@' の後の残りのアイテム文字列はそのペインのラベルです。X ツールキットのサポートなしで Emacs をコンパイルした場合、またはメニューがテキスト端末で表示されている場合にはメニューペインは使用されません。この場合はアイテム文字列の先頭の '@' は、メニューラベル表示時には省略されて他に効果はありません。

### 23.18.3 メニューとキーボード

キーボードイベント (文字かファンクションキー) で終わるプレフィクスキーがメニューキーマップであるような定義をもつときには、そのキーマップはキーボードメニューのように動作します。ユーザーはキーボードでメニューアイテムを選択して次のイベントを指定します。

Emacs はエコーエリアにキーボードメニュー、そのマップの overall プロンプト文字列、その後を選択肢 (そのマップのバインディングのアイテム文字列) を表示します。そのバインディングを一度に全部表示できない場合、ユーザーは SPC をタイプして候補の次の行を確認できます。連続して SPC を使用するとメニューの最後に達して、その後は先頭へ巡回します (変数 `menu-prompt-more-char` はこのために使用する文字を指定する。デフォルトは SPC)。

ユーザーがメニューから望ましい候補を見つけたら、バインディングがその候補であるような対応する文字をタイプする必要があります。

`menu-prompt-more-char` [Variable]  
この変数はメニューの次の行を確認するために使用する文字を指定する。初期値は 32 でこれは SPC のコード。

### 23.18.4 メニューの例

以下はメニューキーマップを定義する完全な例です。これはメニューバー内の 'Edit' メニューにサブメニュー 'Replace' を定義して、その定義内で拡張メニューフォーマット (Section 23.18.1.2 [Extended

Menu Items], page 496 を参照) を使用します。例ではまずキーマップを作成してそれに名前をつけています:

```
(defvar menu-bar-replace-menu (make-sparse-keymap "Replace"))
```

次にメニューアイテムを定義します:

```
(define-key menu-bar-replace-menu [tags-repl-continue]
 '(menu-item "Continue Replace" multifile-continue
 :help "Continue last tags replace operation"))
(define-key menu-bar-replace-menu [tags-repl]
 '(menu-item "Replace in tagged files" tags-query-replace
 :help "Interactively replace a regexp in all tagged files"))
(define-key menu-bar-replace-menu [separator-replace-tags]
 '(menu-item "--"))
;; ...
```

バインディングがそのシンボルのために作成されることに注意してください。これらのシンボルは定義されるキーシーケンス内の角カッコ内に記述されます。このシンボルはコマンド名と同じときもあれば異なることもあります。これらのシンボルはファンクションキーとして扱われますが、これらはキーボード上の実際のファンクションキーではありません。これらはメニュー自体の機能に影響しませんが、ユーザーがメニューから選択したときにエコーエリアにエコーされて、`where-is`と`apropos`の出力に現れます。

この例のメニューはマウスによる使用を意図しています。もしキーボードの使用を意図したメニュー、つまりキーボードイベントで終了するキーシーケンスにバインドされたメニューの場合には、メニューアイテムはキーボードでタイプできる文字、または本当のファンクションキーにバインドされるべきです。

定義が ("`--`") のバインディングはセパレーターラインです。実際のメニューアイテムと同様にセパレーターはキーシンボルをもち、この例では `separator-replace-tags` です。1 つのメニューが 2 つのセパレーターをもつ場合には、それらは 2 つの異なるキーシンボルをもたなければなりません。

以下では親メニュー内のアイテムとしてこのメニューがどのように表示されるかを記述しています:

```
(define-key menu-bar-edit-menu [replace]
 (list 'menu-item "Replace" menu-bar-replace-menu))
```

これはシンボル `menu-bar-replace-menu` 自体ではなく、変数 `menu-bar-replace-menu` の値であるサブメニューキーマップを組み込むことに注意してください。 `menu-bar-replace-menu` はコマンドではないので親メニューアイテムにそのシンボルを使用するのは無意味です。

同じ `replace` メニューをマウスクリックに割り当てたければ以下のようにしてこれを行うことができます:

```
(define-key global-map [C-S-down-mouse-1]
 menu-bar-replace-menu)
```

### 23.18.5 メニューバー

Emacs は通常は各フレームの最上部にメニューバー (*menu bar*) を表示します。Section “Menu Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。メニューバーのアイテムはアクティブキーマップ内で定義される偽りのファンクションキー `MENU-BAR` のサブコマンドです。

メニューバーにアイテムを追加するには、自分で偽りのファンクションキー (これを *key* と呼ぶこととする) を創作して、キーシーケンス `[menu-bar key]` にたいするキーバインディングを作成します。ほとんどの場合において、そのバインディングはメニューキーマップなので、メニューバーアイテム上でボタンを押下すると他のメニューに導かれます。



メニューバーにたいして同じファンクションキーを定義するアクティブなキーマップが1つ以上存在するとき、そのアイテムは一度だけ出現します。ユーザーがメニューバーのそのアイテムをクリックすると、そのアイテムのすべてのサブコマンド、すなわちグローバルサブコマンド、ローカルサブコマンド、マイナーモードサブコマンドが組み合わされた単一のメニューを表示します。

変数 `overriding-local-map` は通常はメニューバーのコンテンツを決定する際には無視されます。つまりメニューバーは `overriding-local-map` が `nil` の場合にアクティブになるであろうキーマップから計算されます。Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照してください。

以下はメニューバーのアイテムをセットアップする例です:

```
; (プロンプト文字列とともに) メニューキーマップを作成して
; それをメニューバーアイテムの定義にする
(define-key global-map [menu-bar words]
 (cons "Words" (make-sparse-keymap "Words")))

; メニュー内に具体的なサブコマンドを定義する
(define-key global-map
 [menu-bar words forward]
 '("Forward word" . forward-word))
(define-key global-map
 [menu-bar words backward]
 '("Backward word" . backward-word))
```

ローカルキーマップはグローバルキーマップにより作成されたメニューバーアイテムにたいして、同じ偽ファンクションキーを `undefined` にリバインドしてキャンセルすることができます。たとえば以下は `Dired` が `'Edit'` メニューバーアイテムを抑制する方法です:

```
(define-key dired-mode-map [menu-bar edit] 'undefined)
```

ここで `edit` はメニューバーアイテム `'Edit'` にたいしてグローバルキーマップが使用する偽ファンクションキーが生成するシンボルです。グローバルメニューバーアイテムを抑制する主な理由は、モード特有のアイテムのためのスペースを確保するためです。

`menu-bar-final-items` [Variable]

メニューバーは通常はローカルマップで定義されるアイテムを終端にもつグローバルアイテムを表示する。

この変数は通常の順番による位置ではなく、メニューの最後に表示するアイテムのための偽ファンクションキーのリストを保持する。デフォルト値は `(help-menu)`。したがって `'Help'` メニューアイテムはメニューバーの最後、ローカルメニューアイテムの後に表示される。

`menu-bar-update-hook` [Variable]

このノーマルフックはメニューバーの再表示の前に、メニューバーのコンテンツ更新のための再表示によって実行される。コンテンツを変化させる必要があるメニューの更新に使用できる。このフックは頻繁に実行されるので、フックが呼び出す関数は通常は長い時間を要さないことを確実にするよう助言する。

Emacs はすべてのメニューバーアイテムの隣に、(もしそのようなキーバインディングが存在するならば) 同じコマンドを実行するキーバインディングを表示します。これはキーバインディングを知らないユーザーにたいして有用なヒントを与える役目をもちます。コマンドが複数のバインディングをもつ場合、Emacs は通常は最初に見つけたバインディングを表示します。コマンドのシンボルプロパティ `:advertised-binding` に割り当てることによって特定のキーバインディングを指定できます。Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照してください。

### 23.18.6 ツールバー

ツールバー (*tool bar*) とはフレームの最上部、メニューバー直下にあるクリック可能なアイコンの行のことです。Section “Tool Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。Emacs は通常はグラフィカルなディスプレイ上でツールバーを表示します。

各フレームではツールバーに何行分の高さを割り当てるかをフレームパラメーター `tool-bar-lines` で制御します。値 0 はツールバーを抑制します。値が非 0 で `auto-resize-tool-bars` が非 `nil` なら、指定されたコンテンツを維持するのに必要な分、ツールバーは拡大縮小されます。値が `grow-only` ならツールバーは自動的に拡大されますが、自動的に縮小はされません。

ツールバーのコンテンツは、(メニューバーが制御されるのと似た方法により) `TOOL-BAR` と呼ばれる偽りのファンクションキーに割り当てられたメニューキーマップにより制御されます。したがって以下のように `define-key` を使用してツールバーアイテムを定義します。

```
(define-key global-map [tool-bar key] item)
```

ここで `key` はそのアイテムを他のアイテムと区別する偽ファンクションキー、`item` はそのアイテムを表示する方法とアイテムの振る舞いを示すメニューアイテムキーバインディングです (Section 23.18.1.2 [Extended Menu Items], page 496 を参照)。

メニューキーマップの通常のプロパティ `:visible`、`:enable`、`:button`、`:filter` はツールバーバインディングでも有用で、いずれのプロパティも通常通りの意味をもちます。アイテム内の `real-binding` はキーマップではなくコマンドでなければなりません。言い換えるとこれはツールバーアイコンをプレフィクスキーとして定義するようには機能しないということです。

`:help` プロパティは、そのアイテム上にマウスがある間表示する `help-echo` 文字列を指定します。これはテキストプロパティ `help-echo` と同じ方法で表示されます ([Help display], page 910 を参照)。

これらに加えて `:image` プロパティも使用するべきでしょう。ツールバー内にイメージを表示するにはこのプロパティを使用します。

```
:image image
```

`image` は単一イメージ様式 (single image specification) か 4 ベクターイメージ様式 (vector of four image specifications) で指定する (Section 41.17 [Images], page 1176 を参照)。4 ベクターを使用する場合には状況に応じて以下のいずれかが使用される:

- item 0      アイテムが有効かつ選択されているときに使用。
- item 1      アイテムが有効かつ未選択のときに使用。
- item 2      アイテムが無効かつ選択されているときに使用。
- item 3      アイテムが無効かつ未選択のときに使用。

GTK+バージョンと NS バージョンの Emacs は、無効および/または未選択のイメージを `item0` から自動的に計算するので、`item1` から `item3` は無視されます。

`image` が単一イメージ様式なあ、Emacs はそのイメージにエッジ検出アルゴリズム (edge-detection algorithm) を適用することによってツールバーの無効な状態のボタンを描画します。

`:rtl` プロパティには右から左に記述する言語のためのイメージ候補を指定します。これをサポートするのは現在のところ GTK+バージョンの Emacs だけです。

一部のツールキットにおいては、イメージとテキストの両方がツールバーに表示されます。イメージの使用だけを強制したければ、非 `nil` の `:vert-only` プロパティを使用してください。

メニューバーと同様、ツールバーはセパレーター (Section 23.18.1.3 [Menu Separators], page 498 を参照) を表示できます。ツールバーのセパレーターは水平ラインではなく垂直ラインであり、1つのスタイルだけがサポートされます。これらはツールバーキーマップ内では (menu-item "--") エントリーで表されます。ツールバーのセパレーターでは、:visibleのようなプロパティはサポートされません。GTK+と Nextstep のツールバーでは、セパレーターはネイティブに描画されます。それ以外ではセパレーターは垂直ラインイメージを使用して描画されます。

デフォルトツールバーはコマンドシンボルの mode-class プロパティに special をもつメジャーモードにたいしては、編集に特化したアイテムは表示しないよう定義されています (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照)。メジャーモードは、ローカルマップ内でバインディング [tool-bar foo] によって、グローバルバーにアイテムを追加するかもしれませんが。デフォルトツールバーの多くを適宜流用するのができないかもしれないので、デフォルトツールバーを完全に置き換えることは、いくつかのメジャーモードにとっては有意義です。デフォルトバインディングで tool-bar-map を通じてインダイレクトすることにより、これを簡単に行うことができます。

tool-bar-map [Variable]

デフォルトではグローバルマップは [tool-bar] を以下のようにバインドする:

```
(keymap-global-set "<tool-bar">
 `(menu-item ,(purecopy "tool bar") ignore
 :filter tool-bar-make-keymap))
```

関数 tool-bar-make-keymap は、変数 tool-bar-map の値より順番に実際のツールバーマップをダイナミックに継承する。したがって通常はそのマップを変更することにより、デフォルト (グローバル) ツールバーを調整すること。Info モードのようないくつかのメジャーモードは、tool-bar-map をバッファローカルにして、それに異なるキーマップをセットすることによりグローバルツールバーを完全に置き換える。

以下のようなツールバーアイテムを定義するのに便利な関数があります。

tool-bar-add-item *icon def key &rest props* [Function]

この関数は tool-bar-map を変更することにより、ツールバーにアイテムを追加する。使用するイメージは *icon* により定義され、これは find-image に配置された XPM、XBM、PBM のイメージファイルの拡張子を除いたファイル名 (basename) である。たとえばカラーディスプレイ上では、値に "exit" を与えると exit.xpm、exit.pbm、exit.xbm の順に検索されるだろう。モノクロディスプレイでは検索は '.pbm'、'.xbm'、'.xpm' の順になる。使用するバインディングはコマンド *def* で、*key* はプレフィクスキーマップ内の偽ファンクションキーである。残りの引数 *props* はメニューアイテム仕様に追加する追加のプロパティリスト要素である。あるローカルマップ内にアイテムを定義するためには、この関数呼び出しの周囲の let で tool-bar-map をバインドする:

```
(defvar foo-tool-bar-map
 (let ((tool-bar-map (make-sparse-keymap)))
 (tool-bar-add-item ...)
 ...
 tool-bar-map))
```

tool-bar-add-item-from-menu *command icon &optional map &rest props* [Function]

この関数は既存のメニューバインディングと矛盾しないツールバーアイテムの定義に有用。command のバインディングは map (デフォルトは global-map) 内よりルックアップ (lookup: 照

合) され、*icon*にたいするイメージ仕様は *tool-bar-add-item*と同じ方法で見つけ出される。結果のバインディングは *tool-bar-map*に配置されるので、この関数の使用はグローバルツールバーアイテムに限定される。

*map*には [*menu-bar*]にバインドされた適切なキーマップが含まれていなければならない。残りの引数 *props*はメニューアイテム仕様に追加する追加のプロパティリスト要素。

*tool-bar-local-item-from-menu* *command icon in-map* &optional [Function]  
*from-map* &rest *props*

この関数は非グローバルツールバーアイテムの作成に使用される。*in-map*に定義を作成するローカルマップを指定する以外は *tool-bar-add-item-from-menu*と同じように使用する。引数 *from-map*は *tool-bar-add-item-from-menu*の *map*と同様。

*auto-resize-tool-bars* [Variable]

この変数が非 *nil*なら定義されたすべてのツールバーアイテムを表示するためにツールバーは自動的にリサイズされるが、そのフレーム高さの 1/4 を超えてリサイズされることはない。

値が *grow-only*ならツールバーは自動的に拡張されるが縮小はされない。ツールバーを縮小するためにユーザーは *C-1*をエンターしてフレームを再描画する必要がある。

GTK+や Nextstep とともに Emacs がビルドされた場合には、ツールバーが表示できるのは 1 行だけであり、この変数は効果が無い。

*auto-raise-tool-bar-buttons* [Variable]

この変数が非 *nil*ならツールバーアイテム上をマウスが通過したとき、浮き上がった形式 (*raised form*) で表示される。

*tool-bar-button-margin* [Variable]

この変数はツールバーアイテムの周囲に追加する余白 (*extra margin*) を指定する。値はピクセル数を整数で指定する。デフォルトは 4。

*tool-bar-button-relief* [Variable]

この変数はツールバーアイテムの影 (*shadow*) を指定する。値はピクセル数を整数で指定する。デフォルトは 1。

*tool-bar-border* [Variable]

この変数はツールバーエリアの下に描画するボーダー高さを指定する。値が整数なら高さのピクセル数。値が *internal-border-width*(デフォルト) か *border-width*のいずれかなら、ツールバーのボーダー高さはそのフレームの対応するパラメーターとなる。

シフトやメタ等の修飾キーを押下した状態でのツールバーアイテムのクリックに特別な意味を付与できます。偽りのファンクションキーを通じて元のアイテムに関連する追加アイテムをセットアップすることによって、これを行うことができます。より具体的には追加アイテムは、元のアイテムの命名に使用されたのと同じ偽ファンクションキーの修飾されたバージョンを使用するべきです。

つまり元のアイテムが以下のように定義されていれば、

```
(define-key global-map [tool-bar shell]
 '(menu-item "Shell" shell
 :image (image :type xpm :file "shell.xpm")))
```

シフト修飾とともに同じツールバーイメージをクリックしたときを以下のような方法で定義することができます:

```
(define-key global-map [tool-bar S-shell] 'some-command)
```

ファンクションキーに修飾を追加する方法についての詳細な情報は、Section 22.7.2 [Function Keys], page 428 を参照してください。

ツールバーアイテムを有効または無効に変更する関数があるとしても、その状態を必ずしも視覚的に即座に更新される訳ではありません。ツールバーの再計算を強制するには `force-mode-line-update` を呼び出してください (Section 24.4 [Mode Line Format], page 534 を参照)。

### 23.18.7 メニューの変更

既存のメニューに新たなアイテムを挿入するときは、そのメニューの既存のアイテムの中の特定の位置にアイテムを追加したいと思うかもしれません。 `define-key` を使用してアイテムを追加すると、そのアイテムは通常はメニューの先頭に追加されます。メニュー内の他の位置にアイテムを追加するには `keymap-set-after` を使用します:

`keymap-set-after` *map* *key binding* **&optional** *after* [Function]

`keymap-set` (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照) と同じように *map* において *key* の値として *binding* を定義するが、バインディングの位置はイベント *after* にたいするバインディングの後になる。引数 *key* は単一のメニューアイテムかキーを表し、`key-valid-p` (Section 23.1 [Key Sequences], page 465 を参照) を満足すること。 *after* は単一のイベントタイプ (シンボルか文字、シーケンスではない) であること。新たなバインディングは *after* のバインディングの後に追加される。 *after* が `t` または省略された場合には、新たなバインディングはそのキーマップの最後に追加される。しかし新たなバインディングは継承されたすべてのキーマップの前に追加される。

以下は例:

```
(keymap-set-after my-menu "<drink>"
 ("Drink" . drink-command) 'eat)
```

これは偽ファンクションキー DRINK のバインディングを作成して、EAT のバインディングの直後に追加する。

以下は Shell モードの 'Signals' メニュー内のアイテム break の後に 'Work' と呼ばれるアイテムを追加する方法:

```
(keymap-set-after shell-mode-map "<menu-bar> <signals> <work>"
 ("Work" . work-command) 'break)
```

### 23.18.8 easy-menu

以下のマクロはポップアップメニューおよび/またはメニューバーメニューを定義する便利な方法を提供します。

`easy-menu-define` *symbol maps doc menu* [Macro]

このマクロは *menu* により与えるコンテンツのポップアップメニューおよび/またはメニューバーサブメニューを定義する。

*symbol* が非 `nil` なら、それはシンボルである。その場合、このマクロはドキュメント文字列 *doc* をもつ、メニューをポップアップ (Section 30.17 [Pop-Up Menus], page 818 を参照) する関数として *symbol* を定義する。 *symbol* はクォートしないこと。

*symbol* の値とは関係なく、 *maps* がキーマップならメニューはメニューバーのトップレベルのメニュー (Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照) として *maps* に追加される。これにはキーマップのリストも指定でき、その場合メニューはそれらのキーマップに個別に追加される。

*menu*の最初の要素は文字列でなければならない、それはメニューラベルの役割をもつ。値には以下のキーワード/引数ペアが任意の個数続くかもしれない:

`:filter function`

*function*は1つの引数(他のメニューアイテムのリスト)で呼び出される関数でなければならない、メニュー内に表示される実際のアイテムをリターンする。

`:visible include`

*include*には式を指定する。その式が `nil` に評価されるとメニューは不可視になる。`:included`は`:visible`にたいするエイリアス。

`:active enable`

*enable*は式を指定する。その式が `nil` に評価されるとメニューは選択不可になる。`:enable`は`:active`にたいするエイリアス。

*menu*内の残りの要素はメニューアイテム。

メニューアイテムには3要素のベクター [*name callback enable*]を指定できる。ここで *name*はメニューアイテム名(文字列)、*callback*はアイテム選択時に実行するコマンドか評価される式。*enable*が式で `nil` に評価されると、そのアイテムの選択は無効になる。

かわりにメニューアイテムは以下の形式をもつことができる:

```
[name callback [keyword arg]...]
```

ここで *name*と *callback*は上記と同じ意味をもち、オプションの *keyword*と *arg*の各ペアは以下のいずれかである:

`:keys keys`

*keys*はメニューアイテムにたいする等価なキーボード入力として表示する文字列。等価なキーボード入力は自動的に計算されるので通常は必要ない。*keys*は表示前に `substitute-command-keys`により展開される(Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照)。

`:key-sequence keys`

*keys*はコマンドが複数のキーシーケンスにバインドされている場合に、等価なキーボード入力としてどのキーシーケンスを表示するかを示すためのヒント。このメニューアイテムとして *keys*が同じコマンドがバインドされていなければ効果はない。

`:active enable`

*enable*には式を指定する。その式が `nil` に評価されるとアイテムは選択不可になる。*enable*は`:active`にたいするエイリアス。

`:visible include`

*include*には式を指定する。その式が `nil` に評価されるとアイテムは不可視になる。`:included`は`:visible`にたいするエイリアス。

`:label form`

*form*はメニューアイテムのラベル(デフォルトは *name*)の役目をもつ値を取得するために表示される式である。

`:suffix form`

*form*は動的に評価される式であり、値はメニューエントリーのラベルに結合される。

`:style style`

*style*はメニューアイテムの型を記述するシンボルであり、`toggle`(チェックボックス)、`radio`(ラジオボタン)、またはそれ以外 (通常のメニューアイテムであることを意味する) のいずれかである。

`:selected selected`

*selected*には式を指定し、その式の値が非 `nil`のときはチェックボックスまたはラジオボタンが選択状態になる。

`:help help`

*help*はメニューアイテムを説明する文字列。

かわりにメニューアイテムに文字列を指定できる。その場合には文字列は選択不可なテキストとしてメニューに表示される。ダッシュから構成される文字列はセパレーターとして表示される (Section 23.18.1.3 [Menu Separators], page 498 を参照)

かわりにメニューアイテムに *menu*と同じフォーマットのリストを指定できる。これはサブメニューとなる。

以下は `easy-menu-define`を使用して Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 内で定義したメニューと同等なメニューを定義する例:

```
(easy-menu-define words-menu global-map
 "単語単位コマンドにたいするメニュー"
 '("Words"
 ["Forward word" forward-word]
 ["Backward word" backward-word]))
```

## 24 メジャーモードとマイナーモード

モード (*mode*) とは Emacs の挙動を簡便な方法でカスタマイズする定義のセットです。モードは 2 種類あります。マイナーモード (*minor modes*) は編集時にユーザーがオンとオフを切り替えられる機能を提供します。メジャーモード (*major modes*) は特定の種類のテキストにたいする編集や相互作用に使用します。ある時点においてバッファはそれぞれ正確に 1 つのメジャーモードをもちます。

このチャプターではメジャーモードとマイナーモードを記述する方法、それらをモードラインに示す方法、そしてそれらのモードがユーザーが提供するフックを実行する方法を説明します。キーマップ (keymaps) や構文テーブル (syntax tables) のような関連するトピックについては Chapter 23 [Keymaps], page 465 と Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照してください。

### 24.1 フック

フック (*hook*) とは既存のプログラムから特定のタイミングで呼び出される関数 (複数可) を格納できる変数のことです (Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照)。Emacs はカスタマイズ用にフックを提供します。ほとんどの場合には init ファイル内 (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照) でフックをセットアップしますが、Lisp プログラムもフックをセットできます。標準的なフック変数のリストは Appendix H [Standard Hooks], page 1363 を参照してください。

Emacs のほとんどのフックはノーマルフック (*normal hooks*) です。これらの変数は、引数なしで呼び出される関数のリストを含んでいます。慣習により名前が ‘-hook’ で終わるフックは、そのフックがノーマルフックであることを意味します。わたしたちは一貫した方法でフックを使用できるように、すべてのフックが可能な限りノーマルフックとなるよう努力しています。

すべてのメジャーモードコマンドは、初期化の最終ステップの 1 つとして、モードフック (*mode hook*) と呼ばれるノーマルフックを実行するとみなされます。これによってそのモードですでに作成されたバッファローカル変数割り当てをオーバーライドすることにより、ユーザーがそのモードの動作をカスタマイズするのが簡単になります。ほとんどのマイナーモード関数も最後にモードフックを実行します。しかしフックは他のコンテキストでも使用されます。たとえばフック `suspend-hook` は、Emacs が自身をサスペンド (Section 42.2.2 [Suspending Emacs], page 1232 を参照) する直前に実行されます。

フック変数の名前が ‘-hook’ で終わらなければ、それが恐らくアブノーマルフック (*abnormal hook*) であることを示しています。これらとノーマルフック違うのはフック関数が 1 つ以上の引数とともに呼び出されること、何らかの方法によってそのリターン値が使用されることという 2 つの点です。その関数の呼び出し方や引数の使われ方はそのフックのドキュメントに記載されています。アブノーマルフックに追加する関数は、フックの呼び出し規約にしたがって関数を記述しなければなりません。慣習によりアブノーマルフックの名前の最後は ‘-functions’ です。

変数名の最後が ‘-predicate’ や ‘-function’ (単数形) なら、値は関数のリストではなく単一の関数でなければなりません。このような単一関数フック (*single function hook*) が期待する引数やリターン値の意味はアブノーマルフックと同様さまざまです。それらの詳細については、各変数の docstring で説明されています。

フック (単一関数と複数関数の両方) とは変数なので、値は `setq`、または一時的に `let` で変更できます。しかしフックがもつ他の関数を保持しつつ、特定の関数の追加や削除ができると便利なことがあります。複数関数フックでこれを行う推奨方法は `add-hook` と `remove-hook` です (Section 24.1.2 [Setting Hooks], page 510 を参照)。ほとんどのノーマルフック変数の初期値は `void` であり、`add-hook` はこれを扱う方法を理解しています。フックへのグローバルまたはバッファローカルな追加は `add-hook` で行うことができます。単一の関数だけを保持するフックでは `add-hook` は不適切ですが、フックに新たな関数を組み合わせるために `add-function` (Section 13.12 [Advising Functions], page 246



を参照)を使用できます。いくつかの単一関数フックは `add-function` が扱えない `nil` かもしれないので、`add-function` の呼び出し前にそれをチェックしなければならないことに注意してください。

### 24.1.1 フックの実行

このセクションではノーマルフックを実行するために使用される `run-hooks` について説明します。またさまざまな種類のアブノーマルフックを実行する関数についても説明します。

`run-hooks &rest hookvars` [Function]

この関数は引数として1つ以上のノーマルフック変数名を受け取って、各フックを順に実行する。引数はそれぞれノーマルフック変数であるようなシンボルであること。これらの引数は指定された順に処理される。

フック変数の値が非 `nil` ならその値は関数のリストであること。`run-hooks` はすべての関数を引数なしで1つずつ呼び出す。

フック変数の値には、単一の関数 (ラムダ式、またはシンボルの関数定義) も指定でき、その場合 `run-hooks` はそれを呼び出す。しかしこの使い方は時代遅れである。

フック変数がバッファローカルならグローバル変数のかわりにそのバッファローカル変数が使用される。しかしそのバッファローカル変数が要素 `t` を含む場合には、そのグローバルフック変数も同様に実行されるだろう。

`run-hook-with-args hook &rest args` [Function]

この関数は、`hook` 内のすべての関数に1つの引数 `args` を渡して呼び出すことによってアブノーマルフックを実行する。

`run-hook-with-args-until-failure hook &rest args` [Function]

この関数は各フック関数を順に呼び出すことによりアブノーマルフック関数を実行し、それらのうち1つが `nil` をリターンして失敗すると停止する。それぞれのフック関数は引数として `args` を渡される。この関数はフック関数の1つが失敗して停止したら `nil`、それ以外は非 `nil` 値をリターンする。

`run-hook-with-args-until-success hook &rest args` [Function]

この関数は各フック関数を順に呼び出すことによりアブノーマルフック関数を実行して、それらのうち1つが非 `nil` 値をリターンして成功したら停止する。それぞれのフック関数は引数として `args` を渡される。この関数はフック関数の1つが失敗して停止したらその値、それ以外は `nil` をリターンする。

### 24.1.2 フックのセット

以下は Lisp Interaction モードのときに Auto Fill モードをオンに切り替えるためにモードフックに関数を追加する例です:

```
(add-hook 'lisp-interaction-mode-hook 'auto-fill-mode)
```

フック変数の値は関数のリストにする必要があります。通常の Lisp 機能を使用してこのリストを操作できますが、モジュール方式では以下で説明する関数 `add-hook` と `remove-hook` を使用します。これらの関数はいくつかの異常な状況进行处理して問題を回避します。

フックに `lambda` 式を配置しても機能しますが、これは混乱を招くので避けることを推奨します。2 回目は記述を微妙に変えて同じ `lambda` 式を追加すると、そのフックは等価な2つの別々の関数をもつこととなります。それから一方を削除しても、もう一方は残り続けるでしょう。

`add-hook hook function &optional depth local` [Function]

この関数はフック変数に関数 *function* を追加する手軽な方法である。ノーマルフックと同じようにアブノーマルフックにたいしてもこの関数を使用できる。*function* には正しい数の引数を受け付ける任意の Lisp 関数を指定できる。たとえば、

```
(add-hook 'text-mode-hook 'my-text-hook-function)
```

は `text-mode-hook` と呼ばれるフックに `my-text-hook-function` を追加する。

*hook* 内に *function* がすでに存在する場合 (比較には `equal` を使用)、`add-hook` は 2 回目の追加を行わない。

*function* のプロパティ `permanent-local-hook` が非 `nil` なら `kill-all-local-variables` (またはメジャーモードを変更しても) はそのフック変数のローカル値から関数を削除しない。

ノーマルフックにたいしてフック関数は実行される順序に無関係であるようにデザインされるべきである。順序への依存はトラブルを招く。とはいえその順序は予測可能である。*function* は通常はフックリストの先頭に追加されるので、(他の `add-hook` 呼び出しがなければ) それは最初に実行される。

いくつかのケースではフック上の相対順序の制御が重要になる。オプション引数によりリストのどこに関数を挿入すべきかを指定できる。値は -100 から 100 の数値であり、より大きい値では関数はリストの終端に近づく。*depth* のデフォルトは 0 であり、後方互換のために非 `nil` なら *depth* を 90 と解釈する。さらに *depth* が厳密に 0 より大なら、関数は同じ *depth* の関数の前ではなく後に追加される。あなたの関数の前 (や後) に他の関数を配置する必要が絶対ないとは限らないので、100 (や -100) の *depth* は決して使用しないこと。

`add-hook` は *hook* が `void` のとき、または値が単一の関数の場合には、値を関数リストにセットまたは変更してそれらを扱うことができる。

*local* が非 `nil` なら、グローバルフックリストではなくバッファローカルフックリストに *function* を追加する。これはフックをバッファローカルにして、そのバッファローカルな値に *t* を追加する。バッファローカルな値への *t* の追加は、ローカル値と同じようにデフォルト値でもフック関数を実行するためのフラグである。

`remove-hook hook function &optional local` [Function]

この関数はフック変数 *hook* から *function* を削除する。これは `equal` を使用して *function* と *hook* 要素を比較するので、その比較はシンボルとラムダ式の両方で機能する。

*local* が非 `nil` なら、それはグローバルフックリストではなくバッファローカルフックリストから *function* を削除する。

## 24.2 メジャーモード

メジャーモードは特定の種類のテキストの編集や相互作用にたいして Emacs を特化します。すべてのバッファは一度に 1 つのメジャーモードをもちます。すべてのメジャーモードは、メジャーモードコマンド (*major mode command*) に関連付けられ、そのコマンド名は `'-mode'` で終わるべきです。このコマンドは、ローカルキーマップのようなさまざまなバッファローカル変数をセットすることにより、カレントバッファ内でそのモードに切り替える配慮をします。Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照してください。マイナーモードとは異なりメジャーモードを“オフに切り替える”手段は存在せず、かわりにバッファは別のメジャーモードに切り替えられなければなりません。しかしメジャーモードを一時的にサスペンドして、後でサスペンドしたモードをリストアできます。以下を参照してください。

*Fundamental* モードと呼ばれるモードはもっとも特化されていないメジャーモードであり、モード特有な定義や変数セッティングをもちません。

`fundamental-mode` [Command]

これは *Fundamental* モードにたいするメジャーモードコマンドである。他のモードコマンドと異なり、このモードはカスタマイズしてはならないことになっているので、モードフックは何も実行されない (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照)。

`major-mode-suspend` [Function]

この関数はすべてのバッファローカル変数を kill する点において `fundamental-mode` のように機能するが、これは後でリストアできるように効力をもつメジャーモードを記録する。この関数と `major-mode-restore` (以下参照) は、Emacs がそのバッファ用に自動的に選択したモード (Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照) ではない何らかの特化したモードにバッファを置く必要があり、なおかつ後で元のモードに戻れるようにしたい場合に有用。

`major-mode-restore &optional avoided-modes` [Function]

この関数は `major-mode-suspend` が記録したメジャーモードをリストアする。メジャーモードが何も記録されていなければ、この関数は `normal-mode` (Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照) を呼び出すが、`avoided-modes` 引数が非 `nil` ならこの引数内のモードを選択させないように試みる。

`clean-mode` [Function]

メジャーモード変更によってほとんどのローカル変数はクリアされるが、バッファ内に残された残置物 (テキストプロパティやオーバーレイなど) がすべて削除される訳ではない。あるバッファのメジャーモードを別のモードに変更することは稀であり、これは通常なら問題にならない (`fundamental-mode` からそれ以外のメジャーモードへの変更は除く)。バッファの“完全リセット”を行うことができれば、(主としてバッファでの問題をデバッグ中には) 便利なきがあるかもしれない、正にそれがメジャーモード `clean-mode` の提供する機能である。これはすべてのローカル変数 (永続的なローカル変数さえも) を kill するとともに、すべてのオーバーレイおよびテキストプロパティを削除する。

メジャーモードを記述するもっとも簡単な方法はマクロ `define-derived-mode` を使用する方法です。これは既存のメジャーモードを变形して新たなモードをセットアップします。Section 24.2.4 [Derived Modes], page 519 を参照してください。 `define-derived-mode` は多くのコーディング規約を自動的に強要するので、たとえ新たなモードが他のモードから明示的に派生されない場合でも、わたしたちは `define-derived-mode` の使用を推奨します。派生元とするための一般的なモードについては Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照してください。

標準的な GNU Emacs の Lisp ディレクトリツリーには、いくつかのメジャーモードが `text-mode.el`、`texinfo.el`、`lisp-mode.el`、`rmail.el` のようなファイルとして含まれています。モードの記述方法を確認するために、これらのライブラリーを学ぶことができます。

`major-mode` [User Option]

この変数のバッファローカル値はカレントのメジャーモードにたいするシンボルを保持する。この変数のデフォルト値は新たなバッファにたいするデフォルトのメジャーモードを保持する。標準的なデフォルト値は `fundamental-mode` である。

デフォルト値が `nil` なら、`C-x b` (`switch-to-buffer`) のようなコマンドを通じて Emacs が新たなバッファを作成したとき、新たなバッファは以前カレントだったバッファのメ

ジャーモードになる。例外として以前のバッファのメジャーモードのシンボルプロパティ `mode-class` が値 `special` をもつ場合には、新たなバッファは Fundamental モードになる (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照)。

### 24.2.1 メジャーモードの慣習

メジャーモードにたいするすべてのコードはさまざまなコーディング規約にしたがうべきであり、これらの規約にはローカルキーマップおよび構文テーブルの初期化、関数名や変数名、フックにたいする規約が含まれます。

`define-derived-mode` マクロを使用すれば、これらの規約を自動的に配慮します。Section 24.2.4 [Derived Modes], page 519 を参照してください。Fundamental モードは Emacs のデフォルト状態を表すモードなので、これらの規約が該当しないことに注意してください。

以下の規約リストはほんの一部です。一般的にすべてのメジャーモードは Emacs 全体が首尾一貫するよう、他の Emacs メジャーモードとの一貫性を目指すべきです。ここでこの問題を洗い出すすべての想定される要点をリストするのは不可能です。自身の開発するメジャーモードが通常の規約を逸脱する領域を示すような場合には、Emacs 開発者は互換性を保つようにしてください。

- 名前が `-mode` で終わるようにメジャーモードコマンドを定義する。引数なしで呼び出されたときこのコマンドはキーマップ、構文テーブル、既存バッファのバッファローカル変数をセットアップして、カレントバッファを新たなモードに切り替えること。そのバッファのコンテンツを変更しないこと。
- そのモードで利用できる特別なコマンドを説明するドキュメント文字列を記述する。Section 24.2.3 [Mode Help], page 519 を参照のこと。  
そのユーザー自身のキーバインディングに自動的に適合してヘルプが表示されるように、ドキュメント文字列に特別なドキュメントサブストリング `\[command]`、`\{keymap}`、`<keymap>` を含めるとよいかもしれない。Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照のこと。
- メジャーモードコマンドは `kill-all-local-variables` を呼び出すことによって開始すること。これはノーマルフック `change-major-mode-hook` を実行してから、前のメジャーモードで効力のあったバッファローカル変数を解放する。Section 12.11.2 [Creating Buffer-Local], page 202 を参照のこと。
- メジャーモードコマンドは変数 `major-mode` にメジャーモードコマンドのシンボルをセットすること。これは `describe-mode` がプリントするドキュメントを探す手掛かりとなる。
- メジャーモードコマンドは変数 `mode-name` にそのモードの“愛称 (pretty name)”をセットすること (これは通常は文字列だが他の利用可能な形式については Section 24.4.2 [Mode Line Data], page 535 を参照)。このモード名はモードラインに表示される。
- 連続してメジャーモードコマンドを直接呼び出しても失敗せずに、1 回だけ呼び出されたときと同じことを行うこと。言い換えるとメジャーモードコマンドはべき等であること。
- すべてのグローバル名は同じネームスペースにあるので、モードの一部であるようなすべてのグローバルな変数、定数、関数はメジャーモード名 (メジャーモード名が長いようなら短縮名) で始まる名前をもつこと。Section D.1 [Coding Conventions], page 1298 を参照されたい。
- プログラム言語のようなある種の構造型テキストを編集するためのメジャーモードでは、その構造に応じたテキストのインデントがおそらく有用であろう。したがってそのようなモードは `indent-line-function` に適切な関数をセットするとともに、インデント用のその他の変数をカスタマイズするべきだろう。Section 24.7 [Auto-Indentation], page 564 を参照のこと。
- メジャーモードは、通常はそのモードにあるすべてのバッファのローカルキーマップとして使用されるモード自身のキーマップをもつこと。メジャーモードコマンドはそのローカルマッ

ブをインストールするために、`use-local-map`を呼び出すこと。詳細は Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照されたい。

このキーマップは `modename-mode-map` という名前のグローバル変数に永続的に格納されること。そのモードを定義するライブラリーは、通常はこの変数をセットする。

モード用のキーマップ変数をセットアップするコードの記述する方法に関するアドバイスは Section 12.6 [Tips for Defining], page 190 を参照されたい。

- メジャーモードのキーマップ内でバインドされるキーシーケンスは、通常は `C-c` で始まってその後にはコントロール文字、数字、`{`、`}`、`<`、`>`、`:`、`;` が続くこと。その他の記号文字 (punctuation characters) はマイナーモード、通常のアルファベット文字はユーザー用に予約済みである。

メジャーモードは `M-n`、`M-p`、`M-s` などのキーもリバインドできる。`M-n` と `M-p` にたいするバインディングは、通常は前方か後方への移動を意味するような類のものであるべきだが、これが必ずしもカーソル移動を意味する必要はない。

そのモードにより適した方法でテキストに同じ処理を行うコマンドを提供する場合には、メジャーモードが標準的なキーシーケンスをリバインドするのは正当性がある。たとえばプログラム言語を編集するためのメジャーモードは、その言語にとって関数の先頭に移動するために、より良く機能する方法で `C-M-a` を再定義するかもしれない。メジャーモードにニーズに応じて `C-M-a` を構成するための推奨方法は、そのモード固有の関数を呼び出すために `beginning-of-defun-function` をセットすること (Section 31.2.6 [List Motion], page 841 を参照)。

ある標準的なキーシーケンスの標準的な意味がそのモードではほとんど役に立たないような場合にも、メジャーモードが標準的なキーシーケンスをリバインドする正当性がある。たとえば `M-r` の標準的な意味はミニバッファーではほとんど使用されないので、このキーシーケンスをリバインドする。テキストの自己挿入を許さない `Dired` や `Rmail` のようなメジャーモードがアルファベット文字や、その他のプリント文字を特別なコマンドに再定義することには正当性がある。

- テキストを編集するメジャーモードは改行の挿入以外の何かに `RET` を定義すべきではない。しかしユーザーが直接テキストを編集しない、`Dired` や `Info` のような特別なモードにたいしては完全に異なることを行うように `RET` を再定義しても構わない。
- メジャーモードは、たとえば `Auto-Fill` モードを有効にする等の、主にユーザーの好みに関するオプションを変更しないこと。それらのオプションはユーザーに選択に任せること。ただしもしユーザーが `Auto-Fill` モードを使用すると決定したら、それが便利に機能するように他の変数をカスタマイズすること。
- モードは自身の構文テーブルをもつことができ、他の関連するモードと構文テーブルを共有することもできる。モードが自身の構文テーブルをもつ場合には、`modename-mode-syntax-table` という名前の変数にそれを格納すること。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照されたい。
- コメントにたいする構文をもつ言語を扱うモードは、コメント構文を定義する変数をセットすること。Section “Options Controlling Comments” in *The GNU Emacs Manual* を参照されたい。
- モードは自身の `abbrev` テーブルをもつことができ、他の関連するモードと構文テーブルを共有することもできる。モードが自身の `abbrev` テーブルをもつ場合には、`modename-mode-abbrev-table` という名前の変数にそれを格納すること。メジャーモードコマンドが自身で何らかの `abbrev` を定義する場合には、`define-abbrev` の `system-flag` 引数に `t` を渡すこと。Section 38.2 [Defining Abbrevs], page 1041 を参照されたい。
- モードは変数 `font-lock-defaults` にバッファーローカルな値をセットすることによって、`Font Lock` モードにたいしてハイライトする方法を指定すること (Section 24.6 [Font Lock Mode], page 547 を参照)。

- モードが定義するすべてのフェイスは、もし可能なら既存の Emacs フェイスを継承すること。Section 41.12.8 [Basic Faces], page 1149 と Section 24.6.7 [Faces for Font Lock], page 557 を参照されたい。
- メニューバーへのモード固有メニュー追加を検討すること。ユーザーが迅速かつ効率的に主機能を発見できるよう、もっとも重要なモード固有のセッティングとコマンドを含めることが望ましい。
- そのモードにたいして、ユーザーが context-menu-mode (Section “Menu Mouse Clicks” in *The Emacs Manual* を参照) をアクティブにした際に使用されるモード固有のコンテキストメニューの追加を検討すること。これを達成するにはバッファー内で `mouse-3` がクリックされた位置に応じて1つ以上のメニューを構築するモード固有関数の定義して、context-menu-functions のバッファーローカル値にその関数を追加すればよい。
- モードは変数 `imenu-generic-expression`、`imenu-prev-index-position-function` と `imenu-extract-index-name-function` の2つの変数、または変数 `imenu-create-index-function` にバッファーローカルな値をセットすることによって Imenu がバッファー内の定義やセクションを探す方法を指定すること (Section 24.5 [Imenu], page 545 を参照)。
- モードはスペシャルフック `eldoc-documentation-functions` に1つ以上のバッファーローカルエントリーを追加することにより、ポイント位置にあるものにたいして異なるタイプのドキュメントを取得する方法を ElDoc モードに指示できる。
- モードはスペシャルフック `completion-at-point-functions` に1つ以上のバッファーローカルエントリーを追加することにより、さまざまなキーワードの補完方法を指定できる。Section 21.6.8 [Completion in Buffers], page 399 を参照のこと。
- Emacs のカスタマイズ変数にたいしてバッファーローカルなバインディングを作成するには、`make-variable-buffer-local` ではなくメジャーモードコマンド内で `make-local-variable` を使用すること。関数 `make-variable-buffer-local` はそれ以降にカスタマイズ変数をセットするすべてのバッファーにたいしてその変数をローカルにして、そのモードを使用しないバッファーにたいしても影響があるだろう。そのようなグローバルな効果はモードにとって好ましくない。Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照のこと。  
稀な例外として Lisp パッケージ内で `make-variable-buffer-local` を使用する唯一の正当な方法は、そのパッケージ内でのみ使用される変数にたいして使用をする場合である。他のパッケージにより使用される変数にたいしてこの関数を使用すると競合が発生するだろう。
- すべてのメジャーモードは `modename-mode-hook` という名前のノーマルなモードフック (*mode hook*) をもつこと。メジャーモードコマンドが一番最後に `run-mode-hooks` を呼び出すこと。これはノーマルフック `change-major-mode-after-body-hook`、モードフック、(バッファーがファイルを `visit` していれば) 関数 `hack-local-variables`、その後ノーマルフック `after-change-major-mode-hook` を実行する。Section 24.2.6 [Mode Hooks], page 522 を参照のこと。
- メジャーモードコマンドは親モード (*parent mode*) と呼ばれる他のいくつかのメジャーモードを呼び出すことにより開始されるかもしれない、それらのセッティングのいくつかを変更するかもしれない。これを行うモードは派生モード (*derived mode*) と呼ばれる。派生モードを定義する推奨方法は `define-derived-mode` マクロの使用だが必須ではない。そのようなモードは `delay-mode-hooks` フォーム内で親のモードコマンドを呼び出すこと (`define-derived-mode` は自動的にこれを行う)。Section 24.2.4 [Derived Modes], page 519 と Section 24.2.6 [Mode Hooks], page 522 を参照されたい。
- ユーザーがそのモードのバッファーから他のモードのバッファーに切り替える際に特別な何かを行う必要がある場合、モードは `change-major-mode-hook` にたいしてバッファーローカル値をセットアップできる (Section 12.11.2 [Creating Buffer-Local], page 202 を参照)。

- そのモードが、(ユーザーがキーボードでタイプしたテキストや外部ファイルのテキストではなく) モード自身が生成する特別に用意されたテキストにたいしてのみ適している場合、メジャーモードコマンドのシンボルは以下のように `mode-class` という名前のプロパティに値 `special` を `put` すること:

```
(put 'funny-mode 'mode-class 'special)
```

これは Emacs にたいしてカレントバッファが Funny モードのときに新たなバッファを作成したとき、たとえ `major-mode` のデフォルト値が `nil` であってもそのバッファを Funny モードにしないよう指示する。デフォルトでは `major-mode` にたいする値 `nil` は新たなバッファ作成時にカレントバッファのメジャーモードを使用することを意味するが (Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照)、`special` なモードにたいしてはかわりに Fundamental モードが使用される。Dired、Rmail、Buffer List のようなモードはこの機能を使用する。

関数 `view-buffer` は `mode-class` が `special` であるようなバッファでは View モードを有効にしない。そのようなモードは通常は自身で View に相当するバインディングを提供するからである。

`define-derived-mode` マクロは親モードが `special` なら、自動的に派生モードを `special` にマークする。親モードで `special` モードが有用ならそれを継承したモードでも有用だろう。Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照のこと。

- 新たなモードを識別可能な特定のファイルにたいするデフォルトとしたければ、そのようなファイル名にたいしてそのモードを選択するために `auto-mode-alist` に要素を追加する。`autoload` 用にモードコマンドを定義する場合には、`autoload` を呼び出すのと同じファイル内にその要素を追加すること。モードコマンドにたいして `autoload cookie` を使用する場合には、その要素を追加するフォームにたいしても `autoload cookie` を使用できる ([`autoload cookie`], page 296 を参照)。モードコマンドを `autoload` しない場合には、モード定義を含むファイル内で要素を追加すれば十分である。
- 悪影響を与えることなく 1 回以上評価されるように、モード定義はファイル内のトップレベルのフォームとして記述すべきである。たとえばすでに値をもつ変数が再初期化されないように、モードに関連した変数をセットするときは `defvar` か `defcustom` を使用する (Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照)。

### 24.2.2 Emacs がメジャーモードを選択する方法

Emacs はファイルを `visit` するとき、ファイル名やファイル自体の内容などの情報を元にそのバッファにたいするメジャーモードを選択します。またファイルのテキスト内で指定されたローカル変数も処理します。

`normal-mode` *&optional find-file* [Command]

この関数はカレントバッファにたいして適切なメジャーモード、およびバッファローカル変数のバインディングを設定する。これは `set-auto-mode` (以下参照) を呼び出す。Emacs 26.1 ではもはや `hack-local-variables` を呼び出さずに、メジャーモードの初期化時の `run-mode-hooks` でこれが行われる (Section 24.2.6 [Mode Hooks], page 522 を参照)。

`normal-mode` の `find-file` 引数が非 `nil` なら、`normal-mode` は `find-file` 関数が自身を呼び出したとみなす。この場合、`normal-mode` はそのファイル内の ‘`-*-`’ 行、またはファイルの最後にあるローカル変数を処理できる。これを行うかどうかは変数 `enable-local-variables` が制御する。ファイルのローカル変数セクションの構文は Section “Local Variables in Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

インタラクティブに `normal-mode` を実行すると、引数 `find-file` は通常は `nil` である。この場合、`normal-mode` は無条件に任意のファイルローカル変数を処理する。

この関数はメジャーモードを選択してセットするために `set-auto-mode` を呼び出す。この関数がモードを特定しなければバッファの `major-mode` (以下参照) のデフォルト値により決定されるメジャーモードに留まる。

`normal-mode` はメジャーモードコマンド呼び出しの周囲に `condition-case` を使用するのでエラーは `catch` されて、`'File mode specification error'` とともに元のエラーメッセージがその後に報告される。

`set-auto-mode` **&optional** *keep-mode-if-same* [Function]

この関数はカレントバッファにたいして適切なメジャーモードを選択してセットする。この選択は関数自身の (優先順位による) 決定にもとづく。優先順位は `'-*-'` 行、ファイル終端近傍の任意の `'mode:'` ローカル変数、`'#!'` 行 (`interpreter-mode-alist` を使用)、バッファの先頭のテキスト (`magic-mode-alist` を使用)、最後が `visit` されるファイル名 (`auto-mode-alist` を使用) の順。Section “How Major Modes are Chosen” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。 `enable-local-variables` が `nil` なら `set-auto-mode` は `'-*-'` 行とファイル終端近傍にたいして `mode` タグのチェックを何も行わない。

モード特定のためにファイル内容をスキャンするのがふさわしくないファイルタイプがいくつかある。たとえば `tar` アーカイブファイルの終端付近に特定のファイルにたいしてモードを指定するローカル変数セクションをもつアーカイブメンバーファイルがたまたま含まれているかもしれない。こがそのファイルを含んだ `tar` ファイルに適用されるべきではないだろう。同様に `tiff` イメージファイルが `'-*-'` パターンにマッチするように見える行を最初の行に偶然含むかもしれない。これらの理由により、これらのファイル拡張子はいずれも `inhibit-local-variables-regexps` リストのメンバーになっている。Emacs が、(モード指定に限らず) ファイルから任意の種類のローカル変数を検索することを防ぐには、このリストにパターンを追加する。

`keep-mode-if-same` が非 `nil` なら、すでにそのバッファが適切なメジャーモードをもつときにこの関数はモードコマンドを呼び出さない。たとえば `set-visited-file-name` はユーザーがセットしたかもしれないバッファローカル変数を `kill` することを防ぐために、これを `t` にセットする。

`set-buffer-major-mode` *buffer* [Function]

この関数は *buffer* のメジャーモードを `major-mode` のデフォルト値にセットする。 `major-mode` が `nil` なら、(それが適切なら) カレントバッファのメジャーモードを使用する。例外として *buffer* の名前が `*scratch*` なら、モードを `initial-major-mode` にセットする。

バッファを作成する低レベルのプリミティブはこの関数を使用しないが、 `switch-to-buffer` や `find-file-noselect` のような中位レベルのコマンドは、バッファ作成時は常にこの関数を使用する。

`initial-major-mode` [User Option]

この変数の値は `*scratch*` バッファの初期のメジャーモードを決定する。値はメジャーモードコマンドであるようなシンボルであること。デフォルト値は `lisp-interaction-mode`。

`interpreter-mode-alist` [Variable]

この変数は `'#!'` 行内のコマンドインタープリターを指定するスクリプトにたいして使用するメジャーモードを指定する。変数の値は `(regexp . mode)` という形式の要素をもつ `alist` である。これはそのファイルが `\\`regexp\\`'` にマッチするインタープリターを指定する場合には `mode` を使用することを意味する。たとえばデフォルト要素の 1 つは `("python[0-9.]*" . python-mode)` である。



`magic-mode-alist` [Variable]

この変数の値は *(regexp function)* という形式の要素をもつ alist である。ここで *regexp* は正規表現、*function* は関数、または `nil` である。ファイルを `visit` した後にバッファの先頭のテキストが *regexp* にマッチした場合、*function* が非 `nil` なら `set-auto-mode` は *function* を呼び出す。*function* が `nil` なら `auto-mode-alist` がモードを決定する。

`magic-fallback-mode-alist` [Variable]

これは `magic-mode-alist` と同様に機能するが、そのファイルにたいして `auto-mode-alist` がモードを指定しない場合だけ処理される点が異なる。

`auto-mode-alist` [Variable]

この変数はファイル名パターン (正規表現) と対応するメジャーモードコマンドの連想リストを含む。ファイル名パターンは通常は `‘.el’` や `‘.c’` のようなサフィックスをテストするが必須ではない。この alist の通常の要素は *(regexp . mode-function)* のようになる。

たとえば、

```
((("\\`tmp/fo1/" . text-mode)
 ("\\.texinfo\\" . texinfo-mode)
 ("\\.texi\\" . texinfo-mode)
 ("\\.el\\" . emacs-lisp-mode)
 ("\\.c\\" . c-mode)
 ("\\.h\\" . c-mode)
 ...)
```

バージョン番号とバックアップ用サフィックスをもつファイルを `visit` したとき、それらのサフィックスは `file-name-sans-versions` (Section 26.9.1 [File Name Components], page 619 を参照) を使用して展開されたファイル名 (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照) から取り除かれて *regexp* とマッチされて、`set-auto-mode` はそれに対応する *mode-function* を呼び出す。この機能によりほとんどのファイルにたいして Emacs が適切なメジャーモードを選択することが可能になる。

`auto-mode-alist` の要素が *(regexp function t)* という形式なら、*function* を呼び出した後に Emacs は前回マッチしなかったファイル名部分にたいしてマッチするために再度 `auto-mode-alist` を検索する。この機能は圧縮されたパッケージにたいして有用である。*(("\\.gz\\" function t)* という形式のエントリは、ファイルを解凍してから `‘.gz’` 抜きのファイル名の解凍されたファイルを適切なモードに置く。

*regexp* がファイル名にマッチする要素が `auto-mode-alist` に複数ある場合には、Emacs は最初のマッチを使用する。

以下は `auto-mode-alist` の先頭に複数のパターンペアーを追加する方法の例である (あなたは `init` ファイル内でこの種の式を使ったことがあるかもしれない)。

```
(setq auto-mode-alist
 (append
 ;; ドットで始まる (ディレクトリー名付きの) ファイル名
 '(("\\.[^/]*\\" . fundamental-mode)
 ;; ドットのないファイル名
 ("[/[^\\./]*\\" . fundamental-mode)
 ;; ‘.c’で終わるファイル名
 ("\\.C\\" . c++-mode))
 auto-mode-alist))
```

### 24.2.3 メジャーモードでのヘルプ入手

`describe-mode`関数はメジャーモードに関する情報を提供します。これは通常は `C-h m` にバインドされています。この関数は変数 `major-mode` (Section 24.2 [Major Modes], page 511 を参照) の値を使用します。すべてのメジャーモードがこの変数をセットする必要があるのはこれが理由です。

`describe-mode` **&optional** *buffer* [Command]

このコマンドはカレントバッファのメジャーモードとマイナーモードのドキュメントを表示する。この関数はメジャーモードおよびマイナーモードのコマンドのドキュメント文字列を取得するために `documentation`関数を使用する (Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 を参照)。

*buffer* 引数に非 `nil` を指定して Lisp から呼び出されると、この関数はカレントバッファではなくそのバッファのメジャーモードとマイナーモードのドキュメントを表示する。

### 24.2.4 派生モードの定義

新しいメジャーモードを定義する推奨方法は、`define-derived-mode` を使用して既存のメジャーモードから派生させる方法です。それほど近いモードが存在しない場合は `text-mode`、`special-mode`、または `prog-mode` から継承するべきです。Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照してください。これらがいずれも適切でなければ、`fundamental-mode` から継承することができます (Section 24.2 [Major Modes], page 511 を参照)。

`define-derived-mode` *variant parent name docstring keyword-args...* [Macro]  
*body...*

このマクロは *variant* をメジャーモードコマンドとして定義して、*name* をモード名の文字列形式とする。*variant* と *parent* はクォートされていないシンボルであること。

新たなコマンド *variant* は関数 *parent* を呼び出すよう定義されて、その後その親モードの特定の性質をオーバーライドする。

- 新たなモードは `variant-map` という名前の、自身の `sparse` キーマップ (疎キーマップ) をもつ。`define-derived-mode` は `variant-map` がすでにセットされていて、かつすでに親をもつ場合を除いて親モードのキーマップを新たなマップの親キーマップにする。
- 新たなモードは自身の構文テーブル (`syntax-table`) をもち、それは変数 `variant-syntax-table` に保持される。ただし `syntax-table` キーワード (以下参照) を使用してこれをオーバーライドした場合は異なる。`define-derived-mode` は `variant-syntax-table` がすでにセットされていて、かつ標準的な構文テーブルと異なる親をもつ場合を除いて、親モードの構文テーブルを `variant-syntax-table` の親とする。
- 新たなモードは自身の `abbrev` テーブル (略語テーブル) をもち、それは変数 `variant-abbrev-table` に保持される。ただし `abbrev-table` キーワード (以下参照) を使用してこれをオーバーライドした場合は異なる。
- 新たなモードは自身のモードフック `variant-hook` をもつ。これはフックを実行した後に `:after-hook` があればそれを実行して、それとは別に最後に `run-mode-hooks` によって自身の祖先のモードのフックを実行する。

これらに加えて *body* で *parent* のその他の性質をオーバーライドする方法を指定できます。コマンド *variant* は通常のオーバーライドをセットアップした後、そのモードのフックを実行する直前に *body* 内のフォームを評価します。

*parent* が非 `nil` の `mode-class` シンボルプロパティをもつ場合、`define-derived-mode` は *variant* の `mode-class` プロパティに同じ値をセットします。これはたとえば *parent* が `special`

モードなら *variant* も *special* モードになることを保証します (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照)。

*parent* にたいして *nil* を指定することもできます。これにより新たなモードは親をもたなくなります。その後 *define-derived-mode* は上述のように振る舞いますが、当然 *parent* につながるすべてのアクションは省略されます。

引数 *docstring* は新たなモードにたいするドキュメント文字列を指定します。*define-derived-mode* はこのドキュメント文字列の最後にそのモードフックに関する一般的な情報と、その後そのモードのキーマップを追加します。*docstring* を省略すると *define-derived-mode* がドキュメント文字列を生成します。

*keyword-args* はキーワードと値のペア。:after-hook のものを除いて値は評価される。現在のところ以下のキーワードがサポートされる:

:syntax-table

新たなモードにたいする構文テーブルを明示的に指定するためにこれを使用できる。*nil* 値を指定すると新たなモードは *parent* と同じ構文テーブル、*parent* も *nil* なら標準的な構文テーブルを使用する (これは *nil* 値の非キーワード引数は引数を指定しないのと同じという通常の慣習にはしたがわないことに注意)。

:abbrev-table

新たなモードにたいする *abbrev* テーブルを明示的に指定するためにこれを使用できる。*nil* 値を指定すると新たなモードは *parent* と同じ *abbrev* テーブル、*parent* も *nil* なら *fundamental-mode-abbrev-table* を使用する (繰り返すが *nil* 値はこのキーワードを指定しないことではない)。

:interactive

モードはデフォルトではインタラクティブコマンド。*nil* 値を指定すると、ここで指定したモードはインタラクティブにならない。これはユーザーが手動でアクティブにされることはないが、特別にフォーマットされたバッファでのみ使用されることを意図したモードで有用。

:group

これが指定する場合、値はそのモードにたいするカスタマイズグループ (*customization group*) であること (すべてのメジャーモードがカスタマイズグループをもつ訳ではない)。*customize-mode* コマンドはこれを使用する。*define-derived-mode* は指定されたカスタマイズグループを自動的に定義しない。

:after-hook

このオプションの *key* はモードフック実行後にモード関数の最後の活動として評価される単一の *Lisp* フォームを指定する。クォートしないこと。モードにが終了した後にフォーが評価されるので、モード関数のローカル状態のすべての要素にアクセスするべきではない。:after-hook フォームはモードフックで変更されているかもしれないユーザーのセッティングに依存するモードの様相をセットアップするために有用。

以下は架空の例:

```
(defvar-keymap hypertext-mode-map
 "<down-mouse-3>" #'do-hyper-link)
```

```
(define-derived-mode hypertext-mode
```

```
text-mode "Hypertext"
"ハイパーテキスト用のメジャーモード"
(setq-local case-fold-search nil))
```

define-derived-modeが自動的に行うので、この定義内に interactive 指定を記述してはならない。

`derived-mode-p &rest modes` [Function]  
この関数はカレントメジャーモードがシンボル *modes* で与えられたメジャーモードのいずれかから派生されていたら非 nil をリターンする。

### 24.2.5 基本的なメジャーモード

Fundamental モードは別として他のメジャーモードの一般的な派生元となるメジャーモードが3つあります。それは Text モード、Prog モード、および Special モードです。Text モードはその本来もつ機能から有用なモードです (たとえば .txt ファイルの編集など)。一方、Prog モードと Special モードは主にそのようなモード以外のモードの派生元とするために存在します。

新たなモードは直接と間接を問わず、可能な限りそれら3つのモードから派生させるべきです。その理由の1つは関連のあるモードファミリー全体 (たとえばすべてのプログラミング言語のモード) にたいして、ユーザーが単一のモードフックをカスタマイズできるからからです。

`text-mode` [Command]  
Text モードは人間の言語を編集するためのメジャーモードである。このモードは文字 ‘”’ と ‘\’ を区切り文字構文 (punctuation syntax: Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) としてもち、*M-TAB* を `ispell-complete-word` にバインドする (Section “Spelling” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

Text モードから派生されたメジャーモードの例として HTML モードがある。Section “SGML and HTML Modes” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`prog-mode` [Command]  
Prog モードはプログラミング言語のソースコードを含むバッファーにたいする基本的なメジャーモードである。Emacs ビルトインのプログラミング言語用メジャーモードはこのモードから派生されている。

Prog モードは `parse-sexp-ignore-comments` を `t` (Section 36.6.1 [Motion via Parsing], page 1005 を参照)、`bidi-paragraph-direction` を `left-to-right` (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照) にバインドする。

`special-mode` [Command]  
Special モードはファイルから直接ではなく、Emacs により特別 (specially) に生成されたテキストを含むバッファーにたいする基本的なメジャーモードである。Special モードから派生されたメジャーモードは `mode-class` プロパティに `special` が与えられる (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照)。

Special モードはバッファーを読み取り専用でセットする。このモードのキーマップはいくつかの一般的なバインディングを定義して、それには `quit-window` にたいする `q`、`revert-buffer` (Section 27.3 [Reverting], page 651 を参照) にたいする `g` が含まれる。

Special から派生されたメジャーモードの例としては Buffer Menu モードがあり、これは `*Buffer List*` バッファーにより使用される。Section “Listing Existing Buffers” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

これらに加えて表形式データのバッファにたいするモードを Tabulated List モードから継承できます。このモードは Special モードから順に派生されているモードです。Section 24.2.7 [Tabulated List Mode], page 523 を参照してください。

### 24.2.6 モードフック

すべてのメジャーモードコマンドはモード独自のノーマルフック `change-major-mode-after-body-hook`、そのモードのモードフック、ノーマルフック `after-change-major-mode-hook` を実行することによって終了すべきです。これは `run-mode-hooks` を呼び出すことにより行われます。もしそのモードが派生モードなら自身の `body` 内で他のメジャーモード (親モード) を呼び出す場合には、親モードが自身でこれらのフックを実行しないように `delay-mode-hooks` の中でこれを行うべきです。かわりに派生モードは親のモードフックも実行する `run-mode-hooks` を呼び出します。Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照してください。

Emacs 22 より前のバージョンの Emacs には `delay-mode-hooks` がありません。また Emacs 24 より前のバージョンには `change-major-mode-after-body-hook` がありません。ユーザー実装のメジャーモードが `run-mode-hooks` を使用せず、これらの新しい機能を使用するようにアップデートされていないときは、これらのメジャーモードは以下の慣習に完全にしがたわらないでしょう。それらのモードは親のモードフックをあまりに早く実行したり、`after-change-major-mode-hook` の実行に失敗するかもしれません。そのようなメジャーモードに遭遇したら以下の慣習にしたがって修正をお願いします。

`define-derived-mode` を使用してメジャーモードを定義したときは、自動的にこれらの慣習にしたがうことが保証されます。`define-derived-mode` を使用せずにメジャーモードを “手動” で定義したら、これらの慣習を自動的に処理するように以下の関数を使用してください。

`run-mode-hooks` *&rest hookvars* [Function]

メジャーモードはこの関数を使用してモードフックを実行すること。これは `run-hooks` (Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照) と似ているが `change-major-mode-after-body-hook`、(バッファがファイルを `visit` していれば) `hack-local-variables` (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)、`after-change-major-mode-hook` も実行する。これは最後に親モード (Section 24.2.4 [Derived Modes], page 519 を参照) で宣言されている `:after-hook` フォームをすべて評価する。

この関数が `delay-mode-hooks` フォーム実行中に呼び出されたときはフックや `hack-local-variables` の実行、およびフォームの評価を即座には行わない。かわりに次の `run-mode-hooks` 呼び出しでそれらを実行するようにアレンジする。

`delay-mode-hooks` *body...* [Macro]

あるメジャーモードコマンドが他のメジャーモードコマンドを呼び出すときは `delay-mode-hooks` の内部で行うこと。

このマクロは `body` を実行するが、`body` 実行中はすべての `run-mode-hooks` 呼び出しにたいしてそれらのフックの実行を遅延するよう指示する。それらのフックは実際には `delay-mode-hooks` 構造の最後の後、次の `run-mode-hooks` 呼び出しの間に実行されるだろう。

`change-major-mode-after-body-hook` [Variable]

これは `run-mode-hooks` により実行されるノーマルフックである。これはそのモードのフックの前に実行される。

`after-change-major-mode-hook` [Variable]

これは `run-mode-hooks` により実行されるノーマルフックである。これはすべての適切に記述されたメジャーモードコマンドの一番最後に実行される。

### 24.2.7 Tabulated List モード

Tabulated List モードとは、表形式データ (エントリーから構成されるデータで各エントリーはそれぞれテキストの1行を占め、エントリーの内容は列に分割されるようなデータ) を表示するためのメジャーモードです。Tabulated List モードは行列の見栄えよくプリントする機能、および各列の値に応じて行をソートする機能を提供します。これは Special モードから派生されたモードです (Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照)。

Tabulated List モードは単一のフォントとテキストサイズによりモノスペースフォントを使用してテキストを表示するように調整されています。可変ピッチフォントやイメージを使用したテーブルが表示したければ、かわりに `make-vtable` を使うことができます。vtable では1つのバッファに複数のテーブルをもったり、テーブルと追加のテキストの両方を含んだバッファをもつことができます。詳細については Section “Introduction” in `vtable` を参照してください。

Tabulated List モードは、より特化したメジャーモードの親モードとして使用されることを意図しています。例としては Process Menu モード (Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照)、Package Menu モード (Section “Package Menu” in *The GNU Emacs Manual* を参照) が含まれます。

このような派生されたモードは `tabulated-list-mode` を2つ目の引数に指定して、通常の方法で `define-derived-mode` を使用するべきです (Section 24.2.4 [Derived Modes], page 519 を参照)。`define-derived-mode` フォームの `body` は以下にドキュメントされている変数に値を割り当てることにより、表形式データのフォーマットを指定するべきです。その後にオプションで列名のヘッダーを挿入する関数 `tabulated-list-init-header` を呼び出すことができます。

派生されたモードはリスティングコマンド (*listing command*) も定義するべきです。これはモードコマンドではなく、(*M-x list-processes* のように) ユーザーが呼び出すコマンドです。リスティングコマンドはバッファを作成または切り替えて、派生モードをオンにして表形式データを指定し、最後にそのバッファを事前設定 (`populate`) するために `tabulated-list-print` を呼び出すべきです。

`tabulated-list-gui-sort-indicator-asc` [User Option]

この変数は GUI フレームにおいて列が昇順でソートされていることを示すために使用する文字を指定する。

Tabulated List バッファでソート方向を変更するたびに、このインジケータの昇順 (“asc”) と降順 (“desc”) が切り替わる。

`tabulated-list-gui-sort-indicator-desc` [User Option]

`tabulated-list-gui-sort-indicator-asc` と同様だが列が降順でソートされている際に使用される。

`tabulated-list-tty-sort-indicator-asc` [User Option]

`tabulated-list-gui-sort-indicator-asc` と同様だがテキストモードのフレームに使用される。

`tabulated-list-tty-sort-indicator-desc` [User Option]

`tabulated-list-tty-sort-indicator-asc` と同様だが列が降順でソートされている際に使用される。

`tabulated-list-format` [Variable]

このバッファローカル変数は表形式データのフォーマットを指定する。値はベクターであり、ベクターの各要素はデータ列を表すリスト (*name width sort*) である。ここで

- `name` は列の名前 (文字列)。

- *width*は列にたいして予約される文字数幅 (整数)。最終列は各行の終端までなので意味がない。
- *sort*は列によりエントリーをソートする方法を指定する。nilならその列はソートに使用できない。tなら列の文字列値を比較することによりソートされる。それ以外なら *tabulated-list-entries*の要素と同じ形式の2つの引数をとる、*sort*にたいする述語関数 (predicate function) であること。

*tabulated-list-entries* [Variable]

このバッファローカル変数は Tabulated List バッファ内に表示されるエントリーを指定する。値はリストか関数のいずれかであること。

値がリストなら各リスト要素は1つのエントリーに対応し、(*id contents*) という形式であること。ここで

- *id*はnil、またはエントリーを識別する Lisp オブジェクト。Lisp オブジェクトならエントリーを再ソートした際、カーソルは同じエントリー上に留まる。比較は *equal*で行われる。
- *contents*は *tabulated-list-format*と要素数が同じベクター。ベクター要素は文字列 (バッファにそのまま挿入される)、あるいはイメージディスクリプター (イメージの挿入に使用される; Section 41.17.2 [Image Descriptors], page 1177 を参照)、あるいは (*label . properties*) という形式のリスト。これは *label*と *properties*を引数として *insert-text-button*を呼び出すことによりテキストボタンを挿入することを意味する (Section 41.20.3 [Making Buttons], page 1203 を参照)。

これらの文字列には改行を含めないこと。

それ以外なら、それは値は引数なしで呼び出されて上記形式のリストをリターンする関数であること。

*tabulated-list-revert-hook* [Variable]

このノーマルフックは Tabulated List バッファのリポートに先立ち実行される。派生モードは *tabulated-list-entries*を再計算するためにこのフックに関数を追加できる。

*tabulated-list-printer* [Variable]

この変数の値はポイント位置にエントリー (エントリーを終端する改行を含む) を挿入するために呼び出される関数である。この関数は *tabulated-list-entries*と同じ意味をもつ2つの引数 *id*と *contents*を受け取る。デフォルト値はエントリーをそのまま挿入する関数である。より複雑な方法で Tabulated List モードを使用するモードは別の関数を指定できる。

*tabulated-list-sort-key* [Variable]

この変数の値は Tabulated List バッファにたいするカレントのソートキーを指定する。nilならソートは行われない。それ以外なら (*name . flip*)という形式の値をもつ。ここで *name*は *tabulated-list-format*内の列目の1つとマッチする文字列、*flip*が非nilなら逆順でのソートを意味する。

*tabulated-list-init-header* [Function]

この関数は Tabulated List バッファにたいする *header-line-format*を計算してセットし、列ヘッダー上でのクリックでソートを可能にするキーマップをヘッダー行に割り当てる。

Tabulated List から派生したモードは、上記の変数 (特に *tabulated-list-format*をセットした後のみ) をセットした後にこれ呼び出すこと。

`tabulated-list-print` **&optional** *remember-pos* *update* [Function]

この関数はカレントバッファにエントリーを挿入する。これをリスティングコマンドとして呼び出すこと。この関数はバッファを消去して `tabulated-list-entries` で指定されるエントリーを `tabulated-list-sort-key` にしたがってソートした後、各エントリーを挿入するために `tabulated-list-printer` で指定される関数を呼び出す。

オプション引数 *remember-pos* が非 `nil` なら、この関数はカレント行で *id* 要素を探して、もしあればすべてのエントリーを (再) 挿入して、その後にそのエントリーの移動を試みる。

オプション引数 *update* が非 `nil` なら、この関数は最後のプリント以降に変更されたエントリーの削除か追加だけを行う。この関数が最後に呼び出されて以降、ほとんどのエントリーが変更されていなければ、この関数は数倍高速になる。結果の違いは `tabulated-list-put-tag` を通じて配置されたタグが変更されていないエントリーから削除されないことだけである (通常はすべてのタグが削除される)。

`tabulated-list-delete-entry` [Function]

この関数はポイント位置のエントリーを削除する。

リスト (*id cols*) をリターンする。ここで *id* は削除したエントリーの ID、*cols* は列修飾子 (column descriptors) のベクター。カレント行の先頭にポイントを移動する。ポイント位置にエントリーがなければ `nil` をリターンする。

この関数はバッファのコンテンツだけを変更することに注意。 `tabulated-list-entries` は変更しない。

`tabulated-list-get-id` **&optional** *pos* [Function]

この `defsubst` は `tabulated-list-entries` がリストなら ID オブジェクト、関数なら `tabulated-list-entries` がリターンするリストから ID オブジェクトをリターンする。*pos* が省略か `nil` の場合のデフォルトはポイント位置。

`tabulated-list-get-entry` **&optional** *pos* [Function]

この `defsubst` は `tabulated-list-entries` がリストならエントリーオブジェクト、関数なら `tabulated-list-entries` がリターンするリストからエントリーオブジェクトをリターンする。これは *pos* にある ID にたいするベクターになるだろう。*pos* にエントリーがなければ、この関数は `nil` をリターンする。

`tabulated-list-header-overlay-p` **&optional** *POS* [Function]

この `defsubst` は *pos* に偽ヘッダーがあれば非 `nil` をリターンする。偽ヘッダー (fake header) はバッファ先頭に列名を配置するために `tabulated-list-use-header-line` が `nil` にセットされている場合に使用される。*pos* が省略か `nil` の場合のデフォルトは `point-min`。

`tabulated-list-put-tag` *tag* **&optional** *advance* [Function]

この関数はカレント行のパディングエリアに *tag* を配置する。パディングエリアはその行の先頭にある空スペースであり、幅は `tabulated-list-padding` により制御される。*tag* は長さが `tabulated-list-padding` 以下の文字列であること。*advance* が非 `nil` なら、この関数は 1 行分ポイントを前方に移動する。

`tabulated-list-clear-all-tags` [Function]

この関数はカレントバッファのパディングエリアからすべてのタグをクリアする。

`tabulated-list-set-col` *col desc* **&optional** *change-entry-data* [Function]

この関数は *col* を *desc* にセットしてポイント位置にある Tabulated List のエントリーを変更する。*col* は変更する列番号か列名、*desc* は新たな列記述子であり、`tabulated-list-print-col` を通じて挿入される。



*change-entry-data*が非 *nil*なら、この関数は列記述子のベクターを *desc* にセットすることにより、背後のデータ (通常はリスト *tabulated-list-entries* 内の列記述子) を変更する。

### 24.2.8 ジェネリックモード

*generic* モード (汎用モード) とは、コメント構文にたいする基本的なサポートと Font Lock モードをもつシンプルなメジャーモードです。 *generic* モードを定義するにはマクロ *define-generic-mode* を使用します。 *define-generic-mode* の使い方の例は、ファイル *generic-x.el* を参照してください。

*define-generic-mode* *mode* *comment-list* *keyword-list* *font-lock-list* [Macro]  
*auto-mode-list* *function-list* **&optional** *docstring*

このマクロは *mode* (クォートされていないシンボル) という名前の *generic* モードコマンドを定義する。オプション引数 *docstring* は、そのモードコマンドにたいするドキュメント文字列。これを与えなければ *define-generic-mode* がデフォルトのドキュメント文字列を生成する。

引数 *comment-list* は要素が文字、2 文字以下の文字列、またはコンスセルである。文字が文字列ならそのモードの構文テーブル内でコメント開始識別子としてセットアップされる。エンタリーがコンスセルなら *CAR* はコメント開始識別子、*CDR* はコメント終了識別子としてセットアップされる (行末によりコメントを終端させなければ後者に *nil* を使用する)。構文テーブルのメカニズムには実際にコメントの開始および終了識別子に関する制限があることに注意。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照のこと。

引数 *keyword-list* は *font-lock-keyword-face* でハイライトするキーワードのリストである。キーワードは文字列であること。一方、*font-lock-list* はハイライトするための追加のリストである。このリストの各要素は *font-lock-keywords* の要素と同じ形式をもつこと。Section 24.6.2 [Search-based Fontification], page 549 を参照されたい。

引数 *auto-mode-list* は変数 *auto-mode-alist* に追加する正規表現のリストである。これらは、マクロ呼び出しの展開時ではなく、*define-generic-mode* の実行時に追加される。

最後に *function-list* は追加セットアップのためにモードコマンドに呼び出される関数のリストである。これらの関数はモードフック変数 *mode-hook* の実行の直前に呼び出される。

### 24.2.9 メジャーモードの例

おそらく Text モードは、Fundamental を除いてもっともシンプルなモードです。上述した慣習の多くを説明するために以下に *text-mode.el* の抜粋を示します:

```
;; Create the syntax table for this mode.
(defvar text-mode-syntax-table
 (let ((st (make-syntax-table)))
 (modify-syntax-entry ?\" \" st)
 (modify-syntax-entry ?\\ \" st)
 ;; Add 'p' so M-c on 'hello' leads to 'Hello', not 'hello'.
 (modify-syntax-entry ?' \"w p\" st)
 ...
 st)
 "Syntax table used while in `text-mode'.")
```

;; このモード用にキーマップを作成

```
(defvar text-mode-map
 (let ((map (make-sparse-keymap)))
 (define-key map "\e\t" 'ispell-complete-word)
 ...
 map)
 "Keymap for `text-mode'.
 Many other modes, such as `mail-mode', `outline-mode' and
 `indented-text-mode', inherit all the commands defined in this map.")
```

そして実際にモードコマンドが定義される方法が以下になります:

```
(define-derived-mode text-mode nil "Text"
 "人間が読むために記述されたテキストを編集するためのメジャーモード
 このモードではパラグラフを区切るのにはブランク行か空白行だけである
 したがって適応型フィル (adaptive filling) の全恩恵を受けられる
 (変数 `adaptive-fill-mode' を参照のこと)
 \\{text-mode-map}
 Text モードのオンによりノーマルフック `text-mode-hook' が実行される"
 (setq-local text-mode-variant t)
 (setq-local require-final-newline mode-require-final-newline))
```

3つのLisp用モード(Lispモード、Emacs Lispモード、Lisp Interactionモード)はTextモードより多くの機能をもち、それにふさわしくコードもより複雑です。そのようなモードの記述方法を説明するために `lisp-mode.el` の抜粋を示します。

以下はLispモードの構文テーブルとabbrevテーブルを定義する方法です:

```
;; モード固有のテーブル変数の作成
(define-abbrev-table 'lisp-mode-abbrev-table ()
 "Abbrev table for Lisp mode.")

(defvar lisp-mode-syntax-table
 (let ((table (make-syntax-table lisp--mode-syntax-table)))
 (modify-syntax-entry ?\["_ " table)
 (modify-syntax-entry ?\] "_ " table)
 (modify-syntax-entry ?# "' 14" table)
 (modify-syntax-entry ?| "\" 23bn" table)
 table)
 "`lisp-mode' で使用される構文テーブル")
```

Lisp用の3つのモードは多くのコードを共有します。たとえばLispモードとEmacs LispモードはLisp Dataモード、Lisp InteractionモードはEmacs Lispモードから派生したモードです。

その中でも特にLisp Dataモードは、Lispコメントを処理するために変数 `comment-start` をセットアップします:

```
(setq-local comment-start ";")
...
```

これらの異なるLisp用モードは、微妙に異なるキーマップをもちます。たとえばLispモードは `C-c C-z` を `run-lisp` にバインドしますが、他のLisp用モードはこれを行いません。とはいえすべてのLisp用モードに共通なコマンドがいくつかあります。以下のコードはそれらの共通コマンドをセットアップします:

```
(defvar-keymap lisp-mode-shared-map
 :parent prog-mode-map
 :doc "Keymap for commands shared by all sorts of Lisp modes."
 "C-M-q" #'indent-sexp
 "DEL" #'backward-delete-char-untabify)
```

そして以下がLispモードのためのキーマップをセットアップするコードです:



この変数はモードラインにマイナーモードの名前を表示するために `minor-mode-alist` と結合して使用される。これは `minor-mode-map-alist` を通じて、そのマイナーモードのキーマップがアクティブかどうかも判定する (Section 23.9 [Controlling Active Maps], page 476 を参照)。個々のコマンドやフックもこの変数の値をチェックできる。

- モード変数と同じ名前をもつモードコマンド (*mode command*) と呼ばれるコマンドを定義する。このコマンドの役目はモード変数の値のセットに加えて、そのモードの機能を使用を実際に有効や無効にするために必要な他のすべてを行うことである。

モードコマンドは1つのオプション引数を受け入れること。プレフィクス引数なしで `interactive` に呼び出されたらモードをトグルする (`toggle`: 切り替える。たとえば無効なら有効に、有効なら無効にする) こと。プレフィクス引数とともに `interactive` に呼び出された場合にはその引数が正であればモードを有効にして、それ以外なら無効にすること。

モードコマンドが Lisp から (つまり非 `interactive` に) 呼び出された場合は、引数が省略または `nil` ならモードを有効にすること。引数がシンボル `toggle` ならモードをトグルして、それ以外なら上述の数引数とともに `interactive` に呼び出されたときと同じ方法によってその引数を扱うこと。

以下はこの挙動の実装方法を示す例である (`define-minor-mode` マクロが生成するコードもこれに類似する)。

```
(interactive (list (or current-prefix-arg 'toggle)))
(let ((enable
 (if (eq arg 'toggle)
 (not foo-mode) ; そのモードのモード変数
 (> (prefix-numeric-value arg) 0))))
 (if enable
 do-enable
 do-disable))
```

やや複雑なこの挙動の理由は、ユーザーが簡単かつ `interactive` にマイナーモードをトグルできると、以下のようにモードフック内で簡単にマイナーモードを有効にできるからである:

```
(add-hook 'text-mode-hook 'foo-mode)
```

`foo-mode` モードコマンドは引数なしで Lisp から呼び出されたときは無条件にそのマイナーモードを有効にするので、これは `foo-mode` がすでに有効でもそうでなくても正しく振る舞う。モードフック内でマイナーモードを無効にする場合は少々醜くなる:

```
(add-hook 'text-mode-hook (lambda () (foo-mode -1)))
```

しかしこれは頻繁には行われない。

マイナーモードを2回連続で直接有効 (や無効) にしても失敗せずに、1回だけ有効 (や無効) にしたときと同じことを行うこと。言い換えるとマイナーモードコマンドはべき等であること。

- モードラインにマイナーモードを表示したければ、それぞれのマイナーモードにたいして要素を `minor-mode-alist` に追加する ([Definition of `minor-mode-alist`], page 540 を参照)。この要素は以下の形式のリストであること:

```
(mode-variable string)
```

ここで `mode-variable` はマイナーモードの有効化を制御する変数、`string` はモードラインに表示するためのスペースで始まる短い文字列である。一度に複数モードの文字列がスペースを占有するので、これらの文字列は短くなければならない。

`minor-mode-alist` に要素を追加する際は、重複を避けるために既存要素のチェックに `assq` を使用すること。たとえば:

```
(unless (assq 'leif-mode minor-mode-alist)
 (push '(leif-mode " Leif") minor-mode-alist))
```

または以下のように `add-to-list`(Section 5.5 [List Variables], page 82 を参照) を使用すること:

```
(add-to-list 'minor-mode-alist '(leif-mode " Leif"))
```

これらに加えてメジャーモードにたいする慣習 (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照) のいくつかは、マイナーモードにたいしても同様に適用されます。それらの慣習はグローバルシンボルの名前、初期化関数の最後でのフックの使用、キーマップおよびその他のテーブルの使用です。

マイナーモードは、可能なら `Custom`(Chapter 15 [Customization], page 269 を参照) を通じた有効化と無効化をサポートするべきです。これを行うには、モード変数は `:type 'boolean` とともに `defcustom` で通常は定義されるべきです。その変数をセットするだけではモードの有効化に不足なら、モードコマンドを呼び出すことによりモードを有効にする `:set` メソッドも指定するべきです。そしてその変数のドキュメント文字列に `Custom` を通じて変数をセットしなければ効果がないことを注記してください。さらにその定義を `autoload cookie`([autoload cookie], page 296 を参照) でマークして、その変数のカスタマイズによりモードを定義するライブラリーがロードされるように `:require` を指定します。たとえば:

```
;;;###autoload
(defcustom msb-mode nil
 "msb-mode をトグルする
この変数を直接セットしても効果がない
\\[customize] 関数`msb-mode'を使用すること"
 :set 'custom-set-minor-mode
 :initialize 'custom-initialize-default
 :version "20.4"
 :type 'boolean
 :group 'msb
 :require 'msb)
```

### 24.3.2 キーマップとマイナーモード

マイナーモードはそれぞれ自身のキーマップをもつことができ、そのモードが有効になるとそのキーマップがアクティブになります。マイナーモード用のキーマップをセットアップするには `minor-mode-map-alist` という `alist` に要素を追加します。[Definition of `minor-mode-map-alist`], page 477 を参照してください。

特定の自己挿入文字にたいして自己挿入と同様に他の何かを行うように振る舞いを変更するのは、マイナーモードキーマップの 1 つの使い方です。( `self-insert-command` をカスタマイズする別の方法は `post-self-insert-hook` を通じて行う方法。Section 33.5 [Commands for Insertion], page 864 を参照のこと。これ以外の `self-insert-command` カスタマイズ用の機能は特別なケースに限定されており `abbrev` モードと `Auto Fill` モードのためにデザインされている。 `self-insert-command` の標準定義から独自の定義への置き換えを試みてはならない。エディターコマンドループはこの関数を特別に処理する。)

マイナーモードはコマンドを `C-c` とその後の区切り文字によって構成されるキーシーケンスにバインドできます。しかし `C-c` とその後の `{<> ;}` のいずれかの文字、またはコントロール文字、数字より構成されるシーケンスはメジャーモード用に予約済みです。また `C-c letter` はユーザー用に予約済みです。Section D.2 [Key Binding Conventions], page 1300 を参照してください。

### 24.3.3 マイナーモードの定義

マクロ `define-minor-mode` は、自己完結した単一定義内にモードを実装する便利な方法を提供します。

`define-minor-mode mode doc keyword-args... body...` [Macro]

このマクロは名前が `mode` (シンボル) の新たなマイナーモードを定義する。これはドキュメント文字列として `doc` をもつマイナーモードをトグルするために `mode` という名前のコマンドを定義する。

トグルコマンドは1つのオプション (プレフィクス) 引数を受け取る。引数なしで `interactive` に呼び出されると、そのモードのオンとオフをトグルする。正のプレフィクス引数はモードを有効にして、それ以外のプレフィクス引数はモードを無効にする。Lisp から呼び出すと引数が `toggle` ならモードをトグルして、引数が省略か `nil` ならモードを有効にする。これはたとえばメジャーモードフック内でマイナーモードを有効にするのを簡便にする。`doc` が `nil` なら、このマクロは上記を記述したデフォルトのドキュメント文字列を提供する。

デフォルトではこれはモードを有効にすると `t`、無効にすると `nil` にセットされる、`mode` という名前の変数も定義する。

`keyword-args` はキーワードとその後の対応する値により構成され、いくつかのキーワードは特別な意味をもつ:

`:global global`

非 `nil` ならそのマイナーモードがバッファローカルでなくグローバルであることを指定する。デフォルトは `nil`。

マイナーモードをグローバルにしたときの効果の1つは、`mode` 変数がカスタマイズ変数になることである。Customize インターフェイスを通じてこの変数をトグルするとモードがオンやオフになり、変数の値は将来の Emacs セッション用に保存できるようになる (Section “Saving Customizations” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。保存された変数が機能するためには、Emacs が開始されるたびにマイナーモード関数が利用できるようにする必要がある。これは通常は `define-minor-mode` フォームを `autoload` することにより行われる。

`:init-value init-value`

これは `mode` 変数を初期化するための値。特殊な状況 (以下参照) を除き、この値は `nil` でなければならない。

`:lighter lighter`

文字列 `lighter` はモード有効時にモードライン内に何を表示するか指定する。これが `nil` ならこのモードはモードライン内に表示されない。

`:keymap keymap`

オプション引数 `keymap` はそのマイナーモードにたいするキーマップを指定する。非 `nil` なら、それは (値がキーマップであるような) 変数の名前かキーマップ、または以下の形式の `alist` であること

(`key-sequence . definition`)

ここで `key-sequence` と `definition` は `define-key` に渡すのに適した引数である (Section 23.12 [Changing Key Bindings], page 483 を参照)。`keymap` はキーマップか `alist` であり、これは変数 `mode-map` も定義する。

`:variable place`

これはそのモードの状態を格納するために使用されるデフォルトの変数 *mode* を置き換える。これを指定すると *mode* 変数は定義されず、すべての *init-value* 引数は使用されない。*place* は異なる名前の変数 (あなた自身が定義しなければならない)、または `setf` 関数とともに使用され得るすべてのもの (Section 12.17 [Generalized Variables], page 218 を参照)。*place* にはコンス (`get . set`) も指定できる。ここで `get` はカレント状態をリターンする式であり、`set` はそれをセットする 1 つの引数 (*place* に割り当てられる状態) をとる関数。

`:after-hook after-hook`

これはモードフック実行後に評価される単一の Lisp フォームを定義する。これをクォートしないこと。

`:interactive value`

デフォルトではインタラクティブコマンドであるようなマイナーモード。nil 値を指定するとこれを抑制。*value* がシンボルのリストなら、そのマイナーモードが有用なメジャーモードを指定するために使用される。

その他のすべてのキーワード引数は変数 *mode* にたいして生成された `defcustom` に直接渡される。これらのキーワードと値については Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照のこと。

*mode* という名前のコマンドは最初に *mode* という名前の変数をセットする等の標準的な動作を処理した後に、もしあれば *body* フォームを実行する。それからモードフック変数 *mode-hook* を実行してから `:after-hook` 内のフォームを評価して終了する (フック実行を含めて、これらすべてはモードの有効化と無効化の両方で行われることに注意)。

*init-value* の値は nil でなければなりません。ただし、(1) Emacs によりそのモードが事前ロードされている、または (2) たとえユーザーが要求しなくともモードを有効にするためにロードするのが容易な場合を除きます。たとえば他の何かが有効でなければそのモードの効果がなく、常にそのタイミングでロードされるような場合には、デフォルトでそのモードを有効にすることに害はありません。しかしこの状況は通常はあり得ません。通常は *init-value* の値は nil でなければなりません。

`easy-mmode-define-minor-mode` という名前はこのマクロにたいするエイリアスです。

以下は `define-minor-mode` の使い方の例です:

```
(define-minor-mode hungry-mode
 "Hungry モードをトグルする
 引数なしで interactive に呼び出すとモードをトグルする
 正のプレフィクス引数でモードを有効に、その他のプレフィクス引数で
 無効にする。Lisp から呼び出す場合、引数を省略、または nil なら
 モードを有効に、`toggle' なら状態をトグルする

 Hungry モードが有効なときは、C-DEL キーは、
 最後を除く先行するすべての空白を飲み込む
 コマンド \\[hungry-electric-delete] を参照"
 ;; 初期値
 nil
 ;; モードラインの標示
 " Hungry"
 ;; マイナーモードのバインディング
 '(([C-backspace] . hungry-electric-delete)))
```

これは “Hungry mode” という名前のマイナーモード、モードをトグルする `hungry-mode` という名前のコマンド、モードが有効かどうかを示す `hungry-mode` という名前の変数、モードが有効なときそ

のキーマップを保持する `hungry-mode-map` という名前の変数を定義します。これは `C-DEL` にたいするキーバインディングでキーマップを初期化します。`body` フォームはありません— 多くのマイナーモードはそれを必要としません。

以下はこれを記述する等価な方法です:

```
(define-minor-mode hungry-mode
 "Hungry モードをトグルする
... 省略..."
 ;; 初期値
 :init-value nil
 ;; モードラインへのインジケータ
 :lighter " Hungry"
 ;; マイナーモードのバインディング
 :keymap
 '(((C-backspace) . hungry-electric-delete)
 ((C-M-backspace)
 . (lambda ()
 (interactive)
 (hungry-electric-delete t))))))
```

`define-globalized-minor-mode` *global-mode mode turn-on* [Macro]  
*keyword-args... body...*

これは *global-mode* という名前をグローバルにトグルする。これは *mode* という名前のバッファローカルなマイナーモードをすべてのバッファ (または一部のバッファ。以下参照) で有効か無効にするということの意味する。`body` フォームの実行も行う。あるバッファ内でのそのマイナーモードをオンにするには関数 `turn-on` を使用する。マイナーモードをオフにするには `-1` を引数として *mode* を呼び出す (`turn-on` は別の関数なのでそのマイナーモードを有効にすべきか先験的に明確でない場合でも有効にするかどうかを決定できる)。

モードをグローバルに有効にすると、それ以降ファイルを `visit` することによって作成されるバッファや Fundamental 以外のメジャーモードを使用するバッファにも影響がある。しかし Fundamental で作成される新たなバッファは検知しない。

これは Customize インターフェイスを通じて、そのマイナーモードのオン/オフを切り替えるカスタムオプション *global-mode* (Chapter 15 [Customization], page 269 を参照) を定義するマクロ。`define-minor-mode` と同様に、たとえば `:require` を与える等によって Emacs 開始時に毎回確実に `define-globalized-minor-mode` フォームが評価されるようにすること。

グローバルマイナーモードのモード変数にたいしてカスタムグループを指定するには *keyword-args* 内で `:group group` を使用する。

モードのオンかオフを示すバッファローカルなマイナーモード変数は、デフォルトではモード自身の名前なまと同じ。これが該当しない場合 (状態情報を異なる変数に格納するいくつかのモード) には、`:variable variable` を使用すること。

一般的にはグローバル化されたマイナーモードを定義するときは、ユーザーがバッファごとにモードを使用 (または無効に) できるように非グローバル版も定義すること。これにより特定のメジャーモード内でそのモードのフックを使用すればグローバルに有効化されたマイナーモードを無効にすることができるようになる。

キーワード `:predicate` が与えられると、このマクロはグローバルモード変数と似ているが `-mode` ではなく `-modes` で終わるユーザーオプションを作成する (つまり *global-modes* ということ)。この変数は特定のメジャーモードにおいてそのメジャーモードをアクティブにするかどうかを判断する述語関数で使用される。ユーザーは変数の値をカスタマイズして、そのマイナーモードをオンに切り替えるモードを制御できる。`:predicate` にたいする有効な値



(つまりこれが作成するユーザーオプションの有効な値) には `t` (すべてのメジャーモードで使用)、`nil` (どのメジャーモードでも使用しない)、あるいはモード名のリスト (オプションで `(not mode-name ...)` のように `not` を前置して否定) が含まれる。以下の例のようにこれらの要素を混合させることもできる。

```
(c-mode (not mail-mode message-mode) text-mode)
```

これは “`c-mode` の派生モードで使用、`message-mode` や `mail-mode` の派生モードでは使用せず、`text-mode` の派生モードでは使用、それ以外に使用するモードはない” ことを意味する。

```
((not c-mode) t)
```

“`c-mode` の派生モードでは使用しないが、それ以外なら使用する” ことを意味する。

```
(text-mode)
```

これは “`text-mode` の派生モードでは使用するが他では使用しない” ことを意味する (終端に `nil` 要素が暗に存在する)。

`buffer-local-set-state variable value...` [Macro]

Emacs の一部機能に影響を与えるようなバッファローカル変数をマイナーモードがセットすることがよくある。あるモードをオフに切り替えた際には、これらの変数の元の状態へのリストアがモードには求められる。これはそれらのことを行う助けとなる利便的なマクロである。これは `setq-local` と同じように機能するが、(相方となる関数 `buffer-local-restore-state` を使って) これらの変数を以前の値や状態をリストアするために使用できるオブジェクトをリターンする。

## 24.4 モードラインのフォーマット

Emacs の各ウィンドウ (ミニバッファウィンドウを除く) には、通常は最下部にモードラインがあってそのウィンドウ内に表示されたバッファに関するステータス情報がモードラインに表示されます。モードラインにはバッファ名、関連するファイル、再帰編集の深さ、およびメジャーモードやマイナーモードなどのようなそのバッファに関する情報が含まれています。ウィンドウはヘッダーライン (*header line*) をもつこともでき、これはモードラインによく似ていますがウィンドウの最上部に表示されます。

このセクションではモードラインおよびヘッダーラインのコンテンツの制御の仕方について説明します。この章にモードラインを含めた理由は、モードラインに表示される情報の多くが有効化されたメジャーモードとマイナーモードに関連があるからです。

### 24.4.1 モードラインの基礎

各モードラインのコンテンツはバッファローカル変数 `mode-line-format` により指定されます (Section 24.4.3 [Mode Line Top], page 537 を参照)。この変数はモードライン構文 (*mode line construct*) を保持します。これはバッファのモードラインに何を表示するかを制御するテンプレートです。 `header-line-format` の値は同じ方法によりバッファのヘッダーラインを指定します。同一のバッファにたいするすべてのウィンドウは、`mode-line-format` や `header-line-format` のパラメーター (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照) がそのウィンドウに指定されていなければ、同じ `mode-line-format` と `header-line-format` を使用します。

効率的な理由により Emacs は各ウィンドウのモードラインとヘッダーラインを連続で再評価しません。たとえばウィンドウ構成 (*window configuration*) の変更やバッファの切り替え、バッファのナローイング (*narrowing*) やワイドニング (*widening*)、スクロールやバッファの変更等、それを呼び出す状況が出現したときに Emacs は再評価を行います。 `mode-line-format` や `header-line-format` (Section 24.4.4 [Mode Line Variables], page 538 を参照) により参照されるすべての変数、

またはテキストが表示される方法に影響を与えるデータ構造 (Chapter 41 [Display], page 1102 を参照) を変更する場合には、表示を更新するために関数 `force-mode-line-update` を使用するべきです。

`force-mode-line-update` &optional *all* [Function]

この関数は次の再表示サイクルの間にすべての関連する変数の最新の値にもとづいて、カレントバッファのモードラインとヘッダーラインの更新を Emacs に強制する。オプション引数 *all* が非 `nil` なら、すべてのモードラインとヘッダーラインの更新を強制する。

この関数はメニューバーとフレームタイトルの更新も強制する。

選択されたウィンドウのモードラインは、通常はフェイス `mode-line-active` を使用して異なるカラーで表示されます。かわりに他のウィンドウのモードラインはフェイス `mode-line-inactive` で表示されます。Section 41.12 [Faces], page 1135 を参照してください。

`mode-line-window-selected-p` [Function]

モードラインのウィンドウの選択/非選択の間にもっと大きな差異をもたせなければ、`:eval` 構文内でこの述語を使うことができる。たとえば選択されているウィンドウのバッファ名をボールド (`bold`: 太字)、他のウィンドウはイタリック (`italic`: 斜体) で表示したければ以下のように記述できる:

```
(setq-default
 mode-line-buffer-identification
 '(:eval (propertize "%12b"
 'face (if (mode-line-window-selected-p)
 'bold
 'italic))))
```

モードラインに大量のデータを出力して、モードラインの最後にある要素を右側へ押し出すモードがあります。`mode-line-compact` 変数が非 `nil` なら、Emacs は連続する複数のスペースを単一のスペースにして、モードラインを“圧縮する”ことができます。この変数が `long` なら、モードラインがカレントで選択されたウィンドウより広いときだけこれを行います (これは文字の表示幅ではなく文字数にもとづく近似により計算される)。この変数は特定バッファでのみモードラインを圧縮するために、バッファローカルにすることができます。

#### 24.4.2 モードラインのデータ構造

モードラインのコンテンツはモードライン構文 (*mode line construct*) と呼ばれるデータ構造によって制御されます。モードライン構文はリストやシンボル、数字を保持するバッファローカル変数により構成されます。それぞれのデータ型は以下で説明するようにモードラインの外見にたいして特別な意味をもちます。フレームタイトル (Section 30.6 [Frame Titles], page 802 を参照) とヘッダーライン (Section 24.4.7 [Header Lines], page 543 を参照) にも同じデータ構造が使用されます。

固定文字列のようなシンプルなモードライン構文の場合もありますが、通常はモードライン構文のテキストを構築するために固定文字列と変数の値を組み合わせる方法を指定します。これらの変数の多くはその変数自体がその値によりモードライン構文を定義する変数です。

以下はモードライン構文における、さまざまなデータ型の意味です:

*string*      モードライン構文における文字列は、文字列内に%構文 (*%-constructs*) を含む以外はそのまま表現される。これらは他のデータによる置換を意味する。Section 24.4.5 [%-Constructs], page 541 を参照のこと。

文字列の一部が `face` プロパティをもつ場合には、バッファ内でそれらが表示されるときと同じようにテキスト表示を制御する。`face` プロパティをもたない文字はデフォルトのフェイス `mode-line`、または `mode-line-inactive` で表示される (Section “Standard Faces” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。`string` 内の `help-echo` プロパティと `keymap` プロパティは特別な意味をもつ。Section 24.4.6 [Properties in Mode], page 542 を参照のこと。

`symbol` モードライン構文におけるシンボルはその値を意味する。モードライン構文としては、`symbol` の値は `symbol` の位置に使用される。しかしシンボル `t` と `nil` は値が `void` であるようなシンボルとして無視される。

例外が 1 つある。`symbol` の値が文字列なら、それはそのまま表示されて % 構文は認識されない。

`symbol` が `risky` (危険) とマークされていない (非 `nil` の `risky-local-variable` プロパティをもつ) 場合には、`symbol` の値中で指定されたテキストプロパティはすべて無視される。これには `symbol` の値中の文字列のテキストプロパティ、同様に文字列内の `:eval` フォームと `:propertize` フォームすべてが含まれる (これはセキュリティ上の理由による。危険とマークされていない変数は、ユーザーへの問い合わせなしでファイル変数から自動的にセットされ得る)。

(`string rest...`)

(`list rest...`)

最初の要素が文字列、またはすべての要素を再帰的に処理して結果を結合することを意図したリスト。これはもっとも一般的なモードライン構文である (モードラインへの文字列表示時には、テキストプロパティは (効率的理由により) 特別に処理されることに注意。文字列の最初の文字のテキストプロパティだけを考慮して、それを文字列全体に使用する。別のテキストプロパティをもつ文字列が必要ななら、特別モードライン構文 `:propertize` を使う必要がある)。

(`:eval form`)

最初の要素がシンボル `:eval` であるようなリストは、`form` を評価してその結果を表示する文字列として使用するよう指示する。この評価が任意のファイルをロードできないことを確認すること。ファイルをロードすると無限再帰が発生するかもしれない。

(`:propertize elt props...`)

最初の要素がシンボル `:propertize` であるようなリストはモードライン構文 `elt` を再帰的に処理して、`props` により指定されるテキストプロパティに結果を加えるよう指示する。引数 `props` は 0 個以上の `text-property` と `value` のペアで構成されること。`elt` がテキストプロパティをもつ文字列、またはテキストプロパティをもつ文字列を生成する場合には、その文字列内のすべての文字は同一のプロパティをもつこと。さもなければ `:propertize` によっていくつかのプロパティは削除されるかもしれない。

(`symbol then else`)

最初の要素がキーワード以外のシンボルであるようなリストは条件文を指定する。その意味は `symbol` の値に依存する。`symbol` が非 `nil` 値をもつ場合は、モードライン構文として 2 つ目の要素 `then` が再帰的に処理され、それ以外は 3 つ目の要素 `else` が再帰的に処理される。`else` は省略でき、その場合には `symbol` の値が `nil` か `void` ならモードライン構文は何も表示しない。

(width rest...)

最初の要素が整数であるようなリストは *rest* の結果の切り詰め、またはパディングを指定する。残りの要素 *rest* はモードライン構文として再帰的に処理されて互いに結合される。*width* が正で結果の幅が *width* より少なければ右側にスペースがパディングされる。*width* が負で結果の幅が  $-width$  より大きければ右側が切り詰められる。

たとえばウィンドウ最上部からのバッファ位置をパーセント表示するには `(-3 "%p")` のようなリストを使用すればよい。

### 24.4.3 モードライン制御のトップレベル

変数 `mode-line-format` はモードラインの全体的な制御を行います。

`mode-line-format` [User Option]

この変数の値はモードラインのコンテンツを制御するモードライン構文である。これはすべてのバッファにおいて常にバッファローカルである。

あるバッファ内でこの変数に `nil` をセットすると、そのバッファはモードラインをもたない (高さが 1 行しかないウィンドウもモードラインを表示しない)。

`mode-line-format` のデフォルト値は `mode-line-position` や `mode-line-modes` (これは `mode-name` と `minor-mode-alist` の値を組み込む) のような、他の変数の値を使用するようデザインされています。`mode-line-format` 自体を変更する必要があるモードはほとんどありません。ほとんどの用途にたいしては、`mode-line-format` が直接または間接的に参照するいくつかの変数を修正すれば十分です。

`mode-line-format` 自体の変更を行う場合には、コンテンツを複製したり異なる様式で情報を表示するのではなく、新たな値にはデフォルト値 (Section 24.4.4 [Mode Line Variables], page 538 を参照) に出現する同じ変数を使用すべきです。この方法を使用すればユーザーや (`display-time` やメジャーモードのような)Lisp プログラムにより行われたカスタマイズは、それらの変数への変更を通じて効力を保ちます。

以下は Shell モードにたいして有用かもしれない架空の `mode-line-format` の例です (実際には Shell モードは `mode-line-format` をセットしない):

```
(setq mode-line-format
 (list "-"
 'mode-line-mule-info
 'mode-line-modified
 'mode-line-frame-identification
 "%b--"
 ;; これはリスト作成中に評価されることに注意
 ;; これは単なる文字列のモードライン構文を作成する
 (getenv "HOST")
 ":"
 'default-directory
 " "
 'global-mode-string
 " %["
 '(:eval (format-time-string "%F"))
 'mode-line-process
 'minor-mode-alist
```

```

"%n"
")%]--"
'(which-function-mode (" which-func-format "--"))
'(line-number-mode "L%l--")
'(column-number-mode "C%c--")
'(-3 "%p"))))

```

(変数 `line-number-mode`、`column-number-mode`、`which-function-mode` は特定のマイナーモードを有効にする。これらの変数名は通常のようにマイナーモードコマンド名でもある。)

#### 24.4.4 モードラインで使用される変数

このセクションでは `mode-line-format` の標準的な値としてモードラインテキストに組み込まれる変数を説明します。これらの変数は本質的には特別なものではありません。 `mode-line-format` が使用する変数を他の変数に変更すれば、それらはモードライン上で同様の効果をもたらします。しかし Emacs のさまざまな部分は、それらの変数がモードラインを制御するという認識の元でそれらの変数をセットします。したがって事実上モードラインでそれらの変数を使用するのは必須なのです。Section “Optional Mode Line” in *The GNU Emacs Manual* も参照してください。

`mode-line-mule-info` [Variable]

この変数は言語環境 (language environment)、バッファークォーディングシステム、カレント入力メソッド (current input method) に関する情報のモードライン構文の値を保持する。Chapter 34 [Non-ASCII Characters], page 942 を参照のこと。

`mode-line-modified` [Variable]

この変数はカレントバッファが変更されたかどうかを表示するモードライン構文の値を保持する。デフォルト値ではバッファが変更されていれば `'**'`、バッファが変更されていなければ `'--'`、バッファが読み取り専用なら `'%'`、読み取り専用だが変更されているときは `'%*` を表示する。

この変数を変更してもモードラインは強制的に更新されない。

`mode-line-frame-identification` [Variable]

この変数はカレントフレームを識別する。デフォルト値では複製フレームを表示可能なウィンドウシステムを使用している場合は `" "`、一度に 1 つのフレームだけを表示する通常の端末では `"-%F "` を表示する。

`mode-line-buffer-identification` [Variable]

この変数はそのウィンドウ内で表示されているバッファを識別する。デフォルト値では少なくとも 12 列になるようスペースパディングされたバッファ名を表示する。

`mode-line-position` [Variable]

この変数はバッファ内での位置を表示する。デフォルト値ではバッファのパーセント位置、オプションでバッファサイズ、行番号、列番号を表示する。

`mode-line-percent-position` [User Option]

このオプションは `mode-line-position` の中で使用される。この値はバッファのパーセンテージ (`nil`、`"%o"`、`"%p"`、`"%P"`、`"%q"` のいずれか。Section 24.4.5 [%-Constructs], page 541 を参照) とフィルするスペースか切り詰め幅の両方を指定する。このオプションは `customize-variable` 機能でセットすることを推奨する。

`vc-mode` [Variable]

変数 `vc-mode` は各バッファにたいしてバッファローカルであり、そのバッファが visit しているファイルがバージョンコントロールで保守されているかどうか、保守されている場合はバージョンコントロールシステムの種別を表示する。値はモードラインに表示される文字列、またはバージョンコントロールされていなければ `nil`。

`mode-line-modes` [Variable]

この変数はそのバッファのメジャーモードとマイナーモードを表示する。デフォルト値では再帰編集レベル (`recursive editing level`)、プロセス状態の情報、ナローイング (`narrowing`) 効果の有無を表示する。

`mode-line-remote` [Variable]

この変数はカレントバッファの `default-directory` がリモートかどうかを表示するために使用される。

`mode-line-client` [Variable]

この変数は `emacsclient` フレームを識別するために使用される。

以下の 3 つの変数は `mode-line-modes` 内で使用されます:

`mode-name` [Variable]

このバッファローカル変数はカレントバッファのメジャーモードの“愛称 (`pretty name`)”を保持する。モードラインにモード名が表示されるように、すべてのメジャーモードはこの変数をセットすること。値は文字列である必要はなく、モードライン構文内で有効な任意のデータ型 (Section 24.4.2 [Mode Line Data], page 535 を参照) を使用できる。モードライン内でモード名を識別する文字列の計算には `format-mode-line` を使用する (Section 24.4.8 [Emulating Mode Line], page 544 を参照)。

`mode-line-process` [Variable]

このバッファローカル変数には、そのモードにおいてサブプロセスとの通信にたいするプロセス状態のモードライン情報が含まれる。これはメジャーモード名の直後 (間にスペースはない) に表示される。たとえば `*shell*` バッファでの値は `(":%s")` であり、これは `(Shell:run)` のように、メジャーモードとともにその状態を表示する。この変数は通常は `nil`。

`mode-line-front-space` [Variable]

この変数はモードラインの一番前に表示される。 `memory-full` メッセージがある場合を除き、デフォルトではこの構文はモードライン先頭の右側に表示される。

`mode-line-end-spaces` [Variable]

この変数はモードラインの終端に表示される。

`mode-line-misc-info` [Variable]

その他の情報にたいするモードライン構文。デフォルトでは `global-mode-string` で指定される情報を表示する。

`mode-line-position-line-format` [Variable]

`line-number-mode` (Section “Optional Mode Line” in *The GNU Emacs Manual* を参照) がオンの際に行番号表示に使用するフォーマット。フォーマット内の `%1` は行番号に置き換えられる。

`mode-line-position-column-format` [Variable]  
`column-number-mode` (Section “Optional Mode Line” in *The GNU Emacs Manual* を参照) をオンに切り替えた際に列番号の表示に使用するフォーマット。フォーマット内の ‘%c’ は 0 基準、‘%C’ は 1 基準の列番号に置き換えられる。

`mode-line-position-column-line-format` [Variable]  
`line-number-mode` と `column-number-mode` の両方がオンの際に列番号表示に使用するフォーマット。フォーマット specs の ‘%l’、‘%c’、‘%C’ の意味については、前出の 2 つの変数を参照のこと。

`minor-mode-alist` [Variable]  
この変数はアクティブなマイナーモードをモードラインに示す方法を指定する要素をもった連想リスト (association list) を保持する。`minor-mode-alist` の各要素は以下のような 2 要素のリストであること:

```
(minor-mode-variable mode-line-string)
```

より一般的には `mode-line-string` は任意のモードライン構文を指定できる。`minor-mode-variable` の値が非 nil ならモードラインに表示され、それ以外なら表示されない。混合しないようにこれらの文字列はスペースで始めること。慣例的に特定のモードにたいする `minor-mode-variable` は、そのマイナーモードがアクティブになった際に非 nil 値にセットされる。

`minor-mode-alist` 自体はバッファローカルではない。この alist 内で参照される各変数は、そのマイナーモードをバッファごとに個別に有効にできるならバッファローカルであること。

`global-mode-string` [Variable]  
この変数は、デフォルトでは `mode-line-misc-info` の一部としてモードラインに表示されるモードライン構文が保持されている。マイナーモード `which-function-mode` が有効ならこのモード情報の直後、有効でなければ `mode-line-modes` の後に表示される。この構文に追加する要素は通常はスペース内に収まること (後続の `global-mode-string` 要素が正しく表示されるために)。

‘%M’ 構文は `global-mode-string` の値を置き換える。この変数自体は `mode-line-misc-info` で使用されているので、この構文はデフォルトのモードライン使用されない。

以下は `mode-line-format` のデフォルト値の簡略化バージョンです。実際のデフォルト値には追加のテキストプロパティ指定も含まれます。

```
("-"

 mode-line-mule-info

 mode-line-modified

 mode-line-frame-identification

 mode-line-buffer-identification

 " "

 mode-line-position

 (vc-mode vc-mode)

 " "

 mode-line-modes

 (which-function-mode (" which-func-format "--"))

 (global-mode-string ("--" global-mode-string))

 "-%-")
```

### 24.4.5 モードラインでの%構文

モードライン構文として使用される文字列では、さまざまな種類のデータを置き換えるために%構文を使用できます。以下は定義済みの%構文と意味のリストです。

‘%%’以外の構文では、フィールドの最小幅を指定するために‘%’の後に10進整数を追加できます。幅がそれより小さければそのフィールドは最小幅にパディングされます。純粋に数値的な構文(‘c’、‘i’、‘I’、‘l’)は左側、それ以外は右側にスペースを追加してパディングされます。

- %b      buffer-name関数により取得されるカレントバッファ名。Section 28.3 [Buffer Names], page 658 を参照のこと。
- %c      ポイント位置のカレント列番号。そのウィンドウの左マージンより0からカウントされる。
- %C      ポイント位置のカレント列番号。そのウィンドウの左マージンより1からカウントされる。
- %e      Emacs が Lisp オブジェクトにたいしてメモリー不足になりそうなときは、それを伝える簡略なメッセージを示す。それ以外の場合は空。
- %f      buffer-file-name関数により取得される visit 中のファイル名。Section 28.4 [Buffer File Name], page 659 を参照のこと。
- %F      選択されたフレームのタイトル(ウィンドウシステム上のみ)か名前。Section 30.4.3.1 [Basic Parameters], page 786 を参照のこと。
- %i      カレントバッファのアクセス可能な範囲のサイズ。基本的には(- (point-max) (point-min))。
- %I      ‘%i’と同様だが $10^3$ は‘k’、 $10^6$ は‘M’、 $10^9$ は‘G’を使用して略記することで、より読みやすい方法でサイズをプリントする。
- %l      ポイント位置のカレント行番号。そのバッファのアクセス可能な範囲内でカウントされる。
- %M      global-mode-stringの値(デフォルトではmode-line-misc-infoの一部)。
- %n      ナローイングが有効なときは‘Narrow’、それ以外は何も表示しない(Section 31.4 [Narrowing], page 845 の narrow-to-regionを参照)。
- %o      バッファ(の可視な範囲)を通じてウィンドウが *travel* した割合(ウィンドウ外部にあるすべてのテキストにたいしてウィンドウ上端の上にあるテキストのサイズのパーセンテージまたは‘Top’、‘Bottom’、‘All’)。
- %p      ウィンドウの最上部より上にあるバッファテキストのパーセント表示、または‘Top’、‘Bottom’、‘All’のいずれか。デフォルトのモードライン構文は、これを3文字に切り詰めることに注意。
- %P      ウィンドウの最下部より上にあるバッファテキスト(ウィンドウ内の可視なテキストと最上部の上にあるテキスト)のパーセント表示、およびバッファの最上部がスクリーン上で可視なら、それに加えて‘Top’。または‘Bottom’が‘All’。
- %q      ‘-’で区切ったウィンドウの上端および下端より上にあるテキストのパーセンテージ、または‘All’。
- %s      process-statusにより取得されるカレントバッファに属するサブプロセスの状態。Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照のこと。



|                     |                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>%z</code>     | キーボード、端末、およびバッファークォーディングシステムのモニター。                                                                                                                                                                    |
| <code>%Z</code>     | ‘%z’と同様だが、EOL 形式 (end-of-line format: 改行形式) を含む。                                                                                                                                                      |
| <code>%*</code>     | バッファークォーディング専用 (buffer-read-onlyを参照) なら ‘%’、変更 (buffer-modified-pを参照) されていれば ‘*’、それ以外は ‘-’。Section 28.5 [Buffer Modification], page 661 を参照のこと。                                                       |
| <code>%+</code>     | バッファークォーディング変更 (buffer-modified-pを参照) されていれば ‘*’、バッファークォーディング専用 (buffer-read-onlyを参照) なら ‘%’、それ以外は ‘-’。これは読み取り専用バッファークォーディングの変更にたいしてのみ ‘%*’ と異なる。Section 28.5 [Buffer Modification], page 661 を参照のこと。 |
| <code>%&amp;</code> | バッファークォーディング変更されてれば ‘*’、それ以外は ‘-’。                                                                                                                                                                    |
| <code>%@</code>     | バッファークォーディングの default-directory (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照) がリモートマシンなら ‘@’、それ以外なら ‘-’。                                                                                       |
| <code>%[</code>     | 再帰編集レベルの深さを表示する (ミニバッファークォーディングレベルは勘定しない) 編集レベル 1 つが ‘[’。Section 22.13 [Recursive Editing], page 460 を参照のこと。                                                                                          |
| <code>%]</code>     | 編集レベル 1 つが ‘]’ (ミニバッファークォーディングレベルは勘定しない)。                                                                                                                                                             |
| <code>%-</code>     | モードラインの残りを充填するのに十分なダッシュ。                                                                                                                                                                              |
| <code>%%</code>     | 文字 ‘%’。%構文が許される文字列内にリテラル ‘%’ を含めるにはこの方法を使用する。                                                                                                                                                         |

#### 廃止となる%-構文

以下の構文は今後使用するべきではありません。

|                 |                                                                                                                    |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>%m</code> | 廃止; かわりに mode-name 変数を使うこと。mode-name の値が (たとえば emacs-lisp-mode の値のように) 非文字列のモードライン構文の場合には、%m 構文は空文字列を生成するので不十分である。 |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### 24.4.6 モードラインでのプロパティ

モードライン内では特定のテキストプロパティが意味をもちます。face プロパティはテキストの外見に影響します。help-echo プロパティはそのテキストのヘルプ文字列に関連し、keymap によりテキストをマウスに感応させることができます。

モードライン内のテキストにたいしてテキストプロパティを指定するには 4 つの方法があります:

1. モードラインデータ構造内にテキストプロパティをもつ文字列を直接配置するが、それに関する注意点は Section 24.4.2 [Mode Line Data], page 535 を参照のこと。
2. ‘%12b’ のようなモードライン % 構文にテキストプロパティを配置する。その場合には % 構文を展開すると同じテキストプロパティをもつことになる。
3. props で指定されるテキストプロパティを elt に与えるために (:propertize elt props...) 構文を使用する。
4. form がテキストプロパティをもつ文字列に評価されるようにモードラインデータ構造内に :eval form を含むリストを使用する。

キーマップを指定するために keymap プロパティを使用できます。このキーマップはマウスクリックにたいしてのみ実際の効果をもちます。モードライン内にポイントを移動させるのは不可能なので、これに文字キーやファンクションキーをバインドしても効果はありません。

`risky-local-variable`が非 `nil` であるようなプロパティをもつ変数をモードラインが参照する場合には、その変数の値から取得または指定されるテキストプロパティはすべて無視されます。そのようなプロパティは呼び出される関数を指定するかもしれず、その関数はファイルローカル変数に由来するかもしれないからです。

#### 24.4.7 ウィンドウのヘッダーライン

最下部にモードラインをもつことができるのと同じように、ウィンドウは最上部にヘッダーライン (*header line*) をもつことができます。ヘッダーライン機能は、それが `header-line-format` によって制御されることを除けばモードラインと同じように機能します。

`header-line-format` [Variable]

すべてのバッファーにたいしてローカルなこの変数は、そのバッファーを表示するバッファーにたいしてヘッダーラインを表示する方法を指定する。この変数の値のフォーマットは `mode-line-format` にたいするフォーマットと同じ (Section 24.4.2 [Mode Line Data], page 535 を参照)。この変数は通常は `nil` なので、通常のバッファーはヘッダーラインをもたない。

バッファーで `display-line-numbers-mode` (Section “Display Custom” in *The GNU Emacs Manual* を参照) がオンになっていると、バッファーのテキストは行番号の表示に必要なスクリーンスペース分インデントされて表示されます。それとは対照的にヘッダーラインのテキストは自動的にインデントされません。ヘッダーラインに行番号が表示されることはありませんし、ヘッダーラインとその下にあるバッファーのテキストが直接関連する必要はないからです。バッファーのテキストに合わせてヘッダーラインのテキストを位置揃えする必要がある Lisp プログラムや、`tabulated-list-mode` (Section 24.2.7 [Tabulated List Mode], page 523 を参照) のように列形式データを表示するバッファーは、マイナーモード `header-line-indent-mode` をオンにする必要があります。

`header-line-indent-mode` [Command]

このバッファーローカルなマイナーモードはスクリーン上で表示されている行番号の幅 (そのウィンドウで表示されている行番号範囲に応じて大きく異なる可能性あり) の変更を追跡して、行番号の幅が変更された際にヘッダーラインとバッファーラインのテキストを常に位置揃えさせる手段を Lisp プログラムに提供する。このような Lisp プログラムはバッファーでこのモードをオンにして、常時テキストのインデントを確実に調節するために、`header-line-format` の中で `header-line-indent` および `header-line-indent-width` という変数を使う必要がある。

`header-line-indent` [Variable]

そのウィンドウで表示されているバッファーで `header-line-indent-mode` の場合には、表示中の行番号のカレント幅と同じ幅をもつ空白文字列がこの変数の値となる。空白の個数はヘッダーラインのテキストのフェイスにおいて、サイズも含めてフレームのデフォルトフォントと同じフォントが使用されている前提で計算される。この前提が成り立たない場合には、かわりに下記の `header-line-indent-width` を使うこと。これは値をヘッダーラインのテキストの先頭に追加することによって、バッファーのテキストに合わせてヘッダーラインのテキスト全体のインデントを再調整するというシンプルな状況で使用されることを意図した変数である。たとえば以下の `header-line-format` の定義では:

```
(setq header-line-format
 `(" header-line-indent ,my-header-line))
```

ここで `my-header-line` はヘッダーラインの実際のテキストを生成するフォーマット文字列。これによりヘッダーラインのテキストはその下にあるバッファと同じように常にインデントされることが保証される。

`header-line-indent-width` [Variable]

そのウィンドウで表示されているバッファで `header-line-indent-mode` の場合には、この変数の値は行番号の表示に用いられるフレームの正規文字幅単位でカレント幅を提供するよう最新に保たれる。バッファのテキストに合わせてヘッダーラインのテキストを位置揃えするにあたり、`header-line-indent` では柔軟性に欠けるような際に用いることができる。たとえばヘッダーラインでデフォルトフェイスのフォントと異なるメトリクス (訳注: 個々の文字や全体の文字の平均について様々な値を定義する測定情報のこと) のフォントを使用している場合には、`frame-char-width` (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) のリターン値にこの変数の値を乗じて表示されている行番号のピクセル幅を計算、その結果を `header-line-format` の関連する部分にピクセル単位で適用するためにディスプレイプロパティ仕様: `align-to` (Section 41.16.2 [Specified Space], page 1171 を参照) を用いてヘッダーラインのテキストの位置合わせを行えばよい。

`window-header-line-height` *&optional window* [Function]

この関数は `window` のヘッダーラインの高さをピクセルでリターンする。`window` は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。

高さが 1 行しかないウィンドウがヘッダーラインを表示することは決してありません。また高さが 2 行しかないウィンドウは、同時にモードラインとヘッダーラインを表示できません。そのようなウィンドウがモードラインをもつ場合にはヘッダーラインは表示されません。

#### 24.4.8 モードラインのフォーマットのエミュレート

関数 `format-mode-line` を使用して、特定のモードライン構文にもとづいてモードラインやヘッダーラインに表示されるテキストを計算できます。

`format-mode-line` *format* *&optional face window buffer* [Function]

この関数は、あたかも `window` にたいしてモードラインを生成するかのように `format` に応じてテキスト行をフォーマットするが、さらにそのテキストを文字列としてリターンする。引数 `window` のデフォルトは選択されたウィンドウ。`buffer` が非 `nil` なら、使用されるすべての情報は `buffer` から取得される。デフォルトでは `window` のバッファから取得される。

文字列の値は通常はモードラインがもつであろうフェイス、キーマップ等に対応したテキストプロパティをもつ。`format` により指定される `face` プロパティをもたないすべての文字は、`face` により決定されるデフォルト値を取得する。`face` が `t` の場合は `window` が選択されていれば `mode-line`、それ以外は `mode-line-inactive` であることを意味する。`face` が `nil` または省略された場合はデフォルトのフェイスを意味する。`face` が整数なら、この関数はテキストプロパティをもたない値をリターンするだろう。

`face` の値として他の有効なフェイスを指定することもできる。指定された場合、それは `format` でフェイスを指定されていない文字の `face` プロパティのフェイスを提供する。

`face` として `mode-line`、`mode-line-inactive`、`header-line` を使用することにより、フォーマットされた文字列のリターンに加えて、対応するフェイスのカレント定義を使用して実際にモードラインやヘッダーラインの再描画が行われることに注意 (他のフェイスでは再描画は行われない)。

たとえば (`format-mode-line header-line-format`) は選択されたウィンドウに表示されるテキスト (ヘッダーラインがない場合は `"`) をリターンするだろう。( `format-mode-line`

`header-line-format 'header-line)`は、各文字がヘッダーライン内でもつであるうフェイスをもつ同じテキストをリターンするとともに、それに加えてヘッダーラインの再描画も行う。

## 24.5 Imenu

*Imenu* とはバッファ内の定義やセクションをすべてリストするメニューをユーザーが選択することによって、バッファ内の該当箇所に直接移動する機能です。Imenu は定義 (またはバッファのその他の名前つき範囲) の名前とその定義のバッファ内での位置をリストするバッファインデックスを構築して、ユーザーがそれを選択すればポイントをそこに移動できるようにして機能します。メジャーモードは `imenu-add-to-menubar` を使用して、メニューバーアイテムを追加することができます。

`imenu-add-to-menubar name` [Command]  
この関数は Imenu を実行するための *name* という名前のローカルメニューバーを定義する。

Imenu を使用するためのユーザーレベルコマンドは Emacs マニュアルで説明されています (Section “Imenu” in *the Emacs Manual* を参照)。このセクションでは特定のメジャーモードにたいして定義や名前つき範囲を見つける Imenu メソッドのカスタマイズ方法を説明します。

変数 `imenu-generic-expression` をセットするのが通常、かつもっともシンプルな方法です:

`imenu-generic-expression` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それは Imenu にたいして定義を探すための正規表現を指定するリストである。シンプルな `imenu-generic-expression` の要素は以下ようになる:

```
(menu-title regexp index)
```

ここで *menu-title* が非 `nil` なら、それはこの要素にたいするマッチがバッファインデックスのサブメニューとなることを指示する。*menu-title* 自体はそのサブメニューにたいして名前を指定する。*menu-title* が `nil` なら、この要素にたいするマッチは直接トップレベルのバッファインデックスとなる。

このリストの 2 つ目の要素 *regexp* は正規表現である (Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照)。これはバッファ内でこれにマッチするものは定義、あるいはバッファインデックス内に記載すべき何かであると判断される。3 つ目の要素 *index* は 0 以上の整数なら、*regexp* 内の部分式 (subexpression) が定義名にマッチすることを示す。

以下のような要素もある:

```
(menu-title regexp index function arguments...)
```

この要素にたいする各マッチはインデックスアイテムを作成して、ユーザーにがそのインデックスアイテムを選択したときアイテム名、バッファ位置、および *arguments* から構成される引数で *function* を呼び出す。

Emacs Lisp モードでは `imenu-generic-expression` は以下のようになるだろう:

```
((nil "\\s*(def\\(un\\|subst\\|macro\\|advice\\)\\|\\s+\\|\\([-A-Za-z0-9+]+\\)" 2)
 (*Vars* "\\s*(def\\(var\\|const\\)\\|\\s+\\|\\([-A-Za-z0-9+]+\\)" 2)
 (*Types*
 "\\s*\\|\\s+\\|\\([-A-Za-z0-9+]+\\)" 2)
 (def\\(type\\|struct\\|class\\|line-condition\\)\\|\\s+\\|\\([-A-Za-z0-9+]+\\)" 2))
```

この変数はセットによりカレントバッファにたいしてバッファローカルになる。



このインデックス alist は3つのタイプの要素をもつことができる。以下はシンプル要素 (simple element) の例:

```
(index-name . index-position)
```

シンプル要素の選択はそのバッファー内の位置 *index-position* に移動する効果をもつ。スペシャル要素 (special element) は以下のようなもの:

```
(index-name index-position function arguments...)
```

スペシャル要素の選択により以下が処理される:

```
(funcall function
 index-name index-position arguments...)
```

ネストされたサブ alist 要素 (nested sub-alist element) は以下のようなもの:

```
(menu-title . sub-alist)
```

これは *sub-alist* により指定されるサブメニュー *menu-title* を作成する。

`imenu-create-index-function` のデフォルト値は `imenu-default-create-index-function`。この関数はインデックス alist を生成するために `imenu-prev-index-position-function` の値と `imenu-extract-index-name-function` の値を呼び出す。しかしこれら2つ変数のいずれかが `nil` なら、デフォルト関数はかわりに `imenu-generic-expression` を使用する。

この変数はセットによりカレントバッファーにたいしてバッファーローカルになる。

`tree-sitter` とともに Emacs をビルドしていてメジャーモードが関連する変数をセットしていれば、自動的に `Imenu` のインデックスが生成されます。

`treedit-simple-imenu-settings` [Variable]

これはどのように `Imenu` インデックスを生成するかを Emacs に指示するための変数である。  
(*category regexp pred name-fn*) という形式のリストであること。

*category* は "Function"、"Class" 等のようなカテゴリー名、*regexp* は *category* に属すノードタイプにマッチする *regexp*、*pred* は `nil`、または引数としてノードを受け取る関数であること。この関数はノードが *category* にたいして有効なら非 `nil`、そうでなければ `nil` をリターンする必要がある。

*category* は `nil` でもよく、その場合には *regexp* と *regexp* でマッチされたエントリーは *category* 下にグループ化されない。

*name-fn* は `nil`、あるいは `defun` ノードを受け取りその `defun` の名前 (関数定義にたいする関数名) をリターンする関数のいずれかであること。*name-fn* が `nil` の場合には、かわりに `treedit-defun-name` (Section 37.7 [Tree-sitter Major Modes], page 1035 を参照) が使用される。

この変数が非 `nil` の場合には、`treedit-major-mode-setup` (Section 37.7 [Tree-sitter Major Modes], page 1035 を参照) が自動的に `Imenu` をセットアップする。

## 24.6 Font Lock モード

`Font Lock` モードとはバッファーの特定の部分にたいして、それらの構文的役割 (syntactic role) にもとづき自動的に `face` プロパティをアタッチするバッファーローカルなマイナーモードです。このモードがバッファーをパースする方法はそのメジャーモードに依存します。ほとんどのメジャーモードは、どのコンテキストでどのフェイスを使用するかにたいして構文的条件 (syntactic criteria) を

定義します。このセクションでは特定のメジャーモードにたいして Font Lock をカスタマイズする方法を説明します。

Font Lock モードは (通常は外部のライブラリーやプログラムを介した) 本格的なパーサー、Emacs 組み込みの構文テーブルにもとづく構文解析、(通常は正規表現にたいする) 検索という 3 つの手法によりハイライトするテキストを見つけます。有効になっていればまずパーサーベース (Section 24.6.10 [Parser-based Font Lock], page 562 を参照) のフォント表示、次にコメントと文字列定数を見つけてハイライトする構文的なフォント表示、最後に検索ベースのフォント表示が行われます。

### 24.6.1 Font Lock の基礎

Font Lock 機能はいくつかの基本的な関数にもとづきます。これらはそれぞれ対応する変数により指定される関数を呼び出します。このインダイレクションによりメジャーモードとマイナーモードはそのモードにあるバッファのフォント表示が機能する方法を変更したり、フォント表示を何も行わない機能にたいしてさえ Font Lock メカニズムを使用することが可能になります (以下の記述で関数が何を行うか説明する際に “should(すること、すべき)” と表現しているのはこれが理由。モードは完全に異なる何かを行うように対応する変数をカスタマイズできる)。以下で言及される変数は Section 24.6.4 [Other Font Lock Variables], page 555 で説明されています。

#### font-lock-fontify-buffer

この関数は font-lock-fontify-buffer-function で指定される関数の呼び出しにより、カレントバッファのアクセス可能範囲をフォント表示すること。

#### font-lock-unfontify-buffer

フォント表示削除のために Font Lock をオフに切り替える際に使用する。font-lock-unfontify-buffer-function で指定される関数を呼び出す。

#### font-lock-fontify-region beg end &optional loudly

*beg* と *end* の間のリージョンをフォント表示すること。*loudly* が非 nil なら、フォント表示中にステータスメッセージを表示すること。font-lock-fontify-region-function で指定される関数を呼び出す。

#### font-lock-unfontify-region beg end

*beg* と *end* の間のリージョンのフォント表示を削除すること。font-lock-unfontify-region-function で指定される関数を呼び出す。

#### font-lock-flush &optional beg end

この関数は *beg* と *end* の間のリージョンのフォント表示を期限切れ (outdated) とマークすること。*beg* と *end* が未指定または nil なら、デフォルトはそのバッファのアクセス可能範囲の先頭と終端。font-lock-flush-function で指定される関数を呼び出す。

#### font-lock-ensure &optional beg end

この関数は *beg* と *end* の間のリージョンのフォント表示を保証すること。オプション引数 *beg* と *end* のデフォルトは、そのバッファのアクセス可能範囲の先頭と終端。font-lock-ensure-function で指定される関数を呼び出す。

#### font-lock-debug-fontify

これはモード用の Font Lock 開発時の使用を意図した利便的なコマンドであり、Lisp コードから呼び出すべきではありません。これは関連するすべての変数を再計算してから、バッファ全体にたいして font-lock-fontify-region を呼び出します。

Font Lock モードのテキストのハイライト方法を制御する変数がいくつかあります。しかしメジャーモードはこれらの変数を直接セットするべきではありません。かわりにメジャーモードはバッ

ファーローカル変数として `font-lock-defaults` をセットするべきです。Font Lock モードが有効なときは、他のすべての変数をセットするためにこの変数に割り当てられた値が使用されます。

`font-lock-defaults` [Variable]

この変数はそのモード内のテキストをフォント表示する方法を指定するためにモードによりセットされる。この変数はセットした際に自動的にバッファローカルになる。変数の値が `nil` なら Font Lock モードはハイライトを行わず、バッファ内テキストに明示的にフェイスを割り当てるために ‘Faces’ メニュー (メニューバーの ‘Edit’ の下の ‘Text Properties’) を使用できる。

非 `nil` なら値は以下のものであること:

```
(keywords [keywords-only [case-fold
 [syntax-alist other-vars...]])
```

1 つ目の要素 `keywords` は検索ベースのフォント表示を制御する `font-lock-keywords` の値を間接的に指定する。値にはシンボル、変数、または `font-lock-keywords` にたいして使用するリストが値であるような関数を指定できる。またそれぞれのシンボルがフォント表示の可能なレベルであるような、いくつかのシンボルからなるリストも指定できる。この場合には、1 つ目のシンボルはフォント表示の ‘モードデフォルト (mode default)’ レベル、次のシンボルはフォント表示のレベル 1、その次はレベル 2、... のようになる。‘モードデフォルト’ レベルは通常はレベル 1 と等しい。これは `font-lock-maximum-decoration` が `nil` 値をもつとき使用される。Section 24.6.5 [Levels of Font Lock], page 556 を参照のこと。

2 つ目の要素 `keywords-only` は変数 `font-lock-keywords-only` の値を指定する。これが省略または `nil` なら、(文字列とコメントの) 構文的フォント表示も行われる。非 `nil` なら構文的フォント表示は行われない。Section 24.6.8 [Syntactic Font Lock], page 559 を参照のこと。

3 つ目の要素 `case-fold` は `font-lock-keywords-case-fold-search` の値を指定する。非 `nil` なら検索ベースフォント表示の間、Font Lock モードは `case` の違いを無視する。

4 つ目の要素 `syntax-alist` が非 `nil` なら、それは `(char-or-string . string)` という形式のコンソールのリストであること。これらは構文的フォント表示にたいする構文テーブルのセットアップに使用される。結果となる構文テーブルは `font-lock-syntax-table` に格納される。`syntax-alist` が省略または `nil` なら、構文的フォント表示は `syntax-table` 関数によりリターンされる構文テーブルを使用する。Section 36.3 [Syntax Table Functions], page 1001 を参照のこと。

(もしあれば) 残りすべての要素はまとめて `other-vars` と呼ばれる。これらの要素はすべて `(variable . value)` という形式をもつこと。これは `variable` をバッファローカルにしてから、それに `value` をセットすることを意味する。これら `other-vars` を使用して、最初の 5 つの要素による制御とは別にフォント表示に影響する他の変数をセットできる。Section 24.6.4 [Other Font Lock Variables], page 555 を参照のこと。

モードが `font-lock-face` プロパティ追加により明示的にテキストをフォント表示する場合には、自動的なフォント表示すべてをオフにするために `font-lock-defaults` に `(nil t)` を指定できます。しかしこれは必須ではありません。`font-lock-face` を使用して何かをフォント表示して、それ以外の部分のテキストを自動的にフォント表示するようにセットアップすることが可能です。

## 24.6.2 検索ベースのフォント化

検索ベースのフォント表示を直接制御する変数は `font-lock-keywords` です。この変数は通常は `font-lock-defaults` 内の要素 `keywords` を通じて指定されます。



`font-lock-keywords` [Variable]

この変数の値はハイライトするキーワードのリスト。Lisp プログラムはこの変数を直接セットしないこと。通常は `font-lock-defaults`内の要素 `keywords`を使用して Font Lock モードが自動的に値をセットする。この値は関数 `font-lock-add-keywords`と `font-lock-remove-keywords`を使用して変更することもできる (Section 24.6.3 [Customizing Keywords], page 553 を参照)。

`font-lock-keywords`の各要素は、特定の例に該当するテキストを見つける方法や、それらをハイライトする方法を指定します。Font Lock モードは `font-lock-keywords`の要素を逐次処理してマッチを探して、すべてのマッチを処理します。通常はテキストの一部はすでに一度はフォント表示されており、同じテキスト内で連続するマッチによりこれをオーバーライドすることはできません。しかし `subexp-highlighter`の要素 `override`を使用して異なる挙動を指定できます。

`font-lock-keywords`の各要素は以下の形式のいずれかをもつべきです:

`regexp` `font-lock-keyword-face`を使用して `regexp`にたいするすべてのマッチをハイライトする。たとえば、

```
;; font-lock-keyword-faceを使用して
;; 単語 'foo'をハイライトする
"\\<foo\\>"
```

これらの正規表現を作成するときは慎重に行うこと。下手に記述されたパターンによりスピードが劇的に低下し得る! 関数 `regexp-opt` (Section 35.3.3 [Regex Functions], page 982 を参照) は、いくつかのキーワードとマッチするために最適な正規表現の計算に有用である。

`function` `function`を呼び出すことによりテキストを探し、`font-lock-keyword-face`を使用して見つかったマッチをハイライトする。

`function`は呼び出される際に1つの引数(検索のリミット)を受け取る。検索はポイント位置から開始しリミットを超えた検索は行わないこと。これは検索が成功したら非 `nil` をリターンして見つかったマッチを表すマッチデータをセットすること。`nil`のリターンは検索の失敗を示す。

フォント表示は前の呼び出しでポイントが残された位置から同じリミットを用いて `function`を呼び出し、`function`が失敗するまで `function`を繰り返し呼び出すだろう。検索が失敗しても何らかの特別な方法で `function`がポイントをリセットする必要はない。

(`matcher . subexp`)

この種の要素では `matcher`は上述の `regexp` か `function` のいずれかである。CDR の `subexp`は、(`matcher`がマッチするテキスト全体かわりに)`matcher`のどの部分式(subexpression) がハイライトされるべきかを指定する。

```
;; font-lock-keyword-faceを使用して
;; 'bar'が 'fubar'の一部のときに
;; ハイライトする
("fu\\(bar\\)" . 1)
```

(`matcher . facespec`)

この種の要素では `facespec`の値がハイライトに使用するフェイスを指定する。もっともシンプルな例では `facespec`は値がフェイス名であるような Lisp 変数(シンボル)。

```
;; fubar-faceの値のフェイスを使用して
;; 'fubar'をハイライトする
```

```
("fubar" . fubar-face)
```

しかし *facespec* は以下のような形式のリストに評価されてもよい:

```
(subexp
 (face face prop1 val1 prop2 val2...))
```

これはマッチしたテキストにフェイス *face* を指定し、さまざまなテキストプロパティを *put* する。これを行う場合には、この方法によって *font-lock-extra-managed-props* に値をセットする、他テキストプロパティ名を確実に追加すること。そうすればそれらのプロパティが妥当性を失ったとき、それらのプロパティもクリアされるだろう。これらのプロパティをクリアする関数を変数 *font-lock-unfontify-region-function* にセットすることもできる。Section 24.6.4 [Other Font Lock Variables], page 555 を参照のこと。

```
(matcher . subexp-highlighter)
```

この種の要素では *subexp-highlighter* は *matcher* により見つかったマッチをハイライトする方法を指定するリストである。これは以下の形式をもつ。

```
(subexp facespec [override [laxmatch]])
```

CAR の *subexp* はマッチのどの部分式をフォント表示するかを指定する整数 (0 はマッチしたテキスト全体を意味する)。これの 2 つ目の要素 *facespec* は上述したような、値がフェイスを指定する式である。

*subexp-highlighter* 内の残りの値 *override* と *laxmatch* はオプションのフラグである。*override* が *t* なら、この要素は前の *font-lock-keywords* の要素により作成された既存のフォント表示をオーバーライドできる。値が *keep* なら、すでに他の要素によりフォント表示されていない文字がフォント表示される。値が *prepend* なら、*facespec* により指定されたフェイスが *font-lock-face* プロパティの先頭に追加される。値が *append* なら、そのフェイスが *font-lock-face* プロパティの最後に追加される。

*laxmatch* が非 *nil* なら、それは *matcher* 内で番号付けされた部分式 *subexp* が存在しなくてもエラーにならないことを意味する。番号付けされた部分式 *subexp* のフォント表示は当然発生しない。しかし他の部分式 (と他の *regexp*) のフォント表示は継続されるだろう。*laxmatch* が *nil*、かつ指定された部分式が存在しなければ、エラーがシグナルされて検索ベースのフォント表示は終了する。

以下はこのタイプの要素とそれが何を行うかの例:

```
;; foo-bar-face を使用して、たとえハイライト済みでも
;; 'foo' と 'bar' をハイライトする
;; foo-bar-face は値がフェイスであるような変数であること
("foo\\|bar" 0 foo-bar-face t)

;; fubar-face の値のフェイスを使用して
;; 関数 fubar-match が見つけた各マッチの
;; 最初の部分式をハイライトする
(fubar-match 1 fubar-face)
```

```
(matcher . anchored-highlighter)
```

この種の要素では *anchored-highlighter* は *matcher* が見つけたマッチに後続するテキストをハイライトする方法を指定する。つまり *matcher* が見つけたマッチは、*anchored-highlighter* により指定されるその先の検索にたいするアンカー (anchor) として機能する。*anchored-highlighter* は以下の形式のリストである:

```
(anchored-matcher pre-form post-form subexp-highlighters...)
```

ここで *anchored-matcher* は *matcher* と同様、正規表現が関数である。 *matcher* にたいするマッチを見つけた後に、ポイントはそのマッチの終端に移動する。そこで Font Lock はフォーム *pre-form* を評価する。それから *anchored-matcher* にたいするマッチを検索し、 *subexp-highlighters* を使用してそれらのマッチをハイライトする。 *subexp-highlighter* については上記を参照のこと。最後に Font Lock は *post-form* を評価する。フォーム *pre-form* と *post-form* は、 *anchored-matcher* 使用時の事前の初期化と事後のクリーンアップに使用できる。 *pre-form* は通常は *anchored-matcher* の開始前に、 *matcher* のマッチに関連する何らかの位置にポイントを移動するために使用される。 *post-form* は、 *matcher* の再開前にポイントを戻すために使用できる。

*pre-form* を評価した後、Font Lock はその行の終端の先にたいして *anchored-matcher* の検索を行わない。しかし *pre-form* が *pre-form* 評価後のポイント位置より大きいバッファ位置をリターンした場合には、かわりに *pre-form* によりリターンされた位置が検索リミットとして使用される。その行の終端より大きい位置をリターンするのは、一般的にはよいアイデアではない。言い換えると *anchored-matcher* 検索は複数行にわたる (span lines) べきではない。

たとえば、

```
;; item-faceの値を使用して
;; 単語 'anchor'に (同一行内で)
;; 後続する単語 'item'をハイライトする
("\\<anchor\\>" "\\<item\\>" nil nil (0 item-face))
```

ここでは *pre-form* と *post-form* は *nil* である。したがって 'item' にたいする検索は 'anchor' にたいするマッチの終端から開始されて、後続する 'anchor' インスタンスにたいする検索は 'item' にたいする検索が終了した位置から再開される。

(*matcher highlighters...*)

この種の要素は単一の *matcher* にたいして複数の *highlighter* リストを指定する。 *highlighter* リストには、上述した *subexp-highlighter* か *anchored-highlighter* のいずれかを指定できる。

たとえば、

```
;; anchor-faceの値内に現れる単語 'anchor'、
;; および、(同じ行の) 後続の item-faceの
;; 値内に現れる単語 'item'をハイライトする
("\\<anchor\\>" (0 anchor-face)
 "\\<item\\>" nil nil (0 item-face)))
```

(*eval . form*)

ここで *form* はバッファ内でこの *font-lock-keywords* の値が最初に使用されるときに評価される式である。この値は上述のテーブルで説明したいずれかの形式をもつこと。

**警告:** 複数行にわたるテキストにたいするマッチさせるために、 *font-lock-keywords* の要素をデザインしてはならない。これは確実に機能するとは言えない。詳細は Section 24.6.9 [Multiline Font Lock], page 560 を参照のこと。

検索ベースのフォント表示が *case* を区別すべきかどうかを告げる *font-lock-keywords-case-fold-search* の値を指定するために *font-lock-defaults* 内で *case-fold* を使用できる。

*font-lock-keywords-case-fold-search* [Variable]

非 *nil* は *font-lock-keywords* のための正規表現マッチングが *case* を区別すべきではないことを意味する。

### 24.6.3 検索ベースのフォント化のカスタマイズ

メジャーモードにたいして検索ベースフォント表示ルールを追加するために `font-lock-add-keywords`、削除には `font-lock-remove-keywords`を使用することができます。特定の条件にマッチするキーワードにたいして選択的にフォント表示を無効にするよう、`font-lock-ignore`オプションをカスタマイズすることもできます。

`font-lock-add-keywords mode keywords &optional how` [Function]

この関数はカレントバッファー、またはメジャーモード `mode`にたいしてハイライトする `keywords`を追加する。引数 `keywords`は変数 `font-lock-keywords`と同じ形式のリストであること。

`mode`が、`c-mode`のようにメジャーモードのコマンド名であるようなシンボルなら、その `mode`内で Font Lock モードを有効にすることによって `keywords`が `font-lock-keywords`に追加される効果がある。非 `nil`値の `mode`による呼び出しは `~/emacs`ファイル内でのみ正しい。

`mode`が `nil`なら、この関数はカレントバッファーの `font-lock-keywords`に `keywords`を追加する。この方法での `font-lock-add-keywords`呼び出しは通常はモードフック関数内で使用される。

デフォルトでは `keywords`は `font-lock-keywords`の先頭に追加される。オプション引数 `how`が `set`なら、それらは `font-lock-keywords`の値の置換に使用される。`how`がそれ以外の非 `nil`値なら、これらは `font-lock-keywords`の最後に追加される。

追加のハイライトパターンの使用を可能にする、特別なサポートを提供するモードがいくつかある。それらの例については変数 `c-font-lock-extra-types`、`c++-font-lock-extra-types`、`java-font-lock-extra-types`を参照のこと。

警告: メジャーモードコマンドはモードフックを除き、いかなる状況においても直接間接を問わず `font-lock-add-keywords`を呼び出してはならない (これを行うといくつかのマイナーモードは不正な振る舞いを起こしかねない)。メジャーモードコマンドは `font-lock-keywords`をセットすることにより、検索ベースフォント表示のルールをセットアップすること。

`font-lock-remove-keywords mode keywords` [Function]

この関数はカレントバッファーやメジャーモード `mode`にたいして、`font-lock-keywords`から `keywords`を削除する。`font-lock-add-keywords`の場合と同様に `mode`はメジャーモードコマンド名か `nil`であること。この関数にも `font-lock-add-keywords`にたいするすべての制約と条件が適用される。引数 `keywords`は対応する `font-lock-add-keywords`が使用するキーワードと正確に一致しなければならない。

たとえば以下は C モードに 2 つのフォント表示パターンを追加するコードの例である。フォント表示の 1 つはたとえコメント内であろうとも単語 'FIXME' をフォント表示し、もう 1 つは 'and'、'or'、'not' をキーワードとしてフォント表示する。

```
(font-lock-add-keywords 'c-mode
 '(("\<\\<\\(FIXME\\):" 1 font-lock-warning-face prepend)
 ("\<\\<\\(and\\|or\\|not\\)\\>" . font-lock-keyword-face)))
```

この例は厳密に C モードだけに効果がある。C モード、およびその派生モードにたいして同じパターンを追加するには、かわりに以下を行う:

```
(add-hook 'c-mode-hook
 (lambda ()
 (font-lock-add-keywords nil
 '(("\<\\<\\(FIXME\\):" 1 font-lock-warning-face prepend)
 ("\<\\<\\(and\\|or\\|not\\)\\>" .
 font-lock-keyword-face))))))
```

`font-lock-ignore` [User Option]

このオプションは特定の Font Lock キーワードによってフォント表示を選択的に無効にするための条件を定義する。非 `nil` なら、値は以下のような形式の要素からなるリストであること:

(*symbol condition* ...)

ここで *symbol* はシンボル (通常はメジャーモードかマイナーモード)。*symbol* の後のリスト要素 *condition* は *symbol* がバインドされていて、なおかつ値が非 `nil` なら効力をもつ。あるモードのシンボルについて考えると、カレントのメジャーモードがそのモードの派生モードであること、あるいはバッファーでそのマイナーモードが有効であることを意味する。*condition* が効力をもつ間は要素 `font-lock-keywords` に因をなすすべてのフォント表示は、*condition* がマッチした場合には無効化される。

*condition* にはそれぞれ以下のいずれかを指定できる:

**シンボル** この条件はそのシンボルを参照する Font Lock キーワード要素すべてにマッチする。通常はフェイスだが、`font-lock-keywords` リストの要素によって参照される任意のシンボルを指定できる。シンボルにはワイルドカードを含めることができる。`*` はシンボルの名前に含まれる任意の文字列にマッチ、`?` は 1 文字にマッチ、そして [*char-set*] (*char-set* は 1 文字以上の文字列はその文字セットの 1 文字にマッチする)。

**文字列** この条件は *matcher* が文字列にマッチする regexp であるような Font Lock キーワード要素すべてにマッチする。言い換えると、これはその文字列をハイライトさせるような Font Lock ルールにマッチする条件である。したがってこの文字列に、ハイライトを無効にしたい特定のプログラムキーワードを指定できるかもしれない。

(*pred function*)

この条件は、その要素を引数として *function* を呼び出した際に非 `nil` がリターンされるような Font Lock キーワード要素すべてにマッチする。

(*not condition*)

これは *condition* が成り立たなければマッチする。

(*and condition* ...)

これはすべての *condition* がマッチすればマッチする。

(*or condition* ...)

これは少なくとも 1 つの *condition* がマッチすればマッチする。

(*except condition*)

この条件はトップレベルか `or` 節内だけで使用できる。同一レベルにおいて前にマッチした条件の効果を取消する。

セッティングの例として以下を考えてみましょう:

```
(setq font-lock-ignore
 '((prog-mode font-lock-*-face
 (except help-echo))
 (emacs-lisp-mode (except ";;;###autoload"))
 (whitespace-mode whitespace-empty-at-bob-regexp)
 (makefile-mode (except *))))
```

これは 1 行ごとに以下のことを行っています:

1. すべてのプログラミング用モードで、標準の font-lock フェイスのいずれかを適用するような font-lock キーワードによるフォント表示を無効にする構文的な Font Lock が受けもつ文字列やコメントは除外)。
2. ただしテキストプロパティ help-echo に追加を行うキーワードはすべて保持。
3. Emacs Lisp モードでは最初の条件で除外され得る autoload cookie のハイライトは保持。
4. whitespace-mode (マイナーモード) が有効なら、バッファ先頭の空行もハイライトさせない。
5. 最後に Makefile モードでは条件を何も適用しない。

#### 24.6.4 Font Lock のその他の変数

このセクションでは font-lock-defaults 内の *other-vars* を用いて、メジャーモードがセットできる追加の変数について説明します (Section 24.6.1 [Font Lock Basics], page 548 を参照)。

font-lock-mark-block-function [Variable]

この変数が非 nil なら、それはコマンド *M-x font-lock-fontify-block* で再フォント表示するテキスト範囲を選択するために引数なしで呼び出される関数であること。

この関数は結果を報告するために選択されたテキスト範囲にリージョンを配置すること。正しい結果を与えるのに十分、かつ再フォント表示が低速にならない程度のテキスト範囲がよい選択である。典型的な値はプログラミングのモードにたいしては mark-defun、テキストを扱うモードにたいしては mark-paragraph。

font-lock-extra-managed-props [Variable]

この変数は、(font-lock-face 以外の) Font Lock により管理される追加プロパティを指定する。これらの追加プロパティは通常は font-lock-face プロパティだけを管理する、font-lock-default-unfontify-region により使用される。他のプロパティも同様に Font Lock に管理させなければ、このリストに追加するのと同じように font-lock-keywords 内の *facespec* 内でもこれらを指定しなければならない。Section 24.6.2 [Search-based Fontification], page 549 を参照のこと。

font-lock-fontify-buffer-function [Variable]

そのバッファをフォント表示するために使用する関数。デフォルト値は font-lock-default-fontify-buffer。

font-lock-unfontify-buffer-function [Variable]

そのバッファを非フォント表示するために使用する関数。デフォルト値は font-lock-default-unfontify-buffer。

font-lock-fontify-region-function [Variable]

リージョンをフォント表示するための関数。この関数はリージョンの開始と終了の 2 つを引数に受け取り、オプションで 3 目の引数 *verbose* を受け取ること。verbose が非 nil なら、その関数はステータスメッセージをプリントすべきである。デフォルト値は font-lock-default-fontify-region。

font-lock-unfontify-region-function [Variable]

リージョンを非フォント表示するための関数。この関数はリージョンの開始と終了の 2 つを引数に受け取ること。デフォルト値は font-lock-default-unfontify-region。

font-lock-flush-function [Variable]

リージョンのフォント表示の期限切れの宣言に使用する関数。そのリージョンの開始と終了という 2 つの引数を受け取る。この変数のデフォルト値は font-lock-after-change-function。

`font-lock-ensure-function` [Variable]

カレントバッファのリージョンのフォント表示の保証に使用する関数。そのリージョンの開始と終了という 2 つの引数を受け取る。この変数のデフォルト値は、バッファがフォント表示されていないときに `font-lock-default-fontify-buffer` を呼び出す関数。効果はそのバッファのアクセス可能範囲全体がフォント表示されることの保証。

`jit-lock-register function &optional contextual` [Function]

この関数はカレントバッファの一部をフォント表示/非表示する必要がある任意のタイミングで、Font Lock モードが Lisp 関数 *function* を実行することを宣言する。これはデフォルトのフォント表示関数が呼び出される前に、フォント表示/非表示するリージョンを指定する 2 つの引数 *start* と *end* で *function* を呼び出す。*function* がフォント表示を行う場合には、フォント表示したリージョン領域を示すためにフォーム (`jit-lock-bounds beg . end`) のリストをリターンできる。後続する再表示サイクルおよび将来 *function* に渡されるバッファテキストの最適化に、Just-In-Time (いわゆる “JIT”) な font-lock がこの情報を使用するだろう。

オプション引数 *contextual* が非 nil なら、行が更新されたときに限らずそのバッファの構文的に関連する部分を常にフォント表示するよう Font Lock モードに強制する。この引数は通常は省略できる。

バッファで Font Lock がアクティブのときには、もし `font-lock-keywords-only` (Section 24.6.8 [Syntactic Font Lock], page 559 を参照) の値が nil なら、非 nil 値の *contextual* でこの関数を呼び出す。

`jit-lock-unregister function` [Function]

以前に `jit-lock-register` を使用してフォント表示関数として *function* を登録した場合は、その関数を未登録にする。

`jit-lock-debug-mode &optional arg` [Command]

これは JIT font-lock が実行するコードのデバッグを支援するためのマイナーモード。このモードが有効だと、(Lisp エラーが抑制される) 再表示サイクル中に JIT font-lock が実行する通常のコードのほとんどがタイマーによって実行される。したがってこのモードでは font-lock や JIT font-lock が実行するその他のコード内の問題を見つけて訂正するために、`debug-on-error` (Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照) や `Edebug` (Section 19.2 [Edebug], page 335 を参照) のようなデバッグ支援機能を使用することができる。

### 24.6.5 Font Lock のレベル

フォント表示にたいして 3 つの異なるレベルを提供するモードがいくつかあります。`font-lock-defaults` 内の *keywords* にたいしてシンボルのリストを使用することにより複数のレベルを定義できます。このリストのシンボルはそれぞれフォント表示の 1 レベルを指定します。これらのレベルの選択は、通常は `font-lock-maximum-decoration` をセットすることによりユーザーの責任で行われます (Section “Font Lock” in the *GNU Emacs Manual* を参照)。選択されたレベルのシンボルの値は `font-lock-keywords` の初期化に使用されます。

フォント表示レベルの定義方法に関する慣習を以下に挙げます:

- レベル 1: 関数宣言、(include や import のような) ファイルディレクティブ、文字列、コメントをハイライトする。これは、もっとも重要かつトップレベルのコンポーネントだけをフォント表示すれば高速になるという発想である。
- レベル 2: レベル 1 に加えて、すべての言語のキーワード (キーワードと同様に作用する型名を含む)、および名前付き定数値をハイライトする。これは、(構文的、または意味的な) すべてのキーワードは適切にフォント表示されるべきという発想である。

- レベル 3: レベル 2 に加えて、関数内で定義されるシンボル、変数宣言、およびすべてのビルトイン関数名にたいして、それがどこに出現しようとハイライトする。

### 24.6.6 事前計算されたフォント化

`list-buffers`や`occur`のようないくつかのメジャーモードは、バッファのテキストをプログラマ的に構築します。これらにたいして Font Lock モードをサポートするためには、そのバッファにテキストを挿入するタイミングでテキストのフェイスを指定するのがもっとも簡単な方法です。

これはスペシャルテキストプロパティ`font-lock-face` (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) により、テキスト内にフェイスを指定することによって行われます。Font Lock モードが有効になったとき、このプロパティは`face`と同じように表示を制御します。Font Lock モードが無効になると`font-lock-face`は表示に効果をもちません。

何らかのテキストにたいして`font-lock-face`を使用するモードや、通常の Font Lock 機構を使用するモードでも問題はありません。しかし通常の Font Lock 機構を使用しないモードでは、変数`font-lock-defaults`をセットするべきではありません。この場合には`face`プロパティはオーバーライドされないの、`face`プロパティの使用も機能します。しかし`font-lock-mode`の切り替えによりユーザーがフォント化を制御でき、かつモードの Font Lock 機構の使用の有無に関わらずコードが機能するので、一般的には`font-lock-face`の使用の方が優っています。

### 24.6.7 Font Lock のためのフェイス

Font Lock モードはハイライトに任意のフェイスを使用できますが、Emacs は特に FontLock がテキストのハイライトに使用するいくつかのフェイスを定義しています。これらの *Font Lock* フェイス (*Font Lock faces*) を以下にリストします。これらのフェイスは FontLock モードの外部における構文的なハイライトでメジャーモードが使用することもできます (Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照)。

以下の各シンボルはフェイス名であり、かつデフォルト値がシンボル自身であるような変数でもあります。つまり`font-lock-comment-face`のデフォルト値は`font-lock-comment-face`です。

リストはそのフェイスの典型的な使い方の説明とともに、重要度が高い順にソートされています。あるモードの構文的カテゴリーが以下の使い方の記述にうまく適合しない場合には、この並び順をガイドとして使用することによってフェイスを割り当てることができるでしょう。

`font-lock-warning-face`

特有な構文 (たとえば ‘`foo`’ のように Emacs Lisp シンボルにおけるエスケープされていない判りにくいクォート) や、Emacs Lisp の ‘`;;;###autoload`’、C の ‘`#error`’ のような他のテキストの意味を大きく変更する構文にたいして使用される。

`font-lock-function-name-face`

定義、または宣言される関数の名前にたいして使用される。

`font-lock-function-call-face`

呼び出される関数の名前にたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは`font-lock-function-name-face`を継承する。

`font-lock-variable-name-face`

定義、または宣言される変数の名前にたいして使用される。

`font-lock-variable-use-face`

参照される変数の名前にたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは`font-lock-variable-name-face`を継承する。



`font-lock-keyword-face`

C の `'for'` や `'if'` のように、構文的に特別な意味をもつキーワードにたいして使用される。

`font-lock-comment-face`

コメントにたいして使用される。

`font-lock-comment-delimiter-face`

C の `'/*'` と `'*/'` のようなコメント区切りにたいして使用される。ほとんどの端末ではこのフェイスは `font-lock-comment-face` を継承する。

`font-lock-type-face`

ユーザー定義データ型にたいして使用される。

`font-lock-constant-face`

C の `'NULL'` のような定数の名前にたいして使用される。

`font-lock-builtin-face`

ビルトイン関数の名前にたいして使用される。

`font-lock-preprocessor-face`

プロセッサコマンドにたいして使用される。デフォルトでは、`font-lock-builtin-face` を継承する。

`font-lock-string-face`

文字列定数にたいして使用される。

`font-lock-doc-face`

特別な形式のコメントや文字列内のプログラムコード内に埋め込まれたドキュメントにたいして使用される。デフォルトでは `font-lock-string-face` を継承する。

`font-lock-doc-markup-face`

`font-lock-doc-face` を使用するテキスト内の mark-up 要素にたいして使用される。これは通常は Haddock、Javadoc、Doxygen などの慣例にしたがってプログラムコード内に埋め込まれた、ドキュメント内のマークアップ構文にたいして使用される。このフェイスは、デフォルトでは `font-lock-constant-face` を継承する。

`font-lock-negation-char-face`

見逃しやすい否定文字にたいして使用される。

`font-lock-escape-face`

文字列内のエスケープシーケンスにたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは `font-lock-regexp-grouping-backslash` を継承する。

以下は Python でエスケープシーケンス `\n` が使用されている例:

```
print('Hello world!\n')
```

`font-lock-number-face`

数値にたいして。

`font-lock-operator-face`

演算子にたいして。

`font-lock-property-name-face`

構造体におけるフィールド定義のようなオブジェクトのプロパティにたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは `font-lock-variable-name-face` を継承する。

**font-lock-property-use-face**

構造体のフィールドの使用のように、オブジェクトのプロパティにたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは `font-lock-property-name-face` を継承する。

たとえば、

```
typedef struct
{
 int prop;
 // ^ property
} obj;

int main()
{
 obj o;
 o.prop = 3;
 // ^ property
}
```

**font-lock-punctuation-face**

カッコや区切り文字などの句読点文字。

**font-lock-bracket-face**

カッコ (`()`、`[]`、`{}`) にたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは `font-lock-punctuation-face` を継承する。

**font-lock-delimiter-face**

区切り文字 (`;`、`:`、`,`) にたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは `font-lock-punctuation-face` を継承する。

**font-lock-misc-punctuation-face**

カッコや区切り文字以外の句読点文字にたいして使用される。このフェイスはデフォルトでは `font-lock-builtin-face` を継承する。

## 24.6.8 構文的な Font Lock

構文的フォント表示 (syntactic fontification) は、構文的に関連性のあるテキストを探してハイライトするために構文テーブル (syntax table: Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照) を使用します。有効な場合には検索ベースのフォント表示に先立って実行されます。以下で説明する変数 `font-lock-syntactic-face-function` はどの構文的構造をハイライトするかを決定します。構文的フォント表示に影響を与える変数がいくつかあります。 `font-lock-defaults` のためにそれらをセットするべきです (Section 24.6.1 [Font Lock Basics], page 548 を参照)。

Font Lock モードが一連のテキストにたいして構文的フォント表示を処理するときは、常に `syntax-property-function` で指定される関数を最初に呼び出します。メジャーモードは特別なケースでは `syntax-table` テキストプロパティを適用してバッファの構文テーブルをオーバーライドするために、これを使用することができます。Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照してください。

**font-lock-keywords-only**

[Variable]

この変数の値が非 `nil` なら、Font Lock は構文的フォント表示を行わずに `font-lock-keywords` にもとづく検索ベースのフォント表示だけを行う。これは通常は `font-lock-defaults` 内の `keywords-only` 要素にもとづいて Font Lock モードによりセットされる。値が `nil` なら Font Lock は `jit-lock-register` (Section 24.6.4 [Other Font Lock Variables], page 555 を参照) を呼び出して、変更行以降のバッファテキストに変更による新たな構文コンテキストを反映するために、自動的な再フォント表示をセットアップする。

構文的なフォント表示だけを使用するにはこの変数に非 `nil`、そして `font-lock-keywords` に `nil` をセットする必要がある (Section 24.6.1 [Font Lock Basics], page 548 を参照)。

`font-lock-syntax-table` [Variable]

この変数はコメントと文字列のフォント表示に使用するための構文テーブルを保持する。これは通常は `font-lock-defaults` 内の `syntax-alist` 要素にもとづいて Font Lock モードによりセットされる。この値が `nil` なら、構文的フォント表示はバッファの構文テーブル (関数 `syntax-table` がリターンする構文テーブル。Section 36.3 [Syntax Table Functions], page 1001 を参照) を使用する。

`font-lock-syntactic-face-function` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それは与えられた構文的要素 (文字列かコメント) にどのフェイスを使用するかを決定する関数であること。

この関数は1つの引数で呼び出され、`parse-partial-sexp` がリターンするポイントの状態をパースしてフェイスをリターンすること。リターンされるデフォルト値はコメントにたいしては `font-lock-comment-face`、文字列にたいしては `font-lock-string-face` (Section 24.6.7 [Faces for Font Lock], page 557 を参照)。

この変数は通常は `font-lock-defaults` 内の “他” の要素を通じてセットされる:

```
(setq-local font-lock-defaults
 ` (,python-font-lock-keywords
 nil nil nil nil
 (font-lock-syntactic-face-function
 . python-font-lock-syntactic-face-function)))
```

### 24.6.9 複数行の Font Lock 構造

`font-lock-keywords` の要素は、通常は複数行にわたるマッチを行うべきではありません。それらの動作に信頼性はありません。なぜなら Font Lock は通常はバッファのごく一部をスキャンするので、そのスキャンが開始される行境界をまたがる複数行構造を見逃しかねないからです (スキャンは通常は行頭から開始される)。

ある要素にたいして複数行構造にたいするマッチを正しく機能させるために2つの観点があります。それは識別 (*identification*) の補正と、再ハイライト (*rehighlighting*) の補正です。1つ目は Font Lock がすべての複数行構造を探すことを意味します。2つ目は複数行構造が変更されたとき、たとえば以前は複数行構造の一部だったテキストが複数行構造から除外されたときに、関連するすべてのテキストを Font Lock に正しく再ハイライトさせることを意味します。これら2つの観点は密接に関連しており、一方を機能させることがもう一方を機能させるようなことが多々あります。しかし信頼性のある結果を得るためには、これら2つの観点双方にたいして明示的に注意しなければなりません。

複数行構造の識別を確実に補正するには3つの方法があります:

- スキャンされるテキストが複数行構造の途中で開始や終了することがないように識別を行ってスキャンを拡張する関数を `font-lock-extend-region-functions` に追加する。
- 同様に、スキャンされるテキストが複数行構造の途中で開始や終了することがないようにスキャンを拡張するために、`font-lock-fontify-region-function` フックを使用する。
- 複数行構造がバッファに挿入されたとき (または挿入後に Font Lock がハイライトを試みる前の任意のタイミングで)、何らかの方法によりそれを正しく認識して、Font Lock が複数行構造の途中で開始や終了しないように指示する `font-lock-multiline` でそれをマークする。

複数行構造の再ハイライトを行うにはいくつかの方法があります:

- その構造にたいして正しく `font-lock-multiline` を配置する。これによりその構造の一部が変更されると構造全体が再ハイライトされるだろう。あるケースにおいてはそれを参照する `font-lock-multiline` 変数をセットすることにより自動的にこれを行うことができる。
- `jit-lock-contextually` を確実にセットしてそれが行う処理に委ねる。これにより、実際の変更が続いて構造の一部だけが若干の遅延の後に再ハイライトされるだろう。これは複数行構造のさまざまな箇所のハイライトが後続行のテキストに依存しない場合のみ機能する。`jit-lock-contextually` はデフォルトでアクティブなので、これは魅力的な解決策になり得る。
- その構造上に正しく `jit-lock-defer-multiline` を配置する。これは `jit-lock-contextually` が使用された場合のみ機能し、再ハイライト前に同様の遅延を伴うが、`font-lock-multiline` のように後続行に依存する箇所のハイライトも処理する。
- 構造 (`construct`) の構文 (*syntax*) のパースが単一の chunk でパースされることに依存している場合には、問題となっている構造にテキストプロパティ `syntax-multiline` を追加できる。これのもっとも一般的な用途は、'FOO' に適用する構文プロパティ (syntax property) が後出するテキスト 'BAR' に依存する場合である。このテキストプロパティを 'FOO...BAR' 全体に配置することによって、'BAR' にたいする任意の変更が 'FOO' の構文プロパティに影響を与えて再計算されることが保証される。これが機能するためには、モードが `syntax-propertize-extend-region-functions` に `syntax-propertize-multiline` を追加する必要があることに注意。

### 24.6.9.1 複数行の Font Lock

複数行構造の Font Lock を確実に再ハイライトする方法の 1 つは、それらをテキストプロパティ `font-lock-multiline` に put する方法です。複数行構造の一部であるようなテキストには値が非 nil であるようなこのプロパティが存在するべきです。

Font Lock がテキスト範囲をハイライトしようとする際は、まずそれらが `font-lock-multiline` プロパティでマークされたテキストにならないように必要に応じて範囲の境界を拡張します。それからその範囲のすべての `font-lock-multiline` を削除してハイライトします。ハイライト指定 (大抵は `font-lock-keywords`) は、適宜このプロパティを毎回再インストールしなければなりません。

警告: ハイライトが低速になるので大きなテキスト範囲にたいして `font-lock-multiline` を使用してはならない。

`font-lock-multiline` [Variable]

`font-lock-multiline` 変数が t にセットされていると Font Lock は自動的に複数行構造にたいして `font-lock-multiline` プロパティの追加を試みる。しかしこれにより Font Lock が幾分遅くなるので普遍的解決策ではない。これは何らかの複数行構造を見逃したり、必要なものより多く、または少なくプロパティをセットするかもしれない。

`matcher` が関数であるような要素は、たとえ少量のサブパート (subpart) だけがハイライトされるような場合でも、`submatch 0` (訳注: 正規表現の後方参照において `submatch 0` はマッチした文字列全体を指す) が関連する複数行構造全体を確実に網羅するようにすべきである。単に手動で `font-lock-multiline` を追加するのが容易な場合も多々ある。

`font-lock-multiline` プロパティは正しい再フォント表示を確実に行うことを意図しています。これは新たな複数行構造を自動的に認識しません。それらを認識するためには Font Lock が一度に十分な大きさの chunk を処理することを要求します。これは多くの場合にアクシデントにより発生し得るかもしれないので、複数行構造が不可解に機能するような印象を与えるかもしれません。変数 `font-lock-multiline` を非 nil にセットした場合には、発見されたこれらの構造にたいするハイラ

イトは変数をセットした後は正しく更新されるので、さらにこの印象が強くなるでしょう。しかしこれは信頼性をもって機能しません。

信頼性を保ち複数行構造を見つけるためには、Font Lock が調べる前にテキストの `font-lock-multiline` プロパティを手動で配置するか、`font-lock-fontify-region-function` を使用しなければなりません。

### 24.6.9.2 バッファ変更後のリージョンのフォント化

バッファが変更されたとき Font Lock が再フォント表示するリージョンは、デフォルトではその変更に関連する最小の行全体からなるシーケンスです。これはほとんどの場合は良好に機能しますが、うまく機能しないとき (たとえば変更がそれより前の行のテキストの構文的な意味を変更してしまうとき) もあります。

以下の変数をセットすることにより、再フォント表示するリージョンを拡張 (または縮小さえ) することができます:

`font-lock-extend-after-change-region-function` [Variable]

このバッファローカル変数は `nil`、または Font Lock モードにたいしてスキャンしてフォント表示すべきリージョンを決定するために呼び出される関数である。

この関数には標準的な `beg` と `end`、および `after-change-functions` の `old-len` (Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照) という 3 つのパラメーターが渡される。この関数はフォント表示するリージョンのバッファ位置の開始と終了 (この順) からなるコンセル、または `nil` (標準的な方法でリージョンを選択することを意味する) のいずれかをリターンすること。この関数はポイント位置、`match-data`、カレントのナローイングを保つ必要がある。これがリターンするリージョンは、行の途中で開始や終了するかもしれない。

この関数はバッファを変更するたびに呼び出されるので有意に高速であること。

### 24.6.10 パーサーベースの Font Lock

シンプルな構文的 Font Lock や `regexp` ベースの Font Lock に加えて、Emacs はパーサーを用いた完全な構文的 Font Lock も提供します。Emacs では現在のところは、この目的のために `tree-sitter` ライブラリーを使用しています (Chapter 37 [Parsing Program Source], page 1013 を参照)。

パーサーベースの Font Lock それ以外の Font Lock のメカニズムは互いに排他ではありません。もしパーサーベースの Font Lock が有効なら、最初に構文的 Font Lock 置き換わり実行されて、その後 `regexp` ベースの Font Lock が実行されます。

パーサーベースの Font Lock が `regexp` ベースの Font Lock と同じカスタマイズ変数を共有しないとしても、カスタマイズでは類似したスキームを使用します。tree-sitter において `font-lock-keywords` のカウンターパートとなるのが `treesit-font-lock-settings` です。

tree-sitter のフォント表示は一般的には以下のように機能します:

- Lisp プログラム (通常はメジャーモードの一部) がパターン (*pattern*) から構成される *query* を提供する。ここでパターンはそれぞれキャプチャ名 (*capture name*) に関連付けられている。
- tree-sitter ライブラリーがこれらのパターンにマッチするパースツリー (parse tree: 解析木) からノードを探して、そのノードに対応するキャプチャ名でタグ付けして、それらを Lisp プログラムにリターンする。
- Lisp プログラムはリターンされたノードを用いて、それぞれのノードに対応するバッファのテキスト部分にたいして、ノードにタグ付けされたキャプチャ名から正しいフォント表示を決定して適切にハイライトする。たとえば `font-lock-keyword` とタグ付けされたノードなら、`font-lock-keyword` フェイスによってハイライトされることになるだろう。

クエリー、パターン、キャプチャ名  $n$  に関する詳細については Section 37.5 [Pattern Matching], page 1026 を参照してください。

tree-sitter のフォント表示をセットアップするためには、まずメジャーモードが `treесit-font-lock-rules` の出力を `treесit-font-lock-settings` にセットしてから `treесit-major-mode-setup` を呼び出す必要があります。

`treесit-font-lock-rules` &rest *query-specs* [Function]

これは `treесit-font-lock-settings` のセットに使用される関数である。この関数はクエリーのコンパイルやその他の後処理を受けもち、`treесit-font-lock-settings` が受け入れる値を出力する。以下は例:

```
(treесit-font-lock-rules
 :language 'javascript
 :feature 'constant
 :override t
 '((true) @font-lock-constant-face
 (false) @font-lock-constant-face)
 :language 'html
 :feature 'script
 "(script_element) @font-lock-builtin-face")
```

この関数は一連の *query-spec* (*query-spec* とは 1 つ以上の *keyword/value* が前置された *query* のこと) を受け取る。*query* とはそれぞれ文字列、S 式、あるいはコンパイル済みフォームのいずれかによる tree-sitter クエリーのこと。

*query* それぞれの前にはクエリーにメタ情報を付加する *keyword/value* ペアが前置される。キーワード `:language` は *query* の言語を宣言、キーワード `:feature` は *query* の *feature* 名をセットする。ユーザーは `treесit-font-lock-level` と `treесit-font-lock-feature-list` によって、どの *feature* を有効にするかを制御できる (後述)。いずれのキーワードも必須。その他のキーワードはオプションである:

| キーワード                  | 値                    | 意味                                  |
|------------------------|----------------------|-------------------------------------|
| <code>:override</code> | <code>nil</code>     | そのリージョンにすでにフェイスがセットされていれば新たなフェイスを破棄 |
|                        | <code>t</code>       | 常に新たなフェイスを適用する                      |
|                        | <code>append</code>  | 既存フェイスの後に新たなフェイスを追加                 |
|                        | <code>prepend</code> | 既存フェイスの前に新たなフェイスを追加                 |
|                        | <code>keep</code>    | 既存フェイスなしでリージョンをフィルする                |

Lisp プログラムは *query* 内のパターンをキャプチャ名 (@で始まる名前) でマークする。そして tree-sitter は同じキャプチャ名でタグ付けされたノードをリターンする。フォント表示という目的のために、*query* のキャプチャ名は `font-lock-keyword-face` のようなフェイス名であること。キャプチャされたノードはそのフェイスによってフォント表示されることになる。

キャプチャ名は関数でもよい。この場合には *node and override*、*start*、*end* という 4 つの引数で呼び出される関数であること。ここで *node* はそのノード自身、*override* はそのノードにキャプチャされたルール `:override` プロパティ、*start* と *end* はこの関数がフォント表示すべきリージョンを制限する (この関数が *override* を尊重したければ `treесit-fontify-with-override` を使用できる)。

機能拡張を可能にするために、その関数は 5 つ以上の引数が与えられた場合にはそれらをオプションの引数として受け入れる必要がある。

キャプチャ名がフェイスと関数のどちらにも当てはまる場合にはフェイスが優先される。フェイスにも関数にも当てはまらないキャプチャ名は無視される。

`treedit-font-lock-feature-list` [Variable]

これは feature シンボル (feature symbol: 機能シンボル) のリストのリスト。このリストの要素はそれぞれ装飾レベルを表すためのリストである。どのレベルをアクティブにするかを制御するのが `treedit-font-lock-level`。

リストの要素はそれぞれ (`feature ...`) という形式のリスト。ここで `feature` はそれぞれ `treedit-font-lock-rules` 内で定義されるクエリーで対応する `:feature` の値。このリストから feature シンボルを削除することによって、`font-lock` の間に対応するクエリーが無効なる。

多くのプログラミング言語にとって一般的な feature 名には `definition`、`type`、`assignment`、`builtin`、`constant`、`keyword`、`string-interpolation`、`comment`、`doc`、`string`、`operator`、`preprocessor`、`escape-sequence`、`key` が含まれる。メジャーモードはこれらの一般的な feature を自由に分割あるいは拡張ができる。

これらの feature のうちいくつかは説明が必要だろう。`definition` は何であれ定義されつつあるものをハイライトする (関数定義の関数名、構造体定義構造体名、変数定義の変数など)。`assignment` は何であれ割り当てされつつあるものをハイライトする (割り当て命令の変数やフィールドなど)。`key` はキー/値ペアのキーをハイライトする (JSON オブジェクトのキーや Python の dictionary など)。`doc` は doc 文字列や doc コメントをハイライトする。

この変数の値はたとえば以下になるかもしれない:

```
((comment string doc) ; level 1
 (function-name keyword type builtin constant) ; level 2
 (variable-name string-interpolation key)) ; level 3
```

メジャーモードは `treedit-major-mode-setup` の呼び出し前にこの変数をセットすること。この変数が効力をもつためには、Lisp プログラムが (適宜 `treedit-font-lock-settings` をリセットする) `treedit-font-lock-recompute-features`、または (`treedit-font-lock-recompute-features` を呼び出す) `treedit-major-mode-setup` を呼び出す必要がある。

`treedit-font-lock-settings` [Variable]

tree-sitter ベースの font lock 用のセッティングのリスト。セッティングそれぞれの正確なフォーマットは内部的なフォーマットとみなされる。この変数のセットには、常に `treedit-font-lock-rules` を使うこと。

複数言語用のメジャーモードは `treedit-range-functions` で `range` 関数 (range function: 範囲関数) を提供する必要がある。Emacs はリージョンのフォント表示を行う前に `range` を適宜セットします (Section 37.6 [Multiple Languages], page 1031 を参照)。

## 24.7 コードの自動インデント

プログラミング言語のメジャーモードにとって、自動的なインデントの提供は重要な機能です。これには2つのパートがあります。1つ目は正しい行のインデントが何か、そして2つ目はいつ行を再インデントするかの判断です。デフォルトでは `electric-indent-chars` に含まれる文字 (デフォルトでは改行のみ) をタイプしたとき、Emacs は常に行を再インデントします。メジャーモードはその言語の構文に合わせて `electric-indent-chars` に文字を追加できます。

正しいインデントの決定は `indent-line-function`により Emacs 内で制御されます (Section 33.17.2 [Mode-Specific Indent], page 890 を参照)。いくつかのモードでは右へのインデントは信頼性がないことが知られています。これは通常は複数のインデントが有効であり、それぞれが異なる意味をもつのでインデント自体が重要だからです。そのような場合には、そのモードは行が常にユーザーの意に反して行が毎回再インデントされないことを保証するために `electric-indent-inhibit`をセットするべきです。

よいインデント関数の記述は難しく、その広範な領域において未だ黒魔術の域を脱していません。メジャーモード作者の多くは、単純なケース (たとえば前のテキスト行のインデントとの比較) にたいして機能する、単純な関数の記述からスタートすることでしょう。実際には行ベースではないほとんどのプログラミング言語にたいして、これは貧弱なスケールになりがちです。そのような関数にたいして、より多様な状況进行处理するような改良を行うと関数はより一層複雑になり、最終的な結果は誰にも触れようとする気を起こさせない、巨大で複雑な保守不可能のインデント関数になる傾向があります。

よいインデント関数は、通常はその言語の構文に応じて実際にテキストをパースする必要があるでしょう。幸運なことにこのテキストパースはコンパイラーが要するほど詳細である必要はないでしょうが、その一方でインデントコードに埋め込まれたパーサーは構文的に不正なコードにたいして、コンパイラーより幾分寛容な振る舞いを求められるでしょう。

保守可能なよいインデント関数は、通常は2つのカテゴリーに落ち着きます。どちらも何らかの安全な開始ポイントから、関心のある位置まで前方か後方へパースを行います。この2つの方法は、いずれも一方が他方に明快に優る選択ではありません。後方へのパースはプログラミング言語が前方にパースされるようデザインされているため、前方へのパースに比べて難しいことが多々ありますが、インデントという目的においては安全な開始ポイントを推測する必要がないという利点があり、一般的にある行のインデントの判断のために分析を要するのは最小限のテキストだけという特性に恵まれているので、前の無関係なコード片内にある何らかの構文エラーの影響をインデントが受けにくくなる傾向があります。一方で前方へのパースは通常はより簡単であり、一度のパースでリージョン全体を効果的に再インデントすることが可能になるという利点があります。

インデント関数をスクラッチから記述するよりも、既存のインデント関数の使用と再利用、または一般的なインデントエンジンに委ねるほうが優る場合がしばしばあります。しかしそのようなエンジンは悲しむべきほど少数しかありません。(C、C++、Java、Awk、およびその類のモードで使用される)CC モードのインデントコードは年月を経てより一般化されてきているので、あなたの言語にこれらの言語と何らかの類似点があるなら、このエンジンの使用を試みるかもしれません。もう一方の SMIE は Lisp の `sexp` 精神によるアプローチを採用して、それを非 Lisp 言語に適応します。他にもたとえば `tree-sitter` ライブラリーのような本格的なパーサーに頼る方法もあります。

### 24.7.1 SMIE: 無邪気なインデントエンジン

SMIE は一般的な操作とインデントを提供するエンジンです。これは演算子順位文法 (operator precedence grammar) を使用する非常にシンプルなパーサーにもとづいたエンジンであり、メジャーモードが Lisp の S 式ベースの操作を非 Lisp 言語に拡張するのを助けるとともにシンプルに使用できるにも関わらず、信頼できる自動インデントを提供します。

演算子順位文法はコンパイラー内で使用されるより一般的なパーサーと比較すると非常に原始的なパーステクノロジーです。このパーサーには次のような特徴があります。このパーサーのパース能力は非常に限定的で構文エラーを大抵は検出できません。しかしアルゴリズム的に前方パースと同様に後方パースを効果的に行うことが可能です。実際にそれは SMIE が後方パースにもとづくインデントを使用でき、`forward-sexp`と `backward-sexp`の両方の機能を提供できるとともに、特別な努力を要さずに構文的に不正なコードにたいして自然に機能するであろうことを意味します。欠点はほとんどのプログラミング言語は、少なくとも何らかの特別なトリック (Section 24.7.1.5 [SMIE Tricks],



page 569 を参照) で再分類しなければ SMIE を使用して正しくパースできないことをも意味することです。

### 24.7.1.1 SMIE のセットアップと機能

SMIE は構造的な操作とコードの構造的構造にもとづくその他さまざまな機能、特に自動インデントにたいするワンストップシヨップ (一カ所で必要な全ての買い物ができる店やそのような場所) であることを意図しています。メインのエントリーポイントは `smie-setup` で、これは通常はメジャーモードセットアップの間に呼び出される関数です。

`smie-setup grammar rules-function &rest keywords` [Function]

SMIE の操作とインデントをセットアップする。 `grammar` は `smie-prec2->grammar` により生成される文法テーブル (grammar table)、 `rules-function` は `smie-rules-function` で使用されるインデントルールのセット、 `keywords` は追加の引数であり以下のキーワードを含むことができる:

- `:forward-token fun`: 使用する前方 lexer (lexer=lexical analyzer: 字句解析プログラム) を指定する。
- `:backward-token fun`: 使用する後方 lexer を指定する。

この関数を呼び出せば `forward-sexp`、 `backward-sexp`、 `transpose-sexps` のようなコマンドが、すでに構文テーブルにより処理されている単なるカッコのペア以外の、構造的な要素を正しく扱うことができるようになります。たとえば与えられた文法が十分に明快ならば、 `transpose-sexps` はその言語の優先順位のルールを考慮して+演算子の 2 つの引数を正しく入れ替えることができます。

`smie-setup` の呼び出しは `begin...end` のような要素に適用するために `blink-matching-paren` を拡張して TAB によるインデントを期待通り機能させるとともに、メジャーモードのキーマップ内でバインドできるいくつかのコマンドの提供を満足します。

`smie-close-block` [Command]

このコマンドは、もっとも最近オープンされた (まだクローズされていない) ブロックをクローズする。

`smie-down-list &optional arg` [Command]

このコマンドは `down-list` と似ているが、 `begin...end` のようなカッコ以外のネストされたトークンにも注意を払う。

### 24.7.1.2 演算子順位文法

SMIE の演算子順位文法は、各トークンにたいしてシンプルに左優先 (left-precedence) と右優先 (right-precedence) という順位ペアを与えます。トークン T1 の右優先がトークン T2 の左優先より小さければ  $T1 < T2$  であると言うことにしましょう。これを解読するには `<` をカッコの一種だとみなすのがよい方法です。... T1 something T2 ... を見つけたら、これは ... T1 something) T2 ... ではなく ... T1 (something T2 ... とパースされるべきです。... T1 something) T2 ... と解釈するのは  $T1 > T2$  を見つけた場合でしょう。  $T1 = T2$  を見つけた場合、それはトークン T2 とその後のトークン T1 が同じ構文にあり、通常は "begin" = "end" を得ます。このような優先順位のペアは 2 項演算子 (infix operator)、カッコのようなネストされたトークン、およびその他多くのケースにたいして左結合 (left-associativity) や右結合 (right-associativity) を表現するのに十分です。

`smie-prec2->grammar table` [Function]

この関数は `prec2` 文法 `table` を引数に受け取り、 `smie-setup` で使用するのに適した alist をリターンする。 `prec2` 文法 `table` は、それ自体が以下の関数のいずれかによりビルドされることを意図している。

`smie-merge-prec2s &rest tables` [Function]

この関数は複数の *prec2* 文法 *tables* を、新たな *prec2* テーブルにマージする。

`smie-prec->prec2 prec` [Function]

この関数は順位テーブル *prec* から *prec2* テーブルをビルドする。*prec* は優先順 (たとえば "+" は "\*" より前にくる) にソートされたリストであり、要素は (*assoc op ...*) の形式であること。ここで *op* は演算子として振る舞うトークン、*assoc* はそれらの結合法則であり *left*、*right*、*assoc*、*nonassoc* のいずれかである。与えられた要素内のすべての演算子は同じ優先レベルと結合法則を共有する。

`smie-bnf->prec2 bnf &rest resolvers` [Function]

この関数により BNF 記法を使用した文法を指定することができる。これはその文法の *bnf* 表記と、同様に競合解決ルール *resolvers* を受け取って *prec2* テーブルをリターンする。

*bnf* は (*nonterm rhs1 rhs2 ...*) という形式の非終端定義、各 *rhs* は終端記号 (トークンとも呼ばれる)、または非終端記号の (空でない) リストである。

すべての文法が許容される訳ではない:

- *rhs* に空のリストは指定できない (いずれにせよ SMIE は空文字列にマッチさせるためにすべての非終端記号を許容するので空リストが必要になることは決してない)。
- *rhs* の後に連続する 2 つの非終端記号は指定できない。非終端記号の各ペアは終端記号 (かトークン) で区切られる必要がある。これは演算子順位文法の基本的な制約である。

さらに競合が発生し得る:

- リターンされる *prec2* テーブルはトークンのペア間の制約を保持し、与えられた任意のペアは  $T1 < T2$ 、 $T1 = T2$ 、 $T1 > T2$  のいずれかのうち 1 つの制約をだけ与えることができる。
- トークンは opener (開カッコに似た何か)、closer (閉カッコのようなもの)、またはこれら 2 つのいずれでもない *neither* (2 項演算子や "else" のような inner トークン) である。

順位競合は *resolvers* を通じて解決され得る。これは *prec* テーブル (*smie-prec->prec2* を参照) のリストである。それぞれの順位競合にたいして、これらの *prec* テーブルが特定の制約を指定している場合は、かわりにこの制約により競合が解決され、それ以外は競合する制約のうち任意の 1 つが報告されて他は無視される。

### 24.7.1.3 言語の文法の定義

ある言語にたいして SMIE 文法を定義する通常の方法は、順位テーブルを保持する新たなグローバル変数を定義して BNF ルールのセットを与える方法です。たとえば小規模な Pascal 風言語の文法定義は以下になるでしょう:

```
(require 'smie)
(defvar sample-smie-grammar
 (smie-prec2->grammar
 (smie-bnf->prec2
```

```
'((id
 (inst ("begin" insts "end")
 ("if" exp "then" inst "else" inst)
 (id "!=" exp)
 (exp))
 (insts (insts ";" insts) (inst))
 (exp (exp "+" exp)
 (exp "*" exp)
 ("(" exps ")")))
 (exps (exps "," exps) (exp)))
'((assoc ";"))
'((assoc ","))
'((assoc "+") (assoc "*"))))
```

注意すべき点がいくつかあります:

- 上記の文法は関数呼び出しの構文に明示的に言及していない。SMIE は識別子、対応がとれたカッコ (balanced parentheses)、または `begin ... end` ブロックのような `sexp` の任意のシーケンスがどこに、どのように出現しても自動的にそれを許容するだろう。
- 文法カテゴリー `id` は右側に何ももたない。これは `id` が空文字列だけにマッチ可能なことを意味しない。なぜなら上述のように任意の `sexp` シーケンスはどこに、どのような方法でも出現するからである。
- BNF 文法では非終端記号が連続して出現し得ないので、終端記号として作用するトークンを正しく扱うのが困難なため、上述の文法では SMIE が容易に扱える ";" をセパレーター (*separator*) ステートメントのかわりとして扱っている。
- シーケンス内で使用される、(上記の ", " や "; " のような) セパレーターは、BNF ルールでは (`foo (foo "separator" foo) ...`) のように定義するのが最善である。これは順位の競合を生成するが、明示的に (`assoc "separator"`) を与えることにより解決される、
- SMIE は構文テーブル (syntax table) 内でカッコ構文 (paren syntax) をもつようにマークされた任意の文字をペアにするだろうから、(`"(" exps ")"`) ルールにカッコをペアにする必要はなかった。(exps の定義と併せて) これはかわりに ", " がカッコの外に出現すべきではないことを明確にするためのルール。
- 競合解決のための *precs* テーブルは単一のテーブルより複数のテーブルをもつほうが、可能な場合は文法の BNF 部分が関連する順位を指定できるので優れている。
- `left` や `right` を選択することが優るといふ明白な理由がなければ、通常は `assoc` を使用して演算子を結合演算子 (associative) とマークするほうが優れている。この理由により上述の "+" と "\*" は、たとえその言語がそれらを形式上は左結合 (left associative) と定義していても `assoc` として定義されている。

#### 24.7.1.4 トークンの定義

SMIE には事前定義された字句解析プログラムが付属しており、それは次の方法で構文テーブルを使用します: 文字の任意のシーケンスはトークンとみなせる単語構文 (word syntax) かシンボル構文 (symbol syntax) をもち、区切り文字構文 (punctuation syntax) をもつ任意の文字シーケンスもトークンとみなされます。このデフォルトの `lexer` は開始ポイントとして適している場合が多々ありますが、任意の与えられた言語にたいして実際に正しいことは稀です。たとえばこれは "2, +3" が 3 つのトークン "2", ", +", "3" から構成されていると判断するでしょう。

あなたの言語の lexer ルールを SMIE にたいして説明するためには、次のトークンを fetch する関数と前のトークンを fetch する関数という 2 つの関数が必要になります。これらの関数は通常は最初に空白文字とコメントをスキップして、その後に次のテキスト chunk(塊) を調べてそれが特別なトークンか確認します。これは通常は単にバッファから抽出された文字列ですが、あなたが望む他の何かでも構いません。たとえば:

```
(defvar sample-keywords-regexp
 (regexp-opt '("+ " * " , " ; " > " >=" "< " <=" " := " ="))))
(defun sample-smie-forward-token ()
 (forward-comment (point-max))
 (cond
 ((looking-at sample-keywords-regexp)
 (goto-char (match-end 0))
 (match-string-no-properties 0))
 (t (buffer-substring-no-properties
 (point)
 (progn (skip-syntax-forward "w_")
 (point))))))
(defun sample-smie-backward-token ()
 (forward-comment (- (point)))
 (cond
 ((looking-back sample-keywords-regexp (- (point) 2) t)
 (goto-char (match-beginning 0))
 (match-string-no-properties 0))
 (t (buffer-substring-no-properties
 (point)
 (progn (skip-syntax-backward "w_")
 (point))))))
```

これらの lexer がカッコの前にあるとき空文字列をリターンする方法に注目してください。これは SMIE が構文テーブル内で定義されているカッコにたいして自動的に配慮するからです。より厳密には lexer が nil、または空文字列をリターンしたら、SMIE は構文テーブルにしたがって対応するテキストを sexp として処理します。

#### 24.7.1.5 非力なパーサーと歩む

SMIE が使用するパーステクニックは、異なるコンテキストでトークンが異なる振る舞いをするを許容しません。ほとんどのプログラミング言語にたいして、これは順位の競合により BNF 文法を変換するとき明らかになります。

その文法を若干異なるように表現することにより、これらの競合を回避できる場合があります。たとえば Modula-2 にたいしては以下のような BNF 文法をもつことが自然に思えるかもしれません:

```
...
(inst ("IF" exp "THEN" insts "ELSE" insts "END")
 ("CASE" exp "OF" cases "END")
 ...)
(cases (cases "|" cases)
 (caselabel ":" insts)
 ("ELSE" insts))
...
```

しかしこれは"ELSE"にたいする競合を生み出すでしょう。その一方で IF ルールは、(他の多くのものの中でも特に)"ELSE" = "END"を暗示します。しかしその一方で"ELSE"は cases内に出現しますが、casesは"END"の左に出現するので、わたしたちは"ELSE" > "END"も得ることになります。これは以下を使用して解決できます:

```
...
(inst ("IF" exp "THEN" insts "ELSE" insts "END")
 ("CASE" exp "OF" cases "END")
 ("CASE" exp "OF" cases "ELSE" insts "END")
 ...)
(cases (cases "|" cases) (caselabel ":" insts))
...
```

または

```
...
(inst ("IF" exp "THEN" else "END")
 ("CASE" exp "OF" cases "END")
 ...)
(else (insts "ELSE" insts))
(cases (cases "|" cases) (caselabel ":" insts) (else))
...
```

文法書き換えによる競合の解決には欠点があります。なぜなら SMIE はその文法がコードの論理的構造を反映すると仮定するからです。そのため BNF と意図する抽象的構文木の関係を密接に保つことが望まれます。

注意深く考慮した結果、これらの競合が深刻ではなく、smie-bnf->prec2の *resolvers* 引数を通じて解決する決心をする場合もあるでしょう。これは通常はその文法が単に不明瞭だからです。その文法により記述されるプログラムセットは競合の影響を受けませんが、それらのプログラムにたいする唯一の方法はパースだけです。'((assoc "|"))のようなりゾルバ (resolver: 解決するもの) を追加したいと望むような場合、通常それはセパレーターと 2 項結合演算子にたいするケースです。これが発生し得る他のケースは'((assoc "else" "then"))を使用するような場合における、古典的なぶら下がり *else* 問題 (*dangling else problem*) です。これは実際に競合があり解決不能なものの、実際のところ問題が発生しそうでないケースにたいしても発生し得ます。

最後に多くのケースではすべての文法再構築努力にも関わらず、いくつかの競合が残るでしょう。しかし失望しないでください。パーサーをより賢くすることはできませんが、あなたの望むように *lexer* をスマートにすることは可能です。その方法は競合が発生したら競合を引き起こしたトークンを調べて、それらのうちの 1 つを 2 つ以上の異なるトークンに分割する方法です。たとえばトークン "begin" にたいする互換性のない 2 つの使用を文法が区別する必要があり、見つかった "begin" の種類によって *lexer* に異なるトークン (たとえば "begin-fun" と "begin-plain") をリターンさせる場合です。これは *lexer* にたいして異なるケースを区別する処理を強制し、そのために *lexer* は特別な手がかりを見つけるために周囲のテキストを調べる必要があるでしょう。

#### 24.7.1.6 インデントルールの指定

提供された文法にもとづき、他に特別なことを行わなくても SMIE は自動的なインデントを提供できるでしょう。しかし恐らく実際にはこのデフォルトのインデントスタイルでは十分ではありません。多くの異なる状況においてこれを微調整したいと思うかもしれません。

SMIE のインデントは、インデントルールは可能な限りローカルであるべきという考えにもとづきます。バーチャルインデント (*virtual indentation*) という考えによってこの目的を達成していま

す。これは特定のプログラムポイント (program point) は行頭にバーチャルインデントがあれば、それをもつだろう、という発想です。もちろんそのプログラムポイントが正に行頭にあれば、そのプログラムポイントのバーチャルインデントはプログラムポイントのカレントのインデントです。しかしそうでなければ SMIE がそのポイントのバーチャルインデントを計算するためにインデントアルゴリズムを使用します。ところで実際にはあるプログラムポイントのバーチャルインデントは、その前に改行を挿入した場合にプログラムポイントがもつであろうインデントと等しい必要はありません。これが機能する方法を確認するためには、C における{の後の SMIE のインデントルールは{がインデントする行自体にあるか、あるいは前の行の終端にあるかを配慮しないことが挙げられます。かわりにこれらの異なるケースは{の前のインデントを決定するインデントルール内で処理されます。

他の重要な考え方として *parent* の概念があります。あるトークン *parent* は周囲にある直近の構文構造の代表トークン (head token) です。たとえば `else` の *parent* はそれが属する `if` であり、`if` の *parent* は周囲を取り囲む構造の先導トークン (lead token) です。コマンド `backward-sexp` は、あるトークンからトークンの *parent* にジャンプしますが注意する点がいくつかあります。他のトークンではそのトークンの後のポイントから開始する必要があるのにたいして、*opener* (`if` のようなある構造を開始するトークン) ではそのトークンの前のポイントから開始する必要があります。 `backward-sexp` は *parent* トークンがそのトークンの *opener* なら *parent* トークンの前のポイントで停止し、それ以外では *parent* トークンの後のポイントで停止します。

SMIE のインデントルールは、2つの引数 *method* と *arg* を受け取る関数により指定されます。ここで *arg* の値と期待されるリターン値は *method* に依存します。

*method* には以下のいずれかを指定できます:

- `:after`: この場合、*arg* はトークンであり関数は *arg* の後に使用するインデントにたいする *offset* をリターンすること。
- `:before`: この場合、*arg* はトークンであり関数は *arg* 自体に使用するインデントの *offset* をリターンすること。
- `:elem`: この場合、関数は関数の引数に使用するインデントのオフセット (*arg* がシンボル *arg* の場合)、または基本的なインデントステップ (*arg* がシンボル `basic` の場合) のいずれかをリターンすること。
- `:list-intro`: この場合、*arg* はトークンであり関数はそのトークンの後が単一の式ではなく、(任意のトークンにより区切られない) 式のリストが続くなら非 `nil` をリターンすること。

*arg* がトークンのとき関数はそのトークンの直前のポイントで呼び出されます。リターン値 `nil` は常にデフォルトの振る舞いへのフォールバックを意味するので、関数は期待した引数でないときは `nil` をリターンするべきです。

*offset* には以下のいずれかを指定できます:

- `nil`: デフォルトのインデントルールを使用する。
- `(column . column)`: 列 *column* にインデントする。
- *number*: 基本トークン (base token: `:after` にたいするカレントトークンであり、かつ `:before` にたいして *parent* であるようなトークン) にたいして相対的な *number* によるオフセット。

#### 24.7.1.7 インデントルールにたいするヘルパー関数

SMIE はインデントを決定する関数内で使用するために特別にデザインされたさまざまな関数を提供します (これらの関数のうちのいくつかは異なるコンテキスト内で使用された場合に中断する)。これらの関数はすべてプレフィックス `smie-rule-` で始まります。

`smie-rule-bolp`

[Function]

カレントトークンが行の先頭にあれば非 `nil` をリターンする。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <code>smie-rule-hanging-p</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | [Function] |
| カレントトークンが <i>hanging</i> (ぶら下がり) なら非 <code>nil</code> をリターンする。トークンがその行の最後のトークンであり、他のトークンが先行する場合、そのトークンは <i>hanging</i> である。行に単独のトークンは <i>hanging</i> ではない。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |            |
| <code>smie-rule-next-p</code> <code>&amp;rest tokens</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | [Function] |
| 次のトークンが <i>tokens</i> 内にあれば非 <code>nil</code> をリターンする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            |
| <code>smie-rule-prev-p</code> <code>&amp;rest tokens</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | [Function] |
| 前のトークンが <i>tokens</i> 内にあれば非 <code>nil</code> をリターンする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            |
| <code>smie-rule-parent-p</code> <code>&amp;rest parents</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | [Function] |
| カレントトークンの <i>parent</i> が <i>parents</i> 内にあれば非 <code>nil</code> をリターンする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |            |
| <code>smie-rule-sibling-p</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | [Function] |
| カレントトークンの <i>parent</i> が実際は <i>sibling</i> (兄弟) なら非 <code>nil</code> をリターンする。たとえば <code>"</code> の <i>parent</i> が直前の <code>"</code> のような場合が該当。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |            |
| <code>smie-rule-parent</code> <code>&amp;optional offset</code>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | [Function] |
| カレントトークンを <i>parent</i> とアライン ( <i>align</i> : 桁揃え) するための適切なオフセットをリターンする。 <i>offset</i> が非 <code>nil</code> なら、それは追加オフセットとして適用される整数であること。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |            |
| <code>smie-rule-separator</code> <i>method</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | [Function] |
| セパレーター ( <i>separator</i> ) としてカレントトークンをインデントする。<br>ここでのセパレーターとは周囲を取り囲む何らかの構文構造内でさまざまな要素を区切ることを唯一の目的とするトークンであり、それ自体は何も意味をもたないトークン (通常は抽象構文木内でノードとして存在しないこと) を意味する。<br>このようなトークンは結合構文をもち、その構文的 <i>parent</i> と密に結び付けられることが期待される。典型的な例としては引数リスト内の <code>"</code> 、 <code>"</code> (カッコで括られた内部)、または命令文シーケンス内の <code>"</code> 、 <code>"</code> ( <code>{...}</code> や <code>begin...end</code> で括られたブロックの内部) が挙げられる。<br><i>method</i> は <code>smie-rules-function</code> に渡されるメソッド名であること。 |            |

### 24.7.1.8 インデントルールの例

以下はインデント関数の例です:

```
(defun sample-smie-rules (kind token)
 (pcase (cons kind token)
 `(:elem . basic) sample-indent-basic)
 `(_, _ . ",") (smie-rule-separator kind))
 `(:after . ":=") sample-indent-basic)
 `(:before . ,(or `("begin" `("(" `"{"))
 (if (smie-rule-hanging-p) (smie-rule-parent))))
 `(:before . "if")
 (and (not (smie-rule-bolp)) (smie-rule-prev-p "else")
 (smie-rule-parent))))))
```

注意すべき点はいくつかあります:

- 最初の `case` は使用する基本的なインデントの増分を示す。 `sample-indent-basic` が `nil` なら、SMIE はグローバルセッティング `smie-indent-basic` を使用する。メジャーモードがかわりに `smie-indent-basic` をバッファローカルにセットするかもしれないが推奨しない。

- トークン", "にたいするルールによってカンマセパレーターが行頭にある場合に SMIE をより賢明に振る舞わせようとしている。これはセパレーターのインデントを解除 (outdent)、カンマの後のコードにアラインされるよう試みる。たとえば:

```
x = longfunctionname (
 arg1
 , arg2
);
```

- そうしなければ SMIE が ":"="を 2 項演算子として扱い、左の引数に併せて右の引数をアラインするであろうから、 ":"="の後のインデントのルールが存在する。
- "begin"の前のインデントのルールはバーチャルインデントの使用例である。このルールは "begin"が hanging のときだけ使用され、これは "begin"が行頭にないときのみ発生し得る。そのためこれは "begin"自体のインデントには使用されないが、この "begin"に関連する何かをインデントするときだけ使用される。このルールは具体的には以下のフォームを:

```
if x > 0 then begin
 dosomething(x);
end
```

以下に変更する

```
if x > 0 then begin
 dosomething(x);
end
```

- "if"の前のインデントのルールは "begin"のインデントルールと似ているが、ここでの目的は "else if"を 1 単位として扱うことにあり、それにより各テストより右にインデントされずに一連のテストにアラインされる。この関数は smie-rule-bolp をテストして "if"が別の行にないときだけこれを行う。

"else"がその属する "if"にたいして常にアラインされて、かつそれが常に行頭であることが判っていれば、より効果的なルールを使用できる:

```
((equal token "if")
 (and (not (smie-rule-bolp))
 (smie-rule-prev-p "else")
 (save-excursion
 (sample-smie-backward-token)
 (cons 'column (current-column))))))
```

この式の利点はこれがシーケンスの最初の "if"まで戻ってすべてをやり直すのではなく、前の "else"のインデントを再利用することである。

### 24.7.1.9 インデントのカスタマイズ

SMIE により提供されるインデントを使用するモードを使っている場合には、好みに合わせてインデントをカスタマイズできます。これはモードごと (オプション smie-config を使用)、またはファイルごと (ファイルローカル変数指定内で関数 smie-config-local を使用) に行うことができます。

smie-config [User Option]

このオプションによりモードごとにインデントをカスタマイズできる。これは (mode . rules) という形式の要素をもつ alist。rules の正確な形式については変数のドキュメントを参照のこと。しかしコマンド smie-config-guess を使用したほうが、より簡単に見つけられるかもしれない。



- `smie-config-guess` [Command]  
このコマンドは好みのスタイルのインデントを生成する適切セッティングの解決を試みる。あなたのスタイルでインデントされたファイルを `visit` しているときに単にこのコマンドを呼び出せばよい。
- `smie-config-save` [Command]  
`smie-config-guess`を使用した後にこのコマンドを呼び出すと将来のセッション用にセッティングを保存する。
- `smie-config-show-indent` *&optional move* [Command]  
このコマンドはカレント行のインデントに使用されているルールを表示する。
- `smie-config-set-indent` [Command]  
このコマンドはカレント行のインデントに合わせてローカルルールを追加する。
- `smie-config-local rules` [Function]  
この関数はカレントバッファにたいするインデントルールとして *rules* を追加する。これらのルールは `smie-config` オプションにより定義された任意のモード固有ルールに追加される。特定のファイルにたいしてカスタムインデントルールを指定するには、`eval: (smie-config-local ' (rules))` の形式のエントリーをそのファイルのローカル変数に追加する。

### 24.7.2 パーサーベースのインデント

`tree-sitter` ライブラリー (Chapter 37 [Parsing Program Source], page 1013 を参照) とともに Emacs をビルドした場合には、Emacs によるプログラムソースのパーズと構文ツリー (*syntax tree*) の生成が可能になります。プログラムソースのインデントコマンドにたいするガイド役としてこの構文ツリーを使用することができます。柔軟性を最大限発揮できるように構文ツリーに問い合わせを行うインデント用のカスタマイズ関数を記述して、それぞれの言語に応じたインデントを行うことも可能ですが、これには多くの作業が伴います。より使いやすいのは、この後に説明するシンプルなインデント用エンジンでしょう。そうすればメジャーモードに要求されるのはいくつかのインデントルールの記述だけとなり、残りはこのエンジンが面倒を見てくれます。

パーサーベースのインデントエンジンを有効にするには `treesit-simple-indent-rules` をセットして `treesit-major-mode-setup` を呼び出すか、`indent-line-function` の値を `treesit-indent` にセットしてください (どちらを選んで同じ)。

- `treesit-indent-function` [Variable]  
この変数は `treesit-indent` によって呼び出される実際の関数が格納される。デフォルトの値は `treesit-simple-indent`。将来より複雑なエンジンが追加されるかもしれない。

#### インデントルールの記述

- `treesit-simple-indent-rules` [Variable]  
このローカル変数にはすべての言語用のインデントルールが格納される。値は (`language . rules`) というフォームの `alist`。ここで *language* は言語シンボル、*rules* は (`matcher anchor offset`) という形式の要素をもつリスト。
- 最初に Emacs はカレント行の先頭にある最小の `tree-sitter` ノードを *matcher* に渡して、非 `nil` がリターンされればそのルールが適用できる。その後 Emacs はそのノードを *anchor* に渡して、バッファの位置がリターンされる。Emacs がその位置の列番号を取得して *offset* を追加すると、その結果がカレント行のインデント列となる。

*matcher*と*anchor*は関数。これらにたいして Emacs は便利なデフォルトを提供している。*matcher*および*anchor*はそれぞれ*node*、*parent*、*bol*という3つの引数を受け取る関数。引数*bol*はインデントが要求されるバッファー位置(行頭の後の最初の非空白文字の位置)、引数*node*はその位置から開始されるもっとも大きい(かつルートではない)ノード、*parent*は*node*の親ノードである。ただしその位置にあるのが空白だったり、あるいは複数行文字列の内部の場合には、その位置から開始可能なノードは存在しないので、*node*はnilとなる。このような場合には、その位置を跨ぐもっとも小さいノードが*parent*となる。

ルールが適用可能なら *matcher*は非 nil、*anchor*はバッファー位置をリターンすること。

*offset*は整数、値が整数であるような変数、あるいは整数をリターンする関数を指定できる。関数の場合には *matcher* や *anchor* と同様に *node*、*parent*、*bol*が渡される。

### treedit-simple-indent-presets [Variable]

これは *treedit-simple-indent-rules* の *matcher* と *anchor* にたいするデフォルトのリスト。これらはそれぞれ *node*、*parent*、*bol* という3つの引数を受け取る関数である。利用できるデフォルト関数は以下のとおり:

**no-node** この *matcher* は *node*、*parent*、*bol* という3つの引数で呼び出される。*node* が nil (*bol* で始まるノードが存在せず、*bol* が空行や複数行の内部に *bol* がある場合などが該当) の場合には、マッチを表す非 nil をリターンする。

**parent-is** この *matcher* は *type* という1つの引数で呼び出される関数をリターンする。この関数は *node*、*parent*、*bol* という3つの引数とともに呼び出されて、*parent* のタイプが *regexp* の *type* とマッチすれば非 nil (マッチしたことを意味する) をリターンする。

**node-is** この *matcher* は *type* という1つの引数を受け取る関数。この関数は *node*、*parent*、*bol* という3つの引数とともに呼び出されて、*node* のタイプが *regexp* の *type* とマッチすれば非 nil をリターンする。

**field-is** この *matcher* は *name* という1つの引数を受け取る関数。この関数は *node*、*parent*、*bol* という3つの引数とともに呼び出されて、*parent* の *node* のフィールド名が *regexp* の *name* とマッチすれば非 nil をリターンする。

**query** この *matcher* は *query* という1つの引数を受け取る関数。この関数は *node*、*parent*、*bol* という3つの引数とともに呼び出されて、*query* で *parent* に問い合わせた場合に *node* をキャプチャすれば非 nil をリターンする (Section 37.5 [Pattern Matching], page 1026 を参照)。

**match** この *matcher* は *node-type*、*parent-type*、*node-field*、*node-index-min*、*node-index-max* という5つの引数とともに呼び出される関数。ここでリターンされた関数は *node*、*parent*、*bol* という3つの引数で呼び出される関数をリターンする。ここでリターンされた関数は *node* のタイプが *regexp* の *node-type*、*parent* のタイプが *regexp* の *parent-type*、*parent* の *node* のフィールド名が *regexp* の *node-field*、*node* のインデックスが兄弟ノード *node-index-min* と *node-index-max* の間にあれば非 nil をリターンする。この *matcher* は引数の値が nil であれば、その引数はチェックしない。たとえば親ノードとして *argument\_list* をもつ最初の子ノードにマッチさせるには、以下のようにすればよい

```
(match nil "argument_list" nil nil 0 0)
```

更に *node-type* は特別な値 `nil` でもよく、これは *node* の値が `nil` のときにマッチする。

**n-p-gp** “node-parent-grandparent(ノード-親-祖父母)” の略。この matcher は *node-type*、*parent-type*、*grandparent-type* という 3 つの引数を受け取る関数。これは *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数で呼び出されて (1) *node-type* が *node* のタイプとマッチ、(2) *parent-type* が *parent* のタイプとマッチ (3) *grandparent-type* が *parent* の親のタイプという 3 つのマッチがすべて成り立てば非 `nil` をリターンする関数をリターンする。この関数は *node-type*、*parent-type*、*grandparent-type* のいずれかが `nil` ならチェックを行わない。

**comment-end**

この matcher は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数で呼び出されて、コメント終了トークン *n* 前にポイントがあれば非 `nil` をリターンする関数。コメント終了トークンは `comment-end-skip` の regexp によって定義される。

**catch-all**

この matcher は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数で呼び出される関数。この関数はマッチを示すために常に非 `nil` をリターンする。

**first-sibling**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*parent* の最初の子ノードの開始をリターンする関数。

**nth-sibling**

この anchor は *n*、オプションとして *named* という 2 つの引数を受け取る関数。*node*、*parent*、*bol* という 3 つ *n* 引数で呼び出されて、*parent* の *n* 番目の開始をリターンする関数をリターンする。*named* が非 `nil` なら、名前付きの子だけを考慮する ([tree-sitter named node], page 1015 を参照)。

**parent**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*parent* の開始をリターンする関数。

**grand-parent**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*parent* の親の開始をリターンする関数。

**great-grand-parent**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*parent* の親の親の開始をリターンする関数。

**parent-bol**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*parent* の開始位置にある行の最初の非スペース文字をリターンする関数。

**standalone-parent**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数で呼び出される関数。この関数は独自の行で始まるような *node* の最初の祖先 (親、祖父母、etc) を探して、そのノードの開始をリターンする。“独自の行で始まる” とはそのノードが開始する行において、ノードの前に空白文字しか存在しないことを意味する。

**prev-sibling**

この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*node* の前の兄弟ノードの開始をリターンする関数。

- `no-indent`  
この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、*node* の開始をリターンする関数。
- `prev-line`  
この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、前の行の最初の必要空白文字をリターンする関数。
- `column-0`  
この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、列 0 にあるカレント行先端をリターンする。
- `comment-start`  
この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数とともに呼び出されて、コメント開始トークンの後の位置をリターンする。コメント開始トークンは正規表現 `comment-start-skip` によって定義される。この関数は *parent* がコメントノードであるとみなす。
- `prev-adaptive-prefix`  
この anchor は *node*、*parent*、*bol* という 3 つの引数で呼び出される関数。前にある空ではない行の先頭にあるテキストにたいして、`adaptive-fill-regexp` とのマッチを試みる。マッチが存在すればマッチの終端、存在しなければ `nil` をリターンする。ただしカレント行がプレフィックス (例: ‘-’) で始まる場合には、前の行のプレフィックスと位置が揃うように、前の行のプレフィックスの開始をリターンする。この anchor はブロックコメントにたいして、`indent-relative-*` のような挙動のインデントを行う際に役に立つ。

### インデント用のユーティリティ

以下にパーサーベースのインデントルールを記述する助けとなるユーティリティ関数をいくつか挙げます。

`treesit-check-indent mode` [Command]  
このコマンドはメジャーモード *mode* にたいするカレントバッファのインデントをチェックする。この関数は *mode* に応じてカレントバッファをインデントして、その結果をカレントのインデントと比較、その後差分を表示するバッファをポップアップする。(インデント対象の) 正しいインデントはグリーン、カレントのインデントは赤のカラーで示される。

インデントのルールを記述する際には、`treesit-inspect-mode` を使用するのも助けとなるでしょう (Section 37.1 [Language Grammar], page 1013 を参照)。

## 24.8 Desktop Save モード

*Desktop Save* モードとは、あるセッションから別のセッションへ Emacs 状態を保存する機能です。*Desktop Save* モードの使用に関するユーザーレベルのコマンドについては、GNU Emacs マニュアルに記載されています (Section “Saving Emacs Sessions” in *the GNU Emacs Manual* を参照)。バッファでファイルを `visit` しているモードでは、この機能を使うために何も行う必要はありません。

ファイルを `visit` していないバッファについて状態を保存するには、そのメジャーモードがバッファローカル変数 `desktop-save-buffer` を非 `nil` 値にバインドしなければなりません。

`desktop-save-buffer` [Variable]  
このバッファローカル変数が非 `nil` なら、デスクトップ保存時にそのバッファ状態が `desktop` ファイルに保存される。値が関数なら、その関数はデスクトップ保存時に引数 `desktop-dirname`

で呼び出されて、関数が呼び出されたバッファの状態とともに関数の値が `desktop` ファイルに保存される。補助的な情報の一部としてファイル名がリターンされたとき、それらは以下を呼び出してフォーマットされること

```
(desktop-file-name file-name desktop-dirname)
```

ファイルを `visit` していないバッファがリストアされるようにするには、メジャーモードがその処理を行う関数を定義しなければならず、その関数は連想リスト `desktop-buffer-mode-handlers` にリストされなければならない。

`desktop-buffer-mode-handlers` [Variable]

以下を要素にもつ `alist`

```
(major-mode . restore-buffer-function)
```

関数 `restore-buffer-function` は以下の引数リストで呼び出される

```
(buffer-file-name buffer-name desktop-buffer-misc)
```

この関数はリストアされたバッファをリターンすること。ここで `desktop-buffer-misc` は、オプションで `desktop-save-buffer` にバインドされる関数がリターンする値。

## 25 ドキュメント

GNU Emacs には便利なビルトインのヘルプ機能があり、それらのほとんどは関数や変数のドキュメント文字列に付属するドキュメント文字列の情報が由来のものです。このチャプターでは Lisp プログラムからドキュメント文字列にアクセスする方法について説明します。

ドキュメント文字列のコンテンツはある種の慣習にしたがう必要があります。特に最初の行はその関数や変数を簡単に説明する 1 つか 2 つの完全なセンテンスであるべきです。よいドキュメント文字列を記述する方法については Section D.6 [Documentation Tips], page 1304 を参照してください。

Emacs 向けのドキュメント文字列は Emacs マニュアルと同じものではないことに注意してください。マニュアルは Texinfo 言語で記述された独自のソースファイルをもちます。それにたいしドキュメント文字列はそれが適用される関数と変数の定義内で指定されたものです。ドキュメント文字列を収集してもそれはマニュアルとしては不十分です。なぜならよいマニュアルはそのやり方でまとめられたものではなく、議論にたいするトピックという観点でまとめられたものだからです。

ドキュメント文字列を表示するコマンドについては、Section “Help” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

### 25.1 ドキュメントの基礎

ドキュメント文字列はテキストをダブルクォート文字で囲んだ文字列にたいする Lisp 構文を使用して記述されます。実はこれは実際の Lisp 文字列です。関数または変数の定義内の適切な箇所に文字列があると、それは関数や変数のドキュメントの役割を果たします。

関数定義 (lambda や defun フォーム) の中では、ドキュメント文字列は引数リストの後に指定され、通常は関数オブジェクト内に直接格納されます。Section 13.2.4 [Function Documentation], page 229 を参照してください。関数名の `function-documentation` プロパティに関数ドキュメントを put することもできます (Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 を参照)。

変数定義 (defvar フォーム) の中では、ドキュメント文字列は初期値の後に指定されます。Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照してください。この文字列はその変数の `variable-documentation` プロパティに格納されます。

Emacs がメモリー内にドキュメント文字列を保持しないときがあります。それには、これには 2 つの状況があります。1 つ目はメモリーを節約するためにプリミティブ関数 (Section 13.1 [What Is a Function], page 224 を参照) およびビルトイン変数のドキュメントは、`doc-directory` で指定されたディレクトリー内の `DOC` という名前のファイルに保持されます (Section 25.2 [Accessing Documentation], page 580 を参照)。2 つ目は関数や変数がバイトコンパイルされたファイルからロードされたときで、Emacs はそれらのドキュメント文字列のロードを無効にします (Section 17.3 [Docs and Compilation], page 310 を参照)。どちらの場合も、ある関数にたいしてユーザーが `C-h f` (`describe-function`) を呼び出したとき等の必要なときだけ Emacs はファイルのドキュメント文字列を照会します。

ドキュメント文字列にはユーザーがドキュメントを閲覧するときのみルックアップされるキーバインディングを参照する、特別なキー置換シーケンス (*key substitution sequences*) を含めることができます。これにより、たとえユーザーがデフォルトのキーバインディングを変更していてもヘルプコマンドが正しいキーを表示できるようになります。

オートロードされたコマンド (Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照) のドキュメント文字列ではこれらのキー置換シーケンスは特別な効果をもち、そのコマンドにたいする `C-h f` によってオートロードをトリガーします (これは `*Help*` バッファー内のハイパーリンクを正しくセットアップするために必要となる)。

## 25.2 ドキュメント文字列へのアクセス

`documentation-property` *symbol property* **&optional** *verbatim* [Function]

この関数はプロパティ *property* 配下の *symbol* のプロパティリスト内に記録されたドキュメント文字列をリターンする。これはほとんどの場合 *property* を `variable-documentation` にして、変数のドキュメント文字列の照会に使用される。しかしカスタマイゼーショングループのような他の種類のドキュメント照会にも使用できる (が関数のドキュメントには以下の `documentation` 関数を使用する)。

そのプロパティの値が DOC ファイルやバイトコンパイル済みファイルに格納されたドキュメント文字列を参照する場合、この関数はその文字列を照会してそれをリターンする。

プロパティの値が `nil` や文字列以外でファイル内のテキストも参照しなければ、文字列を取得する Lisp 式として評価される。

最終的にこの関数はキーバインディングを置換するために、文字列を `substitute-command-keys` に引き渡す (Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照)。 *verbatim* が非 `nil` ならこのステップはスキップされる。

```
(documentation-property 'command-line-processed
 'variable-documentation)
 ⇒ "Non-nil once command line has been processed"
(symbol-plist 'command-line-processed)
 ⇒ (variable-documentation 188902)
(documentation-property 'emacs 'group-documentation)
 ⇒ "Customization of the One True Editor."
```

`documentation` *function* **&optional** *verbatim* [Function]

この関数は *function* のドキュメント文字列をリターンする。この関数はマクロ、名前付きキーボードマクロ、およびスペシャルフォームも通常の関数と同様に処理する。

*function* がシンボルならそのシンボルの `function-documentation` プロパティを最初に調べる。それが非 `nil` 値をもつなら、その値 (プロパティの値が文字列以外ならそれを評価した値) がドキュメントとなる。

*function* がシンボル以外、あるいは `function-documentation` プロパティをもたなければ、`documentation` は必要ならファイルを読み込んで実際の関数定義のドキュメント文字列を抽出する。

最後に *verbatim* が `nil` なら、この関数は `substitute-command-keys` を呼び出す。結果はリターンするための文字列。

`documentation` 関数は *function* が関数定義をもたなければ `void-function` エラーをシグナルする。しかし関数定義がドキュメントをもたない場合は問題ない。その場合は `documentation` は `nil` をリターンする。

`function-documentation` *function* [Function]

`documentation` が関数オブジェクトから生の `doc` 文字列を抽出するために用いるジェネリック関数。対応するメソッドを追加することによって、特定の関数タイプの `doc` 文字列を取得する方法を指定できる。

`face-documentation` *face* [Function]

この関数は *face* のドキュメント文字列をフェイスとしてリターンする。

以下は documentation と documentation-property を使用した例で、いくつかのシンボルのドキュメント文字列を \*Help\* バッファ内に表示します。

```
(defun describe-symbols (pattern)
 "Describe the Emacs Lisp symbols matching PATTERN.
All symbols that have PATTERN in their name are described
in the *Help* buffer."
 (interactive "sDescribe symbols matching: ")
 (let ((describe-func
 (lambda (s)
 ;; シンボルの説明をプリントする
 (if (fboundp s) ; これは関数
 (princ
 (format "%s\t%s\n%s\n\n" s
 (if (commandp s)
 (let ((keys (where-is-internal s)))
 (if keys
 (concat
 "Keys: "
 (mapconcat 'key-description
 keys " "))
 "Keys: none")))
 "Function"))
 (or (documentation s)
 "not documented")))))
 sym-list)

 ;; パターンにマッチするシンボルのリストを構築
 (mapatoms (lambda (sym)
 (if (string-match pattern (symbol-name sym))
 (setq sym-list (cons sym sym-list))))))

 ;; データを表示
 (help-setup-xref (list 'describe-symbols pattern)
 (called-interactively-p 'interactive))
 (with-help-window (help-buffer)
 (mapcar describe-func (sort sym-list 'string<)))))
```

describe-symbols関数は apropos のように機能しますが、より多くの情報を提供します。

```
(describe-symbols "goal")

----- Buffer: *Help* -----
goal-column Option
Semipermanent goal column for vertical motion, as set by ...

minibuffer-temporary-goal-position Variable
not documented

set-goal-column Keys: C-x C-n
Set the current horizontal position as a goal for C-n and C-p.
```



Those commands will move to this position in the line moved to rather than trying to keep the same horizontal position. With a non-nil argument ARG, clears out the goal column so that C-n and C-p resume vertical motion. The goal column is stored in the variable ' goal-column '.

```
msgid ""
"(defun describe-symbols (pattern)\n"
" \"Describe the Emacs Lisp symbols matching PATTERN.\n"
"All symbols that have PATTERN in their name are described\n"
"in the `*Help*' buffer.\n"
" (interactive \"sDescribe symbols matching: \")\n"
" (let ((describe-func\n"
" (function\n"
" (lambda (s)\n"
```

temporary-goal-column Variable  
Current goal column for vertical motion.  
It is the column where point was at the start of the current run of vertical motion commands.

When moving by visual lines via the function ' line-move-visual ', it is a cons cell (COL . HSCROLL), where COL is the x-position, in pixels, divided by the default column width, and HSCROLL is the number of columns by which window is scrolled from left margin.

When the ' track-eol ' feature is doing its job, the value is ' most-positive-fixnum ' .  
----- Buffer: \*Help\* -----

### Snarf-documentation *filename* [Function]

この関数は Emacs ビルド時の実行可能な Emacs ダンプ直前に使用される。これはファイル *filename* 内に格納されたドキュメント文字列の位置を探して、メモリー上の関数定義および変数のプロパティリスト内にそれらの位置を記録する。Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照のこと。

Emacs は emacs/etc ディレクトリーからファイル *filename* を読み込む。その後ダンプされた Emacs 実行時に、ディレクトリー doc-directory 内の同じファイルを照会する。 *filename* は通常は "DOC"。

### doc-directory [Variable]

この変数はビルトインの関数と変数のドキュメント文字列を含んだファイル "DOC" があるべきディレクトリーの名前を保持する。

これはほとんどの場合は data-directory と同一。実際にインストールした Emacs ではなく Emacs をビルドしたディレクトリーから Emacs を実行したときは異なるかもしれない。[Definition of data-directory], page 588 を参照のこと。

## 25.3 ドキュメント内でのキーバインディングの置き換え

ドキュメント文字列がキーシーケンスを参照する際、それらはカレントである実際のキーバインディングを使用すべきです。これらは以下で説明する特別なキーシーケンスを使用して行うことができます。通常の方法によるドキュメント文字列へのアクセスは、これらの特別なキーシーケンスをカレントキーバインディングに置き換えます。これは substitute-command-keys を呼び出すことにより行われます。あなた自身がこの関数を呼び出すこともできます。

以下はそれら特別なシーケンスと、その意味についてのリストです:

- `\[command]`  
これは `command` を呼び出すキーシーケンス、または `command` がキーバインディングをもたなければ `'M-x command'`。
- `\{mapvar}`  
これは変数 `mapvar` の値であるようなキーマップの要約 (summary) を意味する。この要約は `describe-bindings` を用いて作成される。
- `\<mapvar>`  
これ自体は何のテキストも意味せず副作用のためだけに使用される。これはこのドキュメント文字列内にある、後続のすべての `'\[command]'` にたいするキーマップとして `mapvar` の値を指定する。
- `\`KEYSEQ'`  
これはキーシーケンス `KEYSEQ` を表し、コマンド置き換えと同じフェイスが使用される。これはキーシーケンスがたとえば `read-key-sequences` によって直接読み取られた場合のように、対応するコマンドがない場合のみ使用すること。キーシーケンスは `key-valid-p` に照らして有効なキーシーケンスでなければならない。これは `'\[M-x foo]'` のようなコマンド名にたいして、キーボードシーケンスのようにフォント表示したいものの、`'\[foo]'` が行うようなキーシーケンスへの変換を抑止したい場合にも使用できる。
- ```  
グレイブアクセント (grave accent) は左クオートを意味する。これは `text-quoting-style` の値に応じて左シングルクォーテーションマーク、アポストロフィ、グレイブアクセントのいずれかを生成する。Section 25.4 [Text Quoting Style], page 584 を参照のこと。
- `'`  
アポストロフィ (apostrophe) は右クオートを意味する。これは `text-quoting-style` の値に応じて右シングルクォーテーションマーク、アポストロフィのいずれかを生成する。Section 25.4 [Text Quoting Style], page 584 を参照のこと。
- `\=`  
これは後続の文字をクオートして無効にする。したがって `'\[=` は `'\``、`'\[=[` は `'\[\'`、`'\[=]` は `'\=]` を出力する。
- `\+`  
これは直後のシンボルを `*Help*` バッファでリンクとしてマークするべきではないことを示す。

注意してください: Emacs Lisp 内の文字列として記述する際は `'\`` を 2 つ記述しなければなりません。

`substitute-command-keys` *string* **&optional** *no-face include-menus* [Function]  
この関数は上述の特別なシーケンスを *string* からスキャンして、それらが意味するもので置き換えてその結果を文字列としてリターンする。これによりそのユーザー自身がカスタマイズした実際のキーシーケンスを参照するドキュメントが表示できる。そのキーバインディングにはデフォルトでは特別なフェイス `help-key-binding` が与えられるが、オプション引数 *no-face* が非 `nil` なら、この関数は生成した文字列にこのフェイスを追加しない。

`substitute-quotes` *string* [Function]  
この関数は `substitute-command-keys` と同じように機能するが、クオート文字だけを置き換える。

あるコマンドが複数のバインディングをもつ場合、通常この関数は最初に見つかったバインディングを使用する。以下のようにしてコマンドのシンボルプロパティ:advertised-bindingに割り当てることにより、特定のキーバインディングを指定できる:

```
(put 'undo :advertised-binding [?\C-/])
```

:advertised-bindingプロパティはメニューアイテム (Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照) に表示されるバインディングにも影響する。コマンドが実際にもたないキーバインディングを指定するとこのプロパティは無視される。

以下は特別なキーシーケンスの例:

```
(substitute-command-keys
 "To abort recursive edit, type `\[abort-recursive-edit]'."
 ⇒ "To abort recursive edit, type ' C-]' '.")
```

```
(substitute-command-keys
 "The keys that are defined for the minibuffer here are:
 \{\minibuffer-local-must-match-map}")
 ⇒ "The keys that are defined for the minibuffer here are:
```

```
? minibuffer-completion-help
SPC minibuffer-complete-word
TAB minibuffer-complete
C-j minibuffer-complete-and-exit
RET minibuffer-complete-and-exit
C-g abort-recursive-edit
"
```

The keymap description will normally exclude menu items, but if *include-menus* is non-nil, include them.

```
(substitute-command-keys
 "To abort a recursive edit from the minibuffer, type \
 \<minibuffer-local-must-match-map>\[abort-recursive-edit]'."
 ⇒ "To abort a recursive edit from the minibuffer, type ' C-g '.")
```

ドキュメント文字列内のテキストにたいしては他にも特別な慣習があります。それらはたとえばこのマニュアルの関数、変数、およびセクションで参照できます。詳細は Section D.6 [Documentation Tips], page 1304 を参照してください。

## 25.4 テキストのクオートスタイル

ドキュメント文字列や診断メッセージの中では、グレイブアクセント (grave accent) とアポストロフィ (apostrophe) は通常は特別に扱われてマッチするシングルクォーテーションマーク (“curved quotes”とも呼ばれる) に変換されます。たとえばドキュメント文字列"Alias for ‘foo’."と関数呼び出し (message "Alias for `foo'.") はどちらも"Alias for 'foo'."に変換されます。あまり一般的ではありませんが、Emacs がグレイブアクセントとアポストロフィをそのまま表示したり、アポストロフィだけ ("Alias for 'foo'.") を表示する場合もあります。ドキュメント文字列やメッセージフォーマットは、これらのスタイルすべてで良好に表示されるように記述する必要があります。たとえば通常の英語スタイル"Alias for 'foo'."で表示できるのならば、ドキュメント文字列"Alias for 'foo'."はあなたが望むスタイルではないでしょう。

テキストのクオートスタイルとは無関係に変換なしでグレイブアクセントやアポストロフィの表示を要するときがあるかもしれません。ドキュメント文字列ではエスケープでこれを行うことができます。たとえばドキュメント文字列"\='(a ,(sin 0)) ==> (a 0.0)"では、グレイブアクセントは Lisp コードの表現を意図しているので、グレイブアクセントエスケープしてクオートスタイルと

は無関係にそれ自身を表示します。messageやerrorの呼び出しでは、フォーマット"%s"とformat呼び出しを引数として変換を回避できます。たとえば(message "%s" (format "`(a ,(sin %S))" ==> (a %S)" x (sin x)))はテキストのクォートスタイルに関わらず、グレイブアクセントで始まるメッセージを表示します。

text-quoting-style [User Option]

このユーザーオプションの値はヘルプやメッセージの文言中のシングルクォートにたいして、Emacsが使用するべきスタイルを指定するシンボル。このオプションの値がcurveなら'like this'のようなcurved single quotesスタイル。値がstraightなら'like this'のような素のアポストロフィスタイル。値がgraveならクォートは変換せずに、'like this'のようなEmacsバージョン25以前の標準スタイルであるグレイブアクセントとアポストロフィのスタイル。デフォルト値のnilはcurved single quotesが表示可能なようならcurve、それ以外ならgraveのように機能する。

このオプションはcurved quotesに問題があるプラットフォームで有用。個人の好みに応じてこれを自由にカスタマイズできる。

text-quoting-style [Function]

変数text-quoting-styleの値を直接読み取るべきではない。カレント端末においてこの変数にnilがセットされている際の正しいクォートスタイルを動的に算出するために、この同名の関数を使用すること。

## 25.5 ヘルプメッセージの文字記述

以下の関数はイベント、キーシーケンス、文字をテキスト表記(textual descriptions)に変換します。これらの変換された表記は、メッセージ内に任意のテキスト文字やキーシーケンスを含める場合に有用です。なぜなら非プリント文字や空白文字はプリント文字シーケンスに変換されるからです。空白文字以外のプリント文字はその文字自身が表記になります。

key-description *sequence* &optional *prefix* [Function]

この関数は*sequence*内の入力イベントにたいしてEmacsの標準表記を含んだ文字列をリターンする。*prefix*が非nilなら、それは*sequence*に前置される入力イベントシーケンスであり、リターン値にも含まれる。引数には文字列、ベクター、またはリストを指定できる。有効なイベントに関する詳細はSection 22.7 [Input Events], page 427を参照のこと。

```
(key-description [?\M-3 delete])
 => "M-3 <delete>"
(key-description [delete] "\M-3")
 => "M-3 <delete>"
```

以下のsingle-key-descriptionの例も参照のこと。

single-key-description *event* &optional *no-angles* [Function]

この関数はキーボード入力にたいするEmacsの標準表記として*event*を表記する文字列をリターンする。通常のプリント文字はその文字自身で表れるが、コントロール文字は'C-'で始まる文字列、メタ文字は'M-'で始まる文字列、スペースやタブ等は'SPC'や'TAB'のように変換される。ファンクションキーのシンボルは'<...>'のように角カッコ(angle brackets)の内側に表れる。リストであるようなイベントは、そのリストのCAR内のシンボル名が角カッコの内側に表れる。

オプション引数*no-angles*が非nilなら、ファンクションキーやイベントシンボルを括る角カッコは省略される。これは角カッコを使用しない古いバージョンのEmacsとの互換性のため。

```
(single-key-description ?\C-x)
 => "C-x"
```

```
(key-description "\C-x \M-y \n \t \r \f123")
 ⇒ "C-x SPC M-y SPC C-j SPC TAB SPC RET SPC C-1 1 2 3"
(single-key-description 'delete)
 ⇒ "<delete>"
(single-key-description 'C-mouse-1)
 ⇒ "C-<mouse-1>"
(single-key-description 'C-mouse-1 t)
 ⇒ "C-mouse-1"
```

`text-char-description` *character* [Function]

この関数はテキスト内に出現し得る文字にたいする Emacs の標準表記として *character* を記述する文字列をリターンする。これは `single-key-description` と似ているが、引数が `characterp` によるテスト (Section 34.5 [Character Codes], page 946 を参照) をパスする有効な文字コードでなければならない点異なる。この関数は先頭のカレットによりコントロール文字の記述を生成する (Emacs がバッファ内にコントロール文字を表示する通常の方法)。修飾ビットをもつ文字にたいして、この関数はエラーをシグナルする (コントロール修飾された ASCII 文字は例外であり、これらはコントロール文字として表現される)。

```
(text-char-description ?\C-c)
 ⇒ "^C"
(text-char-description ?\M-m)
 [error] Wrong type argument: characterp, 134217837
```

`read-kbd-macro` *string* &optional *need-vector* [Command]

この関数は主にキーボードマクロを操作するために使用されるが、大雑把な意味で `key-description` の逆の処理にも使用できる。キー表記を含むスペース区切りの文字列でこれ呼び出すと、それに対応するイベントを含む文字列かベクターをリターンする (これは単一の有効なキーシーケンスであるか否かは問わず何のイベントを使用するかに依存する。Section 23.1 [Key Sequences], page 465 を参照のこと)。*need-vector* が非 `nil` ならリターン値は常にベクター。

## 25.6 ヘルプ関数

Emacs はさまざまなビルトインのヘルプ関数を提供しており、それらはすべてプレフィックス `C-h` のサブコマンドとしてユーザーがアクセスできます。それらについての詳細は Section “Help” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。ここでは同様な情報に関するプログラムレベルのインターフェイスを説明します。

`apropos` *pattern* &optional *do-all* [Command]

この関数は名前に `apropos` パターン (`apropos pattern`: 適切なパターン) *pattern* を含む重要なすべてのシンボルを探す。マッチに使用される `apropos` パターンは単語、最低 2 つはマッチしなければならないスペース区切りの単語、または (特別な正規表現文字があれば) 正規表現のいずれか。あるシンボルが関数、変数、フェイスとしての定義、あるいはプロパティをもつならそのシンボルは重要とみなされる。

この関数は以下のような要素のリストをリターンする:

```
(symbol score function-doc variable-doc
 plist-doc widget-doc face-doc group-doc)
```

ここで *score* はマッチの面からそのシンボルがどれだけ重要に見えるかを比較する整数である。残りの各要素は *symbol* にたいする関数、変数、... 等のドキュメント文字列 (または `nil`)。

これは `*Apropos*` という名前のバッファにもシンボルを表示する。その際、各行にはドキュメント文字列の先頭から取得した 1 行説明とともに表示される。

*do-all*が非 `nil`、またはユーザーオプション `apropos-do-all`が非 `nil`なら、`apropos`は見つかった関数のキーバインディングも表示する。これは重要なものだけでなく、`intern`されたすべてのシンボルも表示する (同様にリターン値としてもそれらをリストする)。

`help-map` [Variable]  
この変数の値は Help キー `C-h`に続く文字にたいするローカルキーマップである。

`help-command` [Prefix Command]  
このシンボルは関数ではなく関数定義セルには `help-map`としてキーマップを保持する。これは `help.el`内で以下のように定義されている:

```
(keymap-set global-map (key-description (string help-char)) 'help-command)
(fset 'help-command help-map)
```

`help-char` [User Option]  
この変数の値はヘルプ文字 (`help character`: Help を意味する文字として Emacs が認識する文字)。デフォルトの値は `C-h`を意味する `8`。この文字を読み取った際に `help-form`が非 `nil`の Lisp 式なら、Emacs はその式を評価して結果が文字列の場合はウィンドウ内にそれを表示する。

`help-form`の値は通常は `nil`。その場合にはヘルプ文字はコマンド入力のレベルにおいて特別な意味を有さず、通常の方法におけるキーシーケンスの一部となる。`C-h`の標準的なキーバインディングは、複数の汎用目的をもつヘルプ機能のプレフィックスキー。

ヘルプ文字はプレフィックスキーの後でも特別な意味をもつ。ヘルプ文字がプレフィックスキーのサブコマンドとしてバインディングをもたなければ、そのプレフィックスキーのすべてのサブコマンドのリストを表示する `describe-prefix-bindings`を実行する。

`help-event-list` [User Option]  
この変数の値はヘルプ文字の選択肢の役割を果たすイベント型のリスト。これらのイベントは `help-char`で指定されるイベントと同様に処理される。

`help-form` [Variable]  
この変数が非 `nil`なら、その値は文字 `help-char`が読み取られるたびに評価されるフォームであること。そのフォームの評価によって文字列が生成されたらその文字列が表示される。

`read-event`、`read-char-choice`、`read-char`、`read-char-from-minibuffer`、`y-or-n-p`を呼び出すコマンドは、それが入力を行う間は恐らく `help-form`を非 `nil`にバインドするべきだろう (`C-h`が他の意味をもつなら行わないこと)。この式を評価した結果は、それが何にたいする入力なのかと、それを正しくエンターする方法を説明する文字列であること。

ミニバッファへのエントリーにより、この変数は `minibuffer-help-form`の値にバインドされる ([Definition of `minibuffer-help-form`], page 409 を参照)。

`prefix-help-command` [Variable]  
この変数はプレフィックスキーにたいするヘルプをプリントする関数を保持する。その関数はユーザーが後にヘルプ文字を伴うプレフィックスキーをタイプして、そのヘルプ文字がプレフィックスの後のバインディングをもたないときに呼び出される。この変数のデフォルト値は `describe-prefix-bindings`。

`describe-prefix-bindings` [Command]  
この関数はもっとも最近のプレフィックスキーのサブコマンドすべてにたいするリストを表示する `describe-bindings`を呼び出す。記述されるプレフィックスは、そのキーシーケンスの最後のイベントを除くすべてから構成される (最後のイベントは恐らくヘルプ文字)。

以下の2つの関数は electric モードのように制御を放棄せずにヘルプを提供したいモードを意図しています。これらは通常のヘルプ関数と区別するために名前が ‘Helper’ で始まります。

`Helper-describe-bindings` [Command]

このコマンドはローカルキーマップとグローバルキーマップの両方のキーバインディングすべてのリストを含むヘルプバッファーを表示するウィンドウをポップアップする。これは `describe-bindings` を呼び出すことによって機能する。

`Helper-help` [Command]

このコマンドはカレントモードにたいするヘルプを提供する。これはミニバッファー内でメッセージ ‘Help (Type ? for further options)’ とともにユーザーに入力を求めて、その後キーバインディングが何か、何を意図するモードなのかを探すための助けを提供する。これは `nil` をリターンする。

これはマップ `Helper-help-map` を変更することによってカスタマイズできる。

`data-directory` [Variable]

この変数は Emacs に付随する特定のドキュメントおよびテキストファイルを探すディレクトリーの名前を保持する。

`help-buffer` [Function]

この関数はヘルプバッファーの名前 (通常は `*Help*`) をリターンする。そのようなバッファーが存在しなければ最初にそれを作成する。

`with-help-window` *buffer-or-name* *body* . . . [Macro]

このマクロは `with-output-to-temp-buffer` (Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照) のように *body* を評価して、そのフォームが生成したすべての出力を *buffer-name* で指定されるバッファーに挿入する (*buffer-name* は関数 `help-buffer` によりリターンされる値であることが多い)。このマクロは指定されたバッファーを Help モードにして、ヘルプウィンドウの quit やスクロールする方法を告げるメッセージを表示する。これはユーザーオプション `help-window-select` のカレント値が適切にセットされていればヘルプウィンドウの選択も行う。これは *body* 内の最後の値をリターンする。

`help-setup-xref` *item* *interactive-p* [Function]

この関数は `*Help*` バッファー内のクロスリファレンスデータを更新する。このクロスリファレンスはユーザーが ‘Back’ ボタンか ‘Forward’ ボタン上でクリックした際のヘルプ情報の再生成に使用される。 `*Help*` バッファーを使用するほとんどのコマンドは、バッファーをクリアする前にこの関数を呼び出すべきである。 *item* 引数は (*function* . *args*) という形式であること。ここで *function* は引数リスト *args* で呼び出されるヘルプバッファーを再生成する関数。コマンド呼び出しが *interactive* に行われた場合、 *interactive-p* 引数は非 `nil`。この場合には `*Help*` バッファーの ‘Back’ ボタンにたいする *item* のスタックはクリアされる。

`help-buffer`、`with-help-window`、`help-setup-xref` の使用例は [describe-symbols example], page 581 を参照してください。

`make-help-screen` *fname* *help-line* *help-text* *help-map* [Macro]

このマクロは提供するサブコマンドのリストを表示するプレフィックスキーのように振る舞う、*fname* という名前のヘルプコマンドを定義する。

呼び出された際、*fname* はウィンドウ内に *help-text* を表示してから *help-map* に応じてキーシーケンスの読み取りと実行を行う。文字列 *help-text* は *help-map* 内で利用可能なバインディングを説明すること。

コマンド *fname* は *help-text* の表示をスクロールすることによる、自身のいくつかのイベントを処理するために定義される。*fname* がこれらのスペシャルイベントのいずれかを読み取った際には、スクロールを行った後で他のイベントを読み取る。自身が処理する以外のイベントを読み取りそのイベントが *help-map* 内にバインディングを有す際は、そのキーのバインディングを実行した後にリターンする。

引数 *help-line* は *help-map* 内の候補の 1 行要約であること。Emacs のカレントバージョンでは、オプション *three-step-help* を *t* にセットした場合のみこの引数が使用される。

このマクロは *C-h C-h* にバインドされるコマンド *help-for-help* 内で使用される。

*three-step-help* [User Option]  
 この変数が非 *nil* なら、*make-help-screen* で定義されたコマンドは最初にエコーエリア内に自身の *help-line* 文字列を表示して、ユーザーが再度ヘルプ文字をタイプした場合のみ長い *help-text* 文字列を表示する。

## 25.7 ドキュメントのグループ

Emacs は種々のグループにもとづいて関数をリストできます。たとえば *string-trim* や *mapconcat* などは “*string*(文字列)” の関数ですが、*M-x shortdoc RET string RET* によって文字列を操作する関数の概要を得ることができます。

ドキュメンテーショングループは *define-short-documentation-group* マクロにより作成されます。

*define-short-documentation-group group &rest functions* [Macro]  
 関数グループとして *group* を定義して、それらの関数の使用に関する短いサマリーを提供する。オプション引数 *functions* は要素が以下の形式であるようなリスト:

```
(func [keyword val]...)
```

以下のキーワードが認識される:

*:eval* 値は評価時の副作用をもたないフォームであること。このフォームはドキュメント内で *prin1* でプリントして使用されることになる (Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照)。しかしこのフォームが文字列ならそのまま挿入されてから、フォームを生成するために *read* される。いずれのケースでも、その後にはフォームは評価されて結果が使用される。たとえば:

```
:eval (concat "foo" "bar" "zot")
:eval "(make-string 5 ?x)"
```

は以下の結果になる:

```
(concat "foo" "bar" "zot")
⇒ "foobarzot"
(make-string 5 ?x)
⇒ "xxxxx"
```

(Lisp フォームと文字列の両方を受け付けるのは、特定のフォーム表現が望まれるいくつかのケースにおいてプリントのコントロールを可能にするのが理由。この例では ‘?x’ が文字列に含まれていなければ ‘120’ としてプリントされるだろう。)

*:no-eval*

これは *:eval* と似ているが、フォームを評価しない点が異なる。この場合では何らかの類の *:result* 要素が含まれている必要がある。

```
:no-eval (file-symlink-p "/tmp/foo")
```



```

:eg-result t
:no-eval*
 :no-evalと同様だが、常に「[it depends]」を結果として挿入する。たとえば:
 :no-eval* (buffer-string)
 は以下の結果になる:
 (buffer-string)
 → [it depends]
:no-value
 :no-evalと同様だが、対象となっている関数が明確に定義されたりターン値を
 もち、副作用のためだけに使用される際に用いられる。
:result 評価されないフォーム例の結果を出力するために使用される。
 :no-eval (setcar list 'c)
 :result c
:eg-result
 評価されないフォーム例の結果例を出力するために使用される。たとえば:
 :no-eval (looking-at "f[0-9]")
 :eg-result t
 は以下の結果になる:
 (looking-at "f[0-9]")
 eg. → t
:result-string
:eg-result-string
 これら2つはそれぞれ:resultや:eg-resultと同じだが、そのまま挿入される。
 これは結果が読めなかったり、特定の形式が要求される際に有用:
 :no-eval (find-file "/tmp/foo")
 :eg-result-string "#<buffer foo>"
 :no-eval (default-file-modes)
 :eg-result-string "#o755"
:no-manual
 その関数がマニュアルにドキュメントされていないことを示す。
:args
 デフォルトではその関数の実際の引数リストが表示される。:argsが与えられた
 ら、かわりにそれらが使用される。
 :args (regexp string)

```

以下に非常に短い例を示す:

```

(define-short-documentation-group string
 "Creating Strings"
 (substring
 :eval (substring "foobar" 0 3)
 :eval (substring "foobar" 3))
 (concat
 :eval (concat "foo" "bar" "zot")))

```

1つ目の引数は定義するグループ名、その後に任意個数の関数説明が続く。

関数は任意個数のドキュメンテーショングループに所属できます。

このリストは関数説明に加えて、ドキュメントからセクションへの分割に使用される文字列要素ももつことができます。

`shortdoc-add-function` *group section elem* [Function]

この関数により Lisp パッケージは関数をグループに追加できる。*elem*はそれぞれ上述したような関数説明であること。*group*は関数グループ、*section*は関数を挿入する関数グループのセクション。

*group*が存在しなければ作成する。*section*が存在しなければ、その関数グループの最後に追加される。

## 26 ファイル

このチャプターでは検索、作成、閲覧、保存、その他ファイルとディレクトリーにたいして機能する Emacs Lisp の関数と変数について説明します。その他のいくつかのファイルに関する関数については Chapter 28 [Buffers], page 655、バックアップと auto-save(自動保存)に関する関数については Chapter 27 [Backups and Auto-Saving], page 643 で説明されています。

ファイル関数の多くはファイル名であるような引数を 1 つ以上受け取ります。このファイル名は文字列です。これらの関数のほとんどは関数 `expand-file-name` を使用してファイル名引数を展開するので、`~` は相対ファイル名 (`../` と空文字列を含む) として正しく処理されます。Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照してください。

加えて特定の *magic* ファイル名は特別に扱われます。たとえばリモートファイル名が指定された際、Emacs は適切なプロトコルを通じてネットワーク越しにファイルにアクセスします。Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。この処理は非常に低レベルで行われるので、特に注記されたものを除いて、このチャプターで説明するすべての関数がファイル名引数として *magic* ファイル名を受け入れると想定しても良いでしょう。詳細は See Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照してください。

ファイル I/O 関数が Lisp エラーをシグナルする際、通常はコンディション `file-error` を使用します (Section 11.7.3.3 [Handling Errors], page 176 を参照)。ほとんどの場合にはオペレーティングシステムからロケール `system-messages-locale` に応じたエラーメッセージが取得されて、コーディングシステム `locale-coding-system` を使用してデコードされます (Section 34.12 [Locales], page 970 を参照)。

### 26.1 ファイルの visit

ファイルの `visit` とはファイルをバッファーに読み込むことを意味します。一度これを行うと、わたしたちはバッファーがファイルを *visit*(訪問) していると言い、ファイルのことをバッファーの `visit` されたファイルと呼んでいます。

ファイルとバッファーは 2 つの異なる事柄です。ファイルとは、(削除しない限り) コンピューター内に永続的に記録された情報です。一方バッファーとは編集セッションの終了 (またはバッファーの `kill`) とともに消滅する、Emacs 内部の情報です。あるバッファーがファイルを `vist` しているとき、バッファーにはファイルからコピーされた情報が含まれます。編集コマンドにより変更されるのはバッファー内のコピーです。バッファーへの変更によってファイルは変更されません。その変更を永続化するためにはバッファーを保存 (*save*) しなければなりません。これは変更されたバッファーのコンテンツをファイルにコピーして書き戻すことを意味します。

ファイルとバッファーは異なるにも関わらず、人はバッファーという意味でファイルを呼んだり、その逆を行うことが多々あります。実際のところ、“わたしはまもなく同じ名前のファイルに保存するためのバッファーを編集している”ではなく、“わたしはファイルを編集している”と言います。人間がこの違いを明確にする必要は通常はありません。しかしコンピュータープログラムで対処する際には、この違いを心に留めておくのが良いでしょう。

#### 26.1.1 ファイルを visit する関数

このセクションではファイルの `visit` に通常使用される関数を説明します。歴史的な理由によりこれらの関数は `'visit-'` ではなく、`'find-'` で始まる名前をもちます。バッファーを `visit` しているファイルの名前へのアクセスや、`visit` されたファイル名から既存のバッファーを見つける関数および変数については Section 28.4 [Buffer File Name], page 659 を参照してください。

ファイル内容を見たいものの変更したくない場合にはテンポラリーバッファ (temporary buffer: 一時的なバッファ) で `insert-file-contents` を使用するのが、Lisp プログラム内ではもっとも高速な方法です。時間を要するファイルの `visit` は必要ありません。Section 26.3 [Reading from Files], page 599 を参照してください。

`find-file filename &optional wildcards` [Command]

このコマンドはファイル `filename` を `visit` しているバッファを選択する。visit している既存のバッファがあればそのバッファ、なければバッファを新たに作成してそのバッファにファイルを読み込む。これはそのバッファをリターンする。

技術的な詳細を除けば `find-file` 関数の body は基本的には以下と等価:

```
(switch-to-buffer (find-file-noselect filename nil nil wildcards))
```

(Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 の `switch-to-buffer` を参照されたい。)

`wildcards` が非 `nil` (`interactive` に呼び出された場合は常に真) の場合、`find-file` は `filename` 内のワイルドカード文字を展開してマッチするすべてのファイルを `visit` する。

`find-file` が `interactive` に呼び出された際にはミニバッファ内で `filename` の入力を求める。

`find-file-literally filename` [Command]

このコマンドは `find-file` が行うように `filename` を `visit` するが、フォーマット変換 (Section 26.13 [Format Conversion], page 638 を参照)、文字コード変換 (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照)、EOL 変換 (Section 34.10.1 [Coding System Basics], page 955 を参照) を何も行わない。ファイルを `visit` しているバッファは `unibyte` になり、ファイル名とは無関係にバッファのメジャーモードは Fundamental モードになる。ファイル内で指定されたファイルローカル変数 (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照) は無視され、自動的な解凍と `require-final-newline` によるファイル終端への改行追加 (Section 26.2 [Saving Buffers], page 596 を参照) も無効になる。

Emacs がすでにリテラリー (literally: 文字通り、そのまま) でない方法で同じファイルを `visit` しているバッファをもつ場合には、Emacs はその同じファイルをリテラリーに `visit` せず、単に既存のバッファに切り替えることに注意。あるファイルのコンテンツにたいして確実にリテラリーにアクセスしたければテンポラリーバッファを作成して、`insert-file-contents-literally` を使用してファイルのコンテンツを読み込むこと (Section 26.3 [Reading from Files], page 599 を参照)。

`find-file-noselect filename &optional nowarn rawfile wildcards` [Function]

これはファイルを `visit` するすべての関数の要となる関数である。これはファイル `filename` を `visit` しているバッファをリターンする。望むならそのバッファをカレントにしたり、あるウィンドウ内に表示することができるだろうがこの関数はそれを行わない。

関数は既存のバッファがあればそれをリターンし、なければ新たにバッファを作成してそれにファイルを読み込む。`find-file-noselect` が既存のバッファを使用する際は、まずファイルがそのバッファに最後に `visit`、または保存したときから変更されていないことを検証する。ファイルが変更されていれば、この関数は変更されたファイルを再読み込みするかどうかをユーザーに尋ねる。ユーザーが 'yes' と応えたら、以前に行われたそのバッファ内での編集は失われる。

ファイルの読み込みは EOL 変換、フォーマット変換 (Section 26.13 [Format Conversion], page 638 を参照) を含むファイルコンテンツのデコードを要する (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照)。`wildcards` が非 `nil` なら、`find-file-noselect` は `filename` 内のワイルドカード文字を展開してマッチするすべてのファイルを `visit` する。

この関数はオプション引数 `nowarn` が `nil` なら、さまざまな特殊ケースにおいて警告メッセージ (warning message)、および注意メッセージ (advisory message) を表示する。たとえば関数がバッファの作成を必要とし、かつ `filename` という名前のファイルが存在しなければ、エコーエリア内にメッセージ '(New file)' を表示してそのバッファを空のままに留める。

`find-file-noselect` 関数は、ファイルを読み込んだ後に通常は `after-find-file` を呼び出す (Section 26.1.2 [Subroutines of Visiting], page 595 を参照)。この関数はバッファのメジャーモードのセット、ローカル変数のパース、正に `visit` したファイルより新しい `auto-save` ファイルが存在する場合にユーザーへの警告を行い、`find-file-hook` 内の関数を実行することにより終了する。

オプション引数 `rawfile` が非 `nil` なら `after-find-file` は呼び出されず、失敗時に `find-file-not-found-functions` は呼び出されない。さらに非 `nil` 値の `rawfile` は、コーディングシステム変換とフォーマット変換を抑制する。

`find-file-noselect` 関数は、通常はファイル `filename` を `visit` しているバッファをリターンする。しかしワイルドカードが実際に使用、展開された場合には、それらのファイルを `visit` しているバッファのリストをリターンする。

```
(find-file-noselect "/etc/fstab")
⇒ #<buffer fstab>
```

`find-file-other-window filename &optional wildcards` [Command]

このコマンドはファイル `filename` を `visit` しているバッファを選択するが、選択されたウィンドウではない他のウィンドウでこれを行う。これは別の既存ウィンドウを使用したり、ウィンドウを分割するかもしれない。Section 29.12 [Switching Buffers], page 7051 を参照のこと。このコマンドが `interactive` に呼び出された際は `filename` の入力を求める。

`find-file-read-only filename &optional wildcards` [Command]

このコマンドは `find-file` のようにファイル `filename` を `visit` しているバッファを選択するが、そのバッファを読み取り専用 (read-only) とマークする。関連する関数と変数については Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照のこと。このコマンドが `interactive` に呼び出された際は `filename` の入力を求める。

`find-file-wildcards` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、各種 `find-file` コマンドはワイルドカード文字をチェックして、それにマッチするすべてのファイルを `visit` する (`interactive` に呼び出されたときや `wildcards` 引数が非 `nil` のとき)。このオプションが `nil` なら、`find-file` コマンドはそれらの `wildcards` 引数を無視してワイルドカード文字を特別に扱うことは決してない。

`find-file-hook` [User Option]

この変数の値はファイルが `visit` された後に呼び出される関数のリスト。ファイルのローカル変数指定は、(もしあれば) このフックが実行される前に処理されるだろう。フック関数実行時はそのファイルを `visit` しているバッファがカレントになる。

この変数はノーマルフックである。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照のこと。

`find-file-not-found-functions` [Variable]

この変数の値は `find-file` や `find-file-noselect` が存在しないファイル名を受け取った際に呼び出される関数のリスト。存在しないファイルを検知すると `find-file-noselect` は直ちにこれらの関数を呼び出す。これらのいずれかが非 `nil` をリターンするまで、リスト順に関数を呼び出す。 `buffer-file-name` はすでにセットアップ済みである。

関数の値が使用されること、および多くの場合いくつかの関数だけが呼び出されるので、これはノーマルフックではない。

`find-file-literally` [Variable]

このバッファローカル変数が非 `nil` 値にセットされると、`save-buffer` はあたかもそのバッファがリテラリー、つまり何の変換も行わずにファイルを `visit` していたかのように振る舞う。コマンド `find-file-literally` はこの変数のローカル値をセットするが、その他の等価な関数およびコマンドも、たとえばファイル終端への改行の自動追加を避けるためにこれを同様に行うことができる。この変数は恒久的にローカルなのでメジャーモードの変更による影響を受けない。

### 26.1.2 `visit` のためのサブルーチン

`find-file-noselect` 関数は、2つの重要なサブルーチン `create-file-buffer` と `after-find-file` を使用します。これらはユーザーの Lisp コードでも役に立つことがあります。このセクションではそれらの使い方について説明します。

`create-file-buffer filename` [Function]

この関数は `filename` の `visit` にたいして適切な名前のバッファを作成してそれをリターンする。これは `filename` (ディレクトリーを含まず) の名前がフリーならバッファ名にそれを使用し、フリーでなければ未使用の名前を取得するために '`<2>`' のような文字列を付加する。Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 も参照のこと。`uniquify` ライブラリーはこの関数の結果に影響を与えることに注意。Section “Uniquify” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

注意されたい: `create-file-buffer` はファイルに新たなバッファを関連付けない。バッファの選択もせず、さらにデフォルトのメジャーモードも使用しない。

```
(create-file-buffer "foo")
⇒ #<buffer foo>
(create-file-buffer "foo")
⇒ #<buffer foo<2>>
(create-file-buffer "foo")
⇒ #<buffer foo<3>>
```

この関数は `find-file-noselect` により使用される。この関数自身は `generate-new-buffer` を使用する (Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 を参照)。

`after-find-file &optional error warn noauto` [Function]

*after-find-file-from-revert-buffer nomodes*

この関数はバッファのメジャーモードをセットして、ローカル変数をパースする (Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照)。これは `find-file-noselect`、およびデフォルトのリポート関数 (Section 27.3 [Reverting], page 651 を参照) により呼び出される。

ファイルが存在しないという理由によりファイルの読み込みがエラーを受け取るがディレクトリーは存在するなら、呼び出し側は `error` にたいして非 `nil` 値を渡すこと。この場合、`after-find-file` は警告 '(New file)' を発する。より深刻なエラーにたいしては、呼び出し側は通常は `after-find-file` を呼び出さないこと。

`warn` が非 `nil` なら、もし `auto-save` ファイルが存在して、かつそれが `visit` されているファイルより新しければ、この関数は警告を発する。

`noauto`が非 `nil`なら、それは Auto-Save モードを有効や無効にしないことを告げる。以前に Auto-Save モードが有効なら有効のまま留まる。

`after-find-file-from-revert-buffer`が非 `nil`なら、それはこの関数が `revert-buffer`から呼び出されたことを意味する。これに直接的な効果はないが、モード関数とフック関数の中には、この変数の値をチェックするものがいくつかある。

`nomodes`が非 `nil`なら、それはバッファのメジャーモードを変更せず、ファイル内のローカル変数指定を処理せず、`find-file-hook`を実行しないことを意味する。この機能はあるケースにおいて `revert-buffer`により使用される。

`after-find-file`はリスト `find-file-hook`内のすべての関数を最後に呼び出す。

## 26.2 バッファの保存

Emacs 内でファイルを編集する際には、実際にはそのファイルを `visit` しているバッファにたいして編集を行っています。つまりファイルのコンテンツをバッファにコピーしてそのコピーを編集しています。そのバッファを変更してもバッファを保存 (*save*) するまでファイルは変更されません。保存とはバッファのコンテンツをファイルにコピーすることを意味します。ファイルを `visit` していないバッファでも、バッファローカル `write-contents-functions`の関数を使用することにより “saved(保存済み)” にすることができます。

`save-buffer` **&optional** *backup-option* [Command]

この関数はバッファが最後に `visit` されたときや保存されたときから変更されていれば、カレントバッファのコンテンツをバッファによって `visit` されているファイルに保存、変更されていなければ何も行わない。

`save-buffer`はバックアップファイルの作成に責任を負う。*backup-option*は通常は `nil`であり、`save-buffer`はファイルの `visit` 以降、それが最初の保存の場合のみバックアップファイルを作成する。*backup-option*にたいする他の値は、別の条件によるバックアップファイル作成を要求する:

- 引数 4 は 1 つの *C-u*、引数 64 は 3 つの *C-u* を意味するので、`save-buffer`はバッファの次回保存時にこのバージョンのファイルがバックアップされるようマークする。
- 引数 16 は 2 つの *C-u*、引数 64 は 3 つの *C-u* を意味するので、`save-buffer`関数はそれを保存する前に前バージョンのファイルを無条件にバックアップする。
- 引数 0 は無条件にバックアップファイルを何も作成しない。

`save-some-buffers` **&optional** *save-silently-p pred* [Command]

このコマンドはファイルを `visit` している変更されたバッファのいくつかを保存する。これは通常は各バッファごとにユーザーに確認を求める。しかし *save-silently-p*が非 `nil`なら、ユーザーに質問せずにファイルを `visit` しているすべてのバッファを保存する。

オプション引数 *pred*は、どのバッファで確認を求めるか (または *save-silently-p*が非 `nil`ならどのバッファで確認せずに保存するか) を制御する。

*pred*が `nil`なら、*pred*のかわりに `save-some-buffers-default-predicate`の値を使用することを意味する。その結果が `nil`ならファイルを `visit` しているバッファにたいしてのみ確認を求めることを意味する。*t*なら `buffer-offer-save`のバッファローカル値が `nil`であるような非ファイルバッファ以外の特定のバッファの保存も提案することを意味する (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)。ユーザーが非ファイルバッファの保存にたいして ‘yes’ と応えたと保存に使用するファイル名の指定を求める。`save-buffers-kill-emacs`関数は *pred*にたいして値 *t* を渡す。

述語が `t` と `nil` のいずれでもなければ引数なしの関数であること。その関数はバッファの保存を提案するか否かを決定するためにバッファごと呼び出される。これが特定のバッファで非 `nil` 値をリターンすればバッファ保存の提案を行うことを意味する。

`write-file filename &optional confirm` [Command]

この関数はカレントバッファをファイル `filename` に書き込んで、バッファがそのファイルを `visit` していることにして未変更とマークする。次に `filename` にもとづいてバッファ名をリネームする。バッファ名を一意にするため、必要なら '`<2>`' のような文字列を付加する。処理のほとんどは `set-visited-file-name` (Section 28.4 [Buffer File Name], page 659 を参照)、および `save-buffer` を呼び出すことにより行われる。

`confirm` が非 `nil` なら、それは既存のファイルを上書きする前に確認を求めることを意味する。ユーザーがプレフィックス引数を与えなければ `interactive` に確認が求められる。

`filename` がディレクトリー名 (Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照)、または既存のディレクトリーへのシンボリックリンクなら、`write-file` はディレクトリー `filename` 内で `visit` されているファイルの名前を使用する。そのバッファがファイルを `visit` していないければ、かわりにバッファの名前を使用する。

バッファの保存によりフックがいくつか実行されます。これによりフォーマット変換も処理されず (Section 26.13 [Format Conversion], page 638 を参照)。以下で説明するこれらのフックはバッファのテキストをファイルに書き込む `save-buffer` 以外の他のプリミティブや関数、とりわけ `auto-saving` (Section 27.2 [Auto-Saving], page 648 を参照) では実行されないことに注意してください。

`write-file-functions` [Variable]

この変数の値は `visit` されているファイルをバッファに書き出す前に呼び出される関数のリスト。それらのうちのいずれかが非 `nil` をリターンしたら、そのファイルは書き込み済みだと判断されて残りの関数は呼び出されないし、ファイルを書き込むための通常のコードも実行されない。

`write-file-functions` 内の関数が非 `nil` をリターンしたら、(それが適切なら) その関数はファイルをバックアップする責任を負う。これを行うには以下のコードを実行する:

```
(or buffer-backed-up (backup-buffer))
```

`backup-buffer` によりリターンされるファイルモードの値を保存して、(もし非 `nil` なら) 書き込むファイルのモードビットをセットしたいと思うかもしれない。これは正に `save-buffer` が通常行うことである。Section 27.1.1 [Making Backup Files], page 643 を参照のこと。

`write-file-functions` 内のフック関数は、データのエンコード (が望ましければ) にも責任を負う。これらは適切なコーディングシステムと改行規則 (Section 34.10.3 [Lisp and Coding Systems], page 958 を参照) を選択してエンコード (Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 を参照) を処理して、使用されていたコーディングシステム (Section 34.10.2 [Encoding and I/O], page 956 を参照) を `last-coding-system-used` にセットしなければならない。

バッファ内でこのフックをローカルにセットすると、バッファはそのファイル、またはバッファのコンテンツを取得したファイルに類するものに関連付けられる。このようにして変数は恒久的にローカルとマークされるので、メジャーモードの変更がバッファローカルな値を変更することはない。その一方で `set-visited-file-name` を呼び出すことによって変数はリセットされるだろう。これを望まなければ、かわりに `write-contents-functions` を使用したいと思うかもしれない。



たとえこれがノーマルフックでなくても、このリストを操作するために `add-hook` と `remove-hook` を使用することはできる。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照のこと。

`write-contents-functions` [Variable]

これは正に `write-file-functions` と同様に機能するが、こちらは `visit` している特定のファイルやファイルの場所ではなくバッファのコンテンツに関連するフックを意図しており、実際にはファイルを `visit` していないバッファにたいして任意の保存処理を作成するために使用できる。そのようなフックは、この変数にたいするバッファローカルなバインディングとして、通常はメジャーモードにより作成される。この変数はセットされた際には常に自動的にバッファローカルになる。新たなメジャーモードへの切り替えは常にこの変数をリセットするが、`set-visited-file-name` の呼び出しではリセットされない。

このフック内の関数のいずれかが非 `nil` をリターンすると、そのファイルはすでに書き込み済みとみなされて、残りの関数は呼び出されず `write-file-functions` 内の関数も呼び出されない。

(スペシャルモードのバッファのような) ファイルを `visit` していないバッファを保存するためにこのフックを利用する際には、その関数が正常に保存することに失敗して `nil` 値をリターンすると、`save-buffer` がユーザーにたいしてバッファを保存するファイルの入力を求めることに留意。これが望ましくなければエラーのレイズによる関数の失敗を考慮されたい。

`before-save-hook` [User Option]

このノーマルフックは `visit` しているファイルにバッファが保存される前に実行される。保存が通常の方法で行われるか、あるいは上述のフックのいずれかで行われたかは問題ではない。たとえば `copyright.el` プログラムは、ファイルの保存においてその著作権表示が今年であることを確認するためにこのフックを使用する。

`after-save-hook` [User Option]

これはバッファを `visit` するファイルに保存後に実行されるノーマルフック。

`file-precious-flag` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、`save-buffer` は保存ファイルがもつ名前のかわりに一時的な名前で新たなファイルに書き込み、エラーがないことが明確になった後にファイルを意図する名前にリネームすることによって保存中の I/O エラーから防御する。この手順は無効なファイルが原因となるディスク容量逼迫のような問題を防ぐ。

副作用としてバックアップ作成にコピーが必要になる。Section 27.1.2 [Rename or Copy], page 645 を参照のこと。しかし同時にこの高価なファイル保存によって保存したファイルと他のファイル名との間のすべてのハードリンクは切断される。

いくつかのモードは特定のバッファにおいてこの変数に非 `nil` のバッファローカル値を与える。

`require-final-newline` [User Option]

この変数はファイルが改行で終わらないように書き込まれるかどうかを決定する。変数の値が `t` なら、`save-buffer` はバッファの終端に改行がなければ暗黙理に改行を追加する。値が `visit` なら、Emacs はファイルを `visit` した直後に不足している改行を追加する。値が `visit-save` なら、Emacs は `visit` と保存の両方のタイミングで不足している改行を追加する。その他の非 `nil` 値にたいしては、そのようなケースが生じるたびに改行を追加するかどうか `save-buffer` がユーザーに尋ねる。

変数の値が `nil` なら `save-buffer` は改行を追加しない。デフォルト値は `nil` だが、特定のバッファでこれを `t` にセットするメジャーモードも少数存在する。

Section 28.4 [Buffer File Name], page 659 の関数 `set-visited-file-name` も参照されたい。

### 26.3 ファイルからの読み込み

ファイルのコンテンツをバッファにコピーするためには関数 `insert-file-contents` を使わず (マークをセットするので Lisp プログラム内でコマンド `insert-file` は使用してはならない)。

`insert-file-contents filename &optional visit beg end replace` [Function]

この関数はファイル `filename` のコンテンツをカレントバッファのポイントの後に挿入する。これは絶対ファイル名と挿入されたデータの長さからなるリストをリターンする。`filename` が読み取り可能なファイルの名前でなければエラーがシグナルされる。

この関数は定義されたファイルフォーマットに照らしてファイルのコンテンツをチェックして、適切ならそのコンテンツの変換、およびリスト `after-insert-file-functions` 内の関数の呼び出しも行う。Section 26.13 [Format Conversion], page 638 を参照のこと。通常はリスト `after-insert-file-functions` 内のいずれかの関数が EOL 変換を含むファイルコンテンツのデコードに使用されるコーディングシステム (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照) を判断する。しかしファイルに null バイトが含まれる場合には、デフォルトではコード変換なしで `visit` される。Section 34.10.3 [Lisp and Coding Systems], page 958 を参照のこと。

`visit` が非 `nil` なら、この関数は追加でそのバッファを未変更とマークしてそのバッファのさまざまなフィールドをセットアップして、バッファがファイル `filename` を `visit` しているようにする。これらのフィールドにはバッファが `visit` したファイルの名前、最終保存したファイルの `modtime` が含まれる。これらの機能は `find-file-noselect` により使用されるものであり、恐らくあなた自身が使用するべきではない。

`beg` と `end` が非 `nil` なら、それらはファイル挿入範囲を指定するバイトオフセット数値であること。この場合、`visit` は `nil` でなければならない。たとえば、

```
(insert-file-contents filename nil 0 500)
```

これはファイルの先頭 500 文字 (バイト) でコードされた文字を挿入する。

`beg` が `end` が偶然マルチバイトシーケンス文字の中間だった場合には、Emacs お文字コード規約によりバッファに 1 つ以上の 8 ビット文字 (いわゆる “raw バイト”) が挿入されるだろう (Section 34.7 [Character Sets], page 951 を参照)。この方法でバッファの一部にたいして読み取りを行いたければ、この関数の呼び出し前後に適切な値を `coding-system-for-read` にバインドして (Section 34.10.6 [Specifying Coding Systems], page 964 を参照)、境界にある raw バイトをチェックするとともに、これらのバイトシーケンス全体を読み取り有効な文字に変換して戻す Lisp 関数を記述することをお勧めする。

引数 `replace` が非 `nil` なら、それはバッファのコンテンツ (実際にはアクセス可能な範囲) をファイルのコンテンツで置き換えることを意味する。これは単にバッファのコンテンツを削除してファイル全体を挿入するより優れている。なぜなら、(1) マーカー位置を維持して、(2) undo リストに配置するデータも少ないからである。

`replace`、`visit`、`beg` が `nil` なら `insert-file-contents` で (FIFO や I/O デバイスのような) スペシャルファイルの読み取りが可能。とはいえバッファに (潜在的には) 無制限のデータが挿入されることを防ぐために (たとえば `/dev/urandom` からのデータ挿入時)、これらのファイルにたいしては通常は `end` 引数を使用するべきだろう。

`insert-file-contents-literally filename &optional visit beg end` [Function]  
*replace*

この関数は `insert-file-contents` のように機能するが、ファイル内の各バイトを必要なら 8 ビット文字へ変換するために個別に処理する点異なる。また `after-insert-file-functions` を実行せずフォーマットのデコード、文字コード変換、自動解凍、... などを行わない。

他のプログラムがファイルを読めるように他プロセスにファイル名を渡したければ関数 `file-local-copy` を使用します。Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照してください。

## 26.4 ファイルへの書き込み

関数 `append-to-file` と `write-region` を使用することによってディスク上のファイルにバッファのコンテンツやバッファの一部を直接書き込むことができます。visit されているファイルに書き込むためにこれらの関数を使用しないでください。これによって visit にたいするメカニズムが混乱するかもしれません。

`append-to-file start end filename` [Command]

この関数はカレントバッファ内で *start* と *end* によるリージョンのコンテンツをファイル *filename* の終端に追加する。そのファイルが存在しなければ作成する。この関数は `nil` をリターンする。

*filename* の書き込みや作成ができなければエラーがシグナルされる。

Lisp から呼び出した場合、この関数は以下と完全に等価:

```
(write-region start end filename t)
```

`write-region start end filename &optional append visit lockname` [Command]  
*mustbenew*

この関数はカレントバッファ内の *start* と *end* で区切られたリージョンを *filename* で指定されたファイルに書き込む。

*start* が `nil` なら、このコマンドはバッファのコンテンツ全体 (アクセス可能な範囲だけではない) をファイルに書き込んで *end* は無視する。

*start* が文字列なら、`write-region` はバッファのテキストではなくその文字列を追加する。その場合には *end* は無視される。

*append* が非 `nil` なら、指定されたテキストが (もしあれば) 既存のファイルコンテンツに追加される。*append* が数字なら `write-region` はファイル開始位置からそのバイトオフセットを seek してデータをそこに書き込む。

*mustbenew* が非 `nil` の場合には、*filename* が既存ファイルの名前なら `write-region` は確認を求める。*mustbenew* がシンボル `excl` なら、ファイルがすでに存在する場合には `write-region` は確認を求めるかわりにエラー `file-already-exists` をシグナルする。たとえば `write-region` が通常はシンボリックリンクをフォローして、もしシンボリックリンクが壊れていれば `pointed-to` ファイル (訳注: ファイルへのハードリンクにたいするポインター) を作成するとしても、*mustbenew* が `excl` ならシンボリックリンクをフォローしない。

*mustbenew* が `excl` のときは、存在するファイルのテストに特別なシステム機能を使用する。少なくともローカルディスク上のファイルにたいしては、Emacs がファイルを作成する前に Emacs に通知せずに他のプログラムが同じ名前のファイルを作成することはありえない。

`visit`が `t` なら、Emacs はバッファとファイルの関連付けを設定してそのバッファがそのファイルを `visit` する。またカレントバッファにたいする最終ファイル変更日時に `filename` をセットして、そのバッファを未変更としてマークする。この機能は `save-buffer` により使用されるが、おそらくあなた自身が使用するべきではないだろう。

`visit`が文字列なら、それは `visit` するファイルの名前を指定する。この方法を使えば、そのバッファが別のファイルを `visit` していると記録しつつ1つのファイル (`filename`) にデータを書き込むことができる。引数 `visit` はエコーエリアに使用される他にファイルのロックにも使用され、`visit` が `buffer-file-name` に格納される。この機能は `file-precious-flag` の実装に使用される。自分が何をしているか本当にわかっているのであればこれを使用してはならない。

オプション引数 `lockname` が非 `nil` なら、それはロックとアンロックの目的に使用する `filename` と `visit` をオーバーライドするファイル名を指定する。

関数 `write-region` は書き込むデータを `buffer-file-format` によって指定される適切なファイルフォーマットに変換するとともに、リスト `write-region-annotate-functions` 内の関数の呼び出しも行う。Section 26.13 [Format Conversion], page 638 を参照のこと。

`write-region` は通常はエコーエリア内にメッセージ ‘Wrote filename’ を表示する。`visit` が `t`、`nil`、文字列のいずれでもない場合、こまたは Emacs が batch モード (Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照) で処理中ならこのメッセージは抑制される。この機能は内部的な目的のためにユーザーが知る必要がないファイルを使用したり、Emacs が batch モードで処理中に有用である。

`write-region-inhibit-fsync` [Variable]

この変数の値が `nil` なら `write-region` はファイル書き込み後にシステムコール `fsync` を使用する。これはたとえ Emacs を低速化するとしても、電源喪失時のデータ損失リスクを軽減する。値が `t` なら Emacs は `fsync` を使用しない。デフォルト値は Emacs が対話的に実行されていれば `nil`、batch モードで実行時には `t`。Section 26.8 [Files and Storage], page 618 を参照のこと。

`with-temp-file file body...` [Macro]

`with-temp-file` マクロは一時バッファ (temporary buffer) をカレントバッファとして `body` フォームを評価して、最後にそのバッファのコンテンツを `file` に書き込む。これは終了時に一時バッファを `kill` して、`with-temp-file` フォームの前にカレントだったバッファをリストアする。その後に `body` 内の最後のフォームの値をリターンする。

`throw` やエラーによる異常な `exit` (abnormal exit) でも、カレントバッファはリストアされる (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照)。

`with-temp-buffer` ([Current Buffer], page 657 を参照) と同様に、このマクロが使用する一時バッファではフック `kill-buffer-hook`、`kill-buffer-query-functions` (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)、`buffer-list-update-hook` (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) は実行されない。

## 26.5 ファイルのロック

2人のユーザーが同時に同じファイルを編集する際には、彼らはおそらく互いに干渉しあうでしょう。Emacs はファイルが変更される際にファイルロック (`file lock`) を記録することにより、このような状況の発生を防ぎます。そして Emacs は他の Emacs ジョブにロックされているファイルを `visit` しているバッファへの変更の最初の試みを検知して、ユーザーに何を行うべきかを尋ねます。このファイ

ルロックの実態は、編集中のファイルと同じディレクトリーに格納される特別な名前をもつシンボリックリンクです。この名前はバッファのファイル名に.#を前置することにより構築されます。シンボリックリンクのターゲットは `user@host.pid:boot` という形式になります。ここで `user` はカレントのユーザー名 (`user-login-name` かより得)、`host` は Emacs を実行中のホスト (`system-name` より取得)、`pid` は Emacs のプロセス ID、`boot` は最後のブートからの経過時間です。ブート時刻が利用できなければ `boot` は省略されます。(シンボリックリンクをサポートしないファイルシステムでは、`user@host.pid:boot` という形式を構築するか割りに通常のファイルが使用される)。

ファイルのアクセスに NFS を使用する際には、可能性は小さいものの他のユーザーと同じファイルを同時にロックするかもしれません。これが発生すると 2 人のユーザーが同時にファイルを変更することが可能になりますが、それでも Emacs は 2 番目に保存するユーザーにたいして警告を発するでしょう。たファイルを `visit` しているバッファでディスク上でファイルの変更を検知することにより、ある種の同時編集を捕捉できます。Section 28.6 [Modification Time], page 662 を参照してください。

`file-locked-p filename` [Function]

この関数はファイル `filename` がロックされていないければ `nil` をリターンする。この Emacs プロセスによりロックされていれば `t`、他の Emacs ジョブによりロックされている場合はロックしたユーザーの名前をリターンする。

```
(file-locked-p "foo")
⇒ nil
```

`lock-buffer &optional filename` [Function]

この関数はカレントバッファが変更されていければファイル `filename` をロックする。引数 `filename` のデフォルトはカレントバッファが `visit` しているファイル。カレントバッファがファイルを `visit` していない、バッファが変更されていない、または `create-lockfiles` が `nil` なら何もしない。

`unlock-buffer` [Function]

この関数はカレントバッファが変更されていければバッファにより `visit` されているファイルをアンロックする。バッファが変更されていなければ、そのファイルをロックしてはならないのでこの関数は何もしない。カレントバッファがファイルを `visit` していない、またはファイルがロックされていなければこの関数は何もしない。この関数は `display-warning` 呼び出しによってファイルシステムエラーを処理して、それ以外の場合にはエラーを無視する。

`create-lockfiles` [User Option]

この変数が `nil` なら Emacs はファイルをロックしない。

`lock-file-name-transforms` [User Option]

デフォルトでは、Emacs はロックするファイルと同じディレクトリーにロックファイルを作成する。この変数をカスタマイズしてこれを変更できる。これは `auto-save-file-name-transforms` と同じ構文をもつ (Section 27.2 [Auto-Saving], page 648 を参照)。たとえば Emacs にすべてのロックファイルを `/var/tmp/` に書き込ませるには、以下のようにすればよい:

```
(setq lock-file-name-transforms
 '(((("\\`/.*\\/([~/]+)\\`" "/var/tmp/\\1" t)))
```

`ask-user-about-lock file other-user` [Function]

この関数はユーザーが `file` の変更を試みたが、それが名前 `other-user` のユーザーにロックされていたとき呼び出される。この関数のデフォルト定義は何を行うかユーザーに尋ねる関数。この関数がリターンする値は Emacs が次に何を行うかを決定する:

- 値 `t` はそのファイルのロックを奪うことを意味する。その場合には `other-user` はロックを失い、そのユーザーがファイルを編集することができる。
- 値 `nil` はロックを無視して、とにかくユーザーがファイルを編集できるようにすることを意味する。
- この関数はかわりにエラー `file-locked` をシグナルする。この場合には、ユーザーが行おうとしていた変更は行われぬ。

このエラーにたいするエラーメッセージは以下ようになる:

```
[error] File is locked: file other-user
```

ここで `file` はファイル名、`other-user` はそのファイルのロックを所有するユーザーの名前。

望むなら他の方法で判定を行う独自バージョンで `ask-user-about-lock` 関数を置き換えることができる。

`remote-file-name-inhibit-locks` [User Option]

変数 `remote-file-name-inhibit-locks` に `t` をセットして、リモートロックファイルの作成を抑止できる。

`lock-file-mode` [Command]

これはインタラクティブに呼び出されるコマンドであり、カレントバッファで `create-lockfiles` のローカル値を切り替える。

## 26.6 ファイルの情報

このセクションではファイル (またはディレクトリーやシンボリックリンク) に関してファイルが読み込み可能か、書き込み可能か、あるいはファイルのサイズのようなさまざまなタイプの情報を取得する関数を説明します。これらの関数はすべて引数にファイルの名前を受け取ります。特に注記した場合を除きこれらの引数には既存のファイルを指定する必要があり、ファイルが存在しなければエラーをシグナルします。

スペースで終わるファイル名には気をつけてください。いくつかのファイルシステム (特に MS-Windows) では、ファイル名の末尾の空白文字は暗黙かつ自動的に無視されます。

### 26.6.1 アクセシビリティのテスト

以下の関数はファイルにたいする読み取り、書き込み、実行のパーミッションをテストします。これらの関数は明示しない限りポリックリンクをフォローします。Section 26.6.2 [Kinds of Files], page 606 を参照してください。

いくつかのオペレーティングシステムでは ACL (Access Control Lists: アクセス制御リスト) のような機構を通じて、より複雑なアクセスパーミッションセットが指定できます。それらのパーミッションにたいする問い合わせやセットの方法については Section 26.6.5 [Extended Attributes], page 611 を参照してください。

`file-exists-p filename` [Function]

この関数はファイル名 `filename` が存在しているようなら `t` をリターンする。これはファイルが読み取り可能である必要はなく、ファイルの属性を調べることが恐らく可能なこと意味する (Unix やその他の POSIX システム類ではファイルが存在してファイルを含むディレクトリーの実行パーミッションをもつ場合にはファイル自体のパーミッションに関わらず `t`)。

ファイルが存在しない、またはファイルが存在するかどうかの判断に問題があるようなら、この関数は `nil` をリターンする。

空文字列であるようなファイル名はカレントバッファのデフォルトディレクトリーから相対的なファイル (Section 26.9.2 [Relative File Names], page 621 を参照) と解釈されるので、引数に空文字列を指定して `file-exists-p` を呼び出すとそのバッファのデフォルトディレクトリーについてレポートされることになる。

ディレクトリーはファイルなので、ディレクトリーが与えられると `file-exists-p` は `t` をリターンするかもしれない。しかし `file-exists-p` はシンボリックリンクをフォローするので、リンクのターゲットが存在する場合のみシンボリックリンク名にたいして `t` をリターンする。Lisp プログラムにおいて既存のファイルとしてターゲットが存在しない壊れたシンボリックリンク (*dangling symlinks*) を考慮する必要がある場合には、`file-exists-p` ではなく `file-attributes` (Section 26.6.4 [File Attributes], page 608 を参照) を使うこと。

`file-readable-p filename` [Function]  
この関数は *filename* という名前のファイルが存在して、それを読み取ることが可能なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`file-executable-p filename` [Function]  
この関数は、*filename* という名前のファイルが存在して、それを実行することが可能なら `t` をリターンする。それ以外は `nil` をリターンする。Unix やその他の POSIX システム類ではファイルがディレクトリーなら実行パーミッションはディレクトリー内のファイルの存在と属性をチェックできるので、ファイルのモードが許せばオープンできることを意味する。

`file-writable-p filename` [Function]  
この関数は *filename* という名前のファイルが書き込み可能か作成可能可能なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。ファイルが存在してそれに書き込むことができるならファイルは書き込み可能。ファイルは存在しないが親ディレクトリーが存在して、そのディレクトリーに書き込むことができるなら書き込み可能。

以下の例では、`foo` は親ディレクトリーが存在しないので、たとえユーザーがそのディレクトリーを作成可能であってもファイルは書き込み可能ではない。

```
(file-writable-p "~/no-such-dir/foo")
⇒ nil
```

`file-accessible-directory-p dirname` [Function]  
この関数はファイルとしての名前が *dirname* であるようなディレクトリー内にある既存のファイルをオープンするパーミッションをもつ場合は `t`、それ以外 (そのようなディレクトリーが存在しない場合) は `nil` をリターンする。*dirname* の値はディレクトリー名 (`/foo/` など)、または名前がディレクトリー (最後のスラッシュがない `/foo` など) であるようなファイル。

たとえば以下では `/foo/` 内の任意のファイルを読み取る試みはエラーになると推測できる:

```
(file-accessible-directory-p "/foo")
⇒ nil
```

`with-existing-directory body...` [Macro]  
このマクロは *body* 実行前に `default-directory` が存在するディレクトリーにバインドされていることを保証する。すでに `default-directory` が存在していれば優先し、存在していなければ何処か別のディレクトリーを使用する。このマクロはたとえば存在するディレクトリー内での実行を要する外部コマンド呼び出し時に有用かもしれない。選択されるディレクトリーへの書き込み権限は保証しない。

`access-file filename string` [Function]  
 この関数は `filename` が読み取り可能なら `nil`、それ以外なら `string` をエラーメッセージのテキストに使用してエラーをシグナルする。

`file-ownership-preserved-p filename &optional group` [Function]  
 この関数はファイル `filename` を削除後に新たに作成してもファイルの所有者が変更されずに維持されるようなら `t` をリターンする。これは存在しないファイルにたいしても `t` をリターンする。

オプション引数 `group` が非 `nil` なら、この関数はファイルのグループが変更されないこともチェックする。

この関数はシンボリックリンクをフォローしない。

`file-modes filename &optional flag` [Function]  
 この関数は `filename` のモードビット (*mode bits*) をリターンする。これは読み取り、書き込み、実行パーミッションを要約する整数。この関数はシンボリックリンクを許容する。ファイルが存在しなければリターン値は `nil`。

モードビットの説明は Section “File permissions” in *The GNU Coreutils Manual* を参照のこと。たとえば最下位ビットが 1 ならそのファイルは実行可能、2 ビット目が 1 なら書き込み可能、... となる。設定できる最大の値は 4095 (8 進の 7777) であり、これはすべてのユーザーが読み取り、書き込み、実行のパーミッションをもち、他のユーザーとグループにたいして SUID ビット、および sticky ビットがセットされる。

デフォルトでは、この関数はシンボリックリンクをフォローする。しかしオプション引数 `flag` がシンボル `nofollow` なら、この関数はシンボリックリンクの `filename` をフォローしない。これはどこか別の場所ですっかりモードビットを取得してしまうことを防ぎ、`file-attributes` との整合性を保つ助けとなり得る (Section 26.6.4 [File Attributes], page 608 を参照)。

これらのパーミッションのセットに使用される `set-file-modes` 関数については Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照のこと。

```
(file-modes "~/junk/diffs" 'nofollow)
 ⇒ 492 ; 10 進整数
(format "%o" 492)
 ⇒ "754" ; 8 進に変換した値

(set-file-modes "~/junk/diffs" #o666 'nofollow)
 ⇒ nil

$ ls -l diffs
-rw-rw-rw- 1 lewis lewis 3063 Oct 30 16:00 diffs
```

**MS-DOS にたいする注意:** MS-DOS では実行可能であることを表すようなファイルのモードビットは存在しない。そのため `file-modes` はファイル名が `.com`、`.bat`、`.exe` などのような標準的な実行可能な拡張子のいずれかで終わる場合にはファイルを実行可能であると判断する。POSIX 標準の `#!` 署名で始まる shell スクリプトや Perl スクリプトも実行可能と判断される。POSIX との互換性のためにディレクトリーも実行可能と報告される。`file-attributes` (Section 26.6.4 [File Attributes], page 608 を参照) もこれらの慣習にしたがう。



## 26.6.2 ファイル種別の区別

このセクションではディレクトリー、シンボリックリンク、および通常ファイルのようなさまざまな種類のファイルを区別する方法を説明します。

シンボリックリンクは通常はそれが出現した場合には常にフォローされます。たとえばファイル名 `a/b/c` を解釈するためにシンボリックリンクかもしれない `a`、`a/b`、`a/b/c` はすべてフォローされて、リンクターゲット自身がシンボリックリンクなら再帰的にフォローされるかもしれませんが。しかしいくつかの関数は最後のファイル名 (この例では `a/b/c`) ではシンボリックリンクをフォローしません。そのような関数のことをシンボリックリンク非フォロー (*not follow symbolic links*) と呼びます。

`file-symlink-p filename` [Function]

ファイル `filename` がシンボリックリンクなら `file-symlink-p` 関数はリンクをフォローせずに、かわりにリンクターゲットを文字列としてリターンする (リンクターゲット文字列はターゲットの完全な絶対ファイル名である必要はない。リンクが指すのが完全なファイル名かどうかを判断するのは簡単な処理ではない。以下参照)。

`file-symlink-p` はファイル `filename` がシンボリックリンクではないか、あるいは存在しなかったりシンボリックリンクかどうか判断するのに問題がある場合には `nil` をリターンする。

この関数の使用例をいくつか示す:

```
(file-symlink-p "not-a-symlink")
⇒ nil
(file-symlink-p "sym-link")
⇒ "not-a-symlink"
(file-symlink-p "sym-link2")
⇒ "sym-link"
(file-symlink-p "/bin")
⇒ "/pub/bin"
```

3つ目の例では関数は `sym-link` をリターンするが、たとえそれ自体がシンボリックリンクであってもリンク先の解決を行わないことに注意。これは関数がシンボリックリンクをフォローしない、すなわちシンボリックリンクをフォローする処理はファイル名の最後のコンポーネントには適用されないからである。

この関数がリターンするのはそのシンボリックリンクに何が記録されているかを示す文字列であり、それにディレクトリー部分が含まれているかどうかは構わない。この関数は完全修飾されたファイル名を生成するためにリンクターゲットを展開しないし、リンクターゲットが絶対ファイル名でなければ、(もしあっても) `filename` 引数のディレクトリー部分は使用しない。以下に例を示す:

```
(file-symlink-p "/foo/bar/baz")
⇒ "some-file"
```

ここでは、たとえ与えられた `/foo/bar/baz` が完全修飾されたファイル名であるにも関わらずその結果は異なり、実際には何のディレクトリー部分ももたない。 `some-file` 自体がシンボリックリンクかもしれないので、単にその前に先行ディレクトリーを追加することはできず、絶対ファイル名を生成するために単に `expand-file-name` (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照) を使用することもできないからである。

この理由により、あるファイルがシンボリックリンクか否かという単一の事実よりも多くを判定する必要がある場合にこの関数が有用であることは稀である。実際にリンクターゲットのファイル名が必要なら、Section 26.6.3 [Truenames], page 607 で説明する `file-chase-links` や `file-truename` を使用すること。

`file-directory-p filename` [Function]

この関数は `filename` が既存のディレクトリー名なら `t`、`filename` がディレクトリー名ではない、あるいはディレクトリーかどうかの判断に問題がある場合には `nil` をリターンする。この関数はシンボリックリンクをフォローする。

```
(file-directory-p "~rms")
⇒ t
(file-directory-p "~rms/lewis/files-ja.texti")
⇒ nil
(file-directory-p "~rms/lewis/no-such-file")
⇒ nil
(file-directory-p "$HOME")
⇒ nil
(file-directory-p
 (substitute-in-file-name "$HOME"))
⇒ t
```

`file-regular-p filename` [Function]

この関数はファイル `filename` が存在して、それが通常ファイル (ディレクトリー、名前付きパイプ、端末、その他 I/O デバイス以外) なら `t` をリターンする。`filename` が存在しない、通常ファイルではない、あるいは通常ファイルかどうかの判断に問題がある場合には `nil` をリターンする。この関数はシンボリックリンクをフォローする。

### 26.6.3 本当の名前

ファイルの実名 (*truename*) とは、全階層においてシンボリックリンクを残らずフォローした後に名前コンポーネントに出現する `'.'` と `'..'` を除いて簡略化した名前のことです。これはそのファイルにたいする正規名 (canonical name) の一種です。ファイルが常に一意な実名をもつ訳ではありません。あるファイルにたいする異なる実名の個数は、そのファイルにたいするハードリンクの個数と同じです。しかし実名はシンボリックリンクによる名前の変動を解消するのに有用です。

`file-truename filename` [Function]

この関数はファイル `filename` の実名をリターンする。引数が絶対ファイル名でなければ、この関数は最初に `default-directory` にたいしてこれを展開する。

この関数は環境変数を展開しない。これを行うのは `substitute-in-file-name` のみ。[Definition of `substitute-in-file-name`], page 625 を参照のこと。

名前コンポーネントに出現する `'..'` に先行するシンボリックリンクをフォローする必要がある場合には直接と間接を問わず、`expand-file-name` を呼び出す前に `file-truename` を呼び出すこと。そうしないと `'..'` の直前にある名前コンポーネントは、`file-truename` が呼び出される前の簡略化により取り除かれてしまう。`expand-file-name` 呼び出しの必要を無くすために、`file-truename` は `expand-file-name` が行うのと同じ方法で `'~'` を扱う。Section 26.9.4 [Functions that Expand Filenames], page 623 を参照のこと。

シンボリックリンクのターゲットがリモートファイル名の構文をもつ場合には、`file-truename` はそれをクォートしてリターンする。Section 26.9.4 [Functions that Expand Filenames], page 623 を参照のこと。

`file-chase-links filename &optional limit` [Function]

この関数は `filename` で始まるシンボリックリンクを、シンボリックリンクではない名前ファイル名までフォローして、そのファイル名をリターンする。この関数は親ディレクトリーの階層にあるシンボリックリンクをフォローしない。

*limit*に数を指定するとその数のリンクを追跡した後、この関数はたとえそれが依然としてシンボリックリンクであってもそれをリターンする。

`file-chase-links`と`file-truename`の違いを説明するために、`/usr/foo`がディレクトリー/`/home/foo`へのシンボリックリンク、`/home/foo/hello`が(少なくともシンボリックリンクではない)通常ファイル、または存在しないファイルだとします。この場合には以下ようになります:

```
(file-chase-links "/usr/foo/hello")
;; 親ディレクトリーのリンクはフォローしない
⇒ "/usr/foo/hello"
(file-truename "/usr/foo/hello")
;; /homeはシンボリックリンクではないと仮定
⇒ "/home/foo/hello"
```

`file-equal-p file1 file2` [Function]

この関数はファイル *file1* と *file2* の名前が同じファイルなら `t` をリターンする。これはリモートファイル名も適切な方法で処理することを除いて実名の比較と似ている。*file1* が *file2* が存在しなければリターン値は不定。

`file-name-case-insensitive-p filename` [Function]

ファイル名やその一部にたいして文字列としての比較を要する場合には、背景にあるファイルシステムが非 case センシティブ (case-insensitive: 大文字小文字を区別しない) かどうかを知ることが重要になる。この関数はファイル *filename* が非 case センシティブなファイルシステムにあれば `t` をリターンする。MS-DOS と MS-Windows では常に `t` をリターンする。Cygwin と macOS では非 case センシティブかもしれないので、実行時テストにより case センシティブ性の判定を試みる。テストで決定されなければ Cygwin なら `t`、macOS なら `nil` をリターンする。

この関数は現在のところ MS-DOS、MS-Windows、Cygwin、macOS 以外のプラットフォームでは常に `nil` をリターンする。これは Samba 共有や NFS マウントされた Windows ボリュームのようにマウントされたファイルシステムの case センシティブ性は検知しない。リモートホストでは 'smb' メソッドにたいしては `t` とみなす。

`vc-responsible-backend file` [Function]

この関数は与えられた *file* にたいして VC バックエンドが責任を負うかどうかを判断する。たとえば `emacs.c` が Git でトラック (track: 追跡) されていれば (`vc-responsible-backend "emacs.c"`) は 'Git' をリターンする。*file* がシンボリックリンクなら `vc-responsible-backend` はシンボリックリンクを解決せずに、シンボリックリンクにたいするバックエンドが報告されることに注意。*file* が参照するファイルのバックエンド VC を取得するには、`file-chase-links` のようなシンボリックリンク解決用の関数で *file* をラップすること。

```
(vc-responsible-backend (file-chase-links "emacs.c"))
```

#### 26.6.4 ファイルの属性

このセクションではファイルの詳細な情報を取得する関数について説明します。それらの情報にはファイルの所有者やグループの番号、ファイル名の個数、inode 番号、サイズやアクセス日時、変更日時が含まれます。

`file-newer-than-file-p filename1 filename2` [Function]

この関数はファイル `filename1` がファイル `filename2` より新しければ `t` をリターンする。 `filename1` が存在しなければ `nil`、 `filename1` は存在するが `filename2` が存在しなければ `t` をリターンする。

以下の例では、 `aug-19` の書き込みが 19 日、 `aug-20` の書き込みが 20 日、ファイル `no-file` は存在しないものとする。

```
(file-newer-than-file-p "aug-19" "aug-20")
⇒ nil
(file-newer-than-file-p "aug-20" "aug-19")
⇒ t
(file-newer-than-file-p "aug-19" "no-file")
⇒ t
(file-newer-than-file-p "no-file" "aug-19")
⇒ nil
```

`file-has-changed-p filename tag` [Function]

この関数は最後に呼び出されて以降に `filename` のタイムスタンプが変更されていれば非 `nil` をリターンする。何らかの `filename` にたいして初めて呼び出された際には、そのファイルの最終修整時刻とサイズを記録して、 `filename` が存在すれば非 `nil` をリターンする。これ以降に同じ `filename` で呼び出されると、カレントのタイムスタンプとサイズを記録されたものと比較してタイムスタンプかサイズのいずれか (あるいは両方) が異なる場合のみ非 `nil` をリターンする。これはあるファイルが変更されたら常に再読み込みするような Lisp プログラムで役に立つ。オプション引数 `tag` (シンボル) を指定して呼び出すと、サイズと最終修整時刻の比較は同一 `tag` にたいする呼び出しに限定される。

`file-attributes filename &optional id-format` [Function]

この関数はファイル `filename` の属性 (attributes) のリストをリターンする。オープンできないファイルが指定された場合は、 `nil` をリターンする。指定されたファイルが存在しなければ `nil` をリターンする。この関数はシンボリックリンクをフォローしない。オプション引数 `id-format` は属性 UID と GID (以下参照) にたいして望ましいフォーマットを指定する。有効な値は `'string` と `'integer`。デフォルトは `'integer` だが、わたしたちはこれの変更を計画しているので、リターンされる UID や GID を使用する場合には `id-format` にたいして非 `nil` 値を指定すること。GNU プラットフォームではこの関数はロックファイル処理時はアトミックである。別のプロセスによりファイルシステムが同時に変更された場合には、この関数は変更の前か後のいずれかのファイル属性をリターンする。それ以外ならこの関数はアトミックではなく競合状態を検知したら `nil`、または以前とカレントが混ざったファイル属性をリターンするかもしれない。このリスト内の要素にアクセスするためにアクセッサ関数が提供される。このアクセッサ以下の要素の記述とともに示される。

リストの要素は順に:

0. ディレクトリーにたいしては `t`、シンボリックリンクにたいしては文字列 (リンクされる名前)、テキストファイル (`file-attribute-type`) にたいしては `nil`。
1. そのファイルがもつ名前の個数 (`file-attribute-link-number`)。ハードリンクとして知られる代替え名は関数 `add-name-to-file` を使用して作成できる (Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照)。
2. ファイルの UID であり通常は文字列 `file-attribute-user-id`。しかし名前をもつユーザーに対応しなければ値は整数。

3. 同様にファイルの GID (`file-attribute-group-id`)。
4. Lisp のタイムスタンプによる最終アクセス時刻 (`file-attribute-access-time`)。タイムスタンプは `current-time` (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照) の形式であり、ファイルシステムのタイムスタンプの精度に切り詰められる。たとえば FAT ベースのいくつかのファイルシステムでは最終アクセスの日付だけが記録されるので、この時刻には常に最終アクセス日の真夜中が保持されることに注意。
5. Lisp のタイムスタンプによる最終変更時刻 (`file-attribute-modification-time`)。これはファイルのコンテンツが変更された最終時刻。
6. Lisp のタイムスタンプによるステータスの最終変更時刻 (`file-attribute-status-change-time`。上記参照)。これはファイルのアクセスモードビット、所有者とグループ、およびファイルにたいしてファイルのコンテンツ以外にファイルシステムが記録するその他の情報にたいする最終変更時刻。
7. ファイルのバイトサイズ (`file-attribute-size`)。
8. `'ls -l'` で表示されるような 10 個の文字、またはダッシュからなる文字列で表されるファイルのモード (`file-attribute-modes`)。
9. 後方互換のために提供される不定値。
10. ファイルの inode 番号であり非負の整数 (`file-attribute-inode-number`)。
11. そのファイルがあるデバイスのファイルシステムの識別子 (`file-attribute-device-number`) を表す整数、あるいは 2 つの整数からなるコンスセル。後者のコンスセルはリモートとローカルのファイルシステムを区別するために、リモートファイルにたいして使われる場合がある。

ファイルの inode とデバイスを合わせれば、そのシステム上の 2 つの任意のファイルを区別するために十分な情報が得られる (この 2 つの属性の両方に等しい値を 2 つのファイルがもつことはできない)。ファイルを一意に識別するこのタプル (tuple: 組) は、`file-attribute-file-identifier` によってリターンされる。

たとえば以下は `files-ja.texi` のファイル属性:

```
(file-attributes "files-ja.texi" 'string)
⇒ (nil 1 "lh" "users"
 (20614 64019 50040 152000)
 (20000 23 0 0)
 (20614 64555 902289 872000)
 122295 "-rw-rw-rw-"
 t 6473924464520138
 1014478468)
```

この結果を解釈すると:

- |                      |                                                               |
|----------------------|---------------------------------------------------------------|
| <code>nil</code>     | ディレクトリーでもシンボリックリンクでもない。                                       |
| <code>1</code>       | (カレントデフォルトディレクトリー内で名前 <code>files-ja.texi</code> は) 単一の名前をもつ。 |
| <code>"lh"</code>    | 名前 <code>"lh"</code> のユーザーにより所有される。                           |
| <code>"users"</code> | 名前 <code>"users"</code> のグループ。                                |

(20614 64019 50040 152000)

最終アクセス時刻は 2012 年 10 月 23 日の UTC(協定世界時) で 20:12:03.050040152(current-time-listが nilならタイムスタンプは (1351023123050040152 . 1000000000)になる)。

(20000 23 0 0)

最終修整時刻は2001年7月15日のUTCで08:53:43.0000000000(current-time-listが nilならタイムスタンプは (1310720023000000000 . 1000000000)になる)。

(20614 64555 902289 872000)

最後のステータス変更時刻は 2012 年 10 月 23 日の UTC で 20:20:59.902289872(current-time-listが nilならタイムスタンプは (1351023659902289872 . 1000000000)になる)。

122295 バイト長は 122295 バイト (しかしマルチバイトシーケンスが含まれていたり、EOL フォーマットが CRLF なら 122295 文字は含まれないかもしれない)。

"-rw-rw-rw-"

所有者、グループ、その他にたいして読み取り、書き込みアクセスのモードをもつ。

t 単なるプレースホルダーであり何の情報ももたない。

6473924464520138

inode 番号は 6473924464520138。

1014478468

ファイルシステムのデバイス番号は 1014478468。

`file-nlinks filename`

[Function]

この関数はファイル `filename`がもつ名前 (ハードリンク) の個数をリターンする。ファイルが存在しなければ、この関数は nil をリターンする。シンボリックリンクはリンク先のファイルの名前とは判断されないので、この関数に影響しないことに注意。この関数はシンボリックリンクをフォローしない。

```
$ ls -l foo*
-rw-rw-rw- 2 rms rms 4 Aug 19 01:27 foo
-rw-rw-rw- 2 rms rms 4 Aug 19 01:27 foo1
```

```
(file-nlinks "foo")
⇒ 2
(file-nlinks "doesnt-exist")
⇒ nil
```

### 26.6.5 拡張されたファイル属性

いくつかのオペレーティングシステムでは、それぞれのファイルを任意の拡張ファイル属性 (*extended file attributes*) に関連付けることができます。現在のところ Emacs は拡張ファイル属性のうち2つの特定セット (ACL: Access Control List、および SELinux コンテキスト) にたいする問い合わせと設定をサポートします。これらの拡張ファイル属性は、前のセクションで議論した Unix スタイルの基本的なパーミッションより洗練されたファイルアクセス制御を強制するために、いくつかのシステムで利用されます。

ACL と SELinux についての詳細な解説はこのマニュアルの範囲を超えています。わたしたちの目的のためには、それぞれのファイルは *ACL* (ACL ベースのファイル制御システムの中で ACL のプロパティを指定) および/または *SELinux* コンテキスト (SELinux システムの中で SELinux のプロパティを指定) に割り当てることができるという理解で問題ないでしょう。

`file-acl filename` [Function]

この関数はファイル *filename* にたいする ACL をリターンする。ACL にたいする正確な Lisp 表現は不確定 (かつ将来の Emacs バージョンで変更され得る) だが、これは `set-file-acl` が引数 *acl* にとる値と同じである (Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照)。

根底にある ACL 実装はプラットフォームに固有である。Emacs は GNU/Linux と BSD では POSIX ACL インターフェイスを使用して、MS-Windows ではネイティブのファイルセキュリティ API を POSIX ACL インターフェイスでエミュレートする。

ACL がサポートされていない、あるいはファイルが存在しなければリターン値は `nil`。

`file-selinux-context filename` [Function]

この関数はファイル *filename* の SELinux コンテキストを (*user role type range*) という形式のリストでリターンする。リストの要素はそのコンテキストのユーザー、ロール、タイプ、レンジを文字列として表す値である。これらの実際の意味についての詳細は SELinux のドキュメントを参照のこと。リターン値は `set-file-selinux-context` が *context* 引数で受け取るのと同じ形式 (Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照)。

SELinux をサポートしない、あるいはファイルが存在しなければリターン値は (`nil nil nil nil`)。

`file-extended-attributes filename` [Function]

この関数は Emacs が認識するファイル *filename* の拡張属性を `alist` でリターンする。現在のところこの関数は ACL と SELinux の両方を取得するための便利な方法としての役目を果たす。他のファイルに同じファイルアクセス属性を適用するためにリターンされた `alist` を 2 つ目の引数として `set-file-extended-attributes` を呼び出すことができる (Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照)。

要素のうちの 1 つは (`acl . acl`) で、*acl* は `file-acl` がリターンするのと同じ形式。

他の要素は (`selinux-context . context`) で、*context* は `file-selinux-context` がリターンするのと同じ形式。

### 26.6.6 標準的な場所へのファイルの配置

このセクションではディレクトリーのリスト (パス (*path*)) からファイルを検索したり、標準の実行可能ファイル用ディレクトリーから実行可能ファイルを検索する方法を説明します。

ユーザー固有の設定ファイル (configuration file) の検索については Section 26.9.7 [Standard File Names], page 629 の関数 `locate-user-emacs-file` を参照してください。

`locate-file filename path &optional suffixes predicate` [Function]

この関数は *path* で与えられるディレクトリーリスト内で *filename* という名前のファイルを検索して、*suffixes* 内のサフィックスの検索を試みる。そのようなファイルが見つかったらファイルの絶対ファイル名 (Section 26.9.2 [Relative File Names], page 621 を参照)、それ以外は `nil` をリターンする。

オプション引数 *suffixes* は検索時に *filename* に追加するファイル名サフィックスのリストを与える。`locate-file` は検索するディレクトリーごとにそれらのサフィックスを試みる。*suffixes*

が `nil` や `("")` なら、サフィックスなしで `filename` だけがそのまま使用される。`suffixes` の典型的な値は `exec-suffixes` (Section 40.1 [Subprocess Creation], page 1052 を参照)、`load-suffixes`、`load-file-rep-suffixes`、および関数 `get-load-suffixes` (Section 16.2 [Load Suffixes], page 292 を参照)。

実行可能プログラムを探すときは `exec-path` (Section 40.1 [Subprocess Creation], page 1052 を参照)、Lisp ファイルを探すときは `load-path` (Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照) が `path` の典型的な値である。`filename` が絶対ファイル名なら `path` の効果はないが、サフィックスにたいする `suffixes` は依然として試行される。

オプション引数 `predicate` が非 `nil` なら、それは候補ファイルが適切かどうかテストする述語関数を指定する。述語関数には単一の引数として候補ファイル名が渡される。`predicate` が `nil` が省略なら述語として `file-readable-p` を使用する。`file-executable-p` や `file-directory-p` など、その他の有用な述語については Section 26.6.2 [Kinds of Files], page 606 を参照のこと。

この関数は通常はディレクトリーをスキップするので、ディレクトリーを探したければ、`predicate` 関数がディレクトリーにたいして確実に `dir-ok` をリターンすること。たとえば:

```
(locate-file "html" '("/var/www" "/srv") nil
 (lambda (f) (if (file-directory-p f) 'dir-ok)))
```

互換性のために `predicate` には `executable`、`readable`、`writable`、`exists`、またはこれらシンボルの 1 つ以上のリストも指定できる。

`executable-find` *program* &optional *remote* [Function]

この関数は *program* という名前の実行可能ファイルを検索して、その実行可能ファイルの絶対ファイル名と、もしあればファイル名の拡張子も含めてリターンする。ファイルが見つからなければ `nil` をリターンする。この関数は `exec-path` 内のすべてのディレクトリーを検索して、`exec-suffixes` 内のすべてのファイル名拡張子の検索も試みる (Section 40.1 [Subprocess Creation], page 1052 を参照)。

*remote* が `nil`、かつ非 `default-directory` がリモートディレクトリーなら、*program* は各リモートホスト上で検索される。

## 26.7 ファイルの名前と属性の変更

このセクションの関数はファイルのリネーム、コピー、削除やリンク、モードをセットします。これらの関数は処理に失敗すると、通常は失敗の理由を記述するシステム依存のエラーメッセージを報告する `file-error` エラーをシグナルします。ファイルが存在しないために失敗すると、かわりに `file-missing` エラーをシグナルします。

性能的な理由によりオペレーティングシステムはこれらの関数により行われた変更を 2 次記憶装置に書き込むかわりに、キャッシュしたりエイリアスするかもしれません。Section 26.8 [Files and Storage], page 618 を参照してください。

引数 *newname* をもつ関数では、それがディレクトリー名なら *source* 名の非ディレクトリー部分が追加されたかのように扱われます。ディレクトリー名は通常は `/` で終端されます (Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照)。たとえば *oldname* が `a/b/c` で *newname* が `d/e/f` なら `d/e/f/c` であるかのように処理されます。*newname* がディレクトリー名ではなくディレクトリーであるような名前なら、この特別な扱いは適用されません。たとえば *newname* の `d/e/f` がディレクトリーでも、そのまま処理されます。

*newname* という引数をもつ関数では、*newname* という名前のファイルが既に存在する場合には、その挙動が引数 `ok-if-already-exists` の値に依存します。



- *ok-if-already-exists*が nilなら file-already-existsエラーがシグナルされる。
- *ok-if-already-exists*が数字なら確認を求める。
- *ok-if-already-exists*が他の値なら確認なしで古いファイルを置き換える。

**add-name-to-file** *oldname newname &optional ok-if-already-exists* [Command]  
この関数は、*oldname*という名前のファイルに *newname*という名前を追加で与える。これは *newname*という名前が *oldname*にたいする新たなハードリンクになることを意味する。

*newname*がシンボリックリンクなら、リンクが指すディレクトリーエントリーではなく、シンボリックリンクのディレクトリーエントリーが置き換えられる。*oldname*がシンボリックリンクなら、この関数はリンクをフォローする可能性があるが、GNU プラットフォームではリンクをフォローしない。*oldname*がディレクトリーなら、たとえ処理を正常に行ってツリー構造ではないファイルシステムを作成できる古い様式の非 GNU プラットフォームのスーパーユーザーでも、この関数は通常は失敗する。

以下の例の最初の部分では2つのファイル *foo*と *foo3*をリストする。

```
$ ls -li fo*
81908 -rw-rw-rw- 1 rms rms 29 Aug 18 20:32 foo
84302 -rw-rw-rw- 1 rms rms 24 Aug 18 20:31 foo3
```

ここで **add-name-to-file**を呼び出してハードリンクを作成して再度ファイルをリストする。このリストには1つのファイルにたいして2つの名前 *foo*と *foo2*が表示される。

```
(add-name-to-file "foo" "foo2")
⇒ nil
```

```
$ ls -li fo*
81908 -rw-rw-rw- 2 rms rms 29 Aug 18 20:32 foo
81908 -rw-rw-rw- 2 rms rms 29 Aug 18 20:32 foo2
84302 -rw-rw-rw- 1 rms rms 24 Aug 18 20:31 foo3
```

最後に以下を評価する:

```
(add-name-to-file "foo" "foo3" t)
```

そしてファイルを再度リストする。今度は1つのファイルにたいして3つの名前 *foo*、*foo2*、*foo3*がある。*foo3*の古いコンテンツは失われた。

```
(add-name-to-file "foo1" "foo3")
⇒ nil
```

```
$ ls -li fo*
81908 -rw-rw-rw- 3 rms rms 29 Aug 18 20:32 foo
81908 -rw-rw-rw- 3 rms rms 29 Aug 18 20:32 foo2
81908 -rw-rw-rw- 3 rms rms 29 Aug 18 20:32 foo3
```

この関数は1つのファイルにたいして複数の名前をもつことが許されないオペレーティングシステムでは無意味である。いくつかのシステムでは、かわりにファイルをコピーすることにより複数の名前を実装している。

Section 26.6.4 [File Attributes], page 608 の **file-nlinks**も参照のこと。

**rename-file** *filename newname &optional ok-if-already-exists* [Command]  
このコマンドは *filename*を *newname*にリネームする。

*filename*が *filename*とは別に追加の名前をもつ場合には、それらは自身の名前をもち続ける。実際のところ `add-name-to-file`で名前 *newname*を追加してから *filename*を削除するのは、瞬間的な遷移状態とエラーの処理、ディレクトリーとシンボリックリンクを別とすればリネームと同じ効果がある。

このコマンドはシンボリックリンクをフォローしない。*filename*がシンボリックリンクなら、このコマンドはリンクが指すファイルではなくシンボリックリンクをリネームする。*newname*がシンボリックリンクなら、リンクが指すディレクトリーエントリーではなくリンクのディレクトリーエントリーを置き換える。

*filename*と *newname*が同じディレクトリーエントリー (親ディレクトリーが同じでありそのディレクトリー内で同じ名前を与える) なら、このコマンドは何もしない。それ以外なら *filename*と *newname*が同一のファイルを命名する場合には、このコマンドは POSIX 準拠システムでは何も行わず、いくつかの非 POSIX システムでは *filename*を削除する。

*newname*がすでに存在する場合には *oldname*がディレクトリーなら空のディレクトリー、非ディレクトリーなら非ディレクトリーでなければならない。

`copy-file oldname newname &optional ok-if-already-exists time` [Command]  
`preserve-uid-gid preserve-extended-attributes`

このコマンドはファイル *oldname*を *newname*にコピーする。*oldname*が通常のファイルでなければエラーをシグナルする。*newname*がディレクトリーなら最後の名前コンポーネントを保持するようにディレクトリーの中に *oldname*をコピーする。

この関数は *newname*を作成するために壊れたシンボリックリンクをフォローしない点を除いて、シンボリックリンクをフォローする。

*time*が非 `nil`なら、この関数は新たなファイルにたいして古いファイルと同じ最終変更時刻を与える (これはいくつかの限られたオペレーティングシステムでのみ機能する)。時刻のセットでエラーが発生すると、`copy-file`は `file-date-error`エラーをシグナルする。インタラクティブに呼び出された場合には、プレフィックス引数は *time*にたいして非 `nil`値を指定する。

引数 `preserve-uid-gid`が `nil`なら、新たなファイルのユーザーとグループの所有権の決定をオペレーティングシステムに委ねる (通常は Emacs を実行中のユーザー)。`preserve-uid-gid`が非 `nil`なら、そのファイルのユーザーとグループの所有権のコピーを試みる。これはいくつかのオペレーティングシステムで、かつそれを行うための正しいパーミッションをもつ場合のみ機能する。

オプション引数 `preserve-permissions`が非 `nil`なら、この関数は *oldname*のファイルモード (または “パーミッション”)、同様に ACL (Access Control List) と SELinux コンテキストを *newname*にコピーする。Section 26.6 [Information about Files], page 603 を参照のこと。

それ以外では、*newname*が既存ファイルならファイルモードは変更されず、新たに作成された場合はデフォルトのファイルパーミッション (以下の `set-default-file-modes`を参照) によりマスクされる。どちらの場合でも ACL や SELinux コンテキストはコピーされない。

`make-symbolic-link target linkname &optional ok-if-already-exists` [Command]

このコマンドは *linkname*という名前で *target*にたいするシンボリックリンクを作成する。これはシェルコマンドと `ln -s target linkname`と似ている。*target*は文字列としてのみ扱われる。既存ファイルの名前である必要はない。`ok-if-already-exists`が整数ならインタラクティブな使用を意味しており、*target*文字列内の先頭の ‘~’は展開されて、先頭の ‘/:’は取り除かれる。

*target*が相対ファイル名なら結果となるシンボリックリンクはシンボリックリンクを含むディレクトリーにたいして相対的に解釈される。Section 26.9.2 [Relative File Names], page 621 を参照のこと。

*target*と *linkname*の両方がリモートファイル構文をもち、かつ両者のリモート識別が等価なら、シンボリックリンクは *target*のローカルファイル名部分を指す。

この関数はシンボリックリンクをサポートしないシステムでは利用できない。

`delete-file filename &optional trash` [Command]

このコマンドはファイル *filename*を削除する。ファイルが複数の名前をもつ場合には他の名前で存在し続ける。*filename*がシンボリックリンクなら `delete-file`はシンボリックリンクだけを削除してターゲットは削除しない。

ファイルが存在しない、または削除できない場合には適切な種類の `file-error`エラーがシグナルされる (GNU/およびその他の POSIX 準拠システムではファイルのディレクトリーが書き込み可能ならファイルは削除可能)。

オプション引数 *trash*が非 `nil`、かつ変数 `delete-by-moving-to-trash`が非 `nil`なら、このコマンドはファイルを削除するかわりにシステムの Trash(ゴミ箱) にファイルを移動する。Section “Miscellaneous File Operations” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。インタラクティブに呼び出された際には、プレフィックス引数があれば *trash*は `t`、それ以外は `nil`。

Section 26.11 [Create/Delete Dirs], page 633 の `delete-directory`も参照のこと。

`set-file-modes filename mode &optional flag` [Command]

この関数は、*filename*のファイルモード (またはパーミッション) を *mode*にセットする。

この関数はデフォルトではシンボリックリンクをフォローする。しかしオプション引数 *flag*がシンボル `nofollow`の場合には、*filename*がシンボリックリンクでもこの関数はシンボリックリンクをフォローしない。これによりどこか別の場所で意図せずモードビットを変更してしまうことを防げるかもしれない。シンボリックリンクでのモードビット変更をサポートしないプラットフォームでは、この関数は *filename*がシンボリックリンクかつ *flag*が `nofollow`の際にエラーをシグナルする。

非インタラクティブに呼び出された場合には、*mode*は整数でなければならない。その整数の下位 12 ビットだけが使用される。ほとんどのシステムでは意味があるのは下位 9 ビットのみ。*mode*を入力する Lisp 構文を使用できる。たとえば、

```
(set-file-modes "myfile" #o644 'nofollow)
```

これはそのファイルにたいして所有者による読み取りと書き込み、グループメンバーによる読み取り、その他のユーザーによる読み取り可能であることを指定する。モードビットの仕様の説明は Section “File permissions” in *The GNU Coreutils Manual* を参照のこと。

インタラクティブに呼び出されると、*mode*は `read-file-modes`(以下参照) を使用してミニバッファから読み取られる。この場合にはユーザーは整数、またはパーミッションをシンボルで表現する文字列をタイプできる。

ファイルのパーミッションをリターンする関数 `file-modes`については Section 26.6.1 [Testing Accessibility], page 603 を参照のこと。

`set-default-file-modes mode` [Function]

この関数は Emacs および Emacs のサブプロセスが新たに作成するファイルにデフォルトのパーミッションをセットする。Emacs により作成されたすべてのファイルはこれらのパーミ

ション、およびそれらのサブセットとなるパーミッションをもつ (デフォルトファイルパーミッションが実行を許可しても、write-regionは実行パーミッションを付与しないだろう)。GNU やその他の POSIX 準拠システムでは、デフォルトのパーミッションは 'umask' の値のビット単位の補数で与えられる。すなわち引数 *mode* でセットされた各ビットは Emacs が作成するファイルのデフォルトパーミッション内ではリセットされる。

引数 *mode* は上記の set-file-modes と同様、パーミッションを指定する整数であること。意味があるのは下位 9 ビットのみ。

デフォルトのファイルパーミッションは、既存ファイルの変更されたバージョンを保存する際は効果がない。ファイルの保存では既存のパーミッションが保持される。

`with-file-modes mode body...` [Macro]

このマクロは新たなファイルにたいするデフォルトのパーミッションを一時的に *modes* (値は) set-file-modes にたいする値と同様) にセットしてフォーム *body* を評価する。終了時には元でデフォルトのファイルノパーミッションをリストアして、*body* の最後のフォームの値をリターンする。

これはたとえばプライベートファイルの作成に有用である。

`default-file-modes` [Function]

この関数はデフォルトのファイルのパーミッションを整数でリターンする。

`read-file-modes &optional prompt base-file` [Function]

この関数はミニバッファからファイルモードのビットのセットを読み取る。1 つ目のオプション引数 *prompt* は非デフォルトのプロンプトを指定する。2 つ目のオプション引数 *base-file* はユーザーが既存ファイルのパーミッションに相対的なモードビット指定をタイプした場合に、この関数がリターンするモードビットの元となる権限をもつファイルの名前を指定する。

ユーザー入力が 8 進数で表される場合には、この関数はその数字をリターンする。それが "u=rwx" のようなモードビットの完全なシンボル指定なら、この関数は file-modes-symbolic-to-number を使用して、それを等価な数字に変換して結果をリターンする。"o+g" のように相対的な指定なら、その指定の元となるパーミッションは *base-file* のモードビットから取得される。*base-file* が省略または nil なら、この関数は元となるモードビットとして 0 を使用する。完全指定と相対指定は "u+r,g+rx,o+r,g-w" のように組み合わせることができる。ファイルモード指定の説明は Section "File permissions" in *The GNU Coreutils Manual* を参照のこと。

`file-modes-symbolic-to-number modes &optional base-modes` [Function]

この関数は *modes* 内のシンボルによるファイルモード指定を等価な整数に変換する。シンボル指定が既存ファイルにもとづく場合には、オプション引数 *base-modes* からそのファイルのモードビットが取得される。その引数が省略または nil なら、0 (すべてのアクセスが許可されない) がデフォルトになる。

`file-modes-number-to-symbolic modes` [Function]

この関数は *modes* 内の数値ファイルモード指定を等価な文字列形式に変換する。This function converts a numeric file mode specification in *modes* into the equivalent string form. この関数がリターンする文字列はシェルコマンドの `ls -l` や `file-attributes` が生成する文字列と同じであり、file-modes-symbolic-to-number やシェルコマンドの `chmod` が受け付けるシンボリックフォーマットとは異なる。

`set-file-times filename &optional time flag` [Function]

この関数は *filename* のアクセス時刻と変更時刻を *time* にセットする。時刻が正しくセットされれば *t*、それ以外は *nil* がリターン値となる。*time* のデフォルトはカレント時刻であり *time* 値でなければならない (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。

この関数はデフォルトではシンボリックリンクをフォローする。しかしオプション引数 *flag* がシンボル *nofollow* の場合には、*filename* がシンボリックリンクでもフォローしない。これはどこか別の場所でファイル時刻をうっかり変更してしまうことを防ぐのに役立つかもしれない。シンボリックリンクの時刻変更をサポートしないプラットフォームでは、この関数は *filename* がシンボリックリンクかつ *flag* が *nofollow* の際にはエラーをシグナルする。

`set-file-extended-attributes filename attribute-alist` [Function]

この関数は *filename* にたいして Emacs が認識する拡張ファイル属性をセットする。2 つ目の引数 *attribute-alist* は *file-extended-attributes* がリターンする *alist* と同じ形式であること。属性のセットが成功したら *t*、それ以外は *nil* がリターン値となる。Section 26.6.5 [Extended Attributes], page 611 を参照のこと。

`set-file-selinux-context filename context` [Function]

この関数は *filename* にたいする SELinux セキュリティコンテキストに *context* をセットする。*context* 引数は各要素が文字列であるような (*user role type range*) というリストであること。Section 26.6.5 [Extended Attributes], page 611 を参照のこと。

この関数は *filename* の SELinux コンテキストのセットに成功したら *t* をリターンする。コンテキストがセットされなかった場合 (SELinux が無効、または Emacs が SELinux サポートなしでコンパイルされた場合等) には *nil* をリターンする。

`set-file-acl filename acl` [Function]

この関数は *filename* にたいする ACL に *acl* をセットする。*acl* 引数は関数 *file-acl* がリターンするのと同じ形式であること。Section 26.6.5 [Extended Attributes], page 611 を参照のこと。

この関数は *filename* の ACL のセットに成功したら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

## 26.8 ファイルと二次媒体

Emacs がファイルを変更した後、その後に生じた電源喪失と媒体エラーにより行った変更が保存されないことには 2 つの理由があります。1 つ目は一方または他方のファイルが後で変更されるまで、オペレーティングシステムは書き込まれたデータを 2 次ストレージのどこかに格納済みのデータにエイリアスすることです。媒体エラーにより 2 次ストレージ上のコピーだけが失われると、ファイルは両方とも失われるでしょう。2 つ目はオペレーティングシステムがデータを 2 次ストレージに即座に書き込まないかもしれないので、電源喪失時にはデータが失われます。

これらはいずれも適切なファイルシステムの設定により回避され得る類のエラーですが、そのようなシステムは通常はより高価であるか非効率的です。より典型的なシステムでは媒体エラーに備えて異なるデバイスにファイルをコピーでき、電源喪失にたいしては変数 *write-region-inhibit-fsync* に *nil* をセットして *write-region* を使用できます。Section 26.4 [Writing to Files], page 600 を参照してください。

## 26.9 ファイルの名前

ファイルは一般的に名前でも参照され、これは Emacs でも他と同様です。Emacs ではファイル名は文字列で表現されます。ファイルを操作する関数はすべてファイル名引数に文字列を期待します。

ファイル自体の操作に加えて、Emacs Lisp プログラムでファイル名を処理する必要 (ファイル名の一部を取得して関連するファイル名構築にその一部を使用する等) がしばしばあります。このセクションではファイル名を扱う方法を説明します。

このセクションの関数は実際にファイルにアクセスする訳ではないので、既存のファイルやディレクトリーを参照しないファイル名を処理できます。

MS-DOS や MS-Windows では、(実際にファイルを操作する関数と同様) これらの関数は MS-DOS と MS-Windows のファイル名構文を受け入れます。この構文は POSIX 構文のようにバックスラッシュでコンポーネントを区切りますが、これらの関数は常に POSIX 構文をリターンします。これにより POSIX 構文でファイル名を指定する Lisp プログラムが変更なしですべてのシステムで正しく機能することが可能になります<sup>1</sup>。

### 26.9.1 ファイル名の構成要素

オペレーティングシステムはファイルをディレクトリーにグループ化します。あるファイルを指定するためには、ディレクトリーとそのディレクトリー内でのファイルの名前を指定しなければなりません。それゆえ Emacs はファイル名をディレクトリー名パートと非ディレクトリー (またはディレクトリー内ファイル名) パートという、2つの主要パートから判断します。どちらのパートも空の場合があり得ます。これら2つのパートを結合することによって元のファイル名が再構築されます。<sup>2</sup>

ほとんどのシステムでは最後のスラッシュ (MS-DOS と MS-Windows ではバックスラッシュも許される) までのすべてがディレクトリーパートです。残りが非ディレクトリーパートです。

ある目的のために、非ディレクトリーパートはさらに正式名称 (the name proper) とバージョン番号に細分されます。ほとんどのシステムでは、名前にバージョン番号をもつのはバックアップファイルだけです。

`file-name-directory filename` [Function]

この関数は `filename` のディレクトリーパートをディレクトリー名 (Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照) としてリターンする。 `filename` がディレクトリーパートを含まなければ `nil` をリターンする。

GNU や他の POSIX 準拠 ix システムでは、この関数がリターンする文字列は常にスラッシュで終わる。MS-DOS ではコロンで終わることもあり得る。

```
(file-name-directory "lewis/foo") ; GNU の例
⇒ "lewis/"
(file-name-directory "foo") ; GNU の例
⇒ nil
```

`file-name-nondirectory filename` [Function]

この関数は `filename` の非ディレクトリーパートをリターンする。

```
(file-name-nondirectory "lewis/foo")
⇒ "foo"
(file-name-nondirectory "foo")
⇒ "foo"
```

<sup>1</sup> MS-Windows バージョンの Emacs は Cygwin 環境用にコンパイルされており、2つのファイル名構文の変換に `cygwin-convert-file-name-to-windows` と `cygwin-convert-file-name-from-windows` を使用できます。

<sup>2</sup> Emacs は GNU の慣習に則りパス名 (*pathname*) ではなくファイル名 (*file name*) という用語を使用する。わたしたちがパス (*path*) という用語を用いるのは検索パス (ディレクトリーのリスト) にたいしてだけである。

```
(file-name-nondirectory "lewis/")
⇒ ""
```

`file-name-sans-versions` *filename* &optional *keep-backup-version* [Function]

この関数は、任意のファイルバージョン番号、バックアップバージョン番号、末尾のチルダを取り除いた *filename* をリターンする。

*keep-backup-version* が非 `nil` なら、ファイルシステムなどが認識するような真のファイルバージョン番号は破棄されるが、バックアップバージョン番号は保持される。

```
(file-name-sans-versions "~rms/foo.~1~")
⇒ "~rms/foo"
(file-name-sans-versions "~rms/foo~")
⇒ "~rms/foo"
(file-name-sans-versions "~rms/foo")
⇒ "~rms/foo"
```

`file-name-extension` *filename* &optional *period* [Function]

この関数は *filename* から、もしあればすべてのバージョン番号とバックアップ番号を取り除いた後の、終端の拡張子 (*extension*) をリターンする。ファイル名の拡張子とは最後の名前コンポーネント (からすべてのバージョン番号とバックアップ番号を取り去った後) の最後の `'.'` に後続する部分のこと。

この関数は `foo` のような拡張子のないファイル名にたいしては `nil`、`foo.` のような `nil` 拡張子にたいしては `""` をリターンする。ファイル名の最終コンポーネントが `'.'` で始まる場合には、その `'.'` は拡張子の開始とはみなされない。したがって `.emacs` の拡張子は `' .emacs'` ではなく `nil`。

*period* が非 `nil` なら、拡張子を区切るピリオドもリターン値に含まれる。その場合には、もし *filename* が拡張子をもたなければリターン値は `""`。

`file-name-with-extension` *filename* *extension* [Function]

この関数は拡張子に *extension* をセットした *filename* をリターンする。すでにドットがあれば *extension* の先頭のドットは取り除く。たとえば：

```
(file-name-with-extension "file" "el")
⇒ "file.el"
(file-name-with-extension "file" ".el")
⇒ "file.el"
(file-name-with-extension "file.c" "el")
⇒ "file.el"
```

*filename* が *extension* が空、あるいは *filename* がディレクトリー (つまり `directory-name-p` が非 `nil` をリターンする) のようなら、この関数はエラーとなることに注意。

`file-name-sans-extension` *filename* [Function]

この関数は、もしあれば *filename* から拡張子を除いてリターンする。もしバージョン番号やバックアップ番号があるなら、ファイルが拡張子をもつ場合のみそれを削除する。たとえば、

```
(file-name-sans-extension "foo.lose.c")
⇒ "foo.lose"
(file-name-sans-extension "big.hack/foo")
⇒ "big.hack/foo"
(file-name-sans-extension "/my/home/.emacs")
```

```

⇒ "/my/home/.emacs"
(file-name-sans-extension "/my/home/.emacs.el")
⇒ "/my/home/.emacs"
(file-name-sans-extension "~/foo.el.~3~")
⇒ "~/foo"
(file-name-sans-extension "~/foo.~3~")
⇒ "~/foo.~3~"

```

最後の2つの例の‘.~3~’は拡張子ではなくバックアップ番号であることに注意。

`file-name-base filename` [Function]

これは `file-name-sans-extension` と `file-name-nondirectory` を組み合わせた関数。たとえば、

```

(file-name-base "/my/home/foo.c")
⇒ "foo"

```

`file-name-split filename` [Function]

この関数はファイル名をコンポーネントに分割する。これを適切なディレクトリー区切りを用いて `string-join` の逆を行う関数とみなすことができる。たとえば、

```

(file-name-split "/tmp/foo.txt")
⇒ (" " "tmp" "foo.txt")
(string-join (file-name-split "/tmp/foo.txt") "/")
⇒ "/tmp/foo.txt"

```

## 26.9.2 絶対ファイル名と相対ファイル名

ファイルシステム内のすべてのディレクトリーはルートディレクトリーから開始されるツリーを形成します。このツリーのルートから開始されるすべてのディレクトリー名によりファイル名を指定でき、それを絶対 (*absolute*) ファイル名と呼びます。デフォルトディレクトリーからの相対的なツリー中の位置でファイルを指定することもでき、それらは相対 (*relative*) ファイル名と呼ばれます。GNU や他の POSIX 準拠システムでは‘~’で開始されるすべてのファイル名は‘/’で始まる絶対ファイル名 ([*abbreviate-file-name*], page 623 を参照) に展開されますが、相対ファイル名は展開されません。MS-DOS と MS-Windows では絶対ファイル名はスラッシュ、バックスラッシュ、またはドライブ指定 ‘x:/’ で始まります。ここで x はドライブ文字 (*drive letter*) です。

`file-name-absolute-p filename` [Function]

この関数はファイル `filename` が絶対ファイル名なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。ファイル名の最初のコンポーネントが‘~’か‘~user’ (`user` は有効なログイン名) なら絶対ファイル名とみなす。以下の例では‘rms’という名前のユーザーは存在するが、‘nosuchuser’という名前のユーザーは存在しないものとする。

```

(file-name-absolute-p "~/rms/foo")
⇒ t
(file-name-absolute-p "~/nosuchuser/foo")
⇒ nil
(file-name-absolute-p "rms/foo")
⇒ nil
(file-name-absolute-p "/user/rms/foo")
⇒ t

```



相対ファイル名が与えられた場合には先頭に ‘~’ があれば展開して、`expand-file-name` を使用して絶対ファイル名に変換できます (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照)。この関数は絶対ファイル名を相対ファイル名に変換します:

`file-relative-name filename &optional directory` [Function]

この関数は `directory` (絶対ディレクトリー名かディレクトリーファイル名) から相対的なファイルと仮定して、`filename` と等価な相対ファイル名のリターンを試みる。`directory` が省略か `nil` なら、カレントバッファのデフォルトディレクトリーがデフォルト。

絶対ファイル名がデバイス名で始まるオペレーティングシステムがいくつか存在する。そのようなシステムでは、2 つの異なるデバイス名から開始される `filename` は、`directory` にもといた等価な相対ファイル名をもたない。この場合には、`file-relative-name` は絶対形式で `filename` をリターンする。

```
(file-relative-name "/foo/bar" "/foo/")
⇒ "bar"
(file-relative-name "/foo/bar" "/hack/")
⇒ "../foo/bar"
```

空文字列であるようなファイル名は、カレントバッファのデフォルトディレクトリーを意味しています。

### 26.9.3 ディレクトリーの名前

ディレクトリー名 (*directory name*) とは、ある文字列が何らかのファイルを命名する場合にはディレクトリーを命名する文字列のことです。ディレクトリーは実際にはファイルの一種なので、ファイル名 (ディレクトリーファイル名と呼ばれる) をもち、これはディレクトリー名と関係はあるものの通常は等価ではありません (これは POSIX の通常用語と完全に同一ではない)。同じ実体にたいするこれら 2 つの異なる名前は構文的な変換により関連付けられます。GNU や他の POSIX システムではことは単純です。ディレクトリー名の最後が ‘/’ でなければ、ディレクトリーファイル名に ‘/’ を追加してディレクトリー名を取得できます。MS-DOS ではこの関連付けはより複雑です。

ディレクトリー名とディレクトリーファイル名の違いは些細ですが重要です。Emacs の変数や関数の引数を記述する際には、それがディレクトリー名であるとしており、ディレクトリーファイル名は許容されません。`file-name-directory` が文字列をリターンするときには常にディレクトリー名をリターンします。

以下の 2 つの関数は、ディレクトリー名とディレクトリーファイル名の間で変換を行います。これらの関数は ‘\$HOME’ のような環境変数や ‘~’、‘.’、‘..’ などの構文にたいして、特別なことは何も行いません。

`file-name-as-directory filename` [Function]

この関数はオペレーティングシステムがディレクトリーの名前 (ディレクトリー名) と解釈する形式で `filename` を表す文字列をリターンする。これはほとんどのシステムでは、(もし終端にそれがなければ) これは文字列にスラッシュを追加することを意味する。

```
(file-name-as-directory "~rms/lewis")
⇒ "~rms/lewis/"
```

`directory-name-p filename` [Function]

この関数は `filename` の終端がディレクトリー区切り文字なら非 `nil` をリターンする。これは GNU や他の POSIX 準拠システムではスラッシュ ‘/’、MS-Windows と MS-DOS ではスラッシュとバックスラッシュ ‘\’ がディレクトリー区切りとして認識される。

`directory-file-name` *dirname* [Function]

この関数はオペレーティングシステムがファイルの名前と解釈する形式 (ディレクトリーファイル名) で *dirname* を表す文字列をリターンする。ほとんどのシステムではこれは文字列すべてがディレクトリー区切り文字で構成されている場合を除き、文字列から最後のディレクトリー区切り文字を削除することを意味する。

```
(directory-file-name "~lewis/")
⇒ "~lewis"
```

`file-name-concat` *directory* &*rest components* [Function]

*directory* または前置されるコンポーネントがスラッシュで終端されていない場合はコンポーネントの前にスラッシュを挿入して、*directory* に *components* を結合する。

```
(file-name-concat "/tmp" "foo")
⇒ "/tmp/foo"
```

*components* や空文字列の *directory* やコンポーネントは無視する。これらは最初に除外されて、結果に影響することはない。

この関数は `concat` を使用するのはほとんど同じだが、*dirname* (と最後のコンポーネント) がスラッシュで終端されているか否かに関わらずスラッシュ文字を 2 重に連結することはない点異なる。

ディレクトリー名をディレクトリーの省略名に変換するには以下の関数を使用します:

`abbreviate-file-name` *filename* [Function]

この関数は *filename* の省略された形式をリターンする。これは `directory-abbrev-alist` (Section “File Aliases” in *The GNU Emacs Manual* を参照) で指定される省略名を適用して、引数で与えられるファイル名がホームディレクトリーかそのサブディレクトリーにあれば、ユーザーのホームディレクトリーを ‘~’ に置換する。ホームディレクトリーがルートディレクトリーな場合には、多くのシステムでは結果が短縮されないで ‘~’ で置き換えない。

これは名前の一部であるような省略形さえも認識するので、ディレクトリー名とファイル名にも使用できる。

`file-name-parent-directory` *filename* [Function]

この関数は *filename* の親ディレクトリーのディレクトリー名をリターンする。*filename* がソーンファイルシステムのルートディレクトリーにある場合には `nil` をリターンする。相対的な *filename* の場合には `default-directory` から相対的なディレクトリーとみなし、リターンされる値も相対的なディレクトリー名となる。リターン値が非 `nil` ならスラッシュで終端される。

#### 26.9.4 ファイル名を展開する関数

ファイル名の展開 (*expanding*) と、相対ファイル名を絶対ファイル名に変換することを意味します。これはデフォルトディレクトリーから相対的に行われるため、展開されるファイル名と同様にデフォルトディレクトリーも指定しなければなりません。これは ~ / のような省略形の展開、および ./ や name / ../ のような冗長さの排除も行います。

`expand-file-name` *filename* &*optional directory* [Function]

この関数は *filename* を絶対ファイル名に変換する。*directory* が与えられた場合には *filename* が相対的であり先頭が ‘~’ でなければ、それが開始点となるデフォルトディレクトリーになる (*directory* の値はそれ自身が絶対ディレクトリー名かディレクトリーファイル名であるべきで、

それは '~' で始まるかもしれない)。それ以外ではカレントバッファの default-directory の値が使用される。たとえば:

```
(expand-file-name "foo")
⇒ "/xcssun/users/rms/lewis/foo"
(expand-file-name "../foo")
⇒ "/xcssun/users/rms/foo"
(expand-file-name "foo" "/usr/spool/")
⇒ "/usr/spool/foo"
```

filename の最初のスラッシュの前が '~' ならユーザーのホームディレクトリー (通常は環境変数 HOME の値で指定される) に展開される (Section “General Variables” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。最初のスラッシュの前が '~user' で user が有効なログイン名なら user のホームディレクトリーに展開される。リテラル '~' で始まるかもしれない相対的な filename にたいして展開を望まない場合には (expand-file-name filename directory) のかわりに (concat (file-name-as-directory directory) filename) を使用できる。

File names containing '.' or '..' are simplified to their canonical form:

```
(expand-file-name "bar/../foo")
⇒ "/xcssun/users/rms/lewis/foo"
```

出力に '..' 部分が残り得る場合もある:

```
(expand-file-name "../home" "/")
⇒ "/../home"
```

これはルートディレクトリー / の上位のスーパールート (superroot) という概念をもつファイルシステムのためのものである。その他のファイルシステムでは ../ は / とまったく同じに解釈される。

. や空文字列を展開するとデフォルトディレクトリーがリターンされる:

```
(expand-file-name "." "/usr/spool/")
⇒ "/usr/spool"
(expand-file-name "" "/usr/spool/")
⇒ "/usr/spool"
```

expand-file-name は環境変数を展開しないことに注意。それを行うのは substitute-in-file-name のみ。

```
(expand-file-name "$HOME/foo")
⇒ "/xcssun/users/rms/lewis/$HOME/foo"
```

expand-file-name はあらゆる階層においてシンボリックリンクをフォローしないことに注意。これは '..' の扱いが file-truename と expand-file-name で異なることに起因する。'/tmp/bar' がディレクトリー '/tmp/foo/bar' にたいするシンボリックリンクであると仮定すると:

```
(file-truename "/tmp/bar/../myfile")
⇒ "/tmp/foo/myfile"
(expand-file-name "/tmp/bar/../myfile")
⇒ "/tmp/myfile"
```

直接間接を問わず事前に expand-file-name を呼び出さずに '..' に先行するシンボリックリンクをフォローする必要があるかもしれない場合には、それを呼び出さずに確実に file-truename を呼び出すこと。Section 26.6.3 [Truenames], page 607 を参照されたい。

`default-directory` [Variable]

このバッファローカル変数の値はカレントバッファにたいするデフォルトディレクトリー。これは絶対ディレクトリー名であること。これは '~' で始まるかもしれない。この変数はすべてのバッファにおいてバッファローカル。

2つ目の引数が `nil` なら、`expand-file-name` はデフォルトディレクトリーを使用する。

値は常にスラッシュで終わる文字列。

```
default-directory
⇒ "/user/lewis/manual/"
```

`substitute-in-file-name filename` [Function]

この関数は `filename` 内で参照される環境変数を環境変数の値に置き換える。標準的な Unix シェル構文にしたがい '\$' は環境変数値を置き換るプレフィックスである。入力に '\$\$' が含まれる場合には、それらは '\$' に置き換えられる。これによりユーザーが '\$' をクォートする手段が与えられる。

環境変数名は '\$' の後に続く一連の英数字 (アンダースコアを含む) である。'\$' の後続文字が '{' なら対応する '}' までのすべてが変数名である。

`substitute-in-file-name` により生成された出力で `substitute-in-file-name` を呼び出すと不正な結果となる傾向がある。たとえば単一の '\$' をクォートするために '\$\$' を使用しても正しく機能せずに環境変数値の中の '\$' は再帰的な置換を導くだろう。したがってこの関数を呼び出して出力をこの関数に渡すプログラムは、その後の不正な結果を防ぐためにすべての '\$' 文字を二重化する必要がある。

以下ではユーザーのホームディレクトリーを保持する環境変数 `HOME` の値が `"/xcssun/users/rms"` だと仮定する。

```
(substitute-in-file-name "$HOME/foo")
⇒ "/xcssun/users/rms/foo"
```

置き換え後には、'/' の直後に '~' や別の '/' が出現すると、この関数は '/' の前にあるすべてを無視する。

```
(substitute-in-file-name "bar~/foo")
⇒ "~/foo"
(substitute-in-file-name "/usr/local/$HOME/foo")
⇒ "/xcssun/users/rms/foo"
;; /usr/local/は破棄された
```

ファイル名の展開が望ましくない場合もあります。そのような場合には展開を抑制するためにファイル名をクォートしてファイル名をそのままリテラルとして処理することができます。ファイル名の前に '/' を前置することによりクォートが行われます。

`file-name-quote name` [Macro]

このマクロはファイル `name` にクォーテーションプレフィックス '/' を付加する。ローカルファイル `name` には `name` の前にプレフィックス '/' を付加する。`name` がリモートファイル名なら `name` のローカル部分がクォートされる (Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照)。`name` がクォート済みのファイル名なら、`name` は変更せずにリターンする。

```
(substitute-in-file-name (file-name-quote "bar~/foo"))
⇒ "/*:bar~/foo"
```

```
(substitute-in-file-name (file-name-quote "/ssh:host:bar/~foo"))
⇒ "/ssh:host:/:bar/~foo"
```

マジックファイル名によるファイル名ハンドラーを抑制するためにこのマクロは使用できない (Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照)。

`file-name-unquote name` [Macro]  
このマクロはファイル *name* にクォーテーションプレフィクス `'/:'` があれば削除する。 *name* がリモートファイル名なら *name* のローカル部分を非クォート化する。

`file-name-quoted-p name` [Macro]  
このマクロは *name* がプレフィクス `'/:'` でクォートされていれば非 `nil` をリターンする。 *name* がリモートファイル名なら *name* のローカル部分をチェックする。

### 26.9.5 一意なファイル名の生成

一時ファイルに書き込む必要があるプログラムがいくつかあります。以下は、そのようなファイルを構築する便利な方法です:

```
(make-temp-file name-of-application)
```

`make-temp-file` の役目は、2 人の異なるユーザーやジョブが完全に一致する名前のファイルの使用を防ぐことです。

`make-temp-file prefix &optional dir-flag suffix text` [Function]  
この関数は一時ファイルを作成して、その名前をリターンする。 Emacs は Emacs の各ジョブごとに異なるランダムないくつかの文字を *prefix* に追加することにより一時ファイルの名前を作成する。結果として文字列として *text* が与えられた場合にはそれを含むファイル、それ以外は空ファイルが新たに作成されることが保障される。MS-DOS では、8+3 のファイル名制限に適合するように、文字列 *string* が切り詰められる可能性がある。 *prefix* が相対ファイル名なら `temporary-file-directory` にたいして展開される。

```
(make-temp-file "foo")
⇒ "/tmp/foo232J6v"
```

`make-temp-file` がリターンした際には、一時ファイルは空で作成される。この時点でそのファイルに意図するコンテンツを書き込むこと。

*dir-flag* が `nil` なら、`make-temp-file` は空のファイルのかわりに空のディレクトリーを作成する。これはディレクトリー名ではなく、ディレクトリーのファイル名をリターンする。 Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照のこと。

*suffix* が非 `nil` なら、`make-temp-file` はそれをファイル名の最後に追加する。

*text* が文字列なら `make-temp-file` はそれをファイルに挿入する。

同じ Emacs 内で実行される異なるライブラリー間での競合を防ぐために、`make-temp-file` を使用する各 Lisp プログラムがプログラム自身の *prefix* を使用すること。 *prefix* の最後に追加される数字は、異なる Emacs ジョブ内で実行される同じアプリケーションを区別する。追加される文字により、同一の Emacs ジョブ内でも多数の名前を区別することが可能になる。

一時ファイル用のデフォルトディレクトリーは変数 `temporary-file-directory` により制御されます。この変数によりすべての一時ファイルにたいして、ユーザーがディレクトリーを指定する一貫した方法が与えられます。 `small-temporary-file-directory` が非 `nil` なら、かわりにそれを使うプログラムもいくつかあります。これを使う場合には、`make-temp-file` を呼び出す前に正しいディレクトリーにたいしてプレフィックスを展開するべきです。

`temporary-file-directory` [User Option]

この変数は一時ファイル作成用のディレクトリー名を指定する。値はディレクトリー名であるべきだが、もし値がディレクトリーのファイル名 (Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照) ならば、Lisp プログラムがかわりに対処すればよい。expand-file-nameの2つ目の引数としてその値を使用するのは、それを達成するよい方法である。

デフォルト値はオペレーティングシステムにたいして適切な方法により決定される。これは環境変数 TMPDIR、TMP、TEMPにもとづく値で、これらの変数が定義されていなければシステム依存の名前にフォールバックする。

一時ファイルの作成に make-temp-file を使用しない場合でも、一時ファイルを置くディレクトリーを判断するために依然としてこの変数を使用すべきである。しかし一時ファイルが小さくなることを求める場合には、small-temporary-file-directory が非 nil ならそれを使用すること。

`small-temporary-file-directory` [User Option]

この変数はサイズが小さいと予想される特定の一時ファイル作成用のディレクトリー名を指定する。

小さくなるかもしれない一時ファイルに書き込みたいなら、以下のようにディレクトリーを計算すること:

```
(make-temp-file
 (expand-file-name prefix
 (or small-temporary-file-directory
 temporary-file-directory)))
```

`make-temp-name base-name` [Function]

この関数は一意なファイル名として使用できる文字列を生成する。この名前は *base-name* で始まり、それに各 Emacs ジョブごとに異なる複数のランダムな文字を追加したものである。これは make-temp-file と似ているが、(i) 名前だけを作成してファイルは作成せず、(ii) *base-name* はマジックファイル名ではない絶対ファイル名であること、(iii) リターンされるファイル名がマジックファイル名なら既存のファイルかもしれない、という点が異なる (MS-DOS システムでは 8+3 ファイル名制限に適合するように *base-name* が切り詰められる)。

警告: この関数を使用すべきではない。かわりに make-temp-file を使用すること! この関数は競合状態の影響を受けやすい。make-temp-name 呼び出しと一時ファイル作成のタイムラグはセキュリティホールとなり得る。

リモートホストやマウントされたディレクトリーで一時ファイルの作成を要する場合があります。以下の2つの関数はそれをサポートします。

`make-nearby-temp-file prefix &optional dir-flag suffix` [Function]

この関数は make-temp-file と同様だができ得るかぎり default-directory に近接した一時ファイルを作成する点が異なる。prefix が相対ファイル名で default-directory がリモートファイル名かマウントされたファイルシステムに配置されていれば、一時ファイルは関数 temporary-file-directory がリターンするディレクトリー内に作成される。それ以外なら関数 make-temp-file を使用する。prefix、dir-flag、suffix の意味は make-temp-file の場合と同様。

```
(let ((default-directory "/ssh:remotehost:"))
 (make-nearby-temp-file "foo"))
⇒ "/ssh:remotehost:/tmp/foo232J6v"
```

`temporary-file-directory` [Function]

`make-nearby-temp-file`を通じて一時ファイルを書き込むディレクトリー。`default-directory`がリモートの場合にはリモートホスト上の一時ファイル用のディレクトリー。そのようなディレクトリーが存在しない、または `default-directory`がマウントされるファイルシステム上に配置される場合 (`mounted-file-systems`を参照) には、この関数は `default-directory`をリターンする。リモートでもマウントされたファイルシステムでもない `default-directory`では `temporary-file-directory`の値がリターンされる。

一時ファイルのファイル名のローカル部分を抽出するためには `file-local-name`を使用してください (Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照)。

### 26.9.6 ファイル名の補完

このセクションではファイル名を補完するための低レベルサブルーチンについて説明します。より高レベルの関数については Section 21.6.5 [Reading File Names], page 393 を参照してください。

`file-name-all-completions` *partial-filename* *directory* [Function]

この関数はディレクトリー *directory*内で *partial-filename*で始まる名前のファイルにたいする、すべての補完可能なリストをリターンする。補完の順番はそのディレクトリー内でのファイル順序であり、これは予測不能であり何の情報ももたない。

引数 *partial-filename*は非ディレクトリーパートを含むファイル名でなければならず、スラッシュ(いくつかのシステムではバックスラッシュ)が含まれてはならない。*directory*が絶対ディレクトリーでなければ、*directory*の前にカレントバッファのデフォルトディレクトリーが追加される。

以下の例では `~rms/lewis`がカレントデフォルトディレクトリーで、名前が 'f'で始まる5つのファイル `foo`、`file~`、`file.c`、`file.c.~1~`、`file.c.~2~`がある:

```
(file-name-all-completions "f" "")
⇒ ("foo" "file~" "file.c.~2~"
 "file.c.~1~" "file.c")
```

```
(file-name-all-completions "fo" "")
⇒ ("foo")
```

`file-name-completion` *filename* *directory* **&optional** *predicate* [Function]

この関数はディレクトリー *directory*内でファイル名 *filename*を補完する。これはディレクトリー *directory*内で、*filename*で始まるすべてのファイル名にたいして、最長の共通プレフィックスをリターンする。*predicate*が非 `nil`なら展開された絶対ファイル名を単一の引数として呼び出して、*predicate*を満足しない補完候補を無視する。

マッチが1つだけ存在して、かつ *filename*が正確にそれにマッチする場合には、この関数は `t`をリターンする。関数はディレクトリー *directory*が *filename*で始まる名前のファイルを含まなければ `nil`をリターンする。

以下の例では `~rms/lewis`がカレントデフォルトディレクトリーで、名前が 'f'で始まる5つのファイル `foo`、`file~`、`file.c`、`file.c.~1~`、`file.c.~2~`がある:

```
(file-name-completion "fi" "")
⇒ "file"
```

```
(file-name-completion "file.c.~1" "")
⇒ "file.c.~1~"
```

```
(file-name-completion "file.c.~1~" "")
⇒ t
```

```
(file-name-completion "file.c.~3" "")
⇒ nil
```

`completion-ignored-extensions` [User Option]

`file-name-completion`はこのリスト内の任意の文字列で終わるファイル名を通常は無視する。すべての可能な補完がこれらのサフィックスのいずれか1つで終わるときはそれらは無視しない。この変数は`file-name-all-completions`に影響しない。

以下は典型的な値:

```
completion-ignored-extensions
⇒ (".o" ".elc" "~" ".dvi")
```

`completion-ignored-extensions`のある要素がスラッシュ‘/’で終わる場合には、それはディレクトリーを示す。スラッシュで終わらない要素がディレクトリーにマッチすることは決してない。したがって上記の値は`foo.elc`という名前のディレクトリーを除外しないだろう。

### 26.9.7 標準的なファイル名

Emacs Lisp プログラムが特定の用途のために標準的なファイル名を指定することが必要な場合があります。典型的にはカレントユーザーによって指定された設定データを保持する場合は該当します。そのようなファイルは、通常は`user-emacs-directory`で指定されるディレクトリーに配置されて、デフォルトでは通常は`~/config/emacs/`か`~/emacsd/`です (Section “How Emacs Finds Your Init File” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。たとえば `abbrev`(abbreviation: 省略形) の定義は、デフォルトでは`~/config/emacs/abbrev_defs`か`~/emacsd/abbrev_defs`に格納されます。このようなファイル名を指定するためには、関数 `locate-user-emacs-file` を使用するのがもっとも簡単な方法です。

`locate-user-emacs-file` *base-name* **&optional** *old-name* [Function]

この関数は Emacs 特有の設定ファイルやデータファイルにたいする絶対ファイル名をリターンする。引数 `base-name` は、相対ファイル名であること。リターン値は `user-emacs-directory` で指定されるディレクトリー内の絶対ファイル名。そのディレクトリーが存在しなければ、この関数はディレクトリーを作成する。

オプション引数 `old-name` が非 `nil` なら、それはユーザーのホームディレクトリー内のファイル `~/old-name` を指定する。そのようなファイルが存在すれば、リターン値は `base-name` で指定されるファイルではなくそのファイルの絶対ファイル名となる。これは Emacs パッケージが後方互換を提供するために使用されることを意図した引数。たとえば `user-emacs-directory` 導入前には、`abbrev` ファイルは `~/abbrev_defs` に置かれていた。以下は `abbrev-file-name` の定義である:

```
(defcustom abbrev-file-name
 (locate-user-emacs-file "abbrev_defs" ".abbrev_defs")
 "Default name of file from which to read abbrevs."
 ...
 :type 'file)
```

ファイル名の標準化のための低レベル関数は `convert-standard-filename` で、これはサブルーチンとして `locate-user-emacs-file` により使用されます。



`convert-standard-filename filename` [Function]

この関数は *filename* にもとづいたカレントオペレーティングシステムの慣習に適合するファイル名をリターンする。

GNU や他の POSIX 準拠システムでは単に *filename* をリターンする。その他のオペレーティングシステムではシステム固有のファイル名規約にしたがうだろう。たとえば MS-DOS では、この関数は MS-DOS ファイル名制限にしたがうように先頭の `'.'` を `'_'` に変換したり、`'.'` の後続の文字を 3 文字に切り詰める等、さまざまな変更を行う。

この関数で GNU と Unix システムの慣習に適合する名前を指定して、それを `convert-standard-filename` に渡すのが推奨される使用方法である。

## 26.10 ディレクトリーのコンテンツ

ディレクトリーとはファイルの一種であり、さまざまな名前のファイルを含んでいます。ディレクトリーはファイルシステムの機能です。

Emacs はディレクトリー内のファイル名を Lisp のリストとして一覧したり、シェルコマンド `ls` を使用してバッファ内にファイル名を表示することができます。後者の場合には、Emacs はオプションで各ファイルに関する情報も表示でき、それは `ls` コマンドに渡すオプションに依存します。

`directory-files directory &optional full-name match-regexp nosort` [Function]  
*count*

この関数はディレクトリー *directory* 内のファイルの名前のリストをリターンする。デフォルトではリストはアルファベット順。

この関数は *full-name* が非 `nil` ならファイルの絶対ファイル名、それ以外なら指定されたディレクトリーにたいする相対ファイル名をリターンする。

*match-regexp* が非 `nil` なら、この関数は非ディレクトリー部分に正規表現へのマッチを含むファイル名だけをリターンして、それ以外のファイル名はリストから除外される。case (大文字小文字) を区別するファイルシステムでは、case を区別する正規表現マッチングが行われる。

*nosort* が非 `nil` なら `directory-files` はリストをソートしないので、取得するファイル名に特定の順序はない。最大限の可能なスピードを得る必要があります。ファイル処理順を気にしなければこれを使用する。ユーザーから処理順が可視なら、名前をソートすれば多分ユーザーはより幸せになるだろう。

*count* が非 `nil` なら最初の *count* 個のファイル名、またはすべてのファイル名のいずれか早いほうをリターンする。*count* は 0 より大な整数であること。

```
(directory-files "~lewis")
⇒ ("#foo#" "#foo.el#" "." ".."
 "dired-mods.el" "files-ja.texi"
 "files-ja.texi.~1~")
```

*directory* が読み取り可能なディレクトリー名でなければエラーがシグナルされる。

`directory-empty-p directory` [Function]

このユーティリティー関数は与えられた *directory* がアクセス可能なディレクトリーかつ何のファイルも含まない (空ディレクトリー) 場合には `t` をリターンする。ディレクトリー内のファイルとして `'.'` や `'..'` をリターンするシステムでは、それらは無視される。

ディレクトリーへのシンボリックリンクはディレクトリーとみなされる。シンボリックリンクと区別する方法については `file-symlink-p` を参照のこと。

`directory-files-recursively` *directory regexp &optional include-directories predicate follow-symlinks* [Function]

`regexp`にマッチする名前をもつ `directory`配下のすべてのファイルをリターンする。この関数はベースネーム (basename: 先行するディレクトリー部分を除外したファイル名) が `regexp`にマッチするファイルを、`directory`とそのサブディレクトリーを再帰的に検索して、マッチしたファイルの絶対ファイル名 (Section 26.9.2 [Relative File Names], page 621 を参照) のリストをリターンする。ファイル名は深さ優先順でリターンされ、それは親ディレクトリーの前に任意のサブディレクトリー内のファイルが配置されることを意味する。加えて各ディレクトリー内で見つかったファイルはベースネームにもとづいてソートされる。デフォルトでは `regexp`にマッチする名前のディレクトリーはリストから省略されるが、オプション引数 `include-directories` が非 `nil`ならそれらも含まれる。

デフォルトではすべてのサブディレクトリーが含まれる。`predicate`が `t`ならサブディレクトリーを含める際のエラー (たとえばそのユーザーでは読み取り不可の場合) は無視される。`nil` や `t`以外なら、1つのパラメーター (サブディレクトリー名) を受け取り、そのディレクトリーを含める場合には非 `nil`をリターンする関数であること。

デフォルトではサブディレクトリーへのシンボリックリンクはフォローしないが、`follow-symlinks`が非 `nil`ならフォローする。

`locate-dominating-file` *file name* [Function]

`file`から開始してディレクトリーツリー階層を上方に `name` (文字列) というディレクトリーを検索して、最初に見つけたディレクトリーをリターンする。`file`がファイルならファイルのディレクトリーが検索の開始位置、それ以外なら `file`は検索を開始するディレクトリーであること。この関数は開始ディレクトリーを調べて、それからその親ディレクトリー、更にその親ディレクトリー、... のように `name`というディレクトリーを見つけるか、あるいは `name`が見つかることなくファイルシステムのルートディレクトリーに到達するまで検索を行う。後者の場合には `nil`をリターンする。

引数 `name`は述語関数でもよい。この述語は関数により検査される、`file` (`file`がディレクトリーでない場合でも) から開始されるすべてのディレクトリーにたいして呼び出される。この述語は1つの引数 (ファイルかディレクトリー) で呼び出されて、それが検索しているディレクトリーなら非 `nil`をリターンすること。

`file-in-directory-p` *file dir* [Function]

この関数は、`file`がディレクトリー `dir`内のファイルかサブディレクトリーなら `t`をリターンする。また `file`と `dir`が同じディレクトリーの場合も `t`をリターンする。この関数は2つのディレクトリーの実名を比較する。`dir`が既存のディレクトリーの名前でなければリターン値は `nil`。

`directory-files-and-attributes` *directory &optional full-name match-regexp nosort id-format count* [Function]

これはどのファイルを報告するか、およびファイル名を報告する方法において `directory-files`と似ている。しかしこの関数はファイル名のリストをリターンするかわりに、各ファイルごとにリスト (`filename . attributes`)をリターンする。ここで `attributes`は、そのファイルにたいして `file-attributes`がリターンする値。オプション引数 `id-format`は、`file-attributes`の対応する引数と同じ意味をもつ ([Definition of file-attributes], page 609 を参照)。

`directory-files-no-dot-files-regexp` [Constant]

この正規表現は '.' と '..' を除いたすべてのファイル名にマッチする。より正確にはこれら 2 つを除いたすべての空文字列以外の部分にマッチする。これは `directory-files` および `directory-files-and-attributes` の `match-regexp` 引数として有用。

```
(directory-files "/foo" nil directory-files-no-dot-files-regexp)
```

ディレクトリー '/foo' が空なら nil をリターンする。

`file-expand-wildcards` *pattern* &optional *full* *regex* [Function]

この関数はワイルドカードパターン *pattern* を展開して、それにマッチするファイル名のリストをリターンする。

*pattern* はデフォルトでは "/tmp/\*.png" や "/\*/\*/foo.png" のような "glob" あるいはワイルドカード文字列だが、オプションの *regex* パラメーターが非 nil なら正規表現でもよい。いずれの場合でもマッチが親ディレクトリーとサブディレクトリーにまたがらないように、サブディレクトリーごとに適用される。

絶対ファイル名として *pattern* が記述されると値も絶対ファイル名になる。

*pattern* が相対ファイル名で記述されていれば、それはカレントデフォルトディレクトリーにたいして相対的に解釈される。通常はリターンされるファイル名もカレントデフォルトディレクトリーにたいする相対ファイル名になる。しかし *full* が非 nil なら絶対ファイル名がリターンされる。

`insert-directory` *file* *switches* &optional *wildcard* *full-directory-p* [Function]

この関数は `ls` の *switches* に対応するフォーマットで、(カレントバッファー内に) ディレクトリー *file* のディレクトリーリストを挿入する。これは挿入したテキストの後にポイントを残す。*switches* にはオプション文字列、または個別のオプションを表す文字列リストを指定できる。

引数 *file* にはディレクトリー、またはワイルドカード文字を含むファイル名を指定できる。*wildcard* が非 nil なら *file* はワイルドカードを伴うファイル指定として扱われることを意味する。

*full-directory-p* が非 nil なら、ディレクトリーリストにたいしてディレクトリーの完全なコンテンツ表示を要求することを意味する。*file* がディレクトリーでスイッチに '-d' が含まれないときには、`t` を指定すること (`ls` へのオプション '-d' は、ディレクトリーのコンテンツではなくファイルとしてディレクトリーを表示するよう指定する)。

ほとんどのシステムでは、この関数は変数 `insert-directory-program` の名前のディレクトリーリスト用プログラムを実行することにより機能する。*wildcard* が非 nil なら、ワイルドカード展開するために `shell-file-name` で指定されるシェルの実行も行う。

MS-DOS と MS-Windows システムは標準的な Unix プログラム `ls` を欠くので、この関数は Lisp コードで `ls` をエミュレートする。

技術的な詳細としては *switches* にロングオプション '--dired' が含まれる際に、`insert-directory` は `dired` のためにこれを特別に扱う。しかし他のオプションと同様、通常は等価なショートオプション '-D' が単に `insert-directory-program` に渡されるだけである。

`insert-directory-program` [Variable]

この変数の値は関数 `insert-directory` 用にディレクトリーリストを生成するプログラムである。この値は Lisp コードでこのリストを生成するシステムでは無視される。

## 26.11 ディレクトリーの作成・コピー・削除

Emacs Lisp のファイル操作関数のほとんどは、ディレクトリーであるようなファイルに使用されたときはエラーとなります。たとえば `delete-file` でディレクトリーの削除はできません。以下のスペシャル関数はディレクトリーの作成と削除を行うために存在します。

`make-directory` *dirname* **&optional** *parents* [Command]

このコマンドは *dirname* という名前のディレクトリーを作成する。*parents* が非 `nil` の場合 (インタラクティブな呼び出しでは常に非 `nil`) には、その親ディレクトリーがまだ存在しなければ最初にそれを作成することを意味する。関数としての `make-directory` は *dirname* がディレクトリーとして既に存在していて *parents* が非 `nil` なら非 `nil`、*dirname* を成功裏に作成できたら `nil` をリターンする。`mkdir` はこのコマンドにたいするエイリアス。

`make-empty-file` *filename* **&optional** *parents* [Command]

このコマンドは *filename* という名前の空のファイルを作成する。このコマンドは `make-directory` と同様に、*parents* が非 *filename* がすでに存在する場合には、このコマンドはエラーをシグナルする。

`copy-directory` *dirname newname* **&optional** *keep-time parents* [Command]  
*copy-contents*

このコマンドは *dirname* という名前のディレクトリーを *newname* にコピーする。*newname* がディレクトリー名なら *dirname* はそのサブディレクトリーにコピーされる。Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照のこと。

これは常にコピーされるファイルのファイルモードを、対応する元のファイルモードと一致させる。

3 目目の引数 *keep-time* が非 `nil` なら、それはコピーされるファイルの修正時刻を保持することを意味する。プレフィックス引数を与えると、*keep-time* は非 `nil` になる。

4 目目の引数 *parents* は、親ディレクトリーが存在しない場合に作成するかどうかを指定する。インタラクティブな場合には、これはデフォルトで発生する。

5 目目の引数 *copy-contents* が非 `nil` の場合には、それは *newname* がディレクトリー名ならば、そのサブディレクトリーとして *dirname* をコピーするかわりに *dirname* のコンテンツを *newname* にコピーする。

`delete-directory` *dirname* **&optional** *recursive trash* [Command]

このコマンドは *dirname* という名前のディレクトリーを削除する。関数 `delete-file` はディレクトリーであるようなファイルにたいしては機能しない。それらにたいしては `delete-directory` を使用しなければならない。*recursive* が `nil` でディレクトリー内にファイルが存在する場合には、`delete-directory` はエラーをシグナルする。*recursive* が非 `nil` なら、`delete-directory` の処理前にそのディレクトリーやディレクトリーのファイルを他のプロセスが削除したという稀な状況を除いてエラーは発生しない。

`delete-directory` は親ディレクトリーの階層のシンボリックリンクだけをフォローする。

オプション引数 *trash* が非 `nil`、かつ変数 `delete-by-moving-to-trash` が非 `nil` なら、このコマンドはファイルを削除するかわりにシステムの Trash (ゴミ箱) にファイルを移動する。Section “Miscellaneous File Operations” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。インタラクティブに呼び出された際には、プレフィックス引数がなければ *trash* は `t`、それ以外は `nil`。

## 26.12 特定のファイル名の“Magic”の作成

特定のファイル名にたいして特別な処理を実装できます。これはそれらの名前にたいする *magic* 化と呼ばれます。この機能は主にリモートファイルにたいするアクセスの実装用に使われます (Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

*magic* ファイル名を定義するには、名前クラスを定義するための正規表現とそれにマッチするファイル名用の Emacs ファイル操作プリミティブすべてを実装するハンドラーを定義しなければなりません。

変数 `file-name-handler-alist` は各ハンドラーに適用するときを決定する正規表現とともにハンドラーのリストを保持します。各要素は以下の形式をもちます:

```
(regexp . handler)
```

ファイルアクセスとファイル名変換にたいするすべての Emacs プリミティブは、`file-name-handler-alist` にたいして与えられたファイル名をチェックします。そのファイル名が *regexp* にマッチしたら、そのプリミティブが *handler* を呼び出してファイルを処理します。

*handler* の 1 つ目の引数には、プリミティブの名前をシンボルとして与えます。残りの引数はそのプリミティブに引数として渡されます (これらの引数の 1 つ目はほとんどの場合はファイル名自身)。たとえば以下を行って:

```
(file-exists-p filename)
```

*filename* がハンドラー *handler* をもつなら、*handler* は以下のように呼び出されます:

```
(funcall handler 'file-exists-p filename)
```

関数が 2 つ以上の引数を受け取る場合には、それらはファイル名でなければならず、関数はそれらのファイル名それぞれにたいしてハンドラーをチェックします。たとえば、

```
(expand-file-name filename dirname)
```

以下を行うと、*filename* にたいするハンドラーをチェックした後に *dirname* にたいするハンドラーをチェックします。どちらの場合でも *handler* は以下のように呼び出されます:

```
(funcall handler 'expand-file-name filename dirname)
```

その後 *handler* は *filename* と *dirname* のいずれかを処理するか解決する必要があります。

指定されたファイル名が 2 つ以上のハンドラーにマッチする場合には、ファイル名の中で最後に開始するマッチが優先されます。リモートファイルアクセスのようなジョブにたいするハンドラーに先立って、解凍のようなジョブにたいするハンドラーが最初に処理されるようにこのルールが選択されました。

以下は *magic* ファイル名ハンドラーが処理する操作です:

```
abbreviate-file-name、 access-file、
add-name-to-file、
byte-compiler-base-file-name、
copy-directory、 copy-file、
delete-directory、 delete-file、
diff-latest-backup-file、
directory-file-name、
directory-files、
directory-files-and-attributes、
dired-compress-file、 dired-uncache、
exec-path、 expand-file-name、
file-accessible-directory-p、
```

file-acl、  
file-attributes、  
file-directory-p、  
file-equal-p、  
file-executable-p、 file-exists-p、  
file-in-directory-p、  
file-local-copy、 file-locked-p、  
file-modes、 file-name-all-completions、  
file-name-as-directory、  
file-name-case-insensitive-p、  
file-name-completion、  
file-name-directory、  
file-name-nondirectory、  
file-name-sans-versions、 file-newer-than-file-p、  
file-notify-add-watch、 file-notify-rm-watch、  
file-notify-valid-p、  
file-ownership-preserved-p、  
file-readable-p、 file-regular-p、  
file-remote-p、 file-selinux-context、  
file-symlink-p、 file-system-info、  
file-truename、 file-writable-p、  
find-backup-file-name、  
get-file-buffer、  
insert-directory、  
insert-file-contents、  
list-system-processes、  
load、 lock-file、  
make-auto-save-file-name、  
make-directory、  
make-lock-file-name、  
make-nearby-temp-file、  
make-process、  
make-symbolic-link、  
memory-info、 process-attributes、 process-file、  
rename-file、 set-file-acl、 set-file-modes、  
set-file-selinux-context、 set-file-times、  
set-visited-file-modtime、 shell-command、  
start-file-process、  
substitute-in-file-name、  
temporary-file-directory、  
unhandled-file-name-directory、  
unlock-file、  
vc-registered、  
verify-visited-file-modtime、  
write-region

`insert-file-contents`にたいするハンドラーは `visit`引数が非 `nil`なら、通常は `(set-buffer-modified-p nil)`によりそのバッファーの変更フラグをクリアする必要があります。これにはもしそのバッファーがロックされていたら、ロックを解除する効果もあります。

ハンドラー関数は上記すべての操作を処理しなければならず、他の操作が将来追加される可能性もあります。これらの操作自体すべてを実装する必要はありません— 特定の操作にたいして特別なことを行う必要がないときには、その操作を通常の方法で処理するように、そのプリミティブを再呼び出しできます。認識できない操作にたいしては、常にそのプリミティブを再呼び出しするべきです。以下はこれを行う方法の1つです:

```
(defun my-file-handler (operation &rest args)
 ;; 特別に処理する必要がある、
 ;; 特別な操作を最初にチェックする
 (cond ((eq operation 'insert-file-contents) ...)
 ((eq operation 'write-region) ...)
 ...
 ;; 関知しないその他の操作を処理する
 (t (let ((inhibit-file-name-handlers
 (cons 'my-file-handler
 (and (eq inhibit-file-name-operation operation)
 inhibit-file-name-handlers)))
 (inhibit-file-name-operation operation))
 (apply operation args))))))
```

ハンドラー関数が通常の Emacs プリミティブを呼び出す決定をした際には、無限再帰を引き起こすような同一ハンドラーからのプリミティブの再呼び出しを防ぐ必要があります。上記の例では変数 `inhibit-file-name-handlers`と `inhibit-file-name-operation`によって、これを行う方法を示しています。上記の例のように、これらを正確に使用するように注意してください。複数ハンドラーの正しい振る舞いと、それぞれがハンドラーをもつかもしれない2つのファイル名にたいする操作にたいする詳細は非常に重要です。

ファイルへの実アクセスにたいして実際には特別なことを行わないハンドラー (たとえばリモートファイル名にたいしてホスト名の補完を実装するハンドラー等) は、`safe-magic`プロパティに非 `nil`をもつべきです。たとえば Emacs は通常は `PATH`内で見い出されるようなディレクトリーがプレフィックス `/:`によって `magic` ファイル名に見えるようなら、`magic` ファイル名にならないように保護します。しかし `safe-magic`プロパティに非 `nil`をもつハンドラーがそれらにたいして使用された場合には、`/:`は追加されません。

ファイル名ハンドラーは普通とは異なる方法でそれを処理 (`handle`) するのがどの操作 (`operation`) なのかを宣言するために、`operations`プロパティをもつことができます。このプロパティが非 `nil`値をもつなら、それは操作のリストであるべきです。その場合には、それらの操作だけがハンドラーを呼び出すでしょう。これは無駄を省きますが、主な目的はオートロードされるハンドラー関数が実際に処理を行うとき以外はロードされないようにすることです。

通常のプリミティブにたいして単にすべての操作を延期しても機能しません。たとえばファイル名ハンドラーが `file-exists-p`にたいして適用された場合には、通常の `load`コードは正しく機能しないでしょうから、ハンドラー自身で `load`を処理しなければなりません。しかしハンドラーが `file-exists-p`プロパティを使用して `file-exists-p`を処理しないことを宣言した場合には、普通とは異なる方法で `load`を処理する必要はなくなります。

`inhibit-file-name-handlers` [Variable]

この変数は特定の操作にたいして現在のところ使用を抑制されているハンドラーのリストを保持する。

`inhibit-file-name-operation` [Variable]

特定のハンドラーにたいしてその時点で抑制されている操作。

`find-file-name-handler` *file operation* [Function]

この関数は *file* というファイル名にたいするハンドラー関数、それが存在しなければ `nil` をリターンする。引数 *operation* はそのファイルを処理する操作であること。これはハンドラー呼び出し時に 1 つ目の引数として渡すことになる値である。*operation* が `inhibit-file-name-operation` と等しいか、そのハンドラーの `operations` 内に存在しなければ、この関数は `nil` をリターンする。

`file-local-copy` *filename* [Function]

この関数はファイル *filename* がまだローカルマシン上になれば、それをローカルマシン上の通常の非 `magic` ファイルにコピーする。`magic` ファイル名は、それらが他のマシン上のファイルを参照する場合には、`file-local-copy` 操作を処理するべきである。リモートファイルアクセス以外の目的にたいして使用される `magic` ファイル名は、`file-local-copy` を処理するべきではない。この場合には関数はそのファイルをローカルファイルとして扱うだろう。

*filename* がローカルなら、それが `magic` か否かにかかわらずこの関数は何も行わずに `nil` をリターンする。それ以外ならローカルコピーファイルのファイル名をリターンする。

`file-remote-p` *filename &optional identification connected* [Function]

この関数は *filename* がリモートファイルかどうかをテストする。*filename* がローカル (リモートではない) ならリターン値は `nil`、*filename* が正にリモートならリターン値はそのリモートシステムを識別する文字列。

この識別子文字列はホスト名とユーザー名、およびリモートシステムへのアクセスに使用されるメソッドを表す文字列も同様に含めることができる。たとえばファイル名 `/sudo::/some/file` にたいするリモート識別子文字列は `/sudo:root@localhost:`。

2 つの異なるファイルにたいして `file-remote-p` が同じ識別子をリターンした場合には、それらが同じファイルシステム上に格納されていて互いに配慮しつつアクセス可能であることを意味する。これはたとえば同時に両方のファイルにアクセスするリモートプロセスを開始することが可能なことを意味する。ファイル名ハンドラーの実装者はこの方式を保証する必要がある。

*identification* は文字列としてリターンされるべき識別子の一部を指定する。*identification* には `method`、`user`、`host` のシンボルを指定できる。他の値はすべて `nil` のように扱われて、それは完全な識別子文字列をリターンすることを意味する。上記の例ではリモートの `user` 識別子文字列は `root` になるだろう。

*connected* が非 `nil` なら、たとえ *filename* がリモートであっても Emacs がそのホストにたいする接続をもたなければ、この関数は `nil` をリターンする。これは接続が存在しない際の接続の遅延を回避したいときに有用。

`unhandled-file-name-directory` *filename* [Function]

この関数は非 `magic` のディレクトリーの名前をリターンする。これは非 `magic` の *filename* には対応するディレクトリー名 (Section 26.9.3 [Directory Names], page 622 を参照) をリターンする。`magic` の *filename* には、何の値をリターンするかを決定するためにファイル名ハンドラーを呼び出す。*filename* がローカルプロセスからアクセス不能なら、ファイル名ハンドラーは `nil` をリターンすることによってそれを示すこと。

これはサブプロセスの実行に有用。すべてのサブプロセスは自身が所属するカレントディレクトリーとして非 `magic` ディレクトリーをもたなければならず、この関数はそれを導出するよい手段である。



`file-local-name filename` [Function]

この関数は `filename` のローカル部分 (*local part*) をリターンする。これはリモートホスト上でファイル名を識別する部分であり、通常はリモートファイル名からリモートホストを指定する部分とアクセス方法を取り除いた部分である。たとえば:

```
(file-local-name "/ssh:user@host:/foo/bar")
⇒ "/foo/bar"
```

この関数はリモートの `filename` にたいして、リモートプロセス (Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 と Section 40.3 [Synchronous Processes], page 1055 を参照) やリモートホスト上で実行されるプログラムの引数として直接使用可能なファイル名をリターンする。`filename` がローカルなら、この関数はそれを変更せずにリターンする。

`remote-file-name-inhibit-cache` [User Option]

リモートファイルの属性は、よりよいパフォーマンスのためにキャッシュすることができる。キャッシュが Emacs の制御外で変更されると、そのキャッシュ値は無効になり再読込しなければならない。

この変数が `nil` にセットされているとキャッシュ値は決して失効しない。このセッティングは Emacs 以外にリモートファイルを変更するものがないことが確実な場合のみ慎重に使用すること。これが `t` にセットされているとキャッシュ値は決して使用されない。これはもっとも安全な値であるがパフォーマンスは低下するかもしれない。

折衷的な値としてはこれを正の数字にセットする。これはキャッシュされてからその数字の秒数の間は、キャッシュ値を使用することを意味する。リモートファイルが定期的にチェックされる場合には、この変数を定期的なチェックの間隔より小さい値に `let` バインドするのは、よい考えかもしれない。たとえば:

```
(defun display-time-file-nonempty-p (file)
 (let ((remote-file-name-inhibit-cache
 (- display-time-interval 5)))
 (and (file-exists-p file)
 (< 0 (file-attribute-size
 (file-attributes
 (file-chase-links file)))))))
```

## 26.13 ファイルのフォーマット変換

Emacs はバッファ内のデータ (テキスト、テキストプロパティ、あるいはその他の情報) とファイルへの格納に適した表現との間で双方向の変換をするために複数のステップを処理します。このセクションでは、このフォーマット変換 (*format conversion*) を行う基本的な関数、すなわちファイルをバッファに読み込む `insert-file-contents` と、バッファをファイルに書き込む `write-region` を説明します。

### 26.13.1 概要

関数 `insert-file-contents`:

- 最初に、ファイルからバイトをバッファに挿入して
- バイトを適切な文字にデコードした後に
- `format-alist` のエントリで定義されているようにフォーマット処理してから
- `after-insert-file-functions` 内の関数を呼び出す。

関数 `write-region`:

- 最初に `write-region-annotate-functions`内の関数を呼び出して
- `format-alist`のエントリーで定義されているようにフォーマット処理してから
- 文字を適切なバイトにエンコードした後に
- そのバイトでファイルを変更する。

これはもっとも低レベルでの操作を対照的に示したもので、対象の読み取りと書き込みの処理が逆順で対応しています。このセクションの残りの部分では、上記で名前を挙げた 3 つの変数を取り巻く 2 つの機能と、関連するいくつかの関数を説明します。文字のエンコードとデコードについての詳細は Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照してください。

### 26.13.2 ラウンドトリップ仕様

読み取りと書き込みのもっとも一般的な機能は変数 `format-alist`で制御されます。これはファイルフォーマット (*file format*) 仕様のリストで、Emacs バッファ内のデータにたいしてファイル内で使用されるテキスト表現を記述します。読み取りと書き込みの仕様記述はペアになっており、わたしたちがそれを“ラウンドトリップ (round-trip)”仕様と呼ぶのはこれが理由です (非ペア仕様については Section 26.13.3 [Format Conversion Piecemeal], page 641 を参照)。

`format-alist` [Variable]

このリストには定義されるファイルフォーマットごとに 1 つのフォーマット定義が含まれる。フォーマット定義はそれぞれ以下の形式のリスト:

```
(name doc-string regexp from-fn to-fn modify mode-fn preserve)
```

以下はフォーマット定義内で要素がもつ意味:

- |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>name</i>       | フォーマットの名前。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <i>doc-string</i> | フォーマットのドキュメント文字列。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <i>regexp</i>     | このフォーマットで表現されるファイルの認識に使用される正規表現。nilならフォーマットが自動的に適用されることは決してない。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <i>from-fn</i>    | このフォーマットのデータをデコードする、(ファイルデータを通常の Emacs データ表現に変換するための) シェルコマンドか関数。<br>シェルコマンドは文字列として表され、Emacs はそのコマンドを変換処理用のフィルターとして実行する。<br><i>from-fn</i> が関数なら、それは変換するべきバッファ部分を指定する 2 つの引数 <i>begin</i> と <i>end</i> で呼び出される。これはインプレースでテキストを編集することにより変換を行うこと。これはテキスト長を変更する可能性があるので <i>from-fn</i> は変更された <i>end</i> 位置をリターンすること。<br>ファイルの先頭が変換により <i>regexp</i> にマッチしないようにするのは <i>from-fn</i> の役目の 1 つである。そうでないとおそらく再度変換が呼び出される。さらに <i>from-fn</i> はデコードされるバッファやバッファではないこと。さもなければフォーマット用の内部バッファが上書きされるかもしれない。 |
| <i>to-fn</i>      | このフォーマットのデータをエンコード、すなわち通常の Emacs データ表現をこのフォーマットに変換するためのシェルコマンドか関数。<br><i>to-fn</i> が文字列ならそれはシェルコマンドである。Emacs は変換処理のためのフィルターとしてこのコマンドを実行する。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

*to-fn*が関数なら、それは3つの引数で呼び出される。*begin*と*end*は変換されるべきバッファ部分、*buffer*でそれがどのバッファかを指定する。変換を行うには2つの方法がある:

- そのバッファ内でインプレースで編集を行う。*to-fn*はこの場合は変更にしたがいテキスト範囲の *end* 位置をリターンすること。
- 注釈 (annotation) のリストをリターンする。これは (*position . string*) という形式の要素をもつリストで、*position*は書き込まれるテキスト内での相対位置を指定する整数、*string*はそこに追加される注釈である。このリストは *to-fn*がそれをリターンする際には、位置順でソートされていなければならない。

*write-region*が実際にバッファからファイルにテキストを書き込む際には、指定された注釈を対応する位置に混合する。これはすべてバッファを変更せずに行われる。

*from-fn*はデコードされるバッファやバッファではないこと。さもなければフォーマット用の内部バッファが上書きされるかもしれない。

|                 |                                                                                                      |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>modify</i>   | フラグ。エンコード関数がバッファを変更するなら <i>t</i> 、注釈リストをリターンすることによって機能するなら <i>nil</i> 。                              |
| <i>mode-fn</i>  | このフォーマットから変換されたファイルを <i>visit</i> 後に呼び出されるマイナーモード関数。この関数は1つの引数で呼び出されて、それが整数1ならマイナーモード関数はそのモードを有効にする。 |
| <i>preserve</i> | フラグ。 <i>format-write-file</i> が <i>buffer-file-format</i> からこのフォーマットを取り除くべきでなければ <i>t</i> 。          |

関数 *insert-file-contents*は指定されたファイルを読み込む際にファイルフォーマットを自動的に認識します。これはフォーマット定義の正規表現にたいしてファイルの先頭テキストをチェックして、マッチが見つかったら、そのフォーマットにたいするデコード関数を呼び出します。その後は再度すべての既知のフォーマットをチェックします。適用できるフォーマットがない間はチェックを続行します。

*find-file-noselect*やそれを使用するコマンドでファイルを *visit* することにより、同じように変換が行われます (内部で *insert-file-contents*を呼び出すため)。さらにそれをデコードする各フォーマットのモード関数も呼び出します。これはバッファローカル変数 *buffer-file-format* 内にフォーマット名のリストを格納します。

*buffer-file-format* [Variable]  
 この変数は *visit* しているファイルのフォーマットを表す。より正確にはこれはカレントバッファのファイルを *visit* に起因するデコードのファイルフォーマット名のリストである。これはすべてのバッファにたいして常にローカル。

*write-region*がデータをファイルに書き込む際には、まず *buffer-file-format*にリストされたフォーマットにたいするエンコード関数をリスト内での出現順に呼び出します。

*format-write-file file format &optional confirm* [Command]  
 このコマンドはカレントバッファのコンテンツをフォーマット名のリスト *format*にもとづいたフォーマットでファイル *file*に書き込む。これは *format*を起点に、*buffer-file-format*の値から *preserve*フラグ (上記参照) が非 *nil*の要素にたいして、それがまだ *format*内に存在しなければ任意の個数それらを追加する。その後将来の保存においてデフォルトとなるように、このフォーマットで *buffer-file-format*を更新する。*format*引数を除けばこのコマ

ンドは `write-file` と似ている。特に `confirm` は `write-file` での対応する引数と、意味や `interactive` での扱いが同じである。[Definition of `write-file`], page 597 を参照のこと。

`format-find-file` *file format* [Command]

このコマンドはファイル *file* を探してそれをフォーマット *format* にしたがって変換する。これは後でそのバッファを保存する場合に *format* をデフォルトにすることも行う。

引数 *format* はフォーマット名のリスト。 *format* が `nil` なら何の変換も行われぬ。 `interactive` に呼び出した場合には、 *format* にたいして単に RET をタイプすると `nil` が指定される。

`format-insert-file` *file format &optional beg end* [Command]

このコマンドはファイル *file* のコンテンツをフォーマット *format* にしたがって変換して挿入する。 *beg* と *end* が非 `nil` なら、それは `insert-file-contents` と同様、ファイルのどの部分を読み込むかを指定する (Section 26.3 [Reading from Files], page 599 を参照)。

リターン値は絶対ファイル名のリスト、および挿入されたデータの長さ (変換後) であり、これは `insert-file-contents` がリターンするものと同様。

引数 *format* はフォーマット名のリスト。 *format* が `nil` なら何の変換も行われぬ。 `interactive` に呼び出した場合には、 *format* にたいして単に RET をタイプすると `nil` が指定される。

`buffer-auto-save-file-format` [Variable]

この変数は自動保存 (auto-saving) にたいして使用するフォーマットを指定する。値は `buffer-file-format` と同様、ファイル名のリストだが、これは auto-save ファイルへの書き込みで `buffer-file-format` のかわりに使用される。値が `t` (デフォルト) なら自動保存は当バッファの通常の保存時と同じフォーマットを使用する。この変数はすべてのバッファにおいて常にバッファローカル。

### 26.13.3 漸次仕様

前のサブセクション (Section 26.13.2 [Format Conversion Round-Trip], page 639 を参照) で説明したラウンドトリップ指定とは対照的に、変数 `after-insert-file-functions` と `write-region-annotate-functions` を使用して読み取りと書き込みの変換を個別に制御できます。

変換はある表現を起点として他の表現を生成します。これを行う変換が 1 つだけのときは、何を起点とするかに関して競合は存在しません。しかし複数の変換呼び出しが存在する場合には、同じデータを起点にする必要がある 2 つの変換の間に競合が発生するかもしれません。

この状況を理解するには、`write-region` 中のテキストプロパティの変換コンテキストが最善です。たとえばあるバッファの位置 42 の文字が 'X' で、そのテキストプロパティが `foo` だとします。 `foo` にたいする変換が、たとえばそのバッファに 'FOO:' を挿入することにより行われる場合には、それは位置 42 の文字 'X' を 'F' に変更します。そして次の変換は間違っただけのデータを起点に開始されるでしょう。

競合を避けるためには協調的な変換がバッファを変更せずに、 *position* 昇順でソートされた (*position . string*) という形式の要素をもつリストを注釈 (*annotations*) に指定します。

2 つ以上の変換が存在する場合には、 `write-region` はそれらの注釈を 1 つのソート済みリストに破壊的にマージします。後でそのバッファのテキストを実際にファイルに書き込む際に、対応する位置にある指定された注釈を混合します。これはすべてバッファを変更せずに行われます。

読み取り時にはこれとは対照的にそのテキストの混合された注釈は即座に処理されます。 `insert-file-contents` は変更される何らかのテキストの先頭にポイントをセットしてから、そのテキストの長さで変換関数を呼び出します。これらの関数は常に挿入されるテキストの先頭のポイントをリターンするべきです。最初の変換により注釈が削除されても、その後の変換が誤って処理する

ことはないので、このアプローチは読み取りに際しては正しく機能します。すべての変換関数は、それが認識する注釈のスキャン、その注釈の削除、バッファテキストの変更 (たとえばテキストプロパティのセット等)、およびそれらの変更による更新されたテキスト長のリターンを行うべきです。1つの関数によりリターンされた値は次の関数への引数になります。

`write-region-annotate-functions` [Variable]

`write-region`にたいして呼び出す関数のリスト。リスト内の各関数は書き込まれるリージョンの開始と終了の2つの引数で呼び出される。これらの関数はそのバッファのコンテンツを変更するべきではない。かわりに注釈をリターンすること。

特別なケースとして、関数がカレントと異なるバッファをリターンするかもしれない。Emacsはこれを、出力される変更されたテキストをカレントバッファが含むものとして理解する。つまり Emacs は `write-region` 呼び出しの引数 `start` と `end` を、新たなバッファの `point-min` と `point-max` に変更して与える。さらに以前のすべての注釈はこの関数により処理されるので Emacs はそれらの破棄も行う。

`write-region-post-annotation-function` [Variable]

この変数の値が非 `nil` なら、それは関数であること。この関数は `write-region` 完了後に引数なしで呼び出される。

`write-region-annotate-functions` 内のある関数がカレントと異なるバッファをリターンした場合には、Emacs は `write-region-post-annotation-function` を複数回呼び出す。Emacs は最後にカレントだったバッファでそれを呼び出し、その前にカレントだったバッファで再度これを呼び出す、... のようにして元のバッファに戻る。

したがって `write-region-annotate-functions` 内の関数は、バッファを作成して、`kill-buffer` のそのバッファでのローカル値にこの変数を与え、変更されたテキストでそのバッファをセットアップして、そのバッファをカレントにすることができる。そのバッファは、`write-region` 完了後に `kill` されるだろう。

`after-insert-file-functions` [Variable]

このリスト内の各関数は、挿入されるテキストの先頭にポイントがある状態で、挿入される文字数を1つの引数として `insert-file-contents` により呼び出される。すべての関数はポイントを未変更のまま、その関数によって変更された挿入後テキストの新たな文字数をリターンすること。

わたしたちは、ユーザーがファイル内にテキストプロパティを格納したりそれらを取得するために、そしてさまざまなデータフォーマットを体験することにより適切なフォーマットを見つけるために、これらのフックを使用して Lisp プログラムを記述することを推奨します。最終的にはわたしたちが Emacs 内にインストールできる、良質で汎用性のある拡張をユーザーが開発することを望みます。

わたしたちはテキストプロパティの名前や値として、任意の Lisp オブジェクトの処理を試みることは推奨しません — なぜなら汎用的なプログラムはおそらく記述が困難かつ低速だからです。かわりに十分な柔軟性をもちエンコードが難しすぎない、想定されるデータ型のセットを選択してください。

## 27 バックアップと自動保存

バックアップファイルと auto-save(自動保存) ファイルは、Emacs のクラッシュやユーザー自身のエラーからユーザーの保護を試みるための 2 つの手段です。自動保存 (auto-saving) はカレントの編集セッションを開始した以降のテキストを保存します。一方バックアップファイルはカレントセッションの前のファイルコンテンツを保存します。

### 27.1 ファイルのバックアップ

バックアップファイル (*backup file*) とは編集中ファイルの古いコンテンツのコピーです。Emacs は visit されているファイルにバッファーを最初に保存するときにバックアップファイルを作成します。したがってバックアップファイルには、通常はカレント編集セッションの前にあったファイルのコンテンツが含まれています。バックアップファイルを一度存在したら、そのコンテンツは変更されずに残ります。

バックアップは通常は visit されているファイルを新たな名前にリネームすることによって作成されます。オプションでバックアップファイルが visit されているファイルをコピーすることにより作成されるように指定できます。この選択により、複数の名前をもつファイルの場合に違いが生じます。また編集中のファイルの所有者が元のオーナーのままか、それとも編集ユーザーになるかにも影響します。

デフォルトでは Emacs は編集中のファイルごとに単一のバックアップファイルを作成します。かわりに番号付きバックアップ (numbered backup) を要求することもできます。その場合には新たなバックアップファイルそれぞれが新たな名前を得ます。必要なくなったときには古い番号付きバックアップを削除したり、Emacs にそれらを自動的に削除させることもできます。

性能的な理由によりオペレーティングシステムはバックアップファイルのコンテンツを二次ストレージに即座に書き込まないかもしれず、オリジナルデータとバックアップデータのいずれかが変更されるまでバックアップデータをエイリアスするかもしれません。Section 26.8 [Files and Storage], page 618 を参照してください。

#### 27.1.1 バックアップファイルの作成

backup-buffer [Function]

この関数は、もしそれが適切ならカレントバッファーに visit されているファイルのバックアップを作成する。これは最初のバッファー保存を行う前に save-bufferにより呼び出される。

リネームによりバックアップが作成されると、リターン値は (*modes extra-alist backupname*) という形式のコンスセルになる。ここで *modes* は file-modes (Section 26.6.1 [Testing Accessibility], page 603 を参照) でリターンされるような元ファイルのモードビット、*extra-alist* は file-extended-attributes (Section 26.6.5 [Extended Attributes], page 611 を参照) によりリターンされるような元ファイルの拡張属性を示す alist、そして *backupname* はバックアップの名前。

他のすべての場合 (コピーによりバックアップが作成された、またはバックアップが作成されなかった) には、この関数は nil をリターンする。

buffer-backed-up [Variable]

このバッファーローカル変数は、そのバッファーのファイルがバッファーによりバックアップされたかどうかを明示する。非 nil ならバックアップファイルは書き込み済み、それ以外なら (バックアップが有効なら) 次回保存時にファイルはバックアップされる。この変数は永続的にローカルであり kill-all-local-variables はこれを変更しない。

`make-backup-files` [User Option]

この変数はバックアップファイルを作成するかどうかを決定する。非 `nil` なら、Emacs は初回保存時にすべてのファイルのバックアップを作成する — ただし `backup-inhibited` が `nil` の場合 (以下参照)。

以下の例は Rmail バッファだけで変数 `make-backup-files` を変更して、それ以外では変更しない方法を示す。この変数を `nil` にセットすると、Emacs はそれらのファイルのバックアップ作成をストップするのでディスク容量の消費を節約するだろう (あなたはこのコードを `init` ファイルに配置したいと思うかもしれない)。

```
(add-hook 'rmail-mode-hook
 (lambda () (setq-local make-backup-files nil)))
```

`backup-enable-predicate` [Variable]

この変数の値は、あるファイルがバックアップファイルをもつべきかどうかを決定するために、特定のタイミングで呼び出される関数である。この関数は判断対象の絶対ファイル名という 1 つの引数を受け取る。この関数が `nil` をリターンすると、そのファイルにたいするバックアップは無効になる。それ以外なら、このセクション内の他の変数がバックアップ作成の是非と方法を指定する。

デフォルト値は `normal-backup-enable-predicate` で、これは `temporary-file-directory` と `small-temporary-file-directory` 内のファイルをチェックする。

`backup-inhibited` [Variable]

この変数が非 `nil` ならバックアップは抑制される。これは `visit` されているファイル名にたいする `backup-enable-predicate` のテスト結果を記録する。さらに `visit` されているファイルにたいするバックアップ抑制にもとづいたその他の機構からも使用され得る。たとえば VC はバージョンコントロールシステムに管理されるファイルのバックアップを防ぐために、この変数を非 `nil` にセットする。

これは永続的にローカルなのでメジャーモード変更により値は失われない。メジャーモードはこの変数ではなく、かわりに `make-backup-files` をセットすること。

`backup-directory-alist` [User Option]

この変数の値はファイル名パターンとバックアップディレクトリーの `alist`。各要素は以下の形式をもつ

```
(regexp . directory)
```

この場合には名前が `regexp` にマッチするファイルのバックアップが、`directory` 内に作成されるだろう。`directory` には相対ディレクトリーか絶対ディレクトリーを指定できる。絶対ディレクトリーなら、マッチするすべてのファイルが同じディレクトリー内にバックアップされる。このディレクトリー内でのファイル名はクラッシュを避けるために、バックアップされるファイルの完全名のすべてのディレクトリー区切りが `!` に変更される。結果の名前を切り詰めるファイルシステムでは、これは正しく機能しないだろう。

すべてのバックアップが単一のディレクトリーで行われる一般的なケースでは、`alist` は `"."` と適切なディレクトリーからなるペアという単一の要素を含むこと。

この変数が `nil` (デフォルト)、またはファイル名のマッチに失敗するとバックアップは元のファイルのディレクトリーに作成される。

長いファイル名がない MS-DOS ファイルシステムでは、この変数は常に無視される。

`make-backup-file-name-function` [User Option]

この変数の値はバックアップファイル名を作成する関数。関数 `make-backup-file-name` はこれ呼び出す。Section 27.1.4 [Naming Backup Files], page 647 を参照のこと。

特定のファイルにたいして特別なことを行うために、これをバッファローカルにすることもできる。変更する場合には、`backup-file-name-p` と `file-name-sans-versions` を変更する必要もあるかもしれない。

### 27.1.2 リネームかコピーのどちらでバックアップするか？

Emacs のバックアップファイル作成には 2 つの方法があります：

- Emacs は元のファイルをリネームすることができ、それがバックアップファイルになる。その後、バッファの保存は新たなファイルに書き込まれる。この手順の後には、元ファイルの他のすべての名前 (ハードリンク) はバックアップファイルを参照することになる。新たなファイルの所有者は編集を行っているユーザーになり、グループはそのディレクトリー内でそのユーザーが新たなファイルを書き込んだときのデフォルトのグループになる。
- Emacs は元のファイルをバックアップファイルにコピーでき、新たな内容はその後は元のファイルに上書きされる。この手順の後には、元ファイルの他のすべての名前 (ハードリンク) は、そのファイルの (更新された) カレントバージョンを参照し続ける。ファイルの所有者とグループは変更されない。

デフォルトの方法は 1 つ目のリネームです。

変数 `backup-by-copying` が非 `nil` なら、それは 2 つ目の方法、つまり元のファイルをコピーして新たなバッファ内容で上書きすることを意味します。変数 `file-precious-flag` が非 `nil` の場合にも、(メイン機能の副作用として) この効果があります。Section 26.2 [Saving Buffers], page 596 を参照してください。

`backup-by-copying` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、Emacs は常にコピーによりバックアップファイルを作成する。デフォルトは `nil`。

以下の 3 つの変数が非 `nil` の際は、ある特定のケースに 2 つ目の方法が使用されます。その特定のケースに該当しないファイルの処理には影響はありません。

`backup-by-copying-when-linked` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、Emacs は複数名 (ハードリンク) をもつファイルにたいしてコピーによりバックアップを作成する。デフォルトは `nil`。

`backup-by-copying` が非 `nil` なら常にコピーによりバックアップが作成されるので、この変数は `backup-by-copying` が `nil` のときだけ意味がある。

`backup-by-copying-when-mismatch` [User Option]

この変数が非 `nil` (デフォルト) なら、リネームによりファイルの所有者やグループが変更されるケースでは Emacs はコピーによりバックアップを作成する。

リネームによりファイルの所有者やグループが変更されなければ、値に効果はない。つまり、そのディレクトリーで新たに作成されるファイルにたいするデフォルトのグループに属するユーザーにより所有されるファイルが該当する。

`backup-by-copying` が非 `nil` なら常にコピーによりバックアップが作成されるので、この変数は `backup-by-copying` が `nil` のときだけ意味がある。



`backup-by-copying-when-privileged-mismatch` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、特定のユーザー ID およびグループ ID の値 (具体的には特定の値以下の ID 数値) にたいしてのみ、`backup-by-copying-when-mismatch` と同じように振る舞うことを指定する。変数にはその数値をセットする。

したがってファイル所有者の変更を防ぐ必要がある際には、`backup-by-copying-when-privileged-mismatch` を 0 にセットすればスーパーユーザーとグループ 0 だけがコピーによるバックアップを行うことができる。

デフォルトは 200。

### 27.1.3 番号つきバックアップファイルの作成と削除

ファイルの名前が `foo` なら、番号付きバックアップのバージョン名は `foo.~v~` となります。v は `foo.~1~`、`foo.~2~`、`foo.~3~`、...、`foo.~259~` のように、さまざまな整数です。

`version-control` [User Option]

この変数は単一の非番号付きバックアップファイルを作成するか、それとも複数の番号付きバックアップを作成するかを制御する。

`nil`            `visit` されたファイルが番号付きバックアップなら番号付きバックアップを作成して、それ以外は作成しない。これがデフォルト。

`never`        番号付きバックアップを作成しない。

*anything else*  
番号付きバックアップを作成する。

番号付きバックアップを使用することにより、バックアップのバージョン番号は最終的には非常に大きな番号になるので、それらを削除しなければなりません。Emacs はこれを自動で行うことができ、ユーザーに削除するか確認することもできます。

`kept-new-versions` [User Option]

この変数の値は新たな番号付きバックアップが作成された際に保持するべき、もっとも新しいバージョンの個数。新たに作成されたバックアップもカウントされる。デフォルトは 2。

`kept-old-versions` [User Option]

この変数の値は新たな番号付きバックアップが作成された際に保持するべき、もっとも古いバージョンの個数。デフォルトは 2。

番号が 1、2、3、5、7 のバックアップがあり、かつこれらの変数が値 2 をもつ場合には、番号が 1 と 2 のバックアップは古いバージョンとして保持されて、番号が 5 と 7 のバックアップは新しいバージョンとして保持される。そして番号が 3 のバックアップは余分なバックアップとなる。関数 `find-backup-file-name` (Section 27.1.4 [Backup Names], page 647 を参照) は、どのバージョンのバックアップを削除するかを決定する役目を負うが、この関数自身がバックアップを削除する訳ではない。

`delete-old-versions` [User Option]

この変数が `t` なら、ファイルの保存により余分なバージョンのバックアップは暗黙に削除される。`nil` なら余分なバックアップの削除前に確認を求めて、それ以外なら余分なバックアップは削除されないことを意味する。

`dired-kept-versions` [User Option]

この変数は Dired 内のコマンド、(ピリオド、`dired-clean-directory`) で、もっとも新しいバージョンのバックアップをいくつ保持するかを指定する。これは新たにバックアップファイルを作成する際に `kept-new-versions` を指定するのと同様。デフォルトは 2。

#### 27.1.4 バックアップファイルの命名

このセクションでは、主にバックアップファイルの命名規則を再定義してカスタマイズできる関数を記載します。これらの 1 つを変更した場合には、おそらく残りも変更する必要があります。

`backup-file-name-p filename` [Function]

この関数は `filename` がバックアップファイルとして利用可能なら非 `nil` 値をリターンする。これは名前のチェックだけを行って、`filename` という名前のファイルが存在するかどうかはチェックしない。

```
(backup-file-name-p "foo")
⇒ nil
(backup-file-name-p "foo~")
⇒ 3
```

この関数の標準的な定義は、以下のようになる:

```
(defun backup-file-name-p (file)
 "FILE がバックアップファイルなら、
(番号付きか否かに関わらず) 非 nil をリターンする"
 (string-match "~\\'" file))
```

このようにファイル名が '~' で終われば、この関数は非 `nil` 値をリターンする (ドキュメント文字列を分割するために 1 行目でバックスラッシュを使用しているが、これはドキュメント文字列内で単一行を生成する)。

この単純な式はカスタマイズのための再定義を簡便にするために、個々の関数内に配置されている。

`make-backup-file-name filename` [Function]

この関数はファイル `filename` の非番号付きバックアップファイル名として使用される文字列をリターンする。Unix ではこれは単に `filename` にチルドを追加する。

ほとんどのオペレーティングシステムでは、この関数の標準的な定義は以下のようになる:

```
(defun make-backup-file-name (file)
 "FILE にたいして非番号付きバックアップファイル名を作成する"
 (concat file "~"))
```

この関数を再定義することにより、バックアップファイルの命名規則を変更できる。以下はチルドの追加に加えて、先頭に '.' を追加するように `make-backup-file-name` を再定義する例:

```
(defun make-backup-file-name (filename)
 (expand-file-name
 (concat "." (file-name-nondirectory filename) "~")
 (file-name-directory filename)))

(make-backup-file-name "backups-ja.texi")
⇒ ".backups-ja.texi~"
```

Dired コマンドのいくつかを含む Emacs の一部では、バックアップファイル名が '~' で終わることを仮定している。この規則にしたがわない場合、深刻な問題とはならないだろうが、それらのコマンドが若干好ましくない結果をもたらすかもしれない。

`find-backup-file-name filename` [Function]

この関数は `filename` の新たなバックアップファイル用のファイル名を計算する。これは特定の既存バックアップファイルにたいする削除の提案も行うかもしれない。`find-backup-file-name` は CAR が新たなバックアップファイル名、CDR が削除を提案するバックアップファイルのリストであるようなリストをリターンする。値には `nil` も指定でき、これはバックアップが作成されないことを意味する。

`kept-old-versions` と `kept-new-versions` の 2 つの変数は、どのバージョンのバックアップを保持すべきかを決定する。この関数は値の CDR から該当するバージョンを除外することによってそれらを保持する。Section 27.1.3 [Numbered Backups], page 646 を参照のこと。

以下の例の値は新しいバックアップファイルに使用する名前が `~rms/foo.~5~`、`~rms/foo.~3~` は呼び出し側が削除を検討すべき余分なバージョンであることを示している。

```
(find-backup-file-name "~rms/foo")
⇒ ("~rms/foo.~5~" "~rms/foo.~3~")
```

`file-backup-file-names filename` [Function]

この関数は `filename` にたいするバックアップファイルすべてのリスト、それらが存在しなければ `nil` をリターンする。ファイルは更新日時 (modification time) にたいして降順でソートされるので、もっとも最近に更新されたファイルが最初になる。

`file-newest-backup filename` [Function]

この関数は `file-backup-file-names` がリターンするリストの最初の要素をリターンする。

ファイル比較関数のいくつかは、自動的にもっとも最近のバックアップを比較できるようにこの関数を使用している。

## 27.2 自動保存

Emacs は、visit しているすべてのファイルを定期的に保存します。これは自動保存 (*auto-saving*) と呼ばれます。自動保存はシステムがクラッシュした場合に失われる作業量を、一定の作業量以下にします。デフォルトでは自動保存は 300 キーストロークごと、または `idle` になった 30 秒後に発生します。自動保存に関するユーザー向けの情報については Section “Auto-Saving: Protection Against Disasters” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。ここでは自動保存の実装に使用される関数と、それらを制御する変数について説明します。

`buffer-auto-save-file-name` [Variable]

このバッファローカル変数はカレントバッファの自動保存に使用されるファイル名。そのバッファが自動保存されるべきでなければ `nil`。

```
buffer-auto-save-file-name
⇒ "/xcssun/users/rms/lewis/#backups-ja.texi#"
```

`auto-save-mode arg` [Command]

これはバッファローカルなマイナーモードである Auto Save モードにたいするモードコマンド。Auto Save モードが有効なときはそのバッファで自動保存が有効。呼び出し方法は他のマイナーモードと同様 (Section 24.3.1 [Minor Mode Conventions], page 528 を参照)。

ほとんどのマイナーモードと異なり `auto-save-mode` 変数は存在しない。`buffer-auto-save-file-name` が非 `nil` で `buffer-saved-size` (以下参照) が非 0 なら Auto Save モードが有効。

`auto-save-file-name-transforms` [Variable]

この変数はバッファにたいして `auto-save` ファイル名を作成する前にバッファのファイル名に適用する変換 (`transform`) をリストする。

この変換はそれぞれ (`regexp replacement [uniquify]`) という形式のリスト。 `regexp` はファイル名にたいしてマッチを行う正規表現であり、マッチしたらマッチ部分を `replacement` で置き換えるために `replace-match` が使用される。オプション要素 `uniquify` が非 `nil` なら、クラッシュを回避するために変換ファイルのディレクトリー部分 (クラッシュ回避のためにディレクトリー区切り文字はすべて `'!` に変更) とバッファのファイル名を結合して `auto-save` ファイル名を構築する (ファイルシステムが結果となるファイルを切り詰める場合には正しく機能しないだろう)。

`uniquify` が `secure-hash-algorithms` のメンバーのいずれかなら、バッファのファイル名に `secure-hash` を適用することによって、Emacs は `auto-save` ファイルのディレクトリー部分以外を構築する。これは極端に長いファイル名というリスクを回避する。

リストにあるすべての変換をリスト順に試行する。いずれかの変換が適用されたらそれが最終結果となり、それ以上の変換は試みられない。

デフォルト値ではリモートファイルの `auto-save` ファイルは一時ディレクトリーに置くようセットアップされている (Section 26.9.5 [Unique File Names], page 626 を参照)。

長いファイル名がない MS-DOS ファイルシステムでは、この変数は常に無視される。

`auto-save-file-name-p filename` [Function]

この関数は `filename` が `auto-save` ファイルのような文字列なら非 `nil` をリターンする。先頭と末尾がハッシュマーク (`#`) であるような名前は `auto-save` ファイルの可能性があるという、`auto-save` ファイルにたいする通常の命名規則を想定する。引数 `filename` はディレクトリーパートを含まないこと。

```
(make-auto-save-file-name)
⇒ "/xcssun/users/rms/lewis/#backups-ja.texi#"
(auto-save-file-name-p "#backups-ja.texi#")
⇒ 0
(auto-save-file-name-p "backups-ja.texi")
⇒ nil
```

`make-auto-save-file-name` [Function]

この関数はカレントバッファの自動保存に使用されるファイル名をリターンする。これはファイル名の先頭と末尾にハッシュマーク (`#`) を単に追加する。この関数は変数 `auto-save-visited-file-name` (以下参照) を調べない。呼び出し側はまずその変数をチェックすること。

```
(make-auto-save-file-name)
⇒ "/xcssun/users/rms/lewis/#backups-ja.texi#"
```

`auto-save-visited-file-name` [User Option]

この変数が非 `nil` なら Emacs は `visit` 中のファイルにバッファを自動保存する。つまり自動保存は編集ファイルと同じファイルにたいして行われる。この変数は通常は `nil` なので、`auto-save` ファイルは `make-auto-save-file-name` で作成された別の名前をもつ。

この変数の値を変更した際、バッファ内で `auto-save` モードを再度有効にするまで、既存バッファにたいして新たな値は効果をもたない。すでに `auto-save` モードが有効なら、再度 `auto-save-mode` が呼び出されるまで同じファイルに自動保存が行われる。

この変数を非 `nil` にセットしても自動保存とバッファの保存は異なるという事実は変わらないことに注意 (Section 26.2 [Saving Buffers], page 596 で説明したフックはバッファが自動保存された際には実行されない)。

`recent-auto-save-p` [Function]  
この関数はカレントバッファが最後に読み込み、または保存されて以降に自動保存されていれば `t` をリターンする。

`set-buffer-auto-saved` [Function]  
この関数はカレントバッファを自動保存済みとマークする。そのバッファは、バッファテキストが再度変更されるまで自動保存されないだろう。この関数は `nil` をリターンする。

`auto-save-interval` [User Option]  
この変数の値は自動保存の頻度を入力イベント数で指定する。この分の入力イベント読み取りごとに、Emacs は自動保存が有効なすべてのバッファにたいして自動保存を行う。これを 0 にするとタイプした文字数にもとづいた自動保存は無効になる。

`auto-save-timeout` [User Option]  
この変数の値は自動保存が発生すべき idle 時間の秒数。この秒数分ユーザーが休止するたびに、Emacs は自動保存が有効なすべてのバッファにたいして自動保存を行う (カレントバッファが非常に大きければ、指定されたタイムアウトはサイズ増加とともに増加される因子で乗ぜられる。この因子は 1MB のバッファにたいしておよそ 4)。  
値が 0 か `nil` なら idle 時間にもとづいた自動保存は行われず、`auto-save-interval` で指定される入力イベント数の後のみ自動保存が行われる。

`auto-save-hook` [Variable]  
このノーマルフックは自動保存が行われようとするたびに毎回実行される。

`auto-save-default` [User Option]  
この変数が非 `nil` ならファイルを `visit` するバッファの自動保存がデフォルトで有効になり、それ以外では有効にならない。

`do-auto-save` *&optional no-message current-only* [Command]  
この関数は自動保存される必要があるすべてのバッファを自動保存する。これは自動保存が有効なバッファであり、かつ前回の自動保存以降に変更されたすべてのバッファを保存する。いずれかのバッファが自動保存される場合には、`do-auto-save` は自動保存が行われる間、通常はそれを示すメッセージ `'Auto-saving...'` をエコーエリアに表示する。しかし *no-message* が非 `nil` ならこのメッセージは抑制される。  
*current-only* が非 `nil` なら、カレントバッファだけが自動保存される。

`delete-auto-save-file-if-necessary` *&optional force* [Function]  
この関数は `delete-auto-save-files` が非 `nil` ならカレントバッファの `auto-save` ファイルを削除する。これはバッファ保存時に毎回呼び出される。  
この関数は *force* が `nil` なら最後に本当の保存が行われて以降、カレント Emacs セッションにより書き込まれたファイルだけを削除する。

`delete-auto-save-files` [User Option]  
この変数は関数 `delete-auto-save-file-if-necessary` により使用される。これが非 `nil` なら、Emacs は (`visit` されているファイルに) 本当に保存が行われたときに `auto-save` ファイルを削除する。これはディスク容量を節約してディレクトリーを整理する。

`rename-auto-save-file` [Function]

この関数は visit されているファイルの名前が変更されていればカレントバッファの auto-save ファイルの名前を調整する。これはカレント Emacs セッションで auto-save ファイルが作成されていれば、既存の auto-save ファイルのリネームも行う。visit されているファイルの名前が変更されていなければ、この関数は何も行わない。

`buffer-saved-size` [Variable]

このバッファローカル変数の値はカレントバッファが最後に読み取り、保存、または自動保存されたときのバッファの長さ。これはサイズの大幅な減少の検知に使用され、それに応じて自動保存がオフに切り替えられる。

-1 なら、それはサイズの大幅な減少によりそのバッファの自動保存が一時的に停止されていることを意味する。明示的な保存によりこの変数に正の値が格納されて、自動保存が再び有効になる。自動保存をオフやオンに切り替えることによってもこの変数は更新されるので、サイズの大幅な減少は忘れられさられる。

-2 なら、特にバッファサイズの変更により一時的に自動保存を停止されないように、そのバッファがバッファサイズの変更を無視することを意味する。。

`auto-save-list-file-name` [Variable]

この変数は、(非 nil なら) すべての auto-save ファイルの名前を記録するファイルを指定する。Emacs が自動保存を行うときには自動保存が有効な各バッファごとに 2 行ずつ書き込みを行う。1 行目は visit されているファイルの名前 (ファイルを visit しないバッファの場合は空)、2 行目は auto-save ファイルの名前を示す。

Emacs を正常に exit した際にこのファイルは削除される。Emacs がクラッシュした場合にはこのファイルを調べることにより、失われるはずだった作業を含んだすべての auto-save ファイルを探することができる。recover-session コマンドはそれらを見つけるためにこのファイルを使用する。

このファイルにたいするデフォルト名は、ユーザーのホームディレクトリーにある `‘.save-’` で始まるファイルを指定する。この名前には Emacs のプロセス ID とホスト名も含まれる。

`auto-save-list-file-prefix` [User Option]

init ファイルを読み込んだ後、(nil にセット済みでなければ) Emacs はこのプレフィックスにもとづいたホスト名とプロセス ID を追加して、`auto-save-list-file-name` を初期化する。init ファイル内でこれを nil にセットした場合には、Emacs は `auto-save-list-file-name` を初期化しない。

## 27.3 リバート

あるファイルにたいして大きな変更を行った後、気が変わって元に戻したくなった場合は、`revert-buffer` コマンドでそのファイルの以前のバージョンを読み込むことにより、それらの変更を取り消すことができます。詳細は、Section “Reverting a Buffer” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

`revert-buffer` **&optional** `ignore-auto noconfirm preserve-modes` [Command]

このコマンドはバッファのテキストをディスク上の visit されているファイルのテキストで置き換える。これによりファイルが visit や保存された以降に行ったすべての変更はアンドゥ (undo: 取り消し) される。

デフォルトでは、最新の auto-save ファイルのほうが visit されているファイルより新しく引数 `ignore-auto` が nil なら、`revert-buffer` はユーザーにたいしてかわりに auto-save ファイル

を使用するかどうか確認を求める。このコマンドを `interactive` に呼び出したときプレフィックス数引数が指定されていなければ、`ignore-auto` は `t` となる。つまり `interactive` 呼び出しは、デフォルトでは `auto-save` ファイルのチェックを行わない。

`revert-buffer` は通常はバッファを変更する前に確認を求める。しかし引数 `noconfirm` が非 `nil` なら `revert-buffer` は確認を求めない。

このコマンドは通常は `normal-mode` を使用することにより、そのバッファのメジャーモードとマイナーモードを再初期化する。しかし `preserve-modes` が非 `nil` ならモードは変更されずに残る。

リポート (`revert`: 戻す、復元する) は `insert-file-contents` の置き換え機能を使用することにより、バッファ内のマーカー位置の保持を試みる。バッファのコンテンツとファイルのコンテンツがリポート操作を行う前と等しければリポートはすべてのマーカーを保持する。等しくなければリポートによってバッファは変更される。この場合は、(もしあれば) バッファの最初と最後にある未変更のテキスト内にあるマーカーは保持される。他のマーカーを保持してもそれらは正しくないだろう。

ファイル以外のソースからリポートする際には、通常はマーカーは保持されないが、これは `revert-buffer-function` の個別の実装次第である。

`revert-buffer-in-progress-p` [Variable]

`revert-buffer` は処理を行っている間、この変数を非 `nil` 値にバインドする。

このセクションの残りの部分で説明する変数をセットすることにより、`revert-buffer` が処理方法をカスタマイズできます。

`revert-without-query` [User Option]

この変数は問い合わせなしでリポートされるファイルのリストを保持する。値は正規表現のリスト。visit されているファイルの名前がこれらの正規表現のいずれかにマッチし、かつバッファが未変更だがディスク上のファイルは変更されていれば、`revert-buffer` はユーザーに確認を求めることなくファイルをリポートする。

いくつかのメジャーモードは以下の変数をローカルにバインドすることにより `revert-buffer` をカスタマイズします:

`revert-buffer-function` [Variable]

この変数の値はそのバッファをリポートするために使用する関数。これはリポート処理を行うために 2 つのオプション引数をとる関数であること。2 つのオプション引数 `ignore-auto` と `noconfirm` は `revert-buffer` が受け取る引数である。

Dired モードのような編集されるテキストにファイルのコンテンツが含まれず他の方式によって再生成され得るモードは、この変数のバッファローカル値にコンテンツを再生成する特別な関数を与えることができる。

`revert-buffer-insert-file-contents-function` [Variable]

この変数の値はそのバッファをリポートする際に更新されたコンテンツの挿入に使用される関数を指定する。その関数は 2 つの引数を受け取る。1 目は使用するファイル名で 2 目は `t` なら、ユーザーは `auto-save` ファイルの読み込みにたいして確認を求められる。

`revert-buffer-function` のかわりにこの変数をモードが変更する理由は、`revert-buffer` が行残りの処理 (ユーザーへの確認、アンドウリストのクリアー、適切なメジャーモードの決定、以下のフックの実行) にたいする重複や置き換えを避けるためである。

`before-revert-hook` [Variable]

このノーマルフックは変更されたコンテンツを挿入する前に、デフォルトの `revert-buffer-function` により実行される。カスタマイズした `revert-buffer-function` は、このフックを実行するかどうか判らない。

`after-revert-hook` [Variable]

このノーマルフックは変更されたコンテンツを挿入した後に、デフォルトの `revert-buffer-function` によって実行される。カスタマイズした `revert-buffer-function` は、このフックを実行するかどうか判らない。

Emacs はバッファを自動的にリポートできます。これはファイルを `visit` しているバッファにはデフォルトで行われます。以下では新たなタイプのバッファにたいして自動リポートのサポートを追加する方法を説明します。

そのようなバッファはまず適切に定義された `revert-buffer-function` と `buffer-stale-function` をもたなければなりません。

`buffer-stale-function` [Variable]

この変数の値はバッファがリポートを要するかどうかをチェックするために呼び出される関数を指定する。デフォルト値では、修正時刻をチェックすることによりファイルを `visit` するバッファだけを処理する。ファイルを `visit` しないバッファにはオプション引数を 1 つ受け取るカスタム関数が必要になる。この関数はバッファをリポートする必要があるれば非 `nil` をリターンする。関数の呼び出し時にはそのバッファがカレントになる。

この関数は主として自動リポートを意図しているが、他の用途にも使用できる。たとえば自動リポートが有効でなければ、ユーザーにバッファのリポートが必要なバッファを警告するために使用できる。`noconfirm` 引数の背景にあるアイデアは、ユーザーへの確認なしでバッファがリポートされるようなら `t`、関数がバッファの期限切れをユーザーに警告する。特に自動リポートにおける使用では `noconfirm` は `t` になる。関数が自動リポートにたいしてのみ使用されるようなら `noconfirm` 引数は無視できる。

(Buffer Menu のように) `auto-revert-interval` 秒ごとに自動リポートをしたければバッファのモード関数で:

```
(setq-local buffer-stale-function
 (lambda (&optional noconfirm) 'fast))
```

を使用する。

特別なリターン値 `'fast` はリポートの必要性はチェックしていないがバッファのリポートは高速であることを告げる。さらに `auto-revert-verbose` が非 `nil` でもリポートメッセージを何もプリントしないように Auto Revert に指示する。`auto-revert-interval` 秒ごとのリポートメッセージが非常に煩雑になり得ることから、これは重要である。自動リポート以外の目的でこの関数が考慮される場合には、リターン値が提供する情報は有用になるかもしれない。

バッファが適切な `revert-buffer-function` と `buffer-stale-function` をもった後にも、通常はいくつかの問題が残ります。

未変更とマークされた場合のみバッファは自動リポートされます。したがって種々の関数はリポートにより失われるかもしれない情報をバッファが含む場合や、ユーザーがバッファにたいして作業を行っていて自動リポートがユーザーにとって不便だと確信できる理由がある場合にのみバッファを変更済みとマークすることを保証する必要があるでしょう。バッファの変更状態を手動で調整することによりユーザーは常にこれをオーバーライドできます。これをサポートするために、未



変更とマークされたバッファでの `revert-buffer-function` 呼び出しでは、常にバッファの未変更とマークされた状態を保つ必要があります。

自動リポートの結果としてその前後で連続してポイントがジャンプしないことを保証することが重要です。もちろんバッファが根本的に変更されればポイントの移動は必然的かもしれません。

`revert-buffer-function` が `auto-revert-verbose` が `t` の場合に表示される `Auto Revert` 自身のメッセージを不必要に重複してプリントしないことと、`auto-revert-verbose` にたいする `nil` 値を効果的にオーバーライドすることを保証する必要があります。したがって自動リポートにたいするモードの調整には、このようなメッセージを取り除くことを要する場合があります。とりわけこれは `auto-revert-interval` 秒ごとに自動的にリポートされるバッファにおいて重要です。

新しい自動リポートが Emacs の一部であるなら、`global-auto-revert-non-file-buffers` のドキュメント文字列でそれに言及するべきです。

同様に Emacs マニュアル内に追加でドキュメントするべきです。

## 28 バッファ

バッファ (*buffer*) とは編集されるテキストを含んだ Lisp オブジェクトのことです。バッファは visit されるファイルのコンテンツを保持するために使用されます。しかしファイルを visit しないバッファも存在します。一度に複数のバッファが存在するかもしれませんが、カレントバッファ (*current buffer*) に指定できるのは常に 1 つのバッファだけです。ほとんどの編集コマンドはカレントバッファのコンテンツにたいして作用します。カレントバッファを含むすべてのバッファは任意のウィンドウ内に表示されるときもあれば、表示されない場合もあります。

### 28.1 バッファの基礎

Emacs 編集におけるバッファとは個別に名前をもち、編集可能なテキストを保持するオブジェクトです。Lisp プログラムにおけるバッファはスペシャルデータ型として表されます。バッファのコンテンツを拡張可能な文字列と考えることができます。挿入と削除はバッファ内の任意の箇所で発生し得ます。Chapter 33 [Text], page 858 を参照してください。

Lisp のバッファオブジェクトは多くの情報要素を含んでいます。これらの情報のいくつかは変数を通じてプログラマーが直接アクセスできるのにたいして、その他の情報は特殊な目的のための関数を通じてのみアクセスすることができます。たとえば visit されているファイルの名前は変数を通じて直接アクセスできますが、ポイント値はプリミティブ関数からのみアクセスできます。

直接アクセス可能なバッファ固有の情報は、バッファローカル (*buffer-local*) な変数バインディング内に格納されます。これは特定のバッファ内だけで効力のある変数値のことです。この機能により、それぞれのバッファは特定の変数の値をオーバーライドすることができます。ほとんどのメジャーモードはこの方法で *fill-column* や *comment-column* のような変数をオーバーライドしています。バッファローカルな変数、およびそれらに関連する関数についての詳細は Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照してください。

バッファからファイルを visit する関数および変数については Section 26.1 [Visiting Files], page 592 と Section 26.2 [Saving Buffers], page 596 を参照してください。ウィンドウ内へのバッファ表示に関連する関数および変数については Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照してください。

`bufferp object` [Function]

この関数は *object* がバッファなら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

### 28.2 カレントバッファ

一般的に 1 つの Emacs セッション内には多くのバッファが存在します。常にそれらのうちの 1 つがカレントバッファ (*current buffer*) に指定されます。カレントバッファとは、ほとんどの編集が行われるバッファのことです。テキストを調べたり変更するプリミティブのほとんどは暗黙にカレントバッファにたいして処理を行います (Chapter 33 [Text], page 858 を参照)。

通常は選択されたウィンドウ (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) の中に表示されるバッファがカレントバッファですが、常にそうであるとは言えません。Lisp プログラムはバッファのコンテンツを処理するために、スクリーン上に表示されているものを変更することなく任意のバッファを一時的にカレントに指定できます。カレントバッファの指定にたいするもっとも基本的な関数は *set-buffer* です。

`current-buffer` [Function]

この関数はカレントバッファをリターンする。

```
(current-buffer)
⇒ #<buffer buffers-ja.texi>
```

`set-buffer` *buffer-or-name* [Function]

この関数は *buffer-or-name* をカレントバッファにする。 *buffer-or-name* は既存のバッファ、または既存のバッファの名前でなければならない。リターン値はカレントになったバッファ。

この関数はそのバッファをどのウィンドウにも表示しないので、必然的にユーザーはそのバッファを見ることはできない。しかし Lisp プログラムはその後に、そのバッファにたいして処理を行うことになるだろう。

編集コマンドがエディターコマンドループにリターンする際、Emacs は選択されたウィンドウ (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) の中に表示されているバッファにたいして、自動的に `set-buffer` を呼び出します。これは混乱を防ぐためであり、これにより Emacs がコマンドを読み取るときにカーソルのあるバッファが、コマンドを適用されるバッファになることが保証されます (Chapter 22 [Command Loop], page 411 を参照)。したがって異なるバッファを指示して切り替える場合には `set-buffer` を使用するべきではありません。これを行うためには Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 で説明されている関数を使用してください。

Lisp 関数を記述する際は、処理後にカレントバッファをリストアするためにコマンドループのこの振る舞いに依存しないでください。編集コマンドはコマンドループだけではなく、他のプログラムから Lisp 関数としても呼び出されます。呼び出し側にとっては、そのサブルーチンがカレントだったバッファを変更しないほうが便利です (もちろんそれがサブルーチンの目的でない場合)。

他のバッファにたいして一時的に処理を行うには、`save-current-buffer` フォーム内に `set-buffer` を配置します。以下の例はコマンド `append-to-buffer` の簡略版です:

```
(defun append-to-buffer (buffer start end)
 "リージョンのテキストを BUFFER に追加する"
 (interactive "BAppend to buffer: \nr")
 (let ((oldbuf (current-buffer)))
 (save-current-buffer
 (set-buffer (get-buffer-create buffer))
 (insert-buffer-substring oldbuf start end))))
```

ここではカレントバッファを記録するためにローカル変数にバインドしてから、後で `save-current-buffer` がそれを再びカレントにするようにアレンジしています。次に `set-buffer` が指定されたバッファをカレントにして、`insert-buffer-substring` が元のバッファの文字列を指定された (今はカレントの) バッファにコピーします。

かわりに `with-current-buffer` マクロを使用することもできます:

```
(defun append-to-buffer (buffer start end)
 "BUFFER にリージョンのテキストを追加する"
 (interactive "BAppend to buffer: \nr")
 (let ((oldbuf (current-buffer)))
 (with-current-buffer (get-buffer-create buffer)
 (insert-buffer-substring oldbuf start end))))
```

いずれのケースでも、追加されるバッファが偶然他のウィンドウに表示されていると、次の再表示でそのテキストがどのように変更されたか表示されるでしょう。どのウィンドウにも表示されていなければスクリーン上で即座に変更を目にすることはありません。コマンドはバッファを一時的にカレントにしますが、そのことがバッファの表示を誘発する訳ではありません。

バッファローカルなバインディングをもつ変数にたいして、(letや関数引数などで)ローカルバインディングを作成する場合には、そのローカルバインディングのスキープの最初と最後で同じバッファがカレントとなることを確認してください。そうしないと、あるバッファではバインドして他のバッファではバインドされないことになるかもしれません!

set-bufferの使用において、カレントバッファに戻ることに依存しないでください。なぜなら間違ったバッファがカレントのときに quit が発生した場合には、その処理は行われないうえ。たとえば上記の例に倣うと以下は間違ったやり方です:

```
(let ((oldbuf (current-buffer)))
 (set-buffer (get-buffer-create buffer))
 (insert-buffer-substring oldbuf start end)
 (set-buffer oldbuf))
```

例で示したように save-current-buffer や with-current-buffer を使用すれば、quit や throw を通常の評価と同様に処理できます。

save-current-buffer *body*... [Special Form]

スペシャルフォーム save-current-buffer はカレントバッファの識別を保存して *body* フォームを評価し、最後にそのバッファをカレントにリストアする。リターン値は *body* 内の最後のフォームの値。throw やエラーを通じた異常 exit の場合にもカレントバッファはリストアされる (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照)。

カレントとして使用されていたバッファが save-current-buffer による exit 時に kill されていたら、当然それが再びカレントとなることはない。かわりに exit 直前にカレントバッファが何であれ、それがカレントになる。

with-current-buffer *buffer-or-name body*... [Macro]

with-current-buffer マクロはカレントバッファの識別を保存して *buffer-or-name* をカレントにし、*body* フォームを評価してから最後にカレントバッファをリストアする。*buffer-or-name* には既存のバッファ、または既存のバッファ名を指定しなければならない。

リターン値は *body* 内の最後のフォームの値。throw やエラーを通じた異常 exit の場合にも、カレントバッファはリストアされる (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照)。

with-temp-buffer *body*... [Macro]

with-temp-buffer マクロは一時的なバッファをカレントバッファとして *body* フォームを評価する。これはカレントバッファの識別を保存して一時的なバッファを作成、それをカレントとして *body* フォームを評価して、一時バッファを kill する間に以前のカレントバッファをリストアする。

このマクロが作成したバッファでは、デフォルトではアンドゥ情報 (Section 33.9 [Undo], page 875 を参照) は記録されない (が必要なら *body* で有効にできる)。また一時バッファは kill-buffer-hook、kill-buffer-query-functions (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)、buffer-list-update-hook (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) のフックも実行しない。

リターン値は *body* 内の最後のフォームの値。最後のフォームとして (buffer-string) を使用することにより、一時バッファのコンテンツをリターンできる。

throw やエラーを通じた異常 exit の場合にも、カレントバッファはリストアされる (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照)。

[Writing to Files], page 601 の with-temp-file も参照のこと。

### 28.3 バッファの名前

それぞれのバッファは文字列で表される一意な名前をもちます。バッファにたいして機能する関数の多くは、引数としてバッファとバッファ名の両方を受け入れます。 *buffer-or-name* という名前の引数がこのタイプであり、それが文字列でもバッファでもなければエラーがシグナルされます。 *buffer* という名前の引数は名前ではなく実際のバッファオブジェクトでなければなりません。

短命でユーザーが関心をもたないようなバッファは名前がスペースで始まり、それらについては *list-buffers* と *buffer-menu* コマンドは無視します (がファイルを *visit* しているようなバッファは無視されない)。スペースで始まる名前は初期状態ではアンドゥ情報の記録も無効になっています。Section 33.9 [Undo], page 875 を参照してください。

*buffer-name* *&optional buffer* [Function]

この関数は *buffer* の名前を文字列としてリターンする。 *buffer* のデフォルトはカレントバッファ。

*buffer-name* が *nil* をリターンした場合、それは *buffer* が *kill* されていることを意味する。Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照のこと。

```
(buffer-name)
⇒ "buffers-ja.texi"

(setq foo (get-buffer "temp"))
⇒ #<buffer temp>
(kill-buffer foo)
⇒ nil
(buffer-name foo)
⇒ nil
foo
⇒ #<killed buffer>
```

*rename-buffer* *newname* *&optional unique* [Command]

この関数はカレントバッファを *newname* にリネームする。 *newname* が文字列でなければエラーをシグナルする。

*newname* がすでに使用済みなら、*rename-buffer* は通常はエラーをシグナルする。しかし *unique* が非 *nil* なら、未使用の名前となるように *newname* を変更する。 *interactive* に呼び出した場合は、プレフィックス数引数により *unique* に非 *nil* を指定できる (この方法によってコマンド *rename-uniquely* は実装される)。

この関数は実際にバッファに与えられた名前をリターンする。

*get-buffer* *buffer-or-name* [Function]

この関数は *buffer-or-name* で指定されたバッファをリターンする。 *buffer-or-name* が文字列で、かつそのような名前のバッファが存在しなければ値は *nil*。 *buffer-or-name* がバッファなら与えられたバッファをリターンする。これは有用とは言い難く、引数は通常は名前である。たとえば:

```
(setq b (get-buffer "lewis"))
⇒ #<buffer lewis>
(get-buffer b)
⇒ #<buffer lewis>
(get-buffer "Frazzle-nots")
⇒ nil
```

Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 の関数 `get-buffer-create` も参照のこと。

`generate-new-buffer-name` *starting-name* **&optional** *ignore* [Function]

この関数は新たなバッファにたいして一意となるような名前をリターンする — `generate-new-buffer-name` がバッファは作成しない。この名前は *starting-name* で始まり内部が数字であるような '`<...>`' を追加することにより、すべてのバッファでカレントで使用されていない名前を生成する。この数字は 2 で始まり、既存バッファの名前でないような名前になる数字まで増加される。

オプション引数 *ignore* が非 `nil` なら、それは潜在的にバッファ名であるような文字列であること。これは、たとえそれが (通常は拒絶されるであろう) 既存バッファの名前であっても、試みられた場合には潜在的に受容可能なバッファとして考慮することを意味する。つまり '`foo`'、'`foo<2>`'、'`foo<3>`'、'`foo<4>`' という名前のバッファが存在する場合には、

```
(generate-new-buffer-name "foo")
⇒ "foo<5>"
(generate-new-buffer-name "foo" "foo<3>")
⇒ "foo<3>"
(generate-new-buffer-name "foo" "foo<6>")
⇒ "foo<5>"
```

Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 の関連する関数 `generate-new-buffer` も参照のこと。

## 28.4 バッファのファイル名

バッファファイル名 (*buffer file name*) とは、そのバッファに `visit` されているファイルの名前です。バッファがファイルを `visit` していなければ、バッファファイル名は `nil` です。バッファ名は大抵はバッファファイル名の非ディレクトリーパートと同じですが、バッファファイル名とバッファ名は別物であり個別にセットすることができます。Section 26.1 [Visiting Files], page 592 を参照してください。

`buffer-file-name` **&optional** *buffer* [Function]

この関数は *buffer* が `visit` しているファイルの絶対ファイル名をリターンする。*buffer* がファイルを `visit` していなければ、`buffer-file-name` は `nil` をリターンする。*buffer* が与えられない場合のデフォルトはカレントバッファ。

```
(buffer-file-name (other-buffer))
⇒ "/usr/user/lewis/manual/files-ja.texi"
```

`buffer-file-name` [Variable]

このバッファローカル変数はカレントバッファに `visit` されているファイルの名前、ファイルを `visit` していなければ `nil`。これは永続的なローカル変数であり `kill-all-local-variables` の影響を受けない。

```
buffer-file-name
⇒ "/usr/user/lewis/manual/buffers-ja.texi"
```

他のさまざまな事項を変更せずにこの変数を変更するのは危険である。通常は `set-visited-file-name` を使用するほうがよい (以下参照)。バッファ名の変更などのような、そこで行われることのいくつかは絶対必要という訳ではないが、その他の事項は Emacs が混乱するのを防ぐために必要不可欠である。

`buffer-file-truename` [Variable]

このバッファローカル変数はカレントバッファに visit されているファイルの省略された形式の実名 (truename)、ファイルを visit していなければ nil を保持する。これは永続的にローカルであり `kill-all-local-variables` の影響を受けない。See Section 26.6.3 [Truenames], page 607 と [abbreviate-file-name], page 623 を参照のこと。

`buffer-file-number` [Variable]

このバッファローカル変数はカレントバッファに visit されているファイルの inode 番号とディレクトリーデバイス識別子、ファイルを visit していなければ nil を保持する。これは永続的にローカルであり `kill-all-local-variables` の影響を受けない。

値は通常は (inodenum device) のような形式のリスト。このタプル (tuple: 組) はシステム上でアクセス可能なすべてのファイルの中からファイルを一意に識別する。より詳細な情報は Section 26.6.4 [File Attributes], page 608 の `file-attributes` を参照のこと。

`buffer-file-name` がシンボリックリンク名なら、`inodenum` と `device` の両方がリンクのターゲットを再帰的に参照する。

`get-file-buffer filename` [Function]

この関数はファイル `filename` を visit しているバッファをリターンする。そのようなバッファが存在しなければ nil をリターンする。引数 `filename` は文字列でなければならない、展開 (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照) された後に、kill されていないすべてのバッファが visit しているファイル名と比較される。バッファの `buffer-file-name` は `filename` の展開形と正確にマッチしなければならないことに注意。この関数は同じファイルにたいする他の名前は認識しないだろう。

```
(get-file-buffer "buffers-ja.texi")
⇒ #<buffer buffers-ja.texi>
```

特殊な状況下では、複数のバッファが同じファイル名を visit することがあり得る。そのような場合には、この関数はバッファリスト内の最初に該当するバッファをリターンする。

`find-buffer-visiting filename &optional predicate` [Function]

これは `get-file-buffer` と似ているが、そのファイルを違う名前でも visit しているかもしれないすべてのバッファをリターンする。つまりバッファの `buffer-file-name` は `filename` の展開形式と正確にマッチする必要はなく、同じファイルを参照することだけが要求される。`predicate` が非 nil なら、それは `filename` を visit しているバッファを 1 つの引数とする関数であること。そのバッファにたいして `predicate` が非 nil をリターンした場合のみ適切なリターン値と判断される。リターンすべき適切なバッファが見つからなければ、`find-buffer-visiting` は nil をリターンする。

`set-visited-file-name filename &optional no-query  
along-with-file` [Command]

`filename` が非空文字列なら、この関数はカレントバッファに visit されているファイルの名前を `filename` に変更する (バッファがファイルを visit していなければ visit するファイルとして `filename` を与える)。そのバッファにたいする次回の保存では、新たに指定されたファイルに保存されるだろう。

このコマンドは、たとえそのバッファのコンテンツがその前に visit されていたファイルとマッチしていても、(Emacs が関知するかぎり) `filename` のコンテンツとはマッチしないのでバッファが変更されている (modified) とマークする。これはその名前がすでに使用されていないければ、新たなファイル名に対応してバッファをリネームする。

*filename*が `nil`か空文字列なら、それは“visit されているファイルがない”ことを意味する。この場合には `set-visited-file-name`はバッファの変更フラグを変更することなく、そのバッファがファイルを `visit` していないとマークする。

この関数は *filename*を `visit` しているバッファがすでに存在する場合は、通常はユーザーに確認を求める。しかし *no-query*が非 `nil`ならこの質問を行わない。*filename*を `visit` しているバッファがすでに存在し、かつユーザーが承認するか *no-query*が非 `nil`なら、この関数は中に数字が入った‘<...>’を *filename*に追加して新たなバッファの名前を一意にする。

*along-with-file*が非 `nil`なら、それは前に `visit` されていたファイルが *filename*にリネームされたと想定することを意味する。この場合、コマンドはバッファの修正フラグを変更せず、そのバッファの記録されている最終ファイル変更時刻を `visited-file-modtime`が報告する時刻 (Section 28.6 [Modification Time], page 662 を参照) で変更することもしない。*along-with-file*が `nil`なら、この関数は `visited-file-modtime`が 0 をリターンした後に、記録済みの最終ファイル変更時刻をクリアする。

関数 `set-visited-file-name`が `interactive` に呼び出されたときはミニバッファ内で *filename*の入力を求める。

`list-buffers-directory` [Variable]  
このバッファローカル変数は `visit` しているファイル名をもたないバッファにたいして、バッファリスト中の `visit` しているファイル名を表示する場所に表示する文字列を指定する。Dired バッファはこの変数を使用する。

## 28.5 バッファの変更

Emacs は各バッファにたいしてバッファのテキストを変更したかどうかを記録するために、変更フラグ (*modified flag*) と呼ばれるフラグを管理しています。このフラグはバッファのコンテンツを変更すると常に `t` にセットされ、バッファを保存したとき `nil` にクリアされます。したがってこのフラグは保存されていない変更があるかどうかを表します。フラグの値は通常はモードライン内 (Section 24.4.4 [Mode Line Variables], page 538 を参照) に表示され、保存 (Section 26.2 [Saving Buffers], page 596 を参照) と自動保存 (Section 27.2 [Auto-Saving], page 648 を参照) を制御します。

いくつかの Lisp プログラムは、このフラグを明示的にセットします。たとえば、関数 `set-visited-file-name`は、このフラグを `t` にセットします。なぜなら、たとえその前に `visit` していたファイルが変更されていなくても、テキストは新たに `visit` されたファイルとマッチしないからです。

バッファのコンテンツを変更する関数は Chapter 33 [Text], page 858 で説明されています。

`buffer-modified-p &optional buffer` [Function]  
この関数は *buffer*が最後に読み込まれた、あるいは保存されて以降に変更されていれば非 `nil`、そうでなければ `nil` をリターンする。*buffer*が最後に変更されて以降に自動保存されていれば、この関数はシンボル `autosaved` をリターンする。*buffer*が *buffer*が省略の際のデフォルトはカレントバッファ。

`set-buffer-modified-p flag` [Function]  
この関数は *flag*が非 `nil`ならカレントバッファを変更済みとして、`nil`なら未変更としてマークする。



この関数を呼び出すことによる別の効果は、それがカレントバッファのモードラインの無条件な再表示を引き起こすことである。実際のところ関数 `force-mode-line-update` は以下を行うことにより機能する:

```
(set-buffer-modified-p (buffer-modified-p))
```

`restore-buffer-modified-p` *flag* [Function]

`set-buffer-modified-p` と同様だがモードラインの再表示を強制しない。この関数の *flag* の値にシンボル `autosaved` も指定できる。これによりバッファは変更されていること、そして最後に変更された後に `auto-save` されているものとしてマークされる。

`not-modified` &optional *arg* [Command]

このコマンドはカレントバッファが変更されておらず保存する必要がないとマークする。*arg* が非 `nil` なら変更されているとマークするので、次の適切なタイミングでバッファは保存されるだろう。`interactive` に呼び出された場合には、*arg* はプレフィックス引数。

この関数はエコーエリア内にメッセージをプリントするのでプログラム内で使用してはならない。かわりに `set-buffer-modified-p` (上述) を使用すること。

`buffer-modified-tick` &optional *buffer* [Function]

この関数は *buffer* の変更カウント (`modification-count`) をリターンする。これはバッファが変更されるたびに増加されるカウンター。*buffer* が `nil` (または省略) ならカレントバッファが使用される。

`buffer-chars-modified-tick` &optional *buffer* [Function]

この関数は *buffer* の文字変更に関わる変更カウントをリターンする。テキストプロパティを変更してもこのカウンターは変化しない。しかしそのバッファにテキストが挿入または削除されるたびに、このカウンターは `buffer-modified-tick` によりリターンされるであろう値にリセットされる。`buffer-chars-modified-tick` を 2 回呼び出してリターンされる値を比較することにより、その呼び出しの間にバッファ内で文字変更があったかどうかを知ることができる。*buffer* が `nil` (または省略) ならカレントバッファが使用される。

テキストプロパティの変更の等、バッファのテキストを実際には変更しない方法でバッファを変更することを要する場合があります。プログラムがフックやバッファ変更にたいするリアクションを何もトリガーせずにバッファを変更する必要がある場合には、`with-silent-modifications` マクロを使用します。

`with-silent-modifications` *body*... [Macro]

バッファを変更しないように装って *body* を実行する。これにはバッファのファイルがロックされているかどうかのチェック (Section 26.5 [File Locks], page 601 を参照)、バッファの変更フック (Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照) 等が含まれる。(バッファのテキストプロパティとは対照的に) *body* が実際にバッファテキストを変更する場合にはアンドゥするデータが破損するかもしれないことに注意。

## 28.6 バッファの変更時刻

あるファイルを `visit` してそのバッファ内で変更を行い、その一方ではディスク上でファイル自身が変更されたとします。この時点でバッファを保存するとファイル内の変更は上書きされるでしょう。これが正に望んでいる動作のときもありますが、通常は有用な情報が失われてしまいます。したがって Emacs はファイルを保存する前に、以下で説明する関数を使用してファイルの変更時刻をチェックします (ファイルの変更時刻を調べる方法は Section 26.6.4 [File Attributes], page 608 を参照)。

`verify-visited-file-modtime` *&optional buffer* [Function]

この関数は `buffer` (デフォルトはカレントバッファ) に `visit` されているファイルにたいして記録されている変更時刻と、オペレーティングシステムにより記録された実際の変更時刻を比較する。これら 2 つの時刻は Emacs がそのファイルを `visit` が保存して以降、他のプロセスにより書き込みがされていなければ等しくなるはずである。

この関数は実際の最終変更時刻と Emacs が記録した変更時刻が同じなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。そのバッファが記録済みの最終変更時刻をもたない、すなわち `visited-file-modtime` が 0 をリターンするような場合にも `t` をリターンする。

これはたとえ `visited-file-modtime` が非 0 の値をリターンしたとしても、ファイルを `visit` していないバッファにたいしては常に `t` をリターンする。たとえば `Dired` バッファにたいして、この関数は常に `t` をリターンする。また存在せず、以前に存在したこともなかったファイルを `visit` するバッファにたいして `t` をリターンするが、`visit` しているファイルが削除されたバッファにたいしては `nil` をリターンする。

`clear-visited-file-modtime` [Function]

この関数はカレントバッファにより `visit` されているファイルの最終変更時刻の記録をクリアする。結果としてこのバッファにを次回の保存ではファイルの変更時刻の食い違いは報告されなくなる。

この関数は `set-visited-file-name`、および変更済みファイルの上書きを防ぐための通常テストを行わない例外的な箇所呼び出される。

`visited-file-modtime` [Function]

この関数はカレントバッファにたいして記録された最終ファイル変更時刻を Lisp タイムスタンプ (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照) としてリターンする。

バッファが最終変更時刻の記録をもたなければこの関数は 0 をリターンする。これが発生するのは、たとえばバッファがファイルを `visit` していなかったり、`clear-visited-file-modtime` で最終変更時刻が明示的にクリアされた場合。しかし `visited-file-modtime` は、いくつかの非ファイルバッファにたいするタイムスタンプをリターンすることに注意。たとえばディレクトリーをリストする `Dired` バッファでは、`Dired` が記録するそのディレクトリーの最終変更時刻がリターンされる。

バッファが存在しないファイルを `visit` している場合には、この関数は `-1` をリターンする。

`set-visited-file-modtime` *&optional time* [Function]

この関数はバッファが `visit` しているファイルの最終変更時刻の記録を、`time` が非 `nil` なら `time`、それ以外は `visit` しているファイルの最終変更時刻に更新する。

`time` が `nil` や `visited-file-modtime` がリターンする整数フラグでなければ、それは Lisp の `time` 値であること (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。

この関数はバッファが通常のようにファイルから読み取られたものでない場合や、ファイル自身が害のない既知の理由により変更されている場合に有用。

`ask-user-about-supersession-threat filename` [Function]

これは `visit` しているファイル `filename` がバッファのテキストより新しいときにバッファの変更を試みた後に、ユーザーに処理方法を尋ねるために使用する関数。Emacs はディスク上のファイルの変更時刻がバッファを最後に保存した時刻新しいかどうか、バッファのコンテンツが変更されているかによりこれを検知する。これはおそらく他のプログラムがファイルを変更したことを意味する。

この関数が正常にリターンするかどうかは、ユーザーの応答に依存する。関数はバッファの変更が処理された場合は正常にリターンし、バッファの変更が許可されなかった場合はデータ (*filename*) とともにエラー *file-supersession* をシグナルする。

この関数は適切なタイミングで Emacs により自動的に呼び出される。これは再定義することにより Emacs をカスタマイズ可能にするために存在する。標準的な定義はファイル *userlock.el* を参照のこと。

Section 26.5 [File Locks], page 601 のファイルロックのメカニズムも参照されたい。

## 28.7 読み取り専用のバッファ

あるバッファが読み取り専用 (*read-only*) の場合には、たとえスクロールやナローイングによってファイルのコンテンツのビューを変更しても、そのコンテンツを変更することはできません。

読み取り専用バッファは、2つのタイプの状況において使用されます:

- 書き込み保護されたファイルに *visit* するバッファは、通常は読み取り専用になる。ここでの目的はユーザーにたいしてそのファイルへの保存を意図したバッファの編集が無益、または望ましくないかもしれないことを伝えることである。それにも関わらずバッファのテキストの変更を望むユーザーは、*C-x C-q* で読み取り専用フラグをクリアした後に行うことができる。
- *Dired* や *Rmail* のようなモードは、通常の編集コマンドによるコンテンツの変更がおそらく間違いであるようなときにバッファを読み取り専用にする。

このようなモードのスペシャルコマンドは、*buffer-read-only* を (*let* によって) *nil* にバインドしたり、テキストを変更する箇所では *inhibit-read-only* を *t* にバインドする。

*buffer-read-only* [Variable]

このバッファローカル変数は、そのバッファが読み取り専用かどうかを指定する。この変数が非 *nil* ならそのバッファは読み取り専用。しかしテキストプロパティ *inhibit-read-only* をもつ文字は依然として編集可能。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと。

*inhibit-read-only* [Variable]

この変数が非 *nil* なら、読み取り専用バッファ、およびその実際の値に依存して、一部もしくはすべての読み取り専用文字が変更されている。バッファ内の読み取り専用文字とはテキストプロパティ *read-only* が非 *nil* の文字。テキストプロパティについての詳細は Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと。

*inhibit-read-only* が *t* なら、すべての *read-only* 文字プロパティは効果がなくなる。*inhibit-read-only* がリストの場合には、*read-only* 文字プロパティがリストのメンバーなら効果がなくなる (比較は *eq* で行われる)。

*read-only-mode* *&optional arg* [Command]

これはバッファローカルなマイナーモード Read Only モードにたいするモードコマンド。このモードが有効なときは、そのバッファの *buffer-read-only* は非 *nil*。無効なときは、そのバッファの *buffer-read-only* は *nil*。呼び出す際の慣習は、他のマイナーモードコマンドの慣習と同じ (Section 24.3.1 [Minor Mode Conventions], page 528 を参照)。

このマイナーモードは他のマイナーモードとは異なり、主に *buffer-read-only* にたいするラッパーの役目を果たし、別個に *read-only-mode* 変数は存在しない。Read Only モードが無効なときでも、*read-only* テキストプロパティが非 *nil* の文字は読み取り専用のままである。

一時的にすべての読み取り専用ステータスを無視するには上述の `inhibit-read-only` をバインドすること。

Read Only モードを有効にする際、このモードコマンドはオプション `view-read-only` が非 `nil` なら View モードも有効にする。Section “Miscellaneous Buffer Operations” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。Read Only モードを無効にする際に、もしも View モードが有効なら View モードも無効にする。

`barf-if-buffer-read-only &optional position` [Function]

この関数はカレントバッファが読み取り専用なら `buffer-read-only` エラーをシグナルする。`position` (デフォルトはポイント位置) のテキストのテキストプロパティ `inhibit-read-only` がセットされていればエラーは発生しないだろう。

カレントバッファが読み取り専用の場合にエラーをシグナルする他の方法については、Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照のこと。

## 28.8 バッファリスト

バッファリスト (*buffer list*) とは、すべての生きた (kill されていない) バッファのリストです。このリスト内のバッファの順序は主に、それぞれのバッファがウィンドウに表示されたのがどれほど最近なのかにもとづきます。いくつかの関数、特に `other-buffer` はこの順序を使用します。ユーザーに表示されるバッファリストもこの順序にしたがいます。

バッファを作成するとそれはバッファリストの最後に追加されバッファを kill することによってそのリストから削除されます。ウィンドウに表示するためにバッファが選択されたとき (Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 を参照)、あるいはバッファを表示するウィンドウが選択されたとき (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)、そのバッファは常にこのリストの先頭に移動します。バッファがバリー (以下の `bury-buffer` を参照) されたときは、このリストの最後に移動します。バッファリストを直接操作するために利用できる Lisp プログラマー向けの関数は存在しません。

説明した基本バッファリスト (*fundamental buffer list*) に加えて、Emacs はそれぞれのフレームにたいしてローカルバッファリスト (*local buffer list*) を保守します。ローカルバッファリストでは、そのフレーム内で表示されていた (または選択されたウィンドウの) バッファが先頭になります (この順序はそのフレームのフレームパラメータ `buffer-list` に記録される。Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照)。並び順は基本バッファリストにならい、そのフレームでは表示されていないフレームは後になになります。

`buffer-list &optional frame` [Function]

この関数はすべてのバッファを含むバッファリストをリターンする (名前がスペースで始まるバッファも含む)。リストの要素はバッファの名前ではなく実際のバッファ。

`frame` がフレームなら、`frame` のローカルバッファリストをリターンする。`frame` が `nil` が省略された場合は、基本バッファリストが使用される。その場合には、そのバッファを表示するフレームがどれかとは無関係に、もっとも最近に表示または選択されたバッファの順になる。

```
(buffer-list)
⇒ (#<buffer buffers-ja.texti>
 #<buffer *Minibuf-1*> #<buffer buffer.c>
 #<buffer *Help*> #<buffer TAGS>)
```

```
;; ミニバッファの名前が
;; スペースで始まることに注意!
(mapcar #'buffer-name (buffer-list))
 => ("buffers-ja.texi" " *Minibuf-1*"
 "buffer.c" " *Help*" "TAGS")
```

`buffer-list`からリターンされるリストはそれ専用に構築されたリストであって、Emacsの内部的なデータ構造ではなく、それを変更してもバッファの並び順に影響はありません。基本バッファリスト内のバッファの並び順を変更したい場合に簡単なのは以下の方法です:

```
(defun reorder-buffer-list (new-list)
 (while new-list
 (bury-buffer (car new-list))
 (setq new-list (cdr new-list))))
```

この方法により、バッファを失ったり有効な生きたバッファ以外の何かを追加する危険を犯さずにリストに任意の並び順を指定できます。

特定のフレームのバッファリストの並び順や値を変更するには、`modify-frame-parameters`でそのフレームの `buffer-list` パラメータをセットしてください (Section 30.4.1 [Parameter Access], page 784 を参照)。

**other-buffer** *&optional buffer visible-ok frame* [Function]

この関数はバッファリスト中で `buffer` 以外の最初のバッファをリターンする。これは通常は選択されたウィンドウ (フレーム `frame`、または選択されたフレーム (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照) にもっとも最近表示された `buffer` 以外のバッファである。名前がスペースで始まるバッファは考慮されない。

`buffer` が与えられない (または生きたバッファでない) 場合には、`other-buffer` は選択されたフレームのローカルバッファリスト内の最初のバッファをリターンする (`frame` が非 `nil` なら `frame` のローカルバッファリスト内の最初のバッファをリターンする)。

`frame` が非 `nil` の `buffer-predicate` パラメータをもつ場合には、どのバッファを考慮すべきかを決定するために `other-buffer` はその述語を使用する。これはそれぞれのバッファごとにその述語を一度呼び出して、値が `nil` ならそのバッファは無視される。Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照のこと。

`visible-ok` が `nil` なら `other-buffer` はやむを得ない場合を除き、任意の可視のフレーム上のウィンドウ内で可視のバッファをリターンすることを避ける。`visible-ok` が非 `nil` なら、バッファがどこかで表示されているかどうかは問題にしない。

適切なバッファが存在しなければ、バッファ `*scratch*` を (必要なら作成して) リターンする。

**last-buffer** *&optional buffer visible-ok frame* [Function]

この関数は `frame` のバッファリスト内から `buffer` 以外の最後のバッファをリターンする。`frame` が省略または `nil` なら選択されたフレームのバッファリストを使用する。

引数 `visible-ok` は上述した `other-buffer` と同様に扱われる。適切なバッファを見つけられなければバッファ `*scratch*` がリターンされる。

**bury-buffer** *&optional buffer-or-name* [Command]

このコマンドはバッファリスト内の他のバッファの並び順を変更することなく、`buffer-or-name` をバッファリストの最後に配置する。つまりこのバッファは `other-buffer` がリター

ンする候補でもっとも期待度が低くなる。引数はバッファ自身かバッファの名前を指定できる。

この関数は基本バッファリストと同様に、それぞれのフレームの `buffer-list` パラメータを操作する。したがってバリー (`bury`: 埋める、隠す) したバッファは (`buffer-list frame`) と (`buffer-list`) の値の最後に置かれるだろう。さらにバッファが選択されたウィンドウに表示されていれば、ウィンドウのバッファリストの最後にバッファを置くことも行う (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照)。

`buffer-or-name` が `nil` または省略された場合には、カレントバッファをバリーすることを意味する。加えてカレントバッファが選択されたウィンドウ (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) に表示されていれば、そのウィンドウを削除するか他のバッファを表示する。より正確には選択されたウィンドウが専用 (`dedicated`) のウィンドウ (see Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731) であり、かつそのフレーム上に他のウィンドウが存在する場合には専用ウィンドウは削除される。それがフレーム上で唯一のウィンドウであり、かつそのフレームが端末上で唯一のフレームでなければ、そのフレームは `frame-auto-hide-function` で指定される関数を呼び出すことにより開放される (Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照)。それ以外の場合には、他のバッファをそのウィンドウ内に表示するために `switch-to-prev-buffer` を呼び出す (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照)。`buffer-or-name` が他のウィンドウで表示されていれば、そのまま表示され続ける。

あるバッファにたいして、それを表示するすべてのウィンドウでバッファを置き換えるには `replace-buffer-in-windows` を使用する。Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照のこと。

`unbury-buffer` [Command]

このコマンドは選択されたフレームのローカルバッファリストの最後のバッファに切り替える。より正確には選択されたウィンドウ内で、`last-buffer` (上記参照) がリターンするバッファを表示するために関数 `switch-to-buffer` を呼び出す (Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 を参照)。

`buffer-list-update-hook` [Variable]

これはバッファリストが変更されたときに常に実行されるノーマルフック。(暗黙に) このフックを実行する関数は `get-buffer-create` (Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 を参照)、`rename-buffer` (Section 28.3 [Buffer Names], page 658 を参照)、`kill-buffer` (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)、`bury-buffer` (上記参照)、`select-window` (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)。このフックは `get-buffer-create` や `generate-new-buffer` で `inhibit-buffer-hooks` 引数に非 `nil` を指定して作成した内部バッファや一時バッファには実行されない。

このフックが実行する関数は無限再帰を引き起こすので、`nil` の `norecord` 引数による `select-window` の呼び出しは避けること。

`buffer-match-p condition buffer-or-name &optional arg` [Function]

この関数は `buffer-or-name` で指定されたバッファが `condition` の指定を満足するかチェックする。3 目目のオプション引数 `arg` は `condition` の述語関数に渡される。有効な `condition` は以下のいずれか:

- 文字列。正規表現として解釈される。この正規表現がファイル名にマッチすれば、そのバッファは条件を満たす。

- 述語関数。バッファがマッチすれば非 `nil` をリターンすること。1 つの引数を期待する関数の場合は引数として `buffer-or-name`、2 つの引数を期待する関数の場合には 1 つ目の引数が `buffer-or-name`、2 つ目の引数が `arg` (`arg` の省略時は `nil`) で呼び出される。
- コンスセル (`oper . expr`)。 `oper` は以下のいずれか
  - (`not cond`)
    - そのバッファと `arg` では `buffer-match-p` が偽となるような `cond` なら真。
  - (`or conds...`)
    - `conds` 内のいずれかの条件にたいして、そのバッファと `arg` ならば `buffer-match-p` が真になれば真。
  - (`and conds...`)
    - `conds` 内のすべての条件にたいして、そのバッファと `arg` ならば `buffer-match-p` が真になれば真。
  - `derived-mode`
    - そのバッファのメジャーモードが `expr` を継承していれば真。
  - `major-mode`
    - そのバッファのメジャーモードが `expr` なら真。どちらでも機能するのなら `derived-mode` の使用を推奨する。
- `t` どのバッファでも真。 "" (空文字列)、 (`and`) (empty conjunction: 空論理積) を使いやすくした代替え。

`match-buffers condition &optional buffer-list arg` [Function]  
 この関数は `condition` を満たすすべてのバッファのリスト、マッチするバッファがなければ `nil` をリターンする。引数 `condition` は上述の `buffer-match-p` と同様に定義される。デフォルトではすべてのバッファを考慮するが、オプション引数 `buffer-list` (考慮すべきバッファのリスト) を通じて制限できる。オプションの 3 つ目の引数 `arg` は、 `buffer-match-p` と同じ方法によって `condition` に渡される。

## 28.9 バッファの作成

このセクションではバッファを作成する 2 つのプリミティブについて説明します。 `get-buffer-create` は指定された名前の既存バッファが見つからなければ作成します。 `generate-new-buffer` は常に新たにバッファを作成してそれに一意な名前を与えます。

どちらの関数もオプション引数 `inhibit-buffer-hooks` を受け取ります。これが非 `nil` なら、これらの関数が作成したバッファは `kill-buffer-hook`、 `kill-buffer-query-functions` (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)、 `buffer-list-update-hook` (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) のフックを実行しません。これはユーザーに提示されたり他のアプリケーションに渡されることが決していない、内部バッファや一時バッファの速度低下を避けるためです。

バッファを作成するために使用できる他の関数には `with-output-to-temp-buffer` (Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照)、および `create-file-buffer` (Section 26.1 [Visiting Files], page 592 を参照) が含まれます。サブプロセスの開始によってもバッファを作成することができます (Chapter 40 [Processes], page 1052 を参照)。

`get-buffer-create buffer-or-name &optional inhibit-buffer-hooks` [Function]  
 この関数は `buffer-or-name` という名前のバッファをリターンする。リターンされたバッファはカレントにならない — この関数はカレントがどのバッファであるかを変更しない。

`buffer-or-name`は文字列、または既存バッファのいずれかでなければならない。これが文字列で、かつ既存の生きたバッファの名前なら、`get-buffer-create`はそのバッファをリターンする。そのようなバッファが存在しなければ、新たにバッファを作成する。`buffer-or-name`が文字列ではなくバッファなら、たとえそのバッファが生きていなくても与えられたバッファをリターンする。

```
(get-buffer-create "foo")
⇒ #<buffer foo>
```

新たに作成されたバッファにたいするメジャーモードは Fundamental モードにセットされる (変数 `major-mode` のデフォルト値はより高いレベルで処理される。Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照)。名前がスペースで始まる場合には、そのバッファのアンドゥ情報の記録は初期状態では無効である (Section 33.9 [Undo], page 875 を参照)。

`generate-new-buffer name &optional inhibit-buffer-hooks` [Function]

この関数は新たに空のバッファを作成してリターンするが、それをカレントにはしない。バッファの名前は関数 `generate-new-buffer-name` に `name` を渡すことにより生成される (Section 28.3 [Buffer Names], page 658 を参照)。つまり `name` という名前のバッファが存在しなければ、それが新たなバッファの名前になり、その名前が使用されていたら '`<n>`' という形式のサフィックスが `name` に追加される。ここで `n` は整数。

`name` が文字列でなければエラーがシグナルされる。

```
(generate-new-buffer "bar")
⇒ #<buffer bar>
(generate-new-buffer "bar")
⇒ #<buffer bar<2>>
(generate-new-buffer "bar")
⇒ #<buffer bar<3>>
```

新たなバッファにたいするメジャーモードは Fundamental モードにセットされる。変数 `major-mode` のデフォルト値は、より高いレベルで処理される。Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照のこと。

## 28.10 バッファの kill

バッファの `kill` (*Killing a buffer*) により、そのバッファの名前は Emacs にとって未知の名前となり、そのバッファが占めていたメモリスぺースは他の用途に使用できるようになります。

バッファに対応するバッファオブジェクトは、それを参照するものがあれば `kill` されても存在し続けますが、それをカレントにしたり表示することができないように特別にマークされます。とはいえ `kill` されたバッファの同一性は保たれるので、2 つの識別可能なバッファを `kill` した場合には、たとえ両方死んだバッファであっても `eq` による同一性は残ります。

あるウィンドウ内においてカレント、あるいは表示されているバッファを `kill` した場合、Emacs はかわりに他の何らかのバッファを自動的に選択または表示します。これはバッファの `kill` によってカレントバッファが変更されることを意味します。したがってバッファを `kill` する際には、(`kill` されるバッファがカレントを偶然知っていた場合を除き) カレントバッファの変更に際しても事前に注意を払うべきです。Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照してください。

1 つ以上のインダイレクトバッファのベースとなるバッファを `kill` した場合には、同様にインダイレクトバッファも自動的に `kill` されます。



バッファの `buffer-name` が `nil` の場合のみバッファは kill されます。kill されていないバッファは生きた (*live*) バッファと呼ばれます。あるバッファにたいして、そのバッファが生きているか、または kill されているかを確認するには `buffer-live-p` を使用します (下記参照)。

`kill-buffer &optional buffer-or-name` [Command]

この関数はバッファ `buffer-or-name` を kill して、そのバッファのメモリーを他の用途のために開放、またはオペレーティングシステムに返却する。`buffer-or-name` が `nil` または省略された場合にはカレントバッファを kill する。

そのバッファを `process-buffer` として所有するすべてのプロセスには、通常はプロセスを終了させるシグナル `SIGHUP` (`hangup`) が送信される。Section 40.8 [Signals to Processes], page 1070 を参照のこと。

バッファがファイルを `visit` していて、かつ保存されていない変更が含まれる場合には、`kill-buffer` はバッファを kill する前にユーザーにたいして確認を求める。これは `kill-buffer` が `interactive` に呼び出されていなくても行われる。この確認要求を抑制するには `kill-buffer` の呼び出し前に、変更フラグ (`modified flag`) をクリアすればよい。Section 28.5 [Buffer Modification], page 661 を参照のこと。

kill されるバッファをカレントで表示しているすべてのバッファをクリーンアップするために、この関数は `replace-buffer-in-windows` を呼び出す。

すでに死んでいるバッファを kill しても効果はない。

この関数は実際にバッファを kill すると `t` をリターンする。ユーザーが確認で拒否を選択、または `buffer-or-name` がすでに死んでいる場合には `nil` をリターンする。

```
(kill-buffer "foo.unchanged")
 ⇒ t
(kill-buffer "foo.changed")

----- Buffer: Minibuffer -----
Buffer foo.changed modified; kill anyway? (yes or no) yes
----- Buffer: Minibuffer -----

⇒ t
```

`kill-buffer-query-functions` [Variable]

保存されていない変更について確認を求める前に、`kill-buffer` はリスト `kill-buffer-query-functions` 内の関数を出現順に引数なしで呼び出す。それらが呼び出される際には kill されるバッファがカレントになる。この機能はこれらの関数がユーザーに確認を求めるというアイデアが元となっている。これらの関数のいずれかが `nil` をリターンしたら、`kill-buffer` はそのバッファを殺さない。

このフックは非 `nil` の `inhibit-buffer-hooks` 引数の `get-buffer-create` または `generate-new-buffer` で作成された内部バッファや一時バッファにたいしては実行されない。

`kill-buffer-hook` [Variable]

これは尋ねることになっている質問をすべて終えた後、実際にバッファを kill する直前に `kill-buffer` により実行されるノーマルフック。この変数は永続的にローカルであり、メジャーモードの変更により、そのローカルバインディングはクリアされない。

このフックは非 `nil` の `inhibit-buffer-hooks` 引数の `get-buffer-create` または `generate-new-buffer` で作成された内部バッファや一時バッファにたいしては実行されない。

`buffer-offer-save` [User Option]

特定のバッファにおいてこの変数が非 `nil` なら、あたかもファイルを `visit` するバッファにたいして提案するときのように、バッファの保存を提案するように `save-buffers-kill-emacs` に指示する。2 つ目のオプション引数を `t` にセットして `save-some-buffers` を呼び出せばバッファの保存も提案する。最後にこの変数をシンボル `always` にセットすると、`save-buffers-kill-emacs` と `save-some-buffers` は常に保存を提案する。[Definition of `save-some-buffers`], page 596 を参照のこと。何らかの理由により変数 `buffer-offer-save` がセットされると自動的にバッファローカルになる。Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照のこと。

`buffer-save-without-query` [Variable]

特定のバッファにおいてこの変数が非 `nil` なら、`save-buffers-kill-emacs` と `save-some-buffers` は、(バッファが変更されていれば) ユーザーに確認を求めることなくそのバッファを保存する。何らかの理由によりこの変数をセットする際には自動的にバッファローカルになる。

`buffer-live-p object` [Function]

この関数は `object` が生きたバッファ (kill されていないバッファ) なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

## 28.11 インダイレクトバッファ

インダイレクトバッファ (*indirect buffer*: 間接バッファ) とは、ベースバッファ (*base buffer*) と呼ばれる他のバッファとテキストを共有します。いくつかの点においてインダイレクトバッファはファイル間でのシンボリックリンクに類似しています。ベースバッファ自身はインダイレクトバッファではない可能性があります。

インダイレクトバッファのテキストは、常にベースバッファのテキストと同一です。編集により一方が変更されると、それは即座に他方のバッファから可視になります。これには文字自体に加えてテキストプロパティも同様に含まれます。

他のすべての観点において、インダイレクトバッファとそのベースバッファは完全に別物です。それらは別の名前、独自のポイント値、ナローイング、マーカー、オーバーレイ、メジャーモード、バッファローカルな変数バインディングをもちます (ただしどちらかのバッファでのテキストの挿入や削除を行うと両方のバッファでマーカーとオーバーレイが再配置される)。

インダイレクトバッファはファイルを `visit` できませんがベースバッファには可能です。インダイレクトバッファの保存を試みると、実際にはベースバッファが保存されます。

インダイレクトバッファを `kill` してもベースバッファに影響はありません。ベースバッファを `kill` するとインダイレクトバッファは `kill` されて再びカレントバッファにすることはできません。

`make-indirect-buffer base-buffer name &optional clone` [Command]  
*inhibit-buffer-hooks*

これはベースバッファが `base-buffer` であるような、`name` という名前のインダイレクトバッファを作成してリターンする。引数 `base-buffer` は生きたバッファ、または既存バッファの名前 (文字列) を指定できる。`name` が既存バッファの名前ならエラーがシグナルされる。

`clone` が非 `nil` ならインダイレクトバッファは最初は `base-buffer` のメジャーモード、マイナーモード、バッファローカル変数等の状態を共有する。`clone` が省略または `nil` なら、インダイレクトバッファの情報は新たなバッファにたいするデフォルト状態にセットされる。

*base-buffer*がインダイレクトバッファなら、新たなバッファのベースとしてそのベースバッファが使用される。さらに *clone*が非 *nil*なら、初期状態は *base-buffer*ではなく実際のベースバッファからコピーされる。

*inhibit-buffer-hooks*の意味については Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 を参照のこと。

`clone-indirect-buffer newname display-flag &optional norecord` [Command]

この関数はカレントバッファのベースバッファを共有するインダイレクトバッファを新たに作成して、カレントバッファの残りの属性をコピーしてリターンする (カレントバッファがインダイレクトバッファでなければそれがベースバッファとして使用される)。

*display-flag*が非 *nil* (インタラクティブな呼び出しでは常に非 *nil*) なら、それは *pop-to-buffer*を呼び出すことにより新しいバッファを表示することを意味する。*norecord*が非 *nil* なら、それは新しいバッファをバッファリストの先頭に置かないことを意味する。

`buffer-base-buffer &optional buffer` [Function]

この関数は *buffer* (デフォルトはカレントバッファ) のベースバッファをリターンする。*buffer*がインダイレクトバッファでなければ値は *nil*、それ以外では値は他のバッファとなり、そのバッファがインダイレクトバッファであることは決してない。

## 28.12 2つのバッファ間でのテキストの交換

特別なモードでは、ユーザーが同一のバッファから複数の非常に異なったテキストにアクセスできるようにしなければならない場合があります。たとえばバッファのテキストのサマリーを表示して、ユーザーがそのテキストにアクセスできるようにする場合です。

これは、(ユーザーがテキストを編集した際には同期を保つ) 複数バッファや、ナローイング (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照) により実装することができるかもしれませんが、しかしこれらの候補案はときに退屈になりがちであり、特にそれぞれのテキストタイプが正しい表示と編集コマンドを提供するために高価なバッファグローバル操作を要求する場合には、飛び抜けて高価になる場合があります。

Emacs はそのようなモードにたいして別の機能を提供します。`buffer-swap-text`を使用すれば、2つのバッファ間でバッファテキストを素早く交換することができます。この関数はテキストの移動は行わずに異なるテキスト塊 (*text chunk*) をポイントするように、バッファオブジェクトの内部的なデータ構造だけを変更するため非常に高速です。これを使用することにより、2つ以上のバッファグループから個々のバッファのコンテンツすべてを併せもつような、単一の仮想バッファ (*virtual buffer*) が実在するように見せかけることができます。

`buffer-swap-text buffer` [Function]

この関数はカレントバッファのテキストと、引数 *buffer*のテキストを交換する。2つのバッファのいずれか一方がインダイレクトバッファ (Section 28.11 [Indirect Buffers], page 671 を参照)、またはインダイレクトバッファのベースバッファの場合はエラーをシグナルする。

バッファテキストに関連するすべてのバッファプロパティ、つまりポイントとマークの位置、すべてのマーカーとオーバーレイ、テキストプロパティ、アンドウリスト、`enable-multibyte-characters`フラグの値 (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) 等も同様に交換される。

警告: この関数を `save-excursion`内部で呼び出すと、位置とバッファを保存するために `save-excursion`が使用するマーカーも同様に交換されるので、そのフォームを抜ける際にはカレントバッファは *buffer*にセットされるだろう。

ファイルを visit しているバッファに `buffer-swap-text` を使用する場合には、交換されたテキストではなくそのバッファの元のテキストを保存するようにフックをセットアップするべきです。 `write-region-annotate-functions` は正にこの目的のために機能します。そのバッファの `buffer-saved-size` を、おそらく交換されたテキストにたいする変更が自動保存に干渉しないであろう、 `-2` にセットするべきです。

### 28.13 バッファのギャップ

Emacs のバッファは挿入と削除を高速にするために不可視のギャップ (*gap*) を使用して実装されています。挿入はギャップ部分を充填、削除はギャップを追加することにより機能します。もちろんこれは最初にギャップを挿入や削除の部位 (*locus*) に移動しなければならないことを意味します。Emacs はユーザーが挿入か削除を試みたときだけギャップを移動します。大きなバッファ内の遠く離れた位置で編集した後に、他の箇所での最初の編集コマンドに無視できない遅延が発生する場合はこれが理由です。

このメカニズムは暗黙に機能するものであり、Lisp コードはギャップのカレント位置に影響されるべきでは決してありませんが、以下の関数はギャップ状態に関する情報の取得に利用できます。

`gap-position` [Function]

この関数はカレントバッファ内のギャップのカレント位置をリターンする。

`gap-size` [Function]

この関数はカレントバッファ内のギャップのサイズをリターンする。

## 29 ウィンドウ

このチャプターでは Emacs のウィンドウに関連する関数と変数について説明します。Emacs が利用可能なスクリーン領域にウィンドウが割り当てられる方法については Chapter 30 [Frames], page 767 を参照してください。ウィンドウ内にテキストが表示される方法についての情報は Chapter 41 [Display], page 1102 を参照してください。

### 29.1 Emacs ウィンドウの基本概念

ウィンドウ (*window*) とはバッファー (Chapter 28 [Buffers], page 655 を参照) の表示に使用されるスクリーン領域です。ウィンドウはフレームへとグループ化されます (Chapter 30 [Frames], page 767 を参照)。それぞれのフレームは最低でも 1 つのウィンドウを含みます。ユーザーは複数のバッファーを一度に閲覧するために、フレームを複数のオーバーラップしないウィンドウに分割することができます。Lisp プログラムはさまざまな目的にたいして複数のウィンドウを使用できます。たとえば Rmail では 1 つのウィンドウでメッセージタイトル、もう一方のウィンドウで選択したメッセージのコンテンツを閲覧できます。

Emacs は X Window System のようなグラフィカルなデスクトップ環境やウィンドウシステムとは異なる意味で “ウィンドウ (*window*)” という用語を使用します。Emacs が X 上で実行されているときは Emacs に所有されるグラフィカルな X ウィンドウは、Emacs でのフレームに相当します。Emacs がテキスト端末上で実行されているときには、Emacs フレームそれぞれが 1 つの端末スクリーン全体を占有します。いずれの場合においても、フレームには 1 つ以上の Emacs ウィンドウが含まれます。曖昧さをなくすために、Emacs フレームに相当するウィンドウシステムのウィンドウを指す際には、ウィンドウシステムのウィンドウ (*window-system window*) という用語を使うことにします。

X のウィンドウとは異なり、Emacs のウィンドウはタイル表示 (*tiled*) されるので、それらのフレーム領域内でオーバーラップされることは決してありません。あるウィンドウが作成、リサイズ、削除されるとき変更されたウィンドウスペースの変更は他のウィンドウから取得・譲与されるので、そのフレームの総領域に変化はありません。

Emacs Lisp ではウィンドウは特別な Lisp オブジェクトタイプで表されます (Section 2.5.3 [Window Type], page 26 を参照)。

`windowp object` [Function]  
この関数は *object* がウィンドウ (バッファーの表示有無に関わらず) なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

生きたウィンドウ (*live window*) とは、あるフレーム内で実際にバッファーを表示しているウィンドウのことです。

`window-live-p object` [Function]  
この関数は *object* が生きたウィンドウなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。生きたウィンドウとはバッファーを表示するウィンドウのこと。

各フレーム内のウィンドウはウィンドウツリー (*window tree*) 内へと組織化されます。Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照してください。それぞれのウィンドウツリーのリーフノード (*leaf nodes*) は、実際にバッファーを表示している生きたウィンドウです。ウィンドウツリーの内部ノード (*internal node*) は内部ウィンドウ (*internal windows*) と呼ばれ、これらは生きたウィンドウではありません。

有効なウィンドウ (*valid window*) とは、生きたウィンドウか内部ウィンドウのいずれかです。有効なウィンドウにたいしては、それを削除 (*delete*)、すなわちそのウィンドウのフレームから削除す



- 垂直スクロールバーと右ディバイダーの両方が存在しない際には、そのウィンドウの右にウィンドウがあれば、ディスプレイエンジンがウィンドウとウィンドウの間の 1 ピクセルを使って垂直ディバイダーを描画する。テキスト端末においては、このディバイダーは常に 1 文字セルを専有する。

いずれのケースでも、たとえ結果となる構造のスクリーンスペースがバッファertextの表示に使用されなくても、そのウィンドウのボディーとみなされます。

行番号 (と周囲の空白) `display-line-numbers-mode` (Section “Display Custom” in *The GNU Emacs Manual* を参照) によって表示されるので装飾ではなく、そのウィンドウのボディー部分とみなされます。

内部ウィンドウがテキストを表示したり装飾をもつことはありません。したがってこれらにたいして “body” という概念は意味をもちません。実際にウィンドウの `body` を操作するほとんどの関数は、内部ウィンドウに適用するとエラーとなります。

デフォルトでは Emacs フレームはメッセージ表示やユーザー入力受け取りに使用される 1 つの特別な生きたウィンドウ — ミニバッファウィンドウ (*minibuffer window*) を表示します (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照)。ミニバッファウィンドウはテキストの表示に使用されるので `body` がありますが、タブライン、ヘッダーライン、それにマージンはありません。最後にツールチップフレームでツールチップを表示するのに使用されるツールチップウィンドウ (*tooltip window*) には、ボディーはありますが装飾は何もありません (Section 41.26 [Tooltips], page 1218 を参照)。

## 29.2 ウィンドウとフレーム

それぞれのウィンドウは正確に 1 つのフレームに属します (Chapter 30 [Frames], page 767 を参照)。ある特定のフレームに属するすべてのウィンドウにたいして、それらのウィンドウがそのフレームに所有されている (*owned*)、あるいは単にそのフレーム上にあるというときもあります。

`window-frame` **&optional** *window* [Function]

この関数は指定された *window* のフレーム (*window* が属するフレーム) をリターンする。 *window* が `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)。

`window-list` **&optional** *frame minibuffer window* [Function]

この関数は指定された *frame* に所有されるすべての生きたウィンドウのリストをリターンする。 *frame* が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。

オプション引数 *minibuffer* はそのリストにミニバッファウィンドウ (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照) を含めるべきかどうかを指定する。 *minibuffer* が `t` ならミニバッファウィンドウが含まれ、 `nil` または省略された場合にはミニバッファウィンドウがアクティブのときだけ含まれる。 *minibuffer* が `nil` と `t` 以外ならミニバッファウィンドウは含まれない。

オプション引数 *window* が非 `nil` なら、それは指定されたフレーム上の生きたウィンドウでなければならない。その場合には *window* がリターンされるリストの最初の要素になる。 *window* が省略または `nil` なら、 *frame* の選択されたウィンドウ (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) が最初の要素になる。

同一フレーム内のウィンドウは、リーフノード (*leaf nodes*) が生きたウィンドウであるようなウィンドウツリー (*window tree*) 内に組織化されます。ウィンドウツリーの内部ノード (*internal nodes*) は生きたウィンドウではありません。これらのウィンドウは生きたウィンドウ間の関係を組織化する

という目的のために存在します。ウィンドウツリーのルートノード (root node) はルートウィンドウ (*root window*) と呼ばれます。ルートノードは生きたウィンドウ、または内部ウィンドウのいずれかです。生きたウィンドウの場合には、ミニバッファウィンドウ以外にウィンドウが1つだけあるフレーム、あるいはミニバッファだけのフレームです。Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照してください。

フレーム内で唯一ではないミニバッファウィンドウ (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照) は親ウィンドウをもたないので、厳密に言えばフレームのウィンドウツリーの一部ではありません。それでもフレームのルートウィンドウの兄弟ウィンドウなので、ルートウィンドウから `window-next-sibling` (以下参照) を通じて到達することができます。さらにこのセクションの最後に説明する関数 `window-tree` は実際のウィンドウツリーと共にミニバッファウィンドウをリストします。

`frame-root-window` &optional `frame-or-window` [Function]

この関数は `frame-or-window` にたいするルートウィンドウをリターンする。引数 `frame-or-window` はウィンドウかフレームのいずれかであること。これが省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。 `frame-or-window` がウィンドウなら、リターン値はそのウィンドウのフレームのルートウィンドウ。

生きたウィンドウが分割 (`split`) されているとき (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照) は、以前は1つだった2つの生きたウィンドウが存在します。これらのうちの一方は、元のウィンドウと同じ Lisp ウィンドウオブジェクトとして表され、もう一方は新たに作成された Lisp ウィンドウオブジェクトとして表されます。これらの生きたウィンドウはいずれも単一の内部ウィンドウの子ウィンドウ (*child windows*) として、ウィンドウツリーのリーフノードになります。もし必要なら Emacs はこの内部ウィンドウを自動的に作成します。この内部ウィンドウは親ウィンドウ (*parent window*) とも呼ばれ、ウィンドウツリー内の適切な位置に配置されます。同じ親を共有するウィンドウセットは兄弟 (*sibling*) と呼ばれます。

`window-parent` &optional `window` [Function]

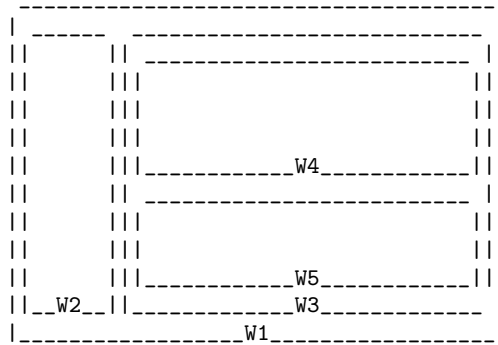
この関数は `window` の親ウィンドウ (*parent window*) をリターンする。 `window` が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。 `window` が親をもたない場合 (ミニバッファウィンドウやそのフレームのルートウィンドウ) にはリターン値は `nil`。

親ウィンドウは常に最低でも2つの子ウィンドウをもちます。ウィンドウ削除 (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照) によりこの数値が1になると、Emacs は自動的に親ウィンドウも削除して、その1つだけ残った子ウィンドウがウィンドウツリー内のその位置に配置されます。

子ウィンドウは生きたウィンドウ、または (次に自身の子ウィンドウをもつであろう) 内部ウィンドウのいずれかです。したがって各内部ウィンドウは、最終的にはその内部ウィンドウの子孫であるような生きたウィンドウにより占有される領域を結合した、特定の矩形スクリーン領域 (*screen area*) を占有すると考えることができます。

内部ウィンドウそれぞれにたいして、近接する子たちのスクリーン領域は垂直 (*vertically*) か水平 (*horizontally*) のいずれかにより整列されます (両方で整列されることはない)。子ウィンドウが他の子ウィンドウと上下に整列される場合、それらは垂直コンビネーション (*vertical combination*)、左右に整列される場合は水平コンビネーション (*horizontal combination*) を形成すると表現されます。以下の例で考えてみましょう:





このフレームのルートウィンドウは内部ウィンドウ *W1* です。これの子ウィンドウは、生きたウィンドウ *W2* と内部ウィンドウ *W3* からなる水平コンビネーションを形成します。*W3* の子ウィンドウは、生きたウィンドウ *W4* と *W5* からなる垂直コンビネーションを形成します。したがって、このウィンドウツリー内の生きたウィンドウは *W2*、*W4*、および *W5* です。

以下の関数は内部ウィンドウの子ウィンドウ、および子ウィンドウの兄弟を取得するために使用できます。これらの関数の *window* 引数のデフォルトは常に選択されたウィンドウです (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)。

`window-top-child` **&optional** *window* [Function]

この関数は内部ウィンドウ *window* の子ウィンドウが垂直コンビネーションを形成する場合には、*window* の一番上の子ウィンドウをリターンする。他のタイプのウィンドウにたいするリターン値は `nil`。

`window-left-child` **&optional** *window* [Function]

この関数は内部ウィンドウ *window* の子ウィンドウが水平コンビネーションを形成する場合には、*window* の一番左の子ウィンドウをリターンする。他のタイプのウィンドウにたいするリターン値は `nil`。

`window-child` *window* [Function]

この関数は内部ウィンドウ *window* の最初の子ウィンドウをリターンする。これは垂直コンビネーションにたいしては一番上、水平コンビネーションにたいしては一番左の子ウィンドウ。*window* が生きたウィンドウならリターン値は `nil`。

`window-combined-p` **&optional** *window* *horizontal* [Function]

この関数は *window* が垂直コンビネーションの一部である場合のみ非 `nil` をリターンする。

オプション引数 *horizontal* が非 `nil` なら、*window* が水平コンビネーションの一部である場合のみ非 `nil` をリターンすることを意味する。

`window-next-sibling` **&optional** *window* [Function]

この関数は指定された *window* の次の兄弟をリターンする。*window* がその親の最後の子ならリターン値は `nil`。

`window-prev-sibling` **&optional** *window* [Function]

この関数はウィンドウ *window* の前の兄弟をリターンする。*window* がその親の最初の子ならリターン値は `nil`。

関数 `window-next-sibling`と `window-prev-sibling`を、ウィンドウのサイクル順 (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照) で次や前のウィンドウをリターンする関数 `next-window`と `previous-window`と混同しないでください。

以下の関数はフレーム内のウィンドウの配置に有用です。

`frame-first-window` *&optional frame-or-window* [Function]

この関数は *frame-or-window*により指定されたフレームの左上隅の生きたウィンドウをリターンする。引数 *frame-or-window*はウィンドウが生きたフレームを指定しなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。 *frame-or-window*がウィンドウを指定する場合には、この関数はそのウィンドウのフレームの最初のウィンドウをリターンする。前の例のフレームが (`frame-first-window`)で選択されたとすると `W2`がリターンされる。

`window-at-side-p` *&optional window side* [Function]

この関数は *window*のフレーム内で *window*が *side*に配置されていれば `t`をリターンする。引数 *window*は有効なウィンドウでなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。引数 *side*はシンボル `left`、`top`、`right`、`bottom`のいずれか。デフォルト値の `nil`は `bottom`として扱われる。

この関数はミニバッファウィンドウを無視することに注意 (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照)。したがって *side*が `bottom`なら、*window*の右下にミニバッファウィンドウがある際にも `t`をリターンするかもしれない。

`window-in-direction` *direction* *&optional window ignore sign wrap* [Function]  
*minibuf*

この関数はウィンドウ *window*内の位置 *window-point*から、方向 *direction*にあるもっとも近い生きたウィンドウをリターンする。引数 *direction*は `above`、`below`、`left`、`right`のいずれかでなければならない。オプション引数 *window*は生きたウィンドウでなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。

この関数はパラメーター `no-other-window`が非 `nil`のウィンドウをリターンしない (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照)。もっとも近いウィンドウの `no-other-window`パラメーターが非 `nil`なら、この関数は指定された方向で `no-other-window`パラメーターが `nil`であるような他のウィンドウを探す。オプション引数 *ignore*が非 `nil`なら、たとえ `no-other-window`パラメーターが非 `nil`のウィンドウでもリターンされるだろう。

オプション引数 *sign*が負の数値なら、それは参照位置として *window-point*のかわりに *window*の右端、または下端を使用することを意味する。 *sign*が正の数値なら、それは参照位置として *window*の左端か上端を使用することを意味する。

オプション引数 *wrap*が非 `nil`なら、それはフレームのボーダー (borders: 枠線) を *direction*がラップアラウンド (wrap around: 最後に達したら最初に戻る) することを意味する。たとえば *window*はフレームの最上にあり *direction*が `above`なら、そのフレームのミニバッファウィンドウがアクティブでそれがフレームの他のウィンドウの最下にある場合には、この関数は通常はミニバッファウィンドウをリターンする。

オプション引数 *minibuf*が `t`なら、ミニバッファウィンドウが非アクティブでもこの関数はそれをリターンするかもしれない。 `nil`ならカレントでアクティブな場合のみミニバッファウィンドウをリターンすることを意味する。 `nil`と `t`のいずれでもなければ、この関数がミニバッファウィンドウをリターンすることはない。しかし *wrap*が非 `nil`なら、常に *minibuf*が `nil`であるかのように振る舞う。

適切なウィンドウが見つからなければ、この関数は `nil`をリターンする。

この関数を *direction* にウィンドウが存在しないかどうかをチェックするために使用しないこと。それを行うには上述の `window-at-side-p` を呼び出すほうが効果的である。

以下の関数はフレームのウィンドウツリー全体を取得します:

`window-tree` *&optional frame* [Function]

この関数はフレーム *frame* にたいするウィンドウツリーを表すリストをリターンする。*frame* が省略 `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

リターン値は *(root mini)* という形式のリスト。ここで *root* はそのフレームのウィンドウツリーのルートウィンドウ、*mini* はそのフレームのミニバッファウィンドウを表す。

ルートウィンドウが生きていれば *root* はそのウィンドウ自身、それ以外なら *root* はリスト (*dir edges w1 w2 ...*)。ここで *dir* は水平コンピネーションなら `nil`、垂直コンピネーションなら `t` となり、*edges* はそのコンピネーションのサイズと位置を与え、残りの要素は子ウィンドウである。子ウィンドウはそれぞれ、同じようにウィンドウオブジェクト (生きたウィンドウにたいして)、または上記フォーマットと同じ形式のリスト (内部ウィンドウにたいして) かもしれない。*edges* 要素は `window-edges` がリターンする値のようなリスト (*left top right bottom*) (Section 29.24 [Coordinates and Windows], page 752 を参照)。

### 29.3 ウィンドウの選択

それぞれのフレーム内において、常にただ 1 つの Emacs ウィンドウがそのフレームで選択されている (*selected within the frame*) として指定されます。選択されたフレームにたいしてそのウィンドウは選択されたウィンドウ (*selected window*) と呼ばれます。選択されたウィンドウは編集のほとんどが行われるウィンドウであり、選択されたウィンドウに表示されるカーソルがあるウィンドウです (Section 30.4.3.9 [Cursor Parameters], page 797 を参照)。テキストの挿入や削除を行うキーボード入力もそのウィンドウにたいして行われます。選択されたウィンドウのバッファは、通常は `set-buffer` が使用された場合を除いてカレントバッファでもあります (Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照)。選択されていないフレームでは、そのフレームが選択されたときはフレームで選択されていたウィンドウが選択されたウィンドウになります。

`selected-window` [Function]

この関数は選択されたウィンドウをリターンする (これは常に生きたウィンドウ)。

以下の関数はウィンドウとそのフレームを明示的に選択します。

`select-window` *window* *&optional norecord* [Function]

この関数は *window* を選択されたウィンドウにすることによりそのフレーム内で選択されたウィンドウとして、そのフレームを選択する。また *window* のバッファ (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) をカレントにして、そのバッファの `point` の値 (Section 29.19 [Window Point], page 741 を参照) を *window* の `window-point` の値にセットする。*window* は生きたウィンドウでなければならない。リターン値は *window*。

デフォルトではこの関数は *window* のバッファをバッファリストの先頭 (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) に移動して、*window* をもっとも最近選択されたウィンドウにする。オプション引数 *norecord* が非 `nil` なら、これらの追加処理は省略される。

加えてこの関数はデフォルトでは *window* のフレームの次回再表示の際に *window* を更新するようにディスプレイエンジンに指示する。*norecord* が非 `nil` なら、そのような更新は通常は行わない。しかし *norecord* が特別なシンボル `mark-for-redisplay` と等しければ上述の追加アクションは省略されるが、それにも関わらず *window* の表示は更新される。

ウィンドウを選択することではウィンドウの表示やそのフレームをディスプレイ上の最上フレームにすることを満足しない場合があることに注意。さらにそのフレームのレイズやフレームにフォーカスが当たることを確実にする必要もあるだろう。Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照のこと。

歴史的な理由によりウィンドウ選択時に Emacs が個別にフックを実行することはありません。アプリケーションや内部ルーチンがあるウィンドウ上でいくつかの処理を行うために一時的にウィンドウを選択することはよくあります。これらは *window* 引数が何も指定されていなければデフォルトでは選択されたウィンドウを処理する関数が多数存在するのでコーディングを単純化するために、あるいは引数としてウィンドウを受け取らないために常に選択されたウィンドウを処理する関数がいくつか存在した (そして今も存在する) ためにこれを行います。あるウィンドウが短時間選択されたときと、以前に選択されていたウィンドウがリストアされるたびに毎回フックを実行するのは有用ではありません。

しかし *norecord* 引数が *nil* の際には *select-window* がバッファリストを更新するので、間接的にノーマルフック *buffer-list-update-hook* が実行されます (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照)。結果としてこのフックは、あるウィンドウがより“永続的”に選択された際に関数を実行する 1 つの手段を提供します。

*buffer-list-update-hook* はウィンドウ管理とは無関係な関数によっても実行されるので、選択されたウィンドウの値を何かに保存しておいて、このフックの実行中に *selected-window* の値と比較することには意味があります。*buffer-list-update-hook* を使用する際の誤検出を防ぐためにも、一時的にのみウィンドウの選択を意図する *select-window* の呼び出しごとに *norecord* 引数に非 *nil* を渡すことはよい習慣です。そのような場合にはマクロ *with-selected-window* (以下参照) を使用するべきです。

最後の再表示以降に別ウィンドウが選択されたことを再表示ルーチンが検知した際には、常に Emacs はフック *window-selection-change-functions* も実行します。詳細な説明は Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照してください。(同じセクションに記載されている) *window-state-change-functions* は別ウィンドウ選択後に実行される別のアブノーマルフックですが、これは他のウィンドウの変更時にも同様にトリガーされます。

引数 *norecord* に非 *nil* を指定した *select-window* の連続呼び出しは、ウィンドウの並び順を選択または使用時刻により決定します (以下参照)。関数 *get-lru-window* はたとえば、もっとも昔に選択されたウィンドウ (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照) を取得するために使用できます。

*frame-selected-window* **&optional** *frame* [Function]

この関数はフレーム *frame* 内で選択されているウィンドウをリターンする。*frame* は生きたフレームであること。省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

*set-frame-selected-window* *frame window* **&optional** *norecord* [Function]

この関数は *window* をフレーム *frame* 内で選択されたウィンドウにする。*frame* は生きたフレームであること。省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたフレーム。*window* は生きたウィンドウでなければならない

*frame* が選択されたフレームなら、*window* を選択されたウィンドウにする。

オプション引数 *norecord* が非 *nil* なら、この関数はもっとも最近に選択されたウィンドウやバッファリストのいずれの順序も変更はしない。

以下のマクロはもっとも最近選択されたウィンドウやバッファリストの順序に影響を与えずにウィンドウを一時的に選択するのに有用です。

`save-selected-window forms...` [Macro]

このマクロは選択されたフレーム、同様に各フレームの選択されたウィンドウを記録して、*forms* を順に実行してから以前に選択されていたフレームとウィンドウをリストアする。これはカレントバッファの保存とリストアも行う。リターン値は *forms* 内の最後のフォームの値。

このマクロはウィンドウのサイズ、コンテンツ、配置についての保存やリストアは何も行わない。したがって *forms* がそれらを変更すると、その変更は永続化される。あるフレームにおいて以前に選択されていたウィンドウが *forms* の exit 時にすでに生きていなければ、そのフレームの選択されたウィンドウはそのまま放置される。以前に選択されていたウィンドウがすでに生きていなければ *forms* の最後に選択されていたウィンドウが何であれ、それが選択されたままになる。カレントバッファ *forms* の exit 時にそれが活着している場合のみリストアされる。

このマクロは、もっとも最近に選択されたウィンドウとバッファリストの順番をいずれも変更しない。

`with-selected-window window forms...` [Macro]

このマクロは *window* を選択して *forms* を順に実行してから、以前に選択されていたウィンドウとカレントバッファをリストアする。たとえば引数 *norecord* を *nil* で *select-window* を呼び出す等、*forms* 内で故意に変更しない限り、もっとも最近に選択されたウィンドウとバッファリストの順番は変更されない。したがってこのマクロは不要な *buffer-list-update-hook* の実行なしに、*window* を選択されたウィンドウとして一時的に作業するために好ましい手段である。

このマクロはウィンドウ管理コードを一時的に不安定な状態に置くことに注意。特にもっとも最近使用されたウィンドウ (下記参照) が、選択されたウィンドウと一致する必要はなくなる。したがってこのマクロの body で *get-lru-window* や *get-mru-window* のような関数を呼び出すと、予期せぬ結果を得ることになるかもしれない。

`with-selected-frame frame forms...` [Macro]

このマクロは *frame* を選択したフレームとして *forms* を実行する。リターン値は *forms* の最後のフォームの値。このマクロは選択されたフレームの保存とリストアを行い、もっとも最近に選択されたフレーム、およびバッファリスト内のバッファのどちらの順序も変更しない。

`window-use-time &optional window` [Function]

この関数はウィンドウ *window* の使用回数をリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。

ウィンドウの使用回数 (*use time*) は実際には *time* 値ではなく、*nil* の *norecord* 引数による *select-window* の呼び出しごとに毎回単調に増加する整数。通常は最小の使用回数をもつウィンドウは、もっとも最近使用されていないウィンドウ (*the least recently used window*) と呼ばれる。最大の使用回数をもつウィンドウはもっとも最近使用されたウィンドウ (*the most recently used window*) と呼ばれる (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。これは *with-selected-window* を使用していなければ、通常は選択されたウィンドウである。

`window-bump-use-time &optional window` [Function]

この関数は *window* を 2 番目に最近使われたウィンドウ (選択されたウィンドウの次) としてマークする。*window* が選択されたウィンドウ、あるいは選択されたウィンドウの使用時間がすべてのウィンドウの中で最長ではない場合 (*with-selected-window* のスコープ内で発生し得る) には何もしない。

たとえば Follow モード (Section “Follow Mode” in emacsを参照) の管理下では、あるウィンドウが単独で表示可能な部分より大きい部分をそのウィンドウにまとめて表示するように、複数のウィンドウが集合かつ協調してバッファを表示することがあります。そのようなウィンドウグループ (*window group*) を 1 つのエンティティとしてとらえると便利なことがよくあります。window-group-start (Section 29.20 [Window Start and End], page 742 を参照) のようないくつかの関数では、グループ全体の代表としてウィンドウの 1 つを引数に与えることにより、これを行うことができます。

**selected-window-group** [Function]

選択されたウィンドウがウィンドウグループのメンバーなら、この関数はそのバッファの最前箇所を表示するウィンドウが先頭になる順序で、グループ内のウィンドウのリストをリターンする。それ以外なら、この関数は選択されたウィンドウだけを含むリストをリターンする。

バッファローカル変数 selected-window-group-function が関数にセットされているときは、選択されたウィンドウはグループの一部とみなされる。この場合には、selected-window-group はその関数を引数なしで呼び出し、その結果をリターンする (これはそのグループ内のウィンドウのリストであること)。

## 29.4 ウィンドウのサイズ

Emacs はウィンドウの高さと幅を求めるためのさまざまな関数を提供します。これらの関数がリターンする値の多くはピクセル単位、または行単位と列単位のいずれかにより指定できます。グラフィカルなディスプレイでは後者は実際には frame-char-height と frame-char-width (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) によりリターンされる、そのフレームのデフォルトフォントが指定するデフォルト文字の高さと幅に対応します。したがってあるウィンドウが異なるフォントやサイズでテキストを表示していると、そのウィンドウにたいして報告される行高さと列幅は、実際にウィンドウ内で表示されるテキスト行数と列数とは異なるかもしれません。

トータル高さ (*total height*) とは、そのウィンドウのボディー、上下の装飾 (Section 29.1 [Basic Windows], page 674 を参照) を構成する行数です。

**window-total-height &optional window round** [Function]

この関数はウィンドウ *window* のトータル高さを行数でリターンする。window が省略 nil の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。window が内部ウィンドウなら、リターン値はそのウィンドウの子孫となるウィンドウにより占有されるトータル高さになる。

ウィンドウのピクセル高さがそのウィンドウがあるフレームのデフォルト文字高さの整数倍でなければ、そのウィンドウが占有する行数が内部で丸められる。これはそのウィンドウが親ウィンドウの場合には、すべての子ウィンドウのトータル高さの合計が、親ウィンドウのトータル高さと同じになるような方法により行われる。これはたとえ 2 つのウィンドウのピクセル高さが等しくても、内部的なトータル高さは 1 行分異なるかもしれないことを意味する。さらにこれはそのウィンドウが垂直コンピネーションされていて、かつ次の兄弟をもつ場合には、その兄弟の上端行は、このウィンドウの上端行とトータル高さから計算されるかもしれないことも意味する (Section 29.24 [Coordinates and Windows], page 752 を参照)。

オプション引数 *round* が ceiling なら、この関数は *window* のピクセル高さをそのフレームの文字高さで除した数より大であるような最小の整数、floor なら除した数より小であるような最大の整数、それ以外の *round* にたいしては *windows* のトータル高さの内部値をリターンする。

トータル幅 (*total width*) とはそのウィンドウのボディー、左右の装飾 (Section 29.1 [Basic Windows], page 674 を参照) を構成する列数です。

**window-total-width &optional window round** [Function]

この関数はウィンドウ *window* のトータル幅を列でリターンする。*window* が省略 *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。*window* が内部ウィンドウならリターン値はその子孫のウィンドウが占有するトータル幅になる。

ウィンドウのピクセル幅がそのウィンドウがあるフレームのデフォルト文字幅の整数倍でなければ、そのウィンドウが占有する列数が内部で丸められる。これはそのウィンドウが親ウィンドウの場合には、すべての子ウィンドウのトータル幅の合計が親ウィンドウのトータル幅と内部的に等しくなるような方法により行われる。これはたとえ 2 つのウィンドウのピクセル幅が等しくでも、内部的なトータル幅は 1 列分異なるかもしれないことを意味する。さらにこれはそのウィンドウが水平コンピネーションされていて、かつ次の兄弟をもつ場合、その兄弟の左端行はこのウィンドウの左端行とトータル幅から計算されるかもしれないことも意味する (Section 29.24 [Coordinates and Windows], page 752 を参照)。オプション引数 *round* は *window-total-height* の場合と同様に振る舞う。

**window-total-size &optional window horizontal round** [Function]

この関数はウィンドウ *window* のトータル高さを行数、またはトータル幅を列数でリターンする。*horizontal* が省略または *nil* なら *window* にたいして *window-total-height* を呼び出すのと等価、それ以外では *window* にたいして *window-total-width* を呼び出すのと等価である。オプション引数 *round* は *window-total-height* の場合と同様に振る舞う。

以下の 2 つの関数はウィンドウのトータルサイズをピクセル単位で取得するために使用できます。

**window-pixel-height &optional window** [Function]

この関数はウィンドウ *window* のトータル高さをピクセル単位でリターンする。*window* は有効なウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。

リターン値には上下の装飾の高さが含まれる。*window* が内部ウィンドウなら、そのピクセル高さは子ウィンドウたちによりスパンされるスクリーン領域のピクセル高さになる。

**window-pixel-width &optional window** [Function]

この関数はウィンドウ *window* の幅をピクセル単位でリターンする。*window* は有効なウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。

リターン値には左右の装飾の幅が含まれる。*window* が内部ウィンドウなら、そのピクセル幅は子ウィンドウたちにより占有されるスクリーン領域の幅になる。

以下の関数は与えられたウィンドウに隣接するウィンドウがあるかどうかを判断するために使用できます。

**window-full-height-p &optional window** [Function]

この関数はフレーム内で *window* の上下に他のウィンドウがなければ非 *nil* をリターンする。より正確には、*window* のトータル高さがそのフレームのルートウィンドウの高さに等しいことを意味する。*window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

**window-full-width-p &optional window** [Function]

この関数はフレーム内で *window* の左右に他のウィンドウがなければ非 *nil* をリターンする (トータル幅がそのフレーム上のルートウィンドウと等しい)。*window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

ウィンドウのボディー高さ (*body height*) とは上下の装飾 (Section 29.1 [Basic Windows], page 674 を参照) を含まない *body* の高さです。

**window-body-height** *&optional window pixelwise* [Function]

この関数はウィンドウ *window* のボディーの高さを行数でリターンする。 *window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ、それ以外なら生きたウィンドウでなければならない。

オプション引数 *pixelwise* は高さにたいして用いる単位を定義する。 *nil* なら、必要に応じて文字で計った *window* の *body* 高さはもっとも近い整数に切り下げられる。これはテキスト領域の下端行が部分的に可視の場合にその行は計数されないこと、さらに任意のウィンドウのボディー高さは *window-total-height* によりリターンされるそのウィンドウのトータル高さ決して超過し得ないことも意味する。

*pixelwise* が *remap*、かつデフォルトフェイスがリマップ (Section 41.12.5 [Face Remapping], page 1146 を参照) されている場合には、文字の高さの判定にリマップされたフェイスを使用する。それ以外の非 *nil* 値にたいしてはピクセル単位で高さをリターンする。

ウィンドウのボディー幅 (*body width*) とは左右の装飾を何も含まない *body* とテキスト領域の幅です。

(幅を 0 にセットすることにより) 一方または両方のフリンジが削除されたときには、継続と切り詰めグリフを表示するためにディスプレイエンジンが文字セル 2 つを予約するので、テキスト表示にたいして 2 列少なくなることに注意してください (以下で説明する *window-max-chars-per-line* はこの特性を考慮する)。

**window-body-width** *&optional window pixelwise* [Function]

この関数はウィンドウ *window* のボディーの幅を列数でリターンする。 *window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ、それ以外なら生きたウィンドウでなければならない。

オプション引数 *pixelwise* は幅にたいして用いる単位を定義する。 *nil* なら、必要に応じて文字で計った *window* の *body* 幅はもっとも近い整数に切り下げられる。これはテキスト領域の右端の列が部分的に可視な場合にその列が計数されないことを意味する。さらにこれはウィンドウのボディーの幅が *window-total-width* によりリターンされるウィンドウのトータル幅を決して超過し得ないことをも意味する。

*pixelwise* が *remap*、かつデフォルトフェイスがリマップ (Section 41.12.5 [Face Remapping], page 1146 を参照) されている場合には、文字の幅の判定にリマップされたフェイスを使用する。それ以外の非 *nil* 値にたいしてはピクセル単位で幅をリターンする。

**window-body-size** *&optional window horizontal pixelwise* [Function]

この関数は *window* のボディーの高さか幅をリターンする。 *horizontal* が省略または *nil* なら *window* にたいして *window-body-height*、それ以外なら *window-body-width* を呼び出すのと同じ。いずれの場合もオプション引数 *pixelwise* は呼び出された関数に渡される。

ウィンドウのモードライン、タブライン、ヘッダーラインのピクセル高さは以下の関数により取得できます。それらのリターン値は、そのウィンドウが以前に表示されていない場合を除いて通常は加算されます。その場合のリターン値はそのウィンドウのフレームにたいして使用を予想されるフォントが元になります。

**window-mode-line-height** *&optional window* [Function]

この関数は *window* モードラインの高さをピクセルでリターンする。 *window* は生きたウィンドウでなければならないデフォルトは選択されたウィンドウ。 *window* にモードラインがなければリターン値は 0。



**window-tab-line-height** *&optional window* [Function]  
 この関数は *window* のタブラインの高さをピクセル単位でリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。*window* にタブラインがない場合のリターン値は 0。

**window-header-line-height** *&optional window* [Function]  
 この関数は *window* のヘッダーラインの高さをピクセル単位でリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。*window* にヘッダーラインがない場合のリターン値は 0。

ウィンドウディバイダー (Section 41.15 [Window Dividers], page 1169 を参照)、フリンジ (Section 41.13 [Fringes], page 1160 を参照)、スクロールバー (Section 41.14 [Scroll Bars], page 1166 を参照)、ディスプレイマージン (Section 41.16.5 [Display Margins], page 1175 を参照) を取得する関数については、それぞれ対応するセクションで説明されています。

Lisp プログラムでレイアウト上の判断を要する場合には、以下の関数を有用と思うでしょう:

**window-max-chars-per-line** *&optional window face* [Function]  
 この関数は指定されたウィンドウ *window* (生きたウィンドウであること) 内で、指定されたフェイス *face* で表示される文字数をリターンする。*face* がリマップ (Section 41.12.5 [Face Remapping], page 1146 を参照) されていたらリマップされたフェイスの情報がリターンされる。省略または nil の場合、*face* のデフォルトはデフォルトフェイス、*window* のデフォルトは選択されたウィンドウ。

この関数は *window-body-width* と異なり、*window* のフレームの正準文字幅 (canonical character width) の単位ではなく、*face* のフォントの実サイズを考慮する。また *window* の一方または両方のフリンジがなければ、継続グリフに使用されるスペースも考慮する。

ウィンドウのサイズを変更 (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照) したりウィンドウを分割 (split) するコマンド (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照) は、指定できるウィンドウの最小の高さと幅を指定する変数 *window-min-height* と *window-min-width* にしたがる。これらのコマンドはウィンドウのサイズが *fixed* (固定) になる変数 *window-size-fixed* にもしたがる (Section 29.6 [Preserving Window Sizes], page 690 を参照)。

**window-min-height** [User Option]  
 このオプションは任意のウィンドウの最小のトータル高さを行で指定する。この値は最低でも 1 つのテキスト行、および上下のすべての装飾が含まれている必要がある。

**window-min-width** [User Option]  
 このオプションはすべてのウィンドウの最小のトータル幅を列で指定する。この値は 2 つのテキスト列、および左右のすべての装飾が含まれている必要がある。

以下の関数は、ある特定の大きさのウィンドウにたいして、その *window-min-height* と *window-min-width*、および *window-size-fixed* (Section 29.6 [Preserving Window Sizes], page 690 を参照) の値と領域のサイズを示す。

**window-min-size** *&optional window horizontal ignore pixelwise* [Function]  
 この関数は *window* の最小のサイズをリターンする。*window* は有効なウィンドウでなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。オプション引数 *horizontal* が非 nil なら *window* の最小の列数、それ以外は *window* の最小の行数をリターンすることを意味する。

このリターン値によって *window* のサイズが実際にその値にセットされた場合に *window* のすべてのコンポーネントが完全に可視にとどまることが保証される。 *horizontal* が *nil* なら上下のすべての装飾が含まれる。 *horizontal* が非 *nil* なら、 *window* の左右のすべての装飾が含まれる。

オプション引数 *ignore* が非 *nil* なら、 *window-min-height* や *window-min-width* によりセットされる固定サイズのウィンドウに強いられる制限を無視することを意味する。 *ignore* が *safe* なら、生きたウィンドウは可能な限り小さな *window-safe-min-height* の行、および *window-safe-min-width* の列を得る。 *ignore* にウィンドウが指定されると、そのウィンドウにたいする制限だけを無視する。その他の非 *nil* 値では、すべてのウィンドウにたいする上記制限のすべてが無視されることを意味する。

オプション引数 *pixelwise* が非 *nil* なら、 *window* の最小サイズがピクセルで計数されてリターンされることを意味する。

## 29.5 ウィンドウのリサイズ

このセクションではフレームのサイズを変更せずにウィンドウのサイズを変更する関数について説明します。生きたウィンドウはオーバーラップしないので、これらの関数は2つ以上のウィンドウを含む関数上でのみ意味があります(ウィンドウのリサイズにより他の少なくとも1つのウィンドウのサイズも変更される)。フレーム上に単一のウィンドウしか存在しない場合には、フレームの変更以外でウィンドウのサイズ変更はできません(Section 30.3.4 [Frame Size], page 780 を参照)。

注記した場合を除き、これらの関数は引数として内部ウィンドウも許容します。内部ウィンドウのリサイズにより、同じスペースにフィットするように子ウィンドウもリサイズされます。

`window-resizable window delta &optional horizontal ignore` [Function]  
`pixelwise`

この関数は *window* のサイズが *delta* 行により垂直に変更され得る場合には *delta* をリターンする。オプション引数 *horizontal* が非 *nil* の場合には、 *window* が *delta* 列単位に水平方向にリサイズ可能ならかわりに *delta* をリターンする。これは実際にはウィンドウのサイズを変更しない。

*window* が *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

*delta* が正の値ならそのウィンドウが行または列の単位で拡張可能かどうかをチェックすることを意味し、 *delta* が負の値ならそのウィンドウが行または列の単位で縮小可能かどうかをチェックすることを意味する。 *delta* が非 0 の場合のリターン値 0 は、そのウィンドウがリサイズ可能であることを意味する。

変数 *window-min-height* と *window-min-width* には通常は許容される最小のウィンドウサイズを指定する(Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照)。しかしオプション引数 *ignore* が非 *nil* なら、この関数は *window-size-fixed* と同様に *window-min-height* と *window-min-width* を無視する。そのかわりに上下の装飾と1行分の高さのテキストの合計をウィンドウの最小高さ、左右の装飾と2列分を占めるのテキストの合計をウィンドウの最小幅と判断する。

オプション引数 *pixelwise* が非 *nil* なら *delta* はピクセル単位として解釈される。

`window-resize window delta &optional horizontal ignore pixelwise` [Function]

この関数は *window* を *delta* 増加することによりリサイズを行う。 *horizontal* が *nil* なら高さを *delta* 行、それ以外は幅を *delta* 行変更する。正の *delta* はウィンドウの拡大、負の *delta* は縮小を意味する。

*window*が *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。要求されたようにウィンドウをリサイズできなければエラーをシグナルする。

オプション引数 *ignore* は上述の関数 *window-resizable* の場合と同じ意味をもつ。

オプション引数 *pixelwise* が非 *nil* なら *delta* はピクセル単位として解釈される。

この関数がどのウィンドウのエッジを変更するかはオプション *window-combination-resize* の値、および関連するウィンドウのコンビネーションリミット (combination limits: 組み合わせ制限) に依存し、両方のエッジを変更するような場合もいくつかある。Section 29.9 [Recombining Windows], page 696 を参照のこと。ウィンドウの下端か右端のエッジを移動することだけでリサイズするには関数 *adjust-window-trailing-edge* を使用すること。

**adjust-window-trailing-edge** *window delta* &optional *horizontal* [Function]  
*pixelwise*

この関数は *window* の下端エッジを *delta* 行分移動する。オプション引数 *horizontal* が非 *nil* なら、かわりに右端エッジを *delta* 列分移動する。*window* が *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

オプション引数 *pixelwise* が非 *nil* なら *delta* はピクセル単位として解釈される。

正の *delta* はエッジを下方か右方、負の *delta* はエッジを上方か左方へ移動する。*delta* で指定された範囲までエッジを移動できなければ、この関数はエラーをシグナルせずに可能な限りエッジを移動する。

この関数は移動されたエッジに隣接するウィンドウのリサイズを試みる。何らかの理由 (隣接するウィンドウが固定サイズの場合等) によりそれが不可能なら、他のウィンドウをリサイズするかもしれない。

**window-resize-pixelwise** [User Option]

このオプションの値が非 *nil* なら Emacs はウィンドウをピクセル単位でリサイズする。これは現在のところ *split-window* (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照)、*maximize-window*、*minimize-window*、*fit-window-to-buffer*、*fit-frame-to-buffer*、*shrink-window-if-larger-than-buffer* (すべて以下に記述) のような関数に影響を与える。

あるフレームのピクセルサイズがそのフレームの文字サイズの整数倍でないときは、たとえこのオプションが *nil* であっても少なくとも 1 つのウィンドウがピクセル単位でリサイズされるであろうことに注意。デフォルト値は *nil*。

以下のコマンドは、より具体的な方法でウィンドウをリサイズします。これらがインタラクティブに呼び出されたときは選択されたウィンドウにたいして作用します。

**fit-window-to-buffer** &optional *window max-height min-height* [Command]  
*max-width min-width preserve-size*

このコマンドは *window* の高さか幅をウィンドウ内のテキストにフィットするように調整する。*window* がリサイズできたら非 *nil*、それ以外は *nil* をリターンする。*window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ、それ以外の場合には生きたウィンドウであること。

*window* が垂直コンビネーションの一部なら、この関数は *window* の高さを調整する。新たな高さはそのウィンドウのバッファのアクセス可能な範囲の実際の高さから計算される。オプション引数 *max-height* が非 *nil* なら、それはこの関数が *window* に与えることができる最大のトータル高さを指定する。オプション引数 *min-height* が非 *nil* なら、それは与えることができ

る最小のトータル高さを指定して、それは変数 `window-min-height` をオーバーライドする。`max-height` と `min-height` はいずれも `window` 上下のすべての装飾を含んだ行数で指定する。`window` が水平コンベーションの一部で、かつオプション `fit-window-to-buffer-horizontally` (以下参照) の値が非 `nil` なら、この関数は `window` の幅を調整する。新たな幅は `window` のカレントのスタート位置以降のバッファの最長の行から計算される。オプション引数 `max-width` は最大幅を指定して、デフォルトは `window` のフレーム幅。オプション引数 `min-width` は最小幅を指定して、デフォルトは `window-min-width`。`max-width` と `min-width` はどちらも `window` の左右のすべての装飾を含んだ列数で指定する。

オプション引数 `preserve-size` が非 `nil` なら、将来のリサイズ操作の間の `window` のサイズを予約するパラメーターをインストールする (Section 29.6 [Preserving Window Sizes], page 690 を参照)。

オプション `fit-frame-to-buffer` (以下参照) が非 `nil` なら、この関数は `fit-frame-to-buffer` (以下参照) を呼び出すことにより、`window` のコンテンツにフィットするように `window` のフレームのリサイズを試みるだろう。

`fit-window-to-buffer-horizontally` [User Option]

これが非 `nil` なら、`fit-window-to-buffer` はウィンドウを水平方向にリサイズできる。これが `nil` (デフォルト) なら `fit-window-to-buffer` はウィンドウ決して水平方向にリサイズしない。これが `only` ならウィンドウを水平方向だけにリサイズできる。その他の値では `fit-window-to-buffer` がウィンドウをどちらの方向にもリサイズできることを意味する。

`fit-frame-to-buffer` [User Option]

このオプションが非 `nil` なら、`fit-window-to-buffer` はフレームをフレームのコンテンツにフィットさせることができる。フレームは、フレームのルートウィンドウが生きたウィンドウで、かつこのオプションが非 `nil` の場合のみフィットされる。`horizontally` ならフレームは水平方向にのみフィットされる。`vertically` ならフレームは垂直方向にのみフィットされる。その他の非 `nil` 値はフレームがどちらの方向にもフィットできることを意味する。

単一のウィンドウだけを表示するフレームではコマンド `fit-frame-to-buffer` を使用してそのバッファにフレームをフィットできます。

`fit-frame-to-buffer &optional frame max-height min-height max-width min-width only` [Command]

このコマンドは `frame` のサイズを、表示しているバッファのコンテンツに正確に調整する。`frame` には任意の生きたフレームを指定できデフォルトは選択されたフレーム。`frame` のルートウィンドウが生きている場合のみフィットが行われる。

引数 `max-height`、`min-height`、`max-width`、`min-width` が非 `nil` の場合には `frame` のルートウィンドウの新たなボディーサイズの境界を指定する。これらの引数いずれかに非 `nil` 値を指定した場合には、後述の `fit-frame-to-buffer-sizes` オプションで指定された対応する値をオーバーライドする。

この関数はオプション引数 `only` が `vertically` なら垂直方向のみ、`only` が `horizontally` なら水平方向のみフレームをリサイズする。

`fit-frame-to-buffer` の振る舞いは次にリストする 2 つのオプションで制御可能です。

`fit-frame-to-buffer-margins` [User Option]

このオプションはフレーム周辺のマージンを指定して `fit-frame-to-buffer` でフィットさせるために使用できる。このようなマージンはたとえばタスクバーや親フレームの一部とオーバーラップするフレームのリサイズを防ぐために有用かもしれない。

これはフィットされるフレームの左右上下にフリーとして残されるピクセル数を指定する。デフォルトの `nil` はそれぞれにたいしてマージンを使用しないことを指定する。ここで指定した値は、特定のフレームにたいしてもしそのフレームの `fit-frame-to-buffer-margins` が与えられればオーバーライドされ得る。

`fit-frame-to-buffer-sizes` [User Option]

このオプションは `fit-frame-to-buffer` にたいするサイズ境界を指定する。これはすべてのフレームにおいてバッファにフィットされるルートウィンドウの `body` の行の最大と最小、列の最大と最小の合計を指定する。指定された値が非 `nil` であるようなオプションは、`fit-frame-to-buffer` の対応する引数にオーバーライドされる。

`shrink-window-if-larger-than-buffer &optional window` [Command]

このコマンドは `window` にたいしてそのバッファを完全に表示できるが、`window-min-height` 以上の行を表示できるまで可能な限り `window` の高さを縮小する。リターン値はそのウィンドウがリサイズされれば非 `nil`、それ以外なら非 `nil`。 `window` が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。それ以外では生きたウィンドウであること。

このコマンドはそのウィンドウがバッファのすべてを表示するにはすでに高さが低すぎる場合、バッファのどこかがスクリーンからスクロールオフされている場合、またはそのウィンドウがフレーム内で唯一の生きたウィンドウの場合は何も行わない。

このコマンドは自身の処理を行うために `fit-window-to-buffer` (上記参照) を呼び出す。

`balance-windows &optional window-or-frame` [Command]

この関数は各ウィンドウにたいして完全な幅、および/または完全な高さを与えるような方法によって各ウィンドウの釣り合いをとる。 `window-or-frame` にフレームを指定すると、そのフレーム上のすべてのウィンドウのバランスをとる。 `window-or-frame` にウィンドウを指定すると、そのウィンドウとウィンドウの `siblings` (兄弟) にたいしてのみのバランスをとる (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照)。

`balance-windows-area` [Command]

この関数は選択されたフレーム上のすべてのウィンドウにたいして、おおよそ同じスクリーンエリアを与えようと試みる。完全な幅が高さをもつウィンドウにたいしては、他のウィンドウと比較してより多くのスペースは与えられない。

`maximize-window &optional window` [Command]

この関数は、 `window` にたいして、そのフレームをリサイズしたり他のウィンドウを削除することなく、水平垂直の両方向で可能な限り大きくなるように試みる。 `window` が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

`minimize-window &optional window` [Command]

この関数は `window` にたいして、そのフレームをリサイズしたりそのウィンドウを削除することなく、水平垂直の両方向で可能な限り小さくなるように試みる。 `window` が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

## 29.6 ウィンドウサイズの保持

前セクションのいずれかの関数を使用してウィンドウを明示的にリサイズしたり、たとえば隣接するウィンドウのリサイズ時、ウィンドウの分割や削除 (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 と see Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照)、あるいはそのウィンドウのフレームをリサイズ (Section 30.3.4 [Frame Size], page 780 を参照) する際に暗黙的にリサイズできます。

同一フレーム上に1つ以上のリサイズ可能なウィンドウが他に存在する際には、特定のウィンドウにたいして暗黙のリサイズを避けることが可能です。この目的にたいして、Emacs にそのウィンドウのサイズの予約 (*preserve*) をアドバイスしなければなりません。これを行うための基本的な方法が2つあります。

`window-size-fixed` [Variable]

このバッファローカル変数が非 `nil` なら、通常はそのバッファを表示するすべてのウィンドウのサイズが変更できなくなる。ウィンドウ削除やそのフレームのサイズ変更により、それ以外に方法がなければ依然としてウィンドウのサイズは変更され得る。

値が `height` ならそのウィンドウの高さのみ、値が `width` ならそのウィンドウの幅のみが固定される。その他の非 `nil` 値では幅と高さの両方が固定される。

この変数が `nil` でも、そのバッファを表示している任意のウィンドウを任意の方向にリサイズできるとはいえません。これを判断するには関数 `window-resizable` を使用する。Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照のこと。

影響を受けるウィンドウにたいする明示的なリサイズや分割の試みも同様に抑制するので、`window-size-fixed` の積極性が過度な場合が多々あります。これはたとえそのウィンドウが暗黙にリサイズされた後にも、たとえば隣接するウィンドウの削除やウィンドウのフレームのリサイズの際に発生するかもしれません。以下の関数では、そのようなウィンドウのリサイズを絶対禁止としないよう試みます：

`window-preserve-size &optional window horizontal preserve` [Function]

この関数は将来のリサイズ操作にウィンドウ `window` の高さを予約済み (`preserved`) としてマーク (または非マーク) する。`window` は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。オプション引数 `horizontal` が非 `nil` なら `window` の幅を予約済みとしてマーク (または非マーク) する。

オプション引数 `preserve` が `t` なら `window` ボディのカルレントの高さまたは幅を予約することを意味する。`window` の高さまたは幅は Emacs が他によい選択をもたないときのみ変更される。この関数により予約されたウィンドウにたいする高さや幅のリサイズは決してエラーを `throw` しない。

`preserve` が `nil` なら、この関数の以前の呼び出しにより誘発された `window` にたいする任意の拘束を解除して、`window` の高さまたは幅の予約を停止することを意味する。引数に `window` を与えて `enlarge-window`、`shrink-window`、`fit-window-to-buffer` を呼び出すことによっても対応する高速を削除できる。

現在のところ `window-preserve-size` は以下の関数から呼び出されています：

`fit-window-to-buffer`

この関数のオプション引数 `preserve-size` が非 `nil` なら、この関数により確保されたサイズは予約される (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照)。

`display-buffer`

この関数の `alist` 引数に `preserve-size` エントリーがあれば、この関数により生成されるウィンドウサイズは予約される (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照)。

`window-preserve-size` はウィンドウリサイズ関数から参照される `window-preserved-size` と呼ばれるウィンドウパラメーターをインストールします (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照)。このパラメーターはウィンドウが `window-preserve-size` が呼び出されたとき

と異なるバッファを表示していたり、呼び出し以降にウィンドウのサイズが変化していたらウィンドウのリサイズを妨げません。

以下の関数は特定のウィンドウの高さが予約済みかどうかチェックするために使用できます:

`window-preserved-size` **&optional** *window horizontal* [Function]  
 この関数はウィンドウ *window* の予約済み高さをピクセル単位でリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。オプション引数 *horizontal* が非 `nil` なら *window* の予約済み幅をリターンする。*window* のサイズが予約されていなければ `nil` をリターンする。

## 29.7 ウィンドウの分割

このセクションでは既存のウィンドウを分割 (*splitting*) することによりウィンドウを新たに作成する関数を説明します。ここで説明する理由により関数が失敗するという意味において、特別なウィンドウがいくつかあることに注意してください。このようなウィンドウの例としてサイドウィンドウ (Section 29.17 [Side Windows], page 735 を参照) やアトミックウィンドウ (Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照) があります。

`split-window` **&optional** *window size side pixelwise* [Function]

この関数はウィンドウ *window* の隣に生きたウィンドウを新たに作成する。*window* が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。そのウィンドウは分割 (`split`) されてサイズは縮小される。そのスペースはリターンされる新たなウィンドウによって吸収される。

オプションの第 2 引数 *size* は、*window* および/または新たなウィンドウのサイズを決定する。これが省略または `nil` なら、両方のウィンドウに同じサイズが割り当てられる。行数が奇数なら、余りの 1 行は新たなウィンドウに割り当てられる。*size* が正の数値なら、*window* に *size* の行数 (*side* の値によっては列数) が与えられる。*size* が負の数値なら、新たなウィンドウに  $-size$  の行数 (または列数) が与えられる。

*size* が `nil` なら、この関数は変数 `window-min-height` と `window-min-width` にしたがう (Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照)。つまり分割によりこれらの変数の指定より小さいウィンドウが作成されるようならエラーをシグナルする。しかし *size* にたいして非 `nil` 値を指定すると、これらの変数は無視される。その場合には許容される最小のウィンドウはテキストの高さが 1 行、および/または幅が 2 列のウィンドウとみなされる。

したがって *size* が指定された場合には、生成されるウィンドウがモードラインやスクロールバー等すべての装飾を含むのに十分な大きさがあるかどうかチェックするのは呼び出し側の責任である。これに関して必要最小限の *window* を決定するために関数 `window-min-size` (Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照) を使用できる。新たなウィンドウは通常はモードラインやスクロールバー等のエリアを *window* から継承するので、この関数は新たなウィンドウの最小サイズも良好に推定する。呼び出し側は、次の再表示前にこれに応じて継承されたエリアを削除する場合のみ、より小さなサイズを指定すること。

オプションの第 3 引数 *side* は新たなウィンドウの位置を *window* から相対的に指定する。`nil` または `below` なら新たなウィンドウは *window* の下、`above` なら *window* の上に配置される。どちらの場合でも *size* はウィンドウのトータル高さを行数で指定する。

*side* が `t` か `right` なら新たなウィンドウは *window* の右、*side* が `left` なら *window* の左に配置される。どちらの場合でも *size* はウィンドウのトータル幅を列数で指定する。

オプションの第 4 引数 *pixelwise* が非 `nil` なら、*size* を行や列ではなくピクセル単位で解釈することを意味する。





**split-window-right** *&optional size window-to-split* [Command]

この関数はウィンドウ *window-to-split* が左側になるように、ウィンドウ *window-to-split* を 2 つの横並びのウィンドウに分割する。 *window-to-split* のデフォルトは選択されたウィンドウ。 *size* が正ならば左のウィンドウが *size* 列、負ならば右のウィンドウが  $-size$  列を与えられる。

**split-window-below** *&optional size window-to-split* [Command]

この関数はウィンドウ *window-to-split* が上側になるように、ウィンドウ *window-to-split* を 2 つの縦並びのウィンドウに分割する。 *window-to-split* のデフォルトは選択されたウィンドウ。 *size* が正ならば上のウィンドウが *size* 行、負ならば下のウィンドウが  $-size$  行を与えられる。

**split-root-window-below** *&optional size* [Command]

この関数はフレーム全体を 2 つに分割する。カレントのウィンドウ構成は上側に留まり、フレーム全体の幅を占めるような新たなウィンドウを下側に作成する。 *size* は *split-window-below* の場合と同様に扱われる。

**split-root-window-right** *&optional size* [Command]

この関数はフレーム全体を 2 つに分割する。カレントのウィンドウ構成は左側に留まり、フレーム全体の高さを占めるような新たなウィンドウを右側に作成する。 *size* は *split-window-below* の場合と同様に扱われる。

**split-window-keep-point** [User Option]

この変数の値が非 *nil* (デフォルト) なら *split-window-below* は上述のように振る舞う。

*nil* なら *split-window-below* は再表示が最小となるように、2 つのウィンドウの各ポイントを調節する (これは低速な端末で有用)。これは何であれ、以前ポイントがあったスクリーン行 (screen line) を含むウィンドウを選択する。これは低レベル *split-window* 関数ではなく *split-window-below* だけに影響することに注意。

## 29.8 ウィンドウの削除

ウィンドウを削除 (*delete*) することにより、フレームのウィンドウツリーからウィンドウが取り除かれます。それが生きたウィンドウならスクリーンに表示されなくなります。内部ウィンドウならその子ウィンドウも削除されます。

ウィンドウを削除した後であっても、それへの参照が残っている限りは *Lisp* オブジェクトとして存在し続けます。ウィンドウ構成 (*window configuration*) をリストアすることにより、ウィンドウの削除は取り消すことができます (Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照)。

**delete-window** *&optional window* [Command]

この関数は表示から *window* を削除して *nil* をリターンする。 *window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

ウィンドウ削除によりウィンドウツリーにウィンドウが何も残らなくなるか (それがフレーム内で唯一の生きたウィンドウの場合)、あるいは *window* のフレーム上の残りすべてのウィンドウがサイドウィンドウ (Section 29.17 [Side Windows], page 735 を参照) ならエラーがシグナルされる。 *window* がアトミックウィンドウ (Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照) の一部なら、この関数はかわりにアトミックウィンドウのルートウィンドウの削除を試みる。

デフォルトでは *window* が占めていたスペースは、(もしあれば) 隣接する兄弟ウィンドウのうちの 1 つに与えられる。しかし変数 *window-combination-resize* が非 *nil* なら、そのスペー

スとは同一ウィンドウコンビネーション内の残りのすべてのウィンドウに比例的に分配される。See Section 29.9 [Recombining Windows], page 696 を参照のこと。

変数 `ignore-window-parameters` が `nil` の場合に限り、この関数の振る舞いは `window` のウィンドウパラメーターにより変更される可能性がある。ウィンドウパラメーター `delete-window` の値が `t` なら、この関数はその他すべてのウィンドウパラメーターを無視する。ウィンドウパラメーター `delete-window` が関数なら、通常の `delete-window` のかわりに引数 `window` でその関数が呼び出される。Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照のこと。

フレームの選択されたウィンドウを `delete-window` で削除したときは、別のウィンドウをそのフレームの新たな選択されたウィンドウにする必要があります。このとき選択されるウィンドウを以下のオプションで設定できます。

`delete-window-choose-selected` [User Option]

このオプションで `delete-window` が選択されたウィンドウを削除した後に、かわりの選択するウィンドウを指定できる。可能な選択肢は

- `mru` そのフレームでもっとも最近に使用したウィンドウを選択する (デフォルト)。
- `pos` そのフレームで前に選択されていたポイントのフレーム座標を含むウィンドウを選択する。
- `nil` そのフレームの最初のウィンドウ (`frame-first-window` がリターンするウィンドウ) を選択する。

非 `nil` の `no-other-window` パラメーターをもつウィンドウは、そのフレームの他のすべてのウィンドウもこのパラメーターが非 `nil` 値をもつ場合しか選択されることはない。

`delete-other-windows &optional window` [Command]

この関数は必要に応じて他のウィンドウを削除することにより、`window` でフレームを充填する。`window` が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。`window` がサイドウィンドウならエラーをシグナルする (Section 29.17 [Side Windows], page 735 を参照)。`window` がアトミックウィンドウの一部なら、この関数はアトミックウィンドウのルートウィンドウによるフレームの重点を試みる (Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照)。リターン値は `nil`。

変数 `ignore-window-parameters` が `nil` の場合に限り、この関数の振る舞いは変更される可能性がある。ウィンドウパラメーター `delete-other-windows` の値が `t` なら、この関数は他のすべてのウィンドウパラメーターを無視する。ウィンドウパラメーター `delete-other-windows` の値が関数なら、`delete-other-windows` の通常の動作のかわりに引数 `window` でその関数が呼び出される。Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照のこと。

さらに `ignore-window-parameters` が `nil` なら、この関数は `no-delete-other-windows` パラメーターが非 `nil` のウィンドウを削除しない。

`delete-windows-on &optional buffer-or-name frame` [Command]

この関数は `buffer-or-name` を表示しているすべてのウィンドウにたいして `delete-window` を呼び出すことによってそれらを削除する。`buffer-or-name` はバッファ、またはバッファ名であること。省略または `nil` の場合のデフォルトはカレントバッファ。指定されたバッファを表示するウィンドウが存在しなければ、この関数は何も行わない。ミニバッファが指定されるとエラーをシグナルする。

そのバッファの表示に専用 (dedicated) のウィンドウがあり、フレーム上でそれが唯一のウィンドウの場合には、それが端末上で唯一のフレームでなければこの関数はそのフレームも削除する。

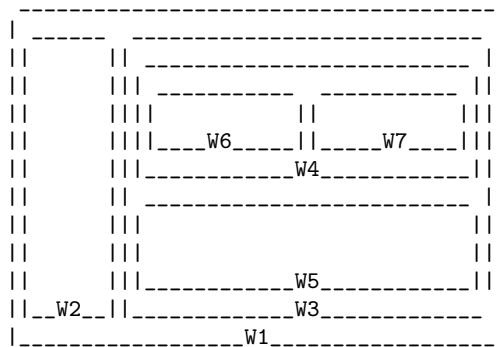
オプション引数 *frame* は操作を行うフレームがどれかを指定する:

- `nil` すべてのフレームを処理することを意味する。
- `t` 選択されたフレームを処理することを意味する。
- `visible` 可視なすべてのフレームを処理することを意味する。
- `0` 可視またはアイコン化されたすべてのフレームを処理することを意味する。
- フレームそのフレームを処理することを意味する。

この引数の意味は、すべての生きたウィンドウを走査する他の関数 (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照) の場合とは異なることに注意。特にここでの `t` と `nil` のもつ意味は、これら他の関数の場合とは逆になる。

## 29.9 ウィンドウの再結合

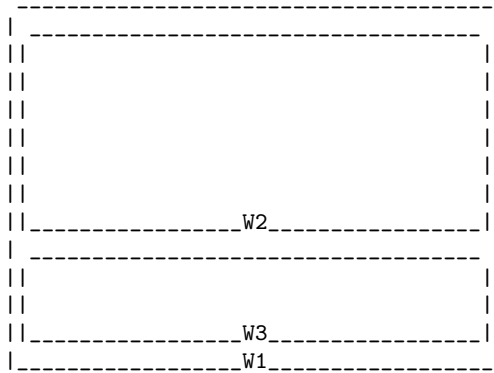
ウィンドウ *W* の最後の兄弟を削除したときは、ウィンドウツリー内の親ウィンドウを *W* を置き換えることにより、その親ウィンドウも削除されます。これは新たなウィンドウコンビネーションを形成するために、*W* がその親の兄弟たちと再結合されなければならないことを意味します。生きたウィンドウを削除することにより、必然的に 2 つの内部ウィンドウが削除されるかもしれない場合もあります。



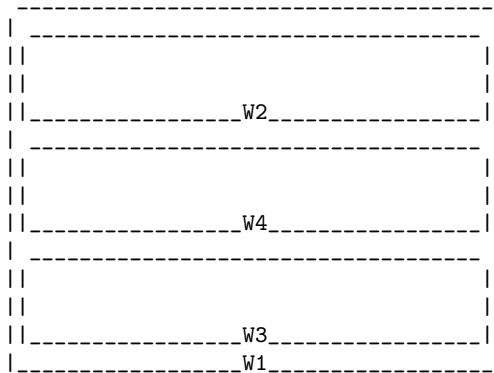
この構成における *W5* の削除は、通常は *W3* と *W4* の削除を誘発します。残りの生きたウィンドウ *W2*、*W6*、*W7* は親を *W7* とする水平コンビネーションを形成するために再結合されます。

しかし、ときには *W4* のような親ウィンドウを削除しないほうが合理的な場合もあります。特に親ウィンドウが同じタイプのコンビネーション内に埋め込まれるコンビネーションを保護するために使用されるときは、それを削除するべきではありません。そのような埋め込みは、あるウィンドウを分割した後に続けて新たなウィンドウを削除する際、Emacs が関連するフレームで分割前にあったレイアウトを確実に再構築するために意味があります。

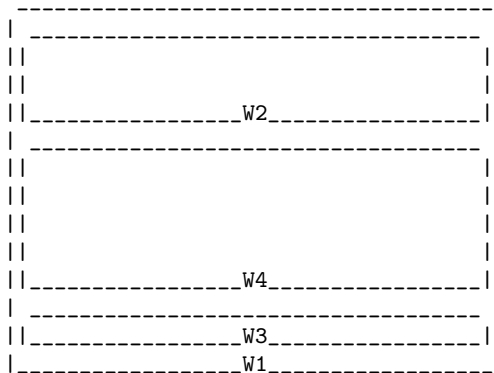
親が *W1* であるような 2 つの生きたウィンドウ *W2* と *W3* を出発点とするシナリオを考えてみましょう。



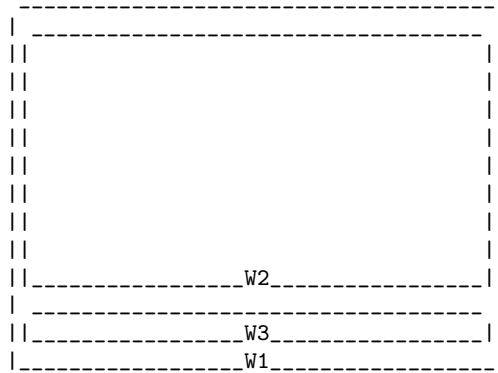
W2を分割すると以下のようにウィンドウ W4が新たに作成されます。



ここでウィンドウを垂直方向に拡大すると、Emacs はもしそのようなウィンドウがあれば下位の兄弟ウィンドウから対応するスペースを得ようと試みます。このシナリオでは W4の拡大により、W3からスペースが奪われます。



W4を削除すると、前に W3から奪ったスペースを含むスペース全体が W2に与えられるでしょう。



これは特に *W4*が一時的にバッファーを表示するために使用されていて (Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照)、かつ初期のレイアウトで作業を継続したい場合には直感に反するかもしれません。

この振る舞いは *W2*を分割する際に新たな親ウィンドウを作成することにより解決できます。

`window-combination-limit` [User Option]

この変数はウィンドウ分割により新たに親ウィンドウを作成させるかどうかを制御する。以下の値が認識される:

`nil`      これは既存のウィンドウコンビネーションと同じ方向で分割が発生した場合 (これ以外の場合には、いずれにせよ内部ウィンドウが新たに作成される) は、既存の親ウィンドウが存在するなら新たな生きたウィンドウがそれを共有できることを意味する。

`window-size`      これは `display-buffer`がウィンドウを分割する際に新たな親ウィンドウを作成して `alist`引数の `window-height`エントリーや `window-width`エントリーに渡すことを意味する (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照)。それ以外の場合にはウィンドウの分割は値が `nil`のときのように振る舞う。

`temp-buffer-resize`      この場合には `with-temp-buffer-window`がウィンドウを分割して、かつ `temp-buffer-resize-mode`が有効なら新たに親ウィンドウを作成する (Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照)。それ以外ならウィンドウ分割は `nil`の場合のように振る舞う。

`temp-buffer`      この場合には `with-temp-buffer-window`は既存のウィンドウの分割時に常に新たな親ウィンドウを作成する (Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照)。それ以外ならウィンドウ分割は `nil`の場合のように振る舞う。

`display-buffer`      これは `display-buffer` (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) がウィンドウを分割する際に、常に親ウィンドウを新たに作成することを意味する。それ以外ならウィンドウ分割は `nil`の場合のように振る舞う。

`t`      これはウィンドウを分割することによって常に親ウィンドウが新たに作成されることを意味する。したがってこの変数の値が常に `t`なら、すべてのウィンドウ



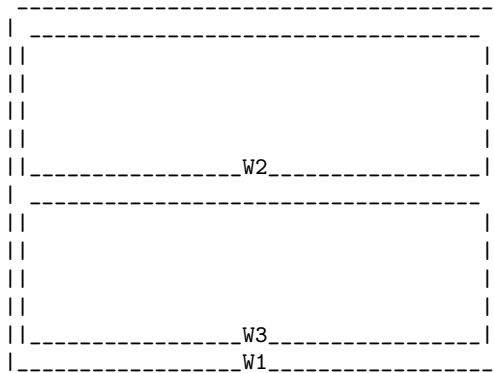
`window-combination-resize` [User Option]

この変数が `nil` なら、`split-window` はウィンドウ (以下 `window`) 自身と新たなウィンドウの両方にたいして、`window` のスクリーンエリアが十分大きい場合のみ `window` を分割できる。

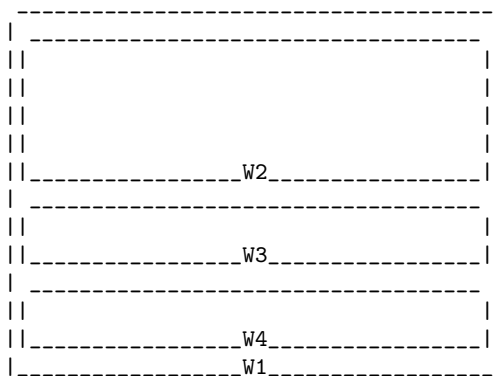
この変数が `t` なら、`split-window` は新たなウィンドウに対応するために `window` と同一コンビネーション内のすべてのウィンドウのリサイズを試みる。これは特に `window` が固定サイズウィンドウのときや、通常の分割には小さすぎるときも `split-window` を成功することを許す。さらに続けて `window` のリサイズや削除を行うと、そのコンビネーション内のその他すべてのウィンドウをリサイズする。

デフォルトは `nil` であり、それ以外の値は将来の使用のため予約済みである。`window-combination-limit` の非 `nil` 値の影響を受ける場合には、この変数の値は特定の分割操作にたいして無視される。

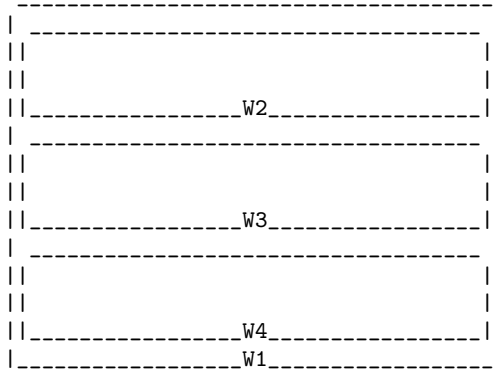
`window-combination-resize` の効果を説明するために以下のフレームレイアウトを考えてください。



`window-combination-resize` が `nil` なら、ウィンドウ `W3` を分割しても `W2` のサイズは変更されません:



`window-combination-resize` が `t` なら、`W3` を分割すると 3 つの生きたウィンドウすべてをおおよそ同じ高さにします:



生きたウィンドウ W2、W3、W4のいずれを削除しても、削除されたウィンドウのスペースは残りの2つの生きたウィンドウに相対的に分配されます。

### 29.10 ウィンドウのサイクル順

他のウィンドウを選択するためにコマンド `C-x o` (`other-window`) を使う際には、生きたウィンドウを特定の順番で巡回します。与えられた任意のウィンドウ構成にたいして、この順序は決して変更されません。これはウィンドウのサイクル順序 (*cyclic ordering of windows*) と呼ばれます。

この順序は各フレームのリーフノードである生きたウィンドウを取得するために、ツリーを深さ優先で走査することにより決定されます (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照)。ミニバッファがアクティブならミニバッファウィンドウも含まれます。この順序は巡回的 (*cyclic*) なので、この順序の最後のウィンドウの次には最初のウィンドウが配置されます。

`next-window &optional window minibuf all-frames` [Function]

この関数はウィンドウのサイクル順で `window` の次の生きたウィンドウをリターンする。`window` は生きたウィンドウであること。省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。オプション引数 `minibuf` はサイクル順にミニバッファウィンドウを含めるべきかどうかを指定する。通常は `minibuf` が `nil` のときは、ミニバッファウィンドウがカレントでアクティブな場合のみミニバッファウィンドウが含まれる。これは `C-x o` の振る舞いと合致する (ミニバッファが使用されている限りミニバッファウィンドウはアクティブであることに注意。Chapter 21 [Minibuffers], page 374 を参照のこと)。

`minibuf` が `t` なら、サイクル順にはすべてのミニバッファウィンドウが含まれる。`minibuf` が `t` と `nil` のいずれとも異なる場合には、たとえアクティブであってもミニバッファウィンドウは含まれない。

オプション引数 `all-frames` は考慮にするフレームを指定する:

- `nil` は `window` のフレーム上にあるウィンドウを考慮することを意味する。( `minibuf` 引数で指定されたことにより) ミニバッファウィンドウが考慮される場合には、ミニバッファウィンドウを共有するフレームも考慮される。
- `t` はすべての既存フレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- `visible` はすべての可視フレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- `0` は可視またはアイコン化されたすべてのフレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- フレームは指定されたフレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。



- その他は *window* のあるフレーム上のウィンドウを考慮して、それ以外は考慮しないことを意味する。

複数のフレームが考慮される場合は、すべての生きたフレームのリストの順にしたがってそれらのフレームを順に追加することによりサイクル順を取得する (Section 30.8 [Finding All Frames], page 804 を参照)。

`previous-window` **&optional** *window minibuf all-frames* [Function]  
この関数はウィンドウのサイクル順において *window* の前に位置する生きたウィンドウをリターンする。その他の引数は `next-window` の場合と同様に処理される。

`other-window` *count* **&optional** *all-frames* [Command]  
この関数はウィンドウのサイクル順において、選択されたウィンドウから *count* 番目に位置する生きたウィンドウをリターンする。*count* が正の数なら *count* 個のウィンドウを前方にスキップし、負の数なら  $-count$  個のウィンドウを後方にスキップする。*count* が 0 なら選択されたウィンドウを単に再選択する。インタラクティブに呼び出された場合には、*count* はプレフィックス数引数。

オプション引数 *all-frames* は、`nil` の *minibuf* 引数を指定したときの `next-window` の場合と同じ意味をもつ。

この関数は `ignore-window-parameters` が `nil` なら非 `nil` のウィンドウパラメーター `no-other-window` をもつウィンドウを選択しない。

選択されたウィンドウの `other-window` パラメーターが関数で `ignore-window-parameters` が `nil` なら、この関数の通常の処理のかわりに、`other-window` パラメーターの関数が引数 *count* と *all-frames* で呼び出される。

`walk-windows` *fun* **&optional** *minibuf all-frames* [Function]  
この関数は生きたウィンドウそれぞれにたいしてウィンドウを引数に関数 *fun* を呼び出す。

これはウィンドウのサイクル順にしたがう。オプション引数 *minibuf* と *all-frames* には、含まれるウィンドウセットを指定する。これらは `next-window` の引数の場合と同じ意味をもつ。*all-frames* がフレームを指定する場合には、最初に処理されるのはそのフレームの最初のウィンドウ (`frame-first-window` がリターンするウィンドウ) であり、選択されたウィンドウである必要はない。

*fun* がウィンドウの分割や削除によりウィンドウ構成を変更する場合でも、処理するウィンドウセットは初回の *fun* 呼び出しに先立ち決定されるため変更されない。

`one-window-p` **&optional** *no-mini all-frames* [Function]  
この関数は選択されたウィンドウが唯一の生きたウィンドウなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

ミニバッファウィンドウがアクティブなら、ミニバッファウィンドウは通常は考慮される (そのためこの関数は `nil` をリターンする)。しかしオプション引数 *no-mini* が非 `nil` なら、たとえアクティブであってもミニバッファウィンドウは無視される。オプション引数 *all-frames* は `next-window` の場合と同じ意味をもつ。

以下は何らかの条件を満足するウィンドウを、それらを選択することなくリターンする関数です:

`get-lru-window` **&optional** *all-frames dedicated not-selected no-other* [Function]  
この関数は発見的に最近もっとも使用されていない生きたウィンドウをリターンする。最近もっとも使用されていないウィンドウ (*least recently used window*) とは最近選択されたのがもつ

とも少ない、すなわち他のすべての生きたウィンドウより使用時間が少ないウィンドウのこと。オプション引数 *all-frames* は *next-window* の場合と同じ意味をもつ。

フル幅のウィンドウが存在する場合には、それらのウィンドウだけが考慮される。ミニバッファが候補になることは決してない。オプション引数 *dedicated* が *nil* なら、専用バッファ (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照) が候補になることは決してない。唯一の候補が選択されたウィンドウである場合以外は選択されたウィンドウを決してリターンしない。しかしオプション引数 *not-selected* が非 *nil* なら、そのような場合でもこの関数は *nil* をリターンする。オプション引数 *no-other* が非 *nil* なら、*no-other-window* パラメーターが非 *nil* のウィンドウをリターンすることは決してないことを意味する。

**get-mru-window** *&optional all-frames dedicated not-selected no-other* [Function]

この関数は *get-lru-window* と同様だが、かわりにもっとも最近使用されたウィンドウをリターンする。最近もっとも使用されたウィンドウ (*most recently used window*) とは最近選択されたのがもっとも多い、すなわち他のすべての生きたウィンドウより使用時間が長いウィンドウのこと。引数の意味は *get-lru-window* と同様。

もっとも最近使用されたウィンドウは実際には常に選択されたウィンドウになるので、非 *nil* の *not-selected* 引数でこの関数を呼び出すことには通常は道理がある。

**get-largest-window** *&optional all-frames dedicated not-selected no-other* [Function]

この関数はもっとも広い領域 (高さ掛ける幅) のウィンドウをリターンする。同サイズの候補ウィンドウが 2 つある場合には、ウィンドウのサイクル順で選択されたウィンドウから数えて最初にあるウィンドウを優先する。引数の意味は *get-lru-window* と同じ。

**get-window-with-predicate** *predicate &optional minibuf all-frames default* [Function]

この関数はウィンドウのサイクル順内の各ウィンドウにたいして、そのウィンドウを引数として関数 *predicate* を順に呼び出す。いずれかのウィンドウにたいして *predicate* が非 *nil* をリターンすると、この関数は処理を停止してそのウィンドウをリターンする。そのようなウィンドウが見つからなければリターン値は *default* (これのデフォルトは *nil*)。

オプション引数 *minibuf* と *all-frames* は検索するウィンドウを指定する。意味は *next-window* の場合と同様。

## 29.11 バッファとウィンドウ

このセクションではウィンドウのコンテンツを調べたりセットするための低レベルな関数を説明します。ウィンドウ内に特定のバッファを表示するための高レベルな関数については Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 を参照してください。

**window-buffer** *&optional window* [Function]

この関数は *window* が表示しているバッファをリターンする。*window* が省略または *nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。*window* が内部ウィンドウならこの関数は *nil* をリターンする。

**set-window-buffer** *window buffer-or-name &optional keep-margins* [Function]

この関数は *window* に *buffer-or-name* を表示させる。*window* は生きたウィンドウであること。*nil* の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。*buffer-or-name* はバッファ、あるいは既存のバッファ名であること。この関数は選択されていたウィンドウを変更せず、カレン

トバッファも直接変更しない (Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照)。リターン値は `nil`。

`window`があるバッファにたいして特に専用 (*strongly dedicated*) であり、かつ `buffer-or-name`がそのバッファを指定しなければ、この関数はエラーをシグナルする。Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照のこと。

デフォルトではこの関数は指定されたバッファのローカル変数にもとづいて `window`の位置、ディスプレイマージン、フリッジ幅、スクロールバーのセッティングをリセットする。しかしオプション引数 `keep-margins`が非 `nil`なら、`window`のディスプレイマージンおよびフリッジとスクロールバーのセッティングは未変更のままにする。

アプリケーションを記述する際には直接 `set-window-buffer`を呼び出すのではなく、通常は `display-buffer` (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) や Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 で説明する高レベルの関数を使用すること。

これは `window-scroll-functions`の後に `window-configuration-change-hook`を実行する。Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照のこと。

`buffer-display-count` [Variable]  
このバッファローカル変数はウィンドウ内にバッファが表示された回数を記録する。これはそのバッファにたいして `set-window-buffer`が呼び出されるたびに増分される

`buffer-display-time` [Variable]  
このバッファローカル変数はバッファがウィンドウに最後に表示された時刻を記録する。バッファが表示されたことがなければ `nil`をリターンする。これはそのバッファにたいして `set-window-buffer`が呼び出されるたびに `current-time`がリターンする値により更新される (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。

`get-buffer-window &optional buffer-or-name all-frames` [Function]  
この関数はウィンドウのサイクル順内で選択されたウィンドウを起点に、`buffer-or-name`を表示する最初のウィンドウをリターンする (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。そのようなウィンドウが存在しなければリターン値は `nil`。

`buffer-or-name`はバッファかバッファの名前であること。省略または `nil`の場合のデフォルトはカレントバッファ。オプション引数 `all-frames`には考慮するウィンドウを指定する。

- `t`はすべての既存フレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- `visible`はすべての可視フレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- `0`はすべての可視またはアイコン化されたフレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- フレームを指定すると、そのフレーム上のウィンドウだけを考慮することを意味する。
- その他の値は選択されたフレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。

これらの意味は `next-window`の `all-frames`引数の場合とは若干異なることに注意 (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。この不一致の解消のために Emacs の将来のバージョンにおいて、この関数は変更されるかもしれない。

`get-buffer-window-list &optional buffer-or-name minibuf all-frames` [Function]

この関数はその時点で `buffer-or-name`を表示している、すべてのウィンドウのリストをリターンする。`buffer-or-name`はバッファまたは既存バッファの名前であること。省略または `nil`

の場合のデフォルトはカレントバッファ。カレントで選択されたウィンドウが *buffer-or-name* を表示していれば、それはこの関数がリターンするリストの先頭となる。

引数 *minibuf* と *all-frames* は、関数 *next-window* の場合と同じ意味をもつ (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。 *all-frames* 引数は、 *get-buffer-window* の場合と正確に同じようには振る舞わないことに注意。

**replace-buffer-in-windows** *&optional buffer-or-name* [Command]

このコマンドは *buffer-or-name* を表示しているすべてのウィンドウで、それを他の何らかのバッファに置き換える。 *buffer-or-name* はバッファまたは既存のバッファの名前であること。省略または *nil* の場合のデフォルトはカレントバッファ。

各ウィンドウで置き換えられるバッファは *switch-to-prev-buffer* を通じて選択される (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照)。サイドウィンドウ (Section 29.17 [Side Windows], page 735 を参照) を除き、 *buffer-or-name* を表示している専用ウィンドウは可能ならすべて削除される (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照)。そのようなウィンドウがそのフレームで唯一のウィンドウで、かつ同一端末上に他のフレームが存在する場合には、そのフレームも同様に削除される。その端末上の唯一のフレームの唯一のウィンドウの場合は、いずれにせよそのバッファは置き換えられる。

## 29.12 ウィンドウ内のバッファへの切り替え

このセクションでは、あるウィンドウ内で特定のバッファにスイッチするための高レベルな関数について説明します。“バッファをスイッチする”とは一般的に、(1) そのバッファをあるウィンドウに表示して、(2) そのウィンドウを選択されたウィンドウとし (かつそのフレームを選択されたフレームとし)、(3) そのバッファウィンドウカレントバッファにすることを意味します。

Lisp プログラムがアクセスや変更できるように、バッファを一時的にカレントにするためにこれらの関数を使用しないでください。これらはウィンドウヒストリー (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照) の変更のような副作用をもつので、そのような方法での使用はユーザーを驚かせることになるでしょう。バッファを Lisp で変更するためにカレントにしたければ *with-current-buffer*、 *save-current-buffer*、 *set-buffer* を使用してください。Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照してください。

**switch-to-buffer** *buffer-or-name* *&optional norecord* [Command]  
*force-same-window*

このコマンドは選択されたウィンドウ内で *buffer-or-name* を表示して、それをカレントバッファにしようと試みる。これはよくインタラクティブ (*C-x b* のバインディングで) に使用され、同様に Lisp プログラムでも使用される。リターン値はスイッチしたバッファ。

*buffer-or-name* が *nil* の場合のデフォルトは *other-buffer* によりリターンされるバッファ (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照)。 *buffer-or-name* が既存のバッファの名前でない文字列なら、この関数はその名前で新たにバッファを作成する。新たなバッファのメジャーモードは変数 *major-mode* により決定される (Section 24.2 [Major Modes], page 511 を参照)。

通常は指定されたバッファはバッファリスト — グローバルバッファリストと選択されたフレームのバッファリストの両方の先頭に置かれる (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照)。しかしオプション引数 *norecord* が非 *nil* なら、これは行われぬ。

選択されたウィンドウにそのバッファを表示することが不適切なこともあるだろう。これは選択されたウィンドウがミニバッファウィンドウの場合、および選択されたウィンドウがそ

のバッファに特に専用 (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照) な場合に発生する。そのようなケースでは、このコマンドは `pop-to-buffer` (以下参照) を呼び出すことにより、通常は別のウィンドウにバッファの表示を試みる。

オプション引数 `force-same-window` が非 `nil`、かつ選択されたウィンドウがそのバッファの表示に不適切なら、非インタラクティブに呼び出された際にはこの関数は常にエラーをシグナルする。インタラクティブな使用においては、もし選択されたウィンドウがミニバッファウィンドウなら、この関数はかわりに別のウィンドウの使用を試みる。選択されたウィンドウがそのバッファにたいして特に専用なら、次に説明するオプション `switch-to-buffer-in-dedicated-window` が使用される。

`switch-to-buffer-in-dedicated-window` [User Option]

このオプションが非 `nil` なら、`switch-to-buffer` がインタラクティブに呼び出されて、かつ選択されたウィンドウがそのバッファに特に専用な際に、処理を先に進めることが許される、以下の値が許される:

`nil`            切り替えを許さず非インタラクティブな使用ではエラーをシグナルする。  
`prompt`        切り替えを許すかどうかユーザーに確認を求める。  
`pop`            処理を行うために `pop-to-buffer` を呼び出す。  
`t`              選択されたウィンドウを非専用としてマークして処理を進める。

このオプションは非インタラクティブな `switch-to-buffer` の呼び出しには影響しない。

デフォルトでは `switch-to-buffer` はバッファの `point` 位置の維持を試みます。この振る舞いは以下のオプションを使用して調整できます。

`switch-to-buffer-preserve-window-point` [User Option]

この変数が `nil` なら、`switch-to-buffer` は `buffer-or-name` により指定されたバッファを、そのバッファの `point` 位置で表示する。この変数が `already-displayed` なら、そのバッファが任意の可視またはアイコン化されたフレーム上の他のウィンドウで表示されていれば、選択されたウィンドウ内の以前の位置でバッファの表示を試みる。この変数が `t` なら、`switch-to-buffer` は選択されたウィンドウ内の以前の位置でそのバッファを表示しようと試みる。

この変数はバッファがすでに選択されたウィンドウに表示されている、これまで表示されたことがない、またはバッファを表示するために `switch-to-buffer` が `pop-to-buffer` を呼び出した場合には無視される。

`switch-to-buffer-obey-display-actions` [User Option]

この変数が非 `nil` なら `switch-to-buffer` は `display-buffer-overriding-action` や `display-buffer-alist`、およびその他の表示に関係する変数で指定されるディスプレイアクションにしたがいます。

以下の 2 つのコマンドは、説明している機能以外は `switch-to-buffer` と類似しています。

`switch-to-buffer-other-window` *buffer-or-name* &optional *norecord* [Command]

この関数は *buffer-or-name* で指定されたバッファを、選択されたウィンドウ以外の別のウィンドウに表示する。これは関数 `pop-to-buffer` (以下参照) を内部で使用する。

選択されたウィンドウが指定されたバッファをすでに表示していれば表示を続けるが、見なかった他のウィンドウも同様にそのバッファを表示する。

引数 *buffer-or-name* と *norecord* は `switch-to-buffer` の場合と同じ意味をもつ。

`switch-to-buffer-other-frame` *buffer-or-name* **&optional** *norecord* [Command]

この関数は *buffer-or-name* で指定されたバッファを新たなフレームに表示する。これは関数 `pop-to-buffer` (以下参照) を内部で使用する。

指定されたバッファがすでにカレント端末上の任意のフレームの他のウィンドウに表示されている場合には、フレームを新たに作成せずにそのウィンドウに切り替える。しかしこれを行うために選択されたウィンドウを使用することは決していない。

引数 *buffer-or-name* と *norecord* は `switch-to-buffer` の場合と同じ意味をもつ。

上述したコマンドは任意のウィンドウにバッファを柔軟に表示して、編集用にそのウィンドウを選択する関数 `pop-to-buffer` を使用しています。次に `pop-to-buffer` はバッファの表示に `display-buffer` を使用します。したがって `display-buffer` に影響する変数も同様に影響します。`display-buffer` のドキュメントについては Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照してください。

`pop-to-buffer` *buffer-or-name* **&optional** *action* *norecord* [Command]

この関数は *buffer-or-name* をカレントバッファにして、なるべく選択されたウィンドウではないウィンドウにそれを表示する。そしてその後に表示しているウィンドウを選択する。そのウィンドウが別のグラフィカルなフレーム上にある場合には、可能ならそのフレームが入力フォーカスを与えられる (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。

*buffer-or-name* が `nil` の場合のデフォルトは `other-buffer` によりリターンされるバッファ (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照)。 *buffer-or-name* が既存のバッファの名前でない文字列なら、この関数はその名前で新たにバッファを作成する。新たなバッファのメジャーモードは変数 `major-mode` により決定される (Section 24.2 [Major Modes], page 511 を参照)。バッファの表示に適したウィンドウが存在しなくても、すべてのケースにおいてそのバッファがカレントになりリターンされる。

*action* が非 `nil` なら、それは `display-buffer` に渡すディスプレイアクション (`display action`) であること (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照)。非 `nil` が非リスト値なら、たとえそのバッファがすでに選択されたウィンドウに表示されていたとしても、選択されたウィンドウではなく別のウィンドウをポップ (`pop`) することを意味する。

この関数は `switch-to-buffer` と同じように、 *norecord* が `nil` ならバッファリストを更新する。

### 29.13 適切なウィンドウへのバッファの表示

このセクションでは特定のバッファの表示にたいして Emacs が検索や作成に使用する低レベルの関数を説明します。これらの関数の共通点は、受け取ったすべてのバッファ表示要求を最終的に処理する `display-buffer` (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) を主に用いるという点です。

`display-buffer` は適切なウィンドウを見つけるタスクを、いわゆるアクション関数に委譲します (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照)。まず `display-buffer` は、いわゆるアクション `alist` (アクション関数が振る舞いを微調整するために使用可能な連想リスト) をコンパイルします。それから呼び出す関数それぞれにたいして、その `alist` を渡します (Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照)。

`display-buffer` の動作は高度にカスタマイズ可能です。実際にカスタマイゼーションが使用される方法を理解するためには、`display-buffer` がアクション関数を呼び出す際に使用する優先順

を示す例を学びたいと思うかもしれません (Section 29.13.5 [Precedence of Action Functions], page 722 を参照)。display-bufferを呼び出す Lisp プログラムや、display-bufferの動作にたいするユーザーのカスタマイズとの間の競合を避けるためには、このセクションの最後に示すいくつかのガイドラインにしたがうのが合理的かもしれません (Section 29.13.6 [The Zen of Buffer Display], page 726 を参照)。

### 29.13.1 バッファを表示するウィンドウの選択

コマンド display-bufferは表示のために柔軟にウィンドウを選択して、そのウィンドウ内に指定されたバッファを表示します。これはキーバインディング C-x 4 C-oを通じてインタラクティブに呼び出すことができます。また switch-to-bufferや pop-to-bufferを含む多くの関数やコマンドからサブルーチンとしても使用されます (Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 を参照)。

このコマンドは表示するウィンドウを探すために、いくつかの複雑なステップを実行します。これらのステップはディスプレイアクション (*display actions*) を用いて記述されます。ディスプレイアクションは (*functions . alist*) という形式をもちます。ここで *functions* は “アクション関数” と呼ばれる単一の関数が関数のリスト (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照)、*alist* は “アクション alist” と呼ばれる連想リストです (Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照)。ディスプレイアクションの例については Section 29.13.6 [The Zen of Buffer Display], page 726 を参照してください。

アクション関数は、表示するバッファと、アクション alist という、2つの引数を受け取ります。これは、自身の条件にしたがってウィンドウを選択、または作成して、バッファをウィンドウ内に表示します。成功した場合はそのウィンドウ、それ以外は nil をリターンします。

display-bufferは複数ソースからのディスプレイアクションを組み合わせ、アクション関数のいずれか1つがバッファの表示を管理して非 nil 値をリターンするまでアクション関数を順に呼び出します。

`display-buffer` *buffer-or-name* **&optional** *action frame* [Command]

このコマンドは、ウィンドウを選択したり、そのバッファをカレントにすることなく、*buffer-or-name* をウィンドウに表示させる。引数 *buffer-or-name* はバッファ、または既存のバッファの名前でなければならない。リターン値はバッファを表示するために選ばれたウィンドウ、適切なウィンドウが見つからなければ nil。

オプション引数 *action* が非 nil なら、それは通常はディスプレイアクション (上述) であること。display-bufferは以下のソース (優先度の高位順) からディスプレイアクションを集約してアクション関数リストとアクション alist を構築する:

- 変数 display-buffer-overriding-action。
- ユーザーオプション display-buffer-alist。
- *action* 引数。
- ユーザーオプション display-buffer-base-action。
- 定数 display-buffer-fallback-action。

これはこれらのディスプレイアクションにより指定されるアクション関数すべてのリストを、実際には display-bufferが構築することを意味する。このリストの最初の要素は (もしあれば) display-buffer-overriding-actionが指定する最初のアクション関数、最後の要素は display-buffer-pop-up-frame (display-buffer-fallback-actionが指定する最後のアクション関数)。このリストから重複要素は削除されないで、1回の display-buffer 呼び出しの間に同一のアクション関数が複数回呼び出されるかもしれない。

`display-buffer`はバッファを1つ目の引数、組み合わせられた `alist` を2つ目の引数として、いずれかの関数が非 `nil`をリターンするまで、このリスト内で指定されたアクション関数を順に呼び出す。異なるソースから指定されたディスプレイアクションを `display-buffer`がどのように処理するかは Section 29.13.5 [Precedence of Action Functions], page 722 を参照のこと。

2つ目の引数は常に、上記に挙げたソースが指定するすべてのアクション `alist` エントリーのリストであることに注意。したがってこのリストの最初の要素は (もしあれば) `display-buffer-overriding-action`が指定する最初のアクション `alist` エントリー、最後の要素はもしあれば `display-buffer-base-action`の最後の `alist` エントリーとなる (`display-buffer-fallback-action`のアクション `alist` が空の場合)。

組み合わせられたアクション `alist` は重複したエントリーを含むかもしれない、同じキーのエントリーが異なる値をもつかもしれないことにも注意。アクション関数はルールとして見つかった最初のキーの連想値を常に使用する。したがってアクション関数を使用する連想値が、そのアクション関数に指定されたディスプレイアクションが提供する連想値である必要はない。

引数 `action`にはリストではない非 `nil`値も指定できる。これはたとえ選択されたウィンドウがすでにそのバッファを表示していても、選択されたウィンドウではない別のウィンドウにバッファが表示されるべきという特別な意味をもつ。プレフィックス引数とともにインタラクティブに呼び出された場合には、`action`は `t`である。Lisp プログラムは値として常にリストを提供すること。

オプション引数 `frame`が非 `nil`の場合は、そのバッファがすでに表示されているか判断する際、どのフレームをチェックするかを指定する。これは `action`のアクション `alist` に要素 (`reusable-frames . frame`) を追加するのと等価 (Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照)。 `frame`は互換性のために提供される引数であり、Lisp プログラムは使用するべきではない。

`display-buffer-overriding-action` [Variable]

この変数の値は `display-buffer`により最高の優先順で扱われるディスプレイアクションであること。デフォルト値は空のディスプレイアクション (つまり `(nil . nil)`)。

`display-buffer-alist` [User Option]

このオプションの値はディスプレイアクションにコンディション (`condition: 状態`) をマップする `alist`。各コンディションはバッファ名、`display-buffer`に渡された `action`引数とともに `buffer-match-p`に渡される。これが非 `nil`値をリターンしたら、`display-buffer`は対応するディスプレイアクションをそのバッファの表示に使用する。

`display-buffer-base-action` [User Option]

このオプションの値はディスプレイアクションであること。このオプションは `display-buffer`呼び出しにたいする標準のディスプレイアクションを定義するために使用できる。

`display-buffer-fallback-action` [Constant]

このディスプレイアクションは `display-buffer`にたいして、他のディスプレイアクションが与えられなかった場合の代替え処理を指定する。

### 29.13.2 バッファ表示用のアクション関数

アクション関数 (*action function*) とはバッファを表示するウィンドウを選択するために `display-buffer`が呼び出す関数です。アクション関数は `buffer` (表示するバッファ)、および `alist` (アクション `alist`、Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照) とい



う2つの引数を受け取ります。これらの関数は成功時には *buffer* を表示するウィンドウ、失敗時には *nil* をリターンします。

以下の基本的なアクション関数が Emacs で定義されています。

`display-buffer-same-window` *buffer alist* [Function]

この関数は選択されたウィンドウ内に *buffer* の表示を試みる。選択されたウィンドウがミニバッファウィンドウや他のバッファ専用 (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照) の場合には失敗する。*alist* に非 *nil* の `inhibit-same-window` エントリーがある場合にも失敗する。

`display-buffer-reuse-window` *buffer alist* [Function]

この関数はすでに *buffer* を表示しているウィンドウを探すことによりバッファの表示を試みる。選択されたフレーム上のウィンドウは別フレーム上のウィンドウより優先される。

*alist* に非 *nil* の `inhibit-same-window` エントリーがある場合には、選択されたウィンドウは再利用に適さない。*buffer* をすでに表示しているウィンドウを検索するフレームセットは、アクション *alist* の `reusable-frames` エントリーで指定できる。*alist* に `reusable-frames` エントリーが含まれる場合には、この関数は選択されたフレームだけを検索する。

この関数が他のフレーム上のウィンドウを選択した場合には、そのフレームを可視にするとともに、*alist* が `inhibit-switch-frame` エントリーを含んでいなければ、必要ならそのフレームを最前面に移動 (`raise`) する。

`display-buffer-reuse-mode-window` *buffer alist* [Function]

この関数は与えられたモードですでに *buffer* を表示しているウィンドウを探すことによりバッファの表示を試みる。

*alist* が `mode` エントリーを含んでいれば、その値がメジャーモード (シンボル)、またはメジャーモードのリストを指定する。*alist* に `mode` エントリーが含まれていなければ、かわりに *buffer* のカレントのメジャーモードが使用される。このように指定されたモードのいずれかから継承されたモードでバッファを表示しているウィンドウは候補となる。

`display-buffer-reuse-window` のように関数の挙動は `inhibit-same-window`、`reusable-frames`、`inhibit-switch-frame` にたいする *alist* エントリーによっても制御される。

`display-buffer-pop-up-window` *buffer alist* [Function]

この関数は、最大もしくはもっとも長い間参照されていないウィンドウ (通常は選択されたフレームに配置されている) を分割することにより *buffer* の表示を試みる。これは実際には、`split-window-preferred-function` (Section 29.13.4 [Choosing Window Options], page 719 を参照) 内で指定された関数を呼び出すことにより分割を行う。

新たなウィンドウのサイズは *alist* にエントリー `window-height` と `window-width` を与えることにより調整できる。*alist* に `preserve-size` エントリーが含まれていれば、Emacs は将来のリサイズ操作の間に新たなウィンドウのサイズの維持も試みる (Section 29.6 [Preserving Window Sizes], page 690 を参照)。

この関数は分割可能なウィンドウがなければ失敗する。これの多くは、分割を許容するのに十分大きいウィンドウがない場合に発生する。この問題にたいしては `split-height-threshold` や `split-width-threshold` に小さい値をセットすることが助けになるかもしれない。選択されたフレームがフレームパラメーター `unsplittable` をもつ場合にも分割は失敗する。Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照のこと。

`display-buffer-in-previous-window` *buffer alist* [Function]

この関数は *buffer* を以前に表示したウィンドウに *buffer* の表示を試みる。

*alist* に非 `nil` の `inhibit-same-window` エントリーが含まれる場合には、選択されたウィンドウは使用に適さない。専用ウィンドウ (`dedicated window`) は、すでに *buffer* を表示済みの場合のみ使用可能。*alist* に `previous-window` エントリーが含まれる場合には、そのエントリーで指定されるウィンドウが以前に *buffer* を表示したことがなくても、そのウィンドウが使用される。

*alist* に `reusable-frames` エントリー (Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照) が含まれる場合には、その値が適切なウィンドウを検索するフレームを決定する。この関数は *alist* に `reusable-frames` エントリーが含まれず、`display-buffer-reuse-frames` と `pop-up-frames` がいずれも `nil` なら選択されたフレームのみ、いずれかが非 `nil` ならカレント端末上のすべてのフレームを検索する。

これらのルールに照らして 1 つ以上のウィンドウが使用に適している場合には、この関数は以下の優先順にしたがって選択を行う:

- *alist* の `previous-window` エントリーで指定されるウィンドウが選択されたウィンドウでなければそのウィンドウ。
- 以前に *buffer* を表示していたウィンドウが選択されたウィンドウでなければそのウィンドウ。
- *alist* の `previous-window` エントリーで指定されているか、あるいは以前に *buffer* を表示していれば選択されたウィンドウ。

`display-buffer-use-some-window` *buffer alist* [Function]

この関数は既存のウィンドウを選んでそのウィンドウにバッファを表示することによって *buffer* の表示を試みる。まず *alist* の `lru-frames` エントリーによって指定されたすべてのフレームにおいて最近使用されていないウィンドウ (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照) を探す (そのようなエントリーが存在しなければ選択されたウィンドウにフォールバック)。*alist* の `window-min-width` エントリーと `window-min-height` エントリーに指定された制約を満足するようなウィンドウも優先される (`window-min-width` エントリーがなければ `full-width` のウィンドウを優先)。最後に *alist* の `lru-time` エントリーで指定された値より長い使用時間のウィンドウは除外する。

最近使用されていないウィンドウが見つからなければ、この関数は別のウィンドウ (可視なフレーム上のなるべく大きいウィンドウを優先) の使用を試みる。ウィンドウがすべて別のバッファ専用 (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照) の場合には失敗するかもしれない。

`display-buffer-use-least-recent-window` *buffer alist* [Function]

この関数は `display-buffer-use-some-window` と似ているが、より厳格に最近使用されたウィンドウを使用しないよう試みる。特に選択されたウィンドウを使用することはない。更に加えてまず既に *buffer* を表示しているウィンドウの再利用を試み、次に別のバッファを表示しているウィンドウの使用時間だけにもとづいてそのウィンドウを使用すべきかどうかを判断、それでも利用可能なウィンドウが見つからなければ新たなウィンドウをポップアップする。

最後にこの関数は以降の呼び出しでそのウィンドウに別のバッファを表示することを避けるために、リターンするウィンドウの使用時間 (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) を増加させる。この関数を使って複数のバッファを順に表示したいアプリケーションは、*alist* の `lru-time` に初期値として選択されたウィンドウの使用時間をセットして提供することによって、この関数を支援することができる。この関数は呼び出されるごとにリターンす

るウィンドウの使用時間をより長い使用時間に増加することによって、以降の呼び出しでは以前にリターンしたウィンドウの使用を回避する。

`display-buffer-in-direction` *buffer alist* [Function]

この関数は *alist* で指定した位置で *buffer* の表示を試みる。この目的のために、*alist* には値が `left`、`above` (か `up`)、`right`、`below` (か `down`) のいずれかであるような `direction` エントリーを含めること。それ以外の値は通常は `below` と解釈される。

*alist* に `window` エントリーも含まれている場合には、その値は参照ウィンドウ (reference window) を指定する。値には選択されたフレームのメインウィンドウ (Section 29.17.2 [Side Window Options and Functions], page 736 を参照) を意味する `main`、選択されたフレームのルートウィンドウ (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照) を意味する `root` のような特別なシンボルを指定できる。任意の有効なウィンドウの指定も可能。それ以外の値 (または `window` エントリーを完全に省略) は参照ウィンドウとして選択されたウィンドウを使用することを意味する。

この関数は、指定方向ですでに *buffer* を表示しているウィンドウの再利用を試みる。そのようなウィンドウが存在しなければ、指定方向に新たなウィンドウを生成するために参照ウィンドウの分割を試みる。これも同様に失敗したら指定方向にある既存ウィンドウに *buffer* の表示を試みる。いずれの場合でも `direction` エントリーで指定された参照ウィンドウ側に、少なくとも 1 辺を参照ウィンドウと共有したウィンドウが選ばれることになる。

参照ウィンドウが生きたウィンドウなら、選択されるウィンドウのエッジは `direction` エントリーで指定された方向と反対側が共有される。たとえば `direction` エントリーの値が `left` なら、選択されるウィンドウの右エッジ座標は、参照ウィンドウの左エッジ座標と等しくなる (Section 29.24 [Coordinates and Windows], page 752 を参照)。

参照ウィンドウが内部ウィンドウなら、再利用されるウィンドウは `direction` エントリーで指定されるエッジが共有されなければならない。したがって、たとえば参照ウィンドウがフレームのルートウィンドウ、`direction` エントリーの値が `left` なら、再利用されるウィンドウはフレームの左側でなければならない。これは選択されるウィンドウと参照ウィンドウの左エッジ座標が等しいことを意味する。

しかし新たなウィンドウは選択したウィンドウが参照ウィンドウの反対側エッジを共有するように参照ウィンドウを分割して作成される。上記の例では参照ウィンドウを子ウィンドウとして、新たな生きたウィンドウと共にルートウィンドウが新たに作成される。選択されたウィンドウの右エッジ座標は、参照ウィンドウの左エッジ座標、左エッジ座標はフレームのルートウィンドウの左エッジ座標と等しくなる。

`direction` エントリーにたいする特別な 4 つの値 `leftmost`、`top`、`rightmost`、`bottom` では参照ウィンドウとして選択されたフレームのメインウィンドウを暗黙に指定できる。これはたとえば (`direction . left`) (`window . main`) のかわりに、単に (`direction . leftmost`) と指定することができることを意味する。このような場合では *alist* の既存の `window` エントリーは無視される。

`display-buffer-below-selected` *buffer alist* [Function]

この関数は選択されたウィンドウの下のウィンドウ内に *buffer* の表示を試みる。選択されたウィンドウの下にすでにそのバッファを表示するウィンドウがあれば、そのウィンドウを再利用する。

そのようなウィンドウが存在しなければ、この関数は選択されたウィンドウを分割することにより新たなウィンドウを作成して *buffer* の表示を試みる。*alist* に適切な `window-height` か `window-width` のエントリーが含まれていれば、ウィンドウのサイズ調整も試みる (上記参照)。

選択されたウィンドウの分割に失敗、かつ選択されたウィンドウの下に別のバッファーを表示中の非専用ウィンドウがある場合には、この関数は *buffer* の表示にそのウィンドウの使用を試みる。

*alist* に `window-min-height` エントリーが含まれていると、この関数は少なくとも使用するウィンドウの高さがこのエントリーで指定された値になることを保証する。これは単なる保証であることに注意。使用するウィンドウを実際にリサイズするためには、*alist* で適切な `window-height` エントリーも提供しなければならない。

`display-buffer-at-bottom` *buffer alist* [Function]

この関数は選択されたフレームの最下にあるウィンドウ内に *buffer* の表示を試みる。

これはフレーム最下のウィンドウまたはフレームのルートウィンドウを分割、または選択されたフレーム最下の既存ウィンドウを試みる。

`display-buffer-pop-up-frame` *buffer alist* [Function]

この関数は新たにフレームを作成して、そのフレームのウィンドウ内にバッファーを表示する。これは実際には `pop-up-frame-function` (Section 29.13.4 [Choosing Window Options], page 719 を参照) 内で指定された関数を呼び出すことによりフレーム作成の処理を行う。*alist* が `pop-up-frame-parameters` エントリーを含む場合には、その連想値 (associated value) が新たに作成されたフレームのパラメーターに追加される。

`display-buffer-full-frame` *buffer alist* [Function]

この関数はカレントフレームの他のウィンドウをすべて削除して、フレーム全体を占めるようにバッファーを表示する。

`display-buffer-in-child-frame` *buffer alist* [Function]

この関数は選択されたフレームの既存の子フレーム、または子フレームを新たに作成して *buffer* の表示を試みる (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。*alist* に非 `nil` の `child-frame-parameters` エントリーがあれば、対応する値が新たなフレームのフレームパラメーターの *alist* として与えられる。デフォルトとして選択されたフレームを指定する `parent-frame` パラメーターが提供される。その子フレームが別のフレームの子になる場合には、対応するエントリーを *alist* に追加しなければならない。

子フレームの外観は *alist* を通じて提供されるパラメーターに大きく依存する。子フレームが可視のままであることを保証するために、少なくとも子フレームのサイズ (Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照) と位置 (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) を指定して比率 (ratio) を使用すること、および `keep-ratio` パラメーター (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) の追加を推奨する。他に考慮すべきパラメーターについては Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照のこと。

`display-buffer-use-some-frame` *buffer alist* [Function]

この関数は述語を満足するフレーム (デフォルトは選択されたフレーム以外のフレーム) を探して *buffer* の表示を試みる。

この関数が他のフレーム上のウィンドウを選択した場合には、そのフレームを可視にするとともに、*alist* が `inhibit-switch-frame` エントリーを含んでいなければ、必要ならそのフレームを最前面に移動 (raise) する。

*alist* に非 `nil` の `frame-predicate` エントリーがあれば、その値は1つの引数 (フレーム) を受け取ってそのフレームが候補なら非 `nil` をリターンする、デフォルトの述語を置き換える関数。

*alist*に非 *nil*の *inhibit-same-window*エントリーがある場合には選択されたウィンドウは使用しない。したがって選択されたフレームに単一のウィンドウしかなければ使用しない。

`display-buffer-no-window` *buffer alist* [Function]

この関数は *alist*に非 *nil*の *allow-no-window*エントリーがあれば *buffer*を表示せずにシンボル *fail*をリターンする。この構成はアクション関数が *nil*か *buffer*を表示するウィンドウをリターンするという慣習の唯一の例外である。*alist*にそのような *allow-no-window*エントリーがなければ、この関数は *nil*をリターンする。

この関数が *fail*をリターンした場合には、`display-buffer`はそれ以上のディスプレイアクションをスキップして即座に *nil*をリターンする。この関数が *nil*をリターンした場合には、`display-buffer`はもしあれば次のディスプレイアクションを継続する。

`display-buffer`の呼び出し側が非 *nil*の *allow-no-window*エントリーを指定した場合には、*nil*のリターン値の処理も可能とみなされる。

他の 2 つのアクション関数 `display-buffer-in-side-window`と `display-buffer-in-atom-window`については、それぞれ適正なセクションで説明します (Section 29.17.1 [Displaying Buffers in Side Windows], page 735 と Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照)。

### 29.13.3 バッファ表示用のアクション *alist*

アクション *alist*(*action alist*) とはアクション関数が認識可能な事前定義されたシンボルと、それに応じてそれらの関数が解釈することを意図した値をマップする連想リストです。各呼び出しにおいて `display-buffer`は新たなアクション *alist*(空の場合もある)を作成して、呼び出すすべてのアクション関数にそのリスト全体を渡します。

仕様によりアクション関数はアクション *alist*全体を自由に解釈できます。実際のところ *allow-no-window*や *previous-window*のようないくつかのエントリーはいくつかのアクション関数にとってのみ意味があり、他のアクション関数では無視されます。それ以外の *inhibit-same-window*や *window-parameters*のようなエントリーは、アプリケーションプログラムや外部パッケージから提供されるものも含めて、ほとんどのアクション関数がしたがっています。

前のサブセクションでは、個別のアクション関数がアクションエントリーを処理する方法の詳細を説明しました。ここでは既知のアクション *alist* エントリーに対応するすべてのシンボル、およびそれらの値とそれらを認識するアクション関数 (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) とともに示すリファレンスリストを提供します。このリストにおいて用語“バッファ”は `display-buffer`が表示しようとするバッファ、“値”はそのエントリーの値を意味しています。

*inhibit-same-window*

値が非 *nil*なら、バッファの表示に選択されたウィンドウを使用してはならないことを告げる。既存のウィンドウを (再) 使用するすべてのアクション関数は、このエントリーにしたがう必要がある。

*previous-window*

値には以前にバッファを表示した可能性のあるウィンドウを指定しなければならない。そのようなウィンドウがまだ生きていて他のバッファ専用でなれば、`display-buffer-in-previous-window`はそのウィンドウを優先する。

*mode*

値はメジャーモードかメジャーモードのリスト。このエントリーが指定する値がウィンドウのバッファのメジャーモードにマッチすれば、`display-buffer-reuse-mode-window`は常にそのウィンドウを再利用する。これ以外のアクション関数はこのエントリーを無視する。

**frame-predicate**

値はそのフレームがバッファを表示する候補なら非 `nil` をリターンする単一の引数 (フレーム) を受け取る関数でなければならない。このエントリーは `display-buffer-use-some-frame` が使用する。

**reusable-frames**

値はバッファをすでに表示していたことにより再利用可能なウィンドウを検索するためのフレームセットを指定する。以下をセット可能:

- `nil` は選択されたフレーム (実際にはミニバッファフレーム以外の最後に使用されたフレーム) 上のウィンドウだけを考慮することを意味する。
- `visible` はすべての可視フレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- `0` はすべての可視またはアイコン化されたフレーム上のウィンドウを考慮することを意味する。
- フレームを指定すると、そのフレーム上のウィンドウだけを考慮することを意味する。
- `t` はすべてのフレームのウィンドウを考慮することを意味する (ツールチップフレームがリターンされるかもしれないので、この値が使用に耐えることは稀であることに注意)。

`nil` の意味は `next-window` にたいする `all-frames` 引数の場合の意味とは若干異なることに注意 (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。

この主要クライアントは `display-buffer-reuse-window` だが、ウィンドウの再利用を試みる他のすべてのアクション関数も同様に影響を受ける。`display-buffer-in-previous-window` はバッファを以前に表示していたウィンドウを別フレーム上で検索する際にこれを参照する。

**inhibit-switch-frame**

非 `nil` 値の場合には、`display-buffer` により選択されたウィンドウがすでに表示されていれば別のフレームの `raise` や選択を抑制する。これにより主に影響を受けるのは `display-buffer-use-some-frame` と `display-buffer-reuse-window`。理想的には `display-buffer-pop-up-frame` も同様に影響を受けるべきだが、ウィンドウマネージャーがこれに準拠する保証はない。

**window-parameters**

値は選択したウィンドウに与えるウィンドウパラメーターの `alist`。ウィンドウを選択するすべてのアクション関数は、このエントリーを処理する必要がある。

**window-min-width**

値は使用するウィンドウの最小幅をフレームの正準列で指定する。特別な値 `full-width` は、そのフレームにおいて左右に他のウィンドウがないウィンドウを選択することを意味する。

このエントリーに影響を受けるのは現在のところ `display-buffer-use-some-window`、および `display-buffer-use-least-recent-window` (最近使用されていないウィンドウのリターンにおいてこのエントリーを満足しないようなウィンドウのリターンをより厳格に回避する)。

このようなエントリーを単独で提供しても、ウィンドウがその値で指定した幅になるとは限らないことに注意。既存ウィンドウを実際にリサイズしたり新たなウィンドウの幅を指定した値にするためには、同様にこの値を指定する `window-width` エントリーを提供

する必要がある。しかしこのような `window-width` エントリーでまったく異なる値を指定したり、ウィンドウ幅をバッファにフィットするように要請することができる。そのような場合には `window-width` 使用するウィンドウの最小幅にたいする保証を与える。

#### `window-min-height`

値は使用するウィンドウの最小高さをフレームの正準行で指定する。特別な値 `full-height` は、そのフレームにおいて上下に他のウィンドウがないウィンドウを選択することを意味する。

このエントリーは現在のところ `display-buffer-below-selected` (このエントリーで指定された高さより低いウィンドウは使用しない) に影響を与える。更に `display-buffer-use-some-window`、および `display-buffer-use-least-recent-window` (最近使用されていないウィンドウのリターンにおいてこの制約を満足しないようなウィンドウのリターンをより厳格に回避する) にも影響を与える。

このようなエントリーを単独で提供しても、ウィンドウがその値で指定した高さになるとは限らないことに注意。既存ウィンドウを実際にリサイズしたり新たなウィンドウの高さを指定した値にするためには、同様にこの値を指定する `window-height` エントリーを提供する必要がある。しかしこのような `window-height` エントリーでまったく異なる値を指定したり、ウィンドウ高さをバッファにフィットするように要請することができる。そのような場合には `window-min-height` 使用するウィンドウの最小高さにたいする保証を与える。

#### `window-height`

値は選択したウィンドウの高さを調節するかとその方法を指定する。以下のいずれか:

- `nil` は選択したウィンドウの高さを変更しないことを意味する。
- 整数値は選択したウィンドウの望ましい高さを行数で指定する。
- 浮動小数点値は選択したウィンドウの望ましい高さをフレームのルートウィンドウのトータル高さにたいする比率で指定する。
- `CAR` が `body-lines`、`CDR` が選択されたウィンドウのボディー高さをフレーム行数で指定する整数であるようなコンセル。
- 値が関数を指定する場合には、その関数は選択したウィンドウを引数として呼び出される関数。この関数はそのウィンドウの高さを調整することを期待されておりリターン値は無視される。これに適した関数は `fit-window-to-buffer` と `shrink-window-if-larger-than-buffer`。Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照のこと。

慣例により選択したウィンドウの高さは、そのウィンドウが垂直コンピネーション (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照) の一部であり、他の無関係のウィンドウの高さの変更を避ける場合のみ調整される。さらにこのエントリーはこのリストの後に指定する特定の条件下でのみ処理される必要がある。

#### `window-width`

これは上述の `window-height` と同様だが、かわりに選択したウィンドウの幅の調節に使用される。値は以下のいずれか:

- `nil` は選択したウィンドウの幅を変更しないことを意味する。
- 整数値は選択したウィンドウの望ましい幅を列数で指定する。
- 浮動小数点値は選択したウィンドウの望ましい幅をフレームのルートウィンドウのトータル幅にたいする比率で指定する。

- CAR が `body-columns`、CDR が選択されたウィンドウのボディー幅をフレーム列数で指定する整数であるようなコンスセル。
- 値が関数を指定する場合には、その関数は選択したウィンドウを引数として呼び出される関数。この関数はそのウィンドウの高さを調整することを期待されておりリターン値は無視される。

`window-size`

これは前の 2 つを組み合わせたエントリーであり、選択したウィンドウの高さと幅の両方の調節に用いることができる。他のウィンドウに影響を与えずにウィンドウをリサイズできる方向は 1 つだけなので、`window-size` はフレーム上に単独で表示されるウィンドウのサイズのセットアップでのみ効果的である。値は以下のいずれか:

- `nil` は選択したウィンドウのサイズを変更しないことを意味する。
- 選択されるウィンドウに求めるトータル高さの行数とトータル幅の列数を指定する、2 つの整数からなるコンスセル。これに応じてフレームサイズを調整する効果がある。
- CAR が `body-chars`、CDR が 2 つの整数からなるコンスセル (選択したウィンドウの望ましい幅と高さをフレームの行数と列数で指定) であるようなコンスセル。これに応じてフレームのサイズを調節する効果がある。
- 値が関数を指定する場合には、その関数は選択したウィンドウを引数として呼び出される関数。この関数はそのウィンドウのフレームのサイズを調整することを期待されておりリターン値は無視される。

このエントリーはこのリストのすぐ下で指定されている特定の条件の下で処理される必要がある。

`dedicated`

このようなエントリーが非 `nil` なら、`display-buffer` は作成するすべてのウィンドウをそのバッファ専用であるとマークする (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照)。これは最初の引数に選択したウィンドウ、2 つ目の引数にエントリーの値を指定して `set-window-dedicated-p` を呼び出すことにより行われる。サイドウィンドウはデフォルトでは値 `side` で専用となる (Section 29.17.2 [Side Window Options and Functions], page 736 を参照)。

`preserve-size`

このようなエントリーが非 `nil` なら、選択したウィンドウのサイズを維持するように Emacs に指示する (Section 29.6 [Preserving Window Sizes], page 690 を参照)。値は `(t . nil)` (ウィンドウの幅を維持)、`(nil . t)` (高さを維持)、または `(t . t)` (幅と高さの両方を維持) のいずれか。このエントリーはこのリストの後に指定する特定の条件下でのみ処理される必要がある。

`lru-frames`

値はバッファの表示に使用可能なウィンドウを検索するフレームを指定する。`display-buffer-use-some-window`、および `display-buffer-use-least-recent-window` が最近使用されていない別のバッファを表示中のウィンドウを探る際に参照される。値は上述の `reusable-frames` エントリーと同様。

`lru-time`

値には使用時間 (use time) の指定が求められる (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)。このエントリーは `display-buffer-use-some-window`、および `display-buffer-use-least-recent-window` が最近使用されていない別のバッ



ァーを表示中のウィンドウを探す際に参照される。これらの関数はバッファの表示において、このオプションで指定された値より長い使用時間をもつウィンドウを勘定に入れない。

#### bump-use-time

このエントリが非 nil なら、display-buffer が使用するウィンドウの使用時間 (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) を増加させる。これにより後刻 display-buffer-use-some-window や display-buffer-use-least-recent-window のようなアクション関数が別のバッファを表示する際に、このウィンドウが使用されることが回避される筈である。

このエントリの使用とアクション関数 display-buffer-use-least-recent-window の使用の間には僅かな違いが存在する。後者の呼び出しは、この関数がバッファの表示に使用するウィンドウの使用時間だけを増加させることを意味する。ここで説明しているエントリには、display-buffer がバッファの表示に使用するすべてのウィンドウの使用時間を増加させるという意味をもつ。

#### pop-up-frame-parameters

この値は新たにフレームが作成された場合に与えるフレームパラメーターの alist。display-buffer-pop-up-frame がけが参照する。

#### parent-frame

値は子フレームにバッファを表示時に使用する親フレームを指定する。このエントリを使用するのは display-buffer-in-child-frame のみ。

#### child-frame-parameters

値は子フレームにバッファ表示時に使用するフレームパラメーターの alist を指定する。このエントリを使用するのは display-buffer-in-child-frame のみ。

#### side

値はバッファを表示する新たなウィンドウを、フレームやバッファのどのサイドに作成するかを示す。このエントリは新たなサイドウィンドウをフレームのどのサイドに配置するかを示すために display-buffer-in-side-window が使用する (Section 29.17.1 [Displaying Buffers in Side Windows], page 735 を参照)。さらに新たなサイドウィンドウを既存ウィンドウのどのサイドに配置するかを示すために display-buffer-in-atom-window にも使用される (Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照)。

#### slot

値が非 nil ならバッファを表示するサイドウィンドウのスロットを指定する。このエントリを使用するのは display-buffer-in-side-window のみ。

#### direction

この値は window エントリとともに、display-buffer-in-direction がバッファを表示するウィンドウ位置を決定するための方向を指定する。

#### window

値は display-buffer で選択されたウィンドウと何らかの関連があるウィンドウを指定する。このエントリは現在のところ新たなウィンドウが作成されるサイドのウィンドウを示すために display-buffer-in-atom-window が使用する。これは結果のウィンドウが出現する側の参照ウィンドウを指定するために display-buffer-in-direction も使用する。

#### allow-no-window

値が非 nil なら display-buffer は必ずしもバッファを表示する必要はなく、呼び出し側はそれを受け入れる準備がある。display-buffer の任意の呼び出し手がバッ

ファーマーを表示するウィンドウが存在しないケースを処理できる保証がないので、このエントリはユーザーのカスタマイゼーションを意図したものではない。このエントリを考慮するアクション関数は `display-buffer-no-window` のみ。

#### `body-function`

値は 1 つの引数 (表示されるウィンドウ) を受け取る関数でなければならない。この関数は表示されるウィンドウのサイズに応じて、表示されるウィンドウの `body` を何らかのコンテンツで充填するために使用できるかもしれない。これはバッファ表示の後、かつ挿入したコンテンツに適合するようにリサイズを適用できる `window-height`、`window-width`、`preserve-size` の開始の前に呼び出される。

慣例によりエントリ `window-height`、`window-width`、`preserve-size` は選択したウィンドウのバッファのセットアップ後、かつそのウィンドウが以前に他のバッファを表示していない場合のみ適用されます。後者はより正確にはカレントの `display-buffer` 呼び出しによりウィンドウが作成されたか、以前にそのバッファを表示するために `display-buffer` によりウィンドウが作成されて、カレントの `display-buffer` 呼び出しによる再利用まで他のバッファの表示に使用されたことがないことを意味します。

`window-height`、`window-width`、あるいは `window-size` のエントリが何も指定されていない場合でも、そのバッファが一時的なバッファであり、かつ `temp-buffer-resize-mode` 有効ならウィンドウは依然としてリサイズされる可能性があります。Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照してください。このような場合には特定のバッファや `display-buffer` 呼び出しにたいする `temp-buffer-resize-mode` のデフォルトの挙動の抑制やオーバーライドに `window-height`、`window-width`、あるいは `window-size` といったエントリの CDR を用いることができます。

### 29.13.4 バッファ表示の追加オプション

以下のユーザーオプションでバッファのディスプレイアクション (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) の振る舞いをさらに変更することができます。

#### `pop-up-windows`

[User Option]

この変数の値が非 `nil` なら、`display-buffer` は表示のために既存のバッファを分割して新たなウィンドウを作成できる。

この変数は後方互換のためだけに提供される。このオプションの値が非 `nil` のときはアクション関数 `display-buffer-pop-up-window` (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) を呼び出すだけの `display-buffer-fallback-action` 内の特別なメカニズムを経由して `display-buffer` にしたがう。この変数は `display-buffer-alist` 等により直接指定できる `display-buffer-pop-up-window` 自体からは参照されない。

#### `split-window-preferred-function`

[User Option]

この変数は、バッファを表示する新たなウィンドウを作成するための、ウィンドウを分割する関数を指定する。これは、実際にウィンドウを分割するために、アクション関数 `display-buffer-pop-up-window` により使用される。

値はウィンドウを単一の引数とする関数でなければならない、(要求されたバッファを表示するために使用される) 新たなウィンドウ、または `nil` (分割の失敗を意味する) をリターンしなければならない。デフォルト値は `split-window-sensibly` (次に説明)。

**split-window-sensibly** &optional *window* [Function]

この関数は *window* を分割して新たに作成したウィンドウをリターンする。 *window* を分割できなければ `nil` をリターンする。 *window* が省略か `nil` の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

この関数はウィンドウが分割できるかどうか判断する際の通常のルールにしたがう (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照)。最初にまず `split-height-threshold` (以下参照)、およびその他が課す制約の元で新たなウィンドウが下になるように分割を試みる。これが失敗したら `split-width-threshold` (以下参照) が課す制約の元で新たなウィンドウが右になるように分割を試みる。これも失敗して、かつそのウィンドウがそのフレームの唯一のウィンドウなら、この関数は `split-height-threshold` を無視して新たなウィンドウが下になるように再度分割を試みる。これも同様に失敗したら、この関数は諦めて `nil` をリターンする。

**split-height-threshold** [User Option]

この変数は `split-window-sensibly` がウィンドウを分割して新たなウィンドウを下に配置できるかどうかを指定する。整数なら元のウィンドウが最低でもその行数なければ分割しないことを意味する。 `nil` なら、この方法では分割しないことを意味する。

**split-width-threshold** [User Option]

この変数は `split-window-sensibly` がウィンドウを分割して新たなウィンドウを右に配置できるかどうかを指定する。整数なら元のウィンドウが最低でもその列数なければ分割しないことを意味する。 `nil` なら、この方法では分割しないことを意味する。

**even-window-sizes** [User Option]

この変数が非 `nil` なら `display-buffer` が既存のウィンドウを再利用する際は常にウィンドウのサイズを均等にして、そのウィンドウを選択されたウィンドウに隣接させる。

値が `width-only` なら再利用されるウィンドウが選択されたウィンドウの左か右にあり、かつ選択されたウィンドウが再利用されるウィンドウより広い場合のみサイズは均等になる。値が `height-only` なら再利用されるウィンドウが選択されたウィンドウの上か下にあり、かつ選択されたウィンドウが再利用されるウィンドウより高い場合のみサイズは均等になる。その他の非 `nil` 値は、選択されたウィンドウと再利用されるウィンドウをコンビネーション的に比較して選択されたウィンドウの方が大ならサイズを均等にすることを意味する。

**pop-up-frames** [User Option]

この変数の値が非 `nil` なら、新たにフレームを作成することにより `display-buffer` がバッファを表示できることを意味する。デフォルトは `nil`。

非 `nil` 値は `display-buffer` がすでに `buffer-or-name` を表示しているウィンドウを探す際に、選択されたフレームだけでなく可視およびアイコン化されたフレームを検索することも意味する。

この変数は主に後方互換のために提供されている。値が非 `nil` のときは、アクション関数 `display-buffer-pop-up-frame` (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) を呼び出すだけの `display-buffer-fallback-action` 内の特別なメカニズムを経由して `display-buffer` にしたがう。この変数は `display-buffer-alist` 等により直接指定できる、`display-buffer-pop-up-window` 自体からは参照されない (これはウィンドウの分割前に行われる)。この変数は `display-buffer-alist` 等により直接指定できる `display-buffer-pop-up-frame` 自体からは参照されない。

**pop-up-frame-function** [User Option]

この変数はバッファを表示する新たなウィンドウを作成するためのフレームを作成する関数を指定する。これはアクション関数 `display-buffer-pop-up-frame` により使用される。

値はフレーム、またはフレームを作成できなかつたら `nil` をリターンする引数をとらない関数であること。デフォルト値は `pop-up-frame-alist` (以下参照) により指定されるパラメーターを使用してフレームを作成する関数。

`pop-up-frame-alist` [User Option]

この変数はフレームを新たに作成するための `pop-up-frame-function` で指定される関数が使用するフレームパラメーター (Section 30.4 [Frame Parameters], page 784 を参照) の `alist` を保持する。デフォルトは `nil`。

このオプションは後方互換のためだけに提供される。これは `display-buffer-pop-up-frame` が `pop-up-frame-function` の指定する関数を呼び出す際に、すべてのアクション `alist` の `pop-up-frame-parameters` エントリーの値に前置されるので、アクション `alist` のエントリーが指定する値が `pop-up-frame-alist` の対応する値を効果的にオーバーライドすることに注意。

したがってユーザーは `pop-up-frame-alist` をカスタマイズするのではなく、`display-buffer-alist` の `pop-up-frame-parameters` エントリーをセットアップするべきである。ユーザーが指定したパラメーターの値だけが、`display-buffer` の呼び出し手が指定したパラメーターの値をオーバーライドすることが保証されている。

`display-buffer` のデザインでは `pop-up-windows`、`pop-up-frames`、`pop-up-frame-alist`、`same-window-buffer-names`、`same-window-regexps` のような古いオプションを使用するコードにたいする保守に互換性を与えるために多くの努力が払われています。Lisp プログラムやユーザーはこれらのオプションの使用は控えるべきです。上述のように `pop-up-frame-alist` のカスタマイズにたいしては警告済みです。ここでは残りのオプションではなくディスプレイアクションを使用するように変換する方法を説明します。

`pop-up-windows`

この変数のデフォルトは `t`。これを `nil` にカスタマイズして `display-buffer` に何を行うべきではないかを指示するよりも、かわりに試みるべきアクション関数を `display-buffer-base-action` 内にリストするほうがよい。たとえば:

```
(setopt
 display-buffer-base-action
 '((display-buffer-reuse-window display-buffer-same-window
 display-buffer-in-previous-window
 display-buffer-use-some-window)))
```

`pop-up-frames`

この変数を `t` にカスタマイズするのではなく、たとえば以下のように `display-buffer-base-action` をカスタマイズすること:

```
(setopt
 display-buffer-base-action
 '((display-buffer-reuse-window display-buffer-pop-up-frame)
 (reusable-frames . 0)))
```

`same-window-buffer-names`

`same-window-regexps`

これらのオプションのいずれかにたいしてバッファ名や正規表現を追加するかわりに、そのバッファにたいしてアクション関数 `display-buffer-same-window` を指定する `display-buffer-alist` エントリーを使用すること。

```
(setopt
 display-buffer-alist
 (cons '("\\"*foo\\"*" (display-buffer-same-window))
 display-buffer-alist))
```

### 29.13.5 アクション関数の優先順

これまでのサブセクションによってバッファを表示するためには、display-bufferにいくつかのディスプレイアクションを提供しなければならないことがわかりました (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照)。まったくカスタマイズしていない Emacs では、これらのアクションは display-buffer-fallback-action によってウィンドウの再利用、同一フレーム上での新たなウィンドウのポップアップ、そのバッファを以前に表示したウィンドウの使用、新たなフレームをポップアップして何らかのウィンドウを使用するという優先順で指定されます (display-buffer-fallback-action より命名される残りのアクションは未カスタマイズの Emacs では void であることに注意)。

以下のフォームを考えてください:

```
(display-buffer (get-buffer-create "*foo*"))
```

このフォームをカスタマイズされていない Emacs の \*scratch\* バッファで評価すると、通常はすでに \*foo\* を表示しているウィンドウの再利用は失敗しますが、新たなウィンドウのポップアップは成功するでしょう。そこで同じフォームを再度評価すると、今度は display-buffer はすでに \*foo\* を表示しているウィンドウを再利用して視覚的な変化は生じません。なぜならそれは許容され得るアクションであるとともに、すべての許容され得るアクションの中でもっとも高い優先度をもつからです。

選択されたフレームに十分なスペースがなければ、新たなウィンドウのポップアップは失敗します。カスタマイズされていない Emacs では、通常はフレームに 2 つのウィンドウがすでに存在すれば失敗します。たとえば今度は C-x 1 の後に C-x 2 をタイプしてからもう一度フォームを評価すると、\*foo\* は下側のウィンドウに表示されるはずですが (display-buffer は単に “何らか” のウィンドウを使用した)。C-x 2 をタイプする前に C-x o をタイプしていれば、\*foo\* は上側のウィンドウに表示されるでしょう。なぜなら “何らか” のウィンドウとは “最近もっとも使用されていない” ウィンドウという意味であり、選択されたウィンドウが最近もっとも使用されていないウィンドウになるのは、それがフレームで唯一のウィンドウの場合だけだからです。

C-x o をタイプせずに \*foo\* が下側のウィンドウに表示されているとしましょう。下側のウィンドウに移動するために C-x o の後に C-x left をタイプして、再びフォームを評価してみます。すると \*foo\* は同じ下側のウィンドウに表示されるはずですが。なぜなら \*foo\* は以前にそのウィンドウで表示されているので何らかのウィンドウのかわりにそのウィンドウが選択されるからです。

ここまではカスタマイズしていない Emacs のデフォルトの動作を観察してきました。この動作のカスタマイズの仕方を確認するために、オプション display-buffer-base-action について考えてみましょう。これは概念的に任意のバッファの表示に影響を与える、非常に大まかなカスタマイズを提供します。これは display-buffer-fallback-action により提供されるアクションの並び替えや、提供されていないもののユーザーの編集方法により密接に適合するアクションを追加することにより、display-buffer-fallback-action の補強に使用することができます。しかしデフォルトの動作をより深く変更するためにも使用できます。

ルールとして別フレームにバッファを表示することを好むユーザーを考えてみましょう。そのようなユーザーなら以下のようなカスタマイズを行うかもしれません:

```
(setopt
 display-buffer-base-action
 '((display-buffer-reuse-window display-buffer-pop-up-frame)
 (reusable-frames . 0)))
```

このセッティングにより `display-buffer` はバッファを表示するウィンドウを探すために、まず可視のフレームとアイコン化されたフレームを探して、そのようなフレームが存在しなければ新たなフレームをポップアップします。グラフィカルなシステム上で `*scratch*` を表示しているウィンドウで `C-x 1` をタイプして例の `display-buffer` フォームを評価して動作を観察できます。これは通常はルートウィンドウに `*foo*` を表示するフレームを新たに作成 (およびフォーカスを付与) します。このフレームをアイコン化して例のフォームを再度評価すると、`display-buffer` は新たなフレーム (通常はフレームを `raise` してフォーカスを付与) のウィンドウを再利用するでしょう。

`display-buffer` は新たなフレームの作成に失敗した場合のみ `display-buffer-fallback-action` が提供するアクション (ウィンドウ再利用の再試行、新たなウィンドウのポップアップ等) を適用します。以下のフォームでフレーム作成を簡単に失敗させることができます:

```
(let ((pop-up-frame-function 'ignore))
 (display-buffer (get-buffer-create "*foo*")))
```

新たなフレーム作成に失敗してかわりにフォールバックアクションの使用を観察した直後にこのフォームを忘れてしまうでしょう。

`display-buffer-base-action` のカスタマイズにおいて `display-buffer-reuse-window` は冗長に思えることに注意してください。なぜならすでに `display-buffer-reuse-window` は `display-buffer-fallback-action` の一部であり、いずれにせよフォールバックアクションで試みられるはずだからです。しかしこれは `display-buffer-pop-up-frame` が優先順ですでに優っていた時点で、`display-buffer-base-action` が `display-buffer-fallback-action` より優先されることにより失敗するでしょう。実際のところ:

```
(setopt
 display-buffer-base-action
 '(display-buffer-pop-up-frame (reusable-frames . 0)))
```

は `display-buffer` が常に新たなフレームをポップアップして、これはおそらくユーザーが望んでいない動作です。

ここまではユーザーが `display-buffer` のデフォルト動作をカスタマイズする方法だけを示しました。今度はアプリケーションが `display-buffer` の動作を変更する方法について見てみましょう。これを行う正規の手順は `display-buffer` や `pop-to-buffer` のような `display-buffer` を呼び出す関数の `action` 引数を使用する方法です (Section 29.12 [Switching Buffers], page 705 を参照)。

あるアプリケーションが (新たなウィンドウにユーザーを即座に注目させるために) 可能なら選択されたウィンドウの下、それが失敗したらフレームの最下ウィンドウに `*foo*` を表示したいと仮定してみましょう。これは以下のような呼び出しで行うことができます:

```
(display-buffer
 (get-buffer-create "*foo*")
 '((display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom)))
```

この新しい変更されたフォームがどのように機能するか確認するために `*foo*` を表示しているすべてのフレームを削除してから、`*scratch*` を表示中のウィンドウで `C-x 1` の後に `C-x 2` をタイプしてから、続けてそのフォームを評価してみてください。`display-buffer` は上側のウィンドウを分割して、新たなウィンドウに `*foo*` を表示するはずですが、`C-x 2` の後に `C-x 0` をタイプした場合には、`display-buffer` はかわりに最下にあるウィンドウを分割するでしょう。

今度は新たなフォームを評価する前に、(たとえば選択されたウィンドウで (`fit-window-to-buffer`) を評価して) 選択されたウィンドウを可能なかぎり小さくしたとします。この場合には `display-buffer` は選択されたウィンドウの分割に失敗して、フレームの最下に効果的に `*foo*` を表示するために、かわりにフレームのルートウィンドウを分割するでしょう。

いずれの場合においても新たなフォームの2回目の評価では、すでに\*foo\*を表示しているウィンドウの再利用を試みるはずで、これは *action* 引数が提供するどちらの関数も、そのようなウィンドウの使用を最初に試みるからです。

*action* 引数をセットすることにより、アプリケーションは *display-buffer-base-action* のすべてのカスタマイズを効果的に無効にします。今度はユーザーはアプリケーションの選択を受け入れるか、以下のようにオプション *display-buffer-alist* をさらにカスタマイズすることができます:

```
(setopt
 display-buffer-alist
 '(("*foo*"
 (display-buffer-reuse-window display-buffer-pop-up-frame))))
```

\*foo\* がどこにも表示されていない設定で新たな変更版のフォームを試みると、*display-buffer* の *action* を完全に無視して別フレームに\*foo\*が表示されます。

*display-buffer-alist* の仕様において、*reusable-frames* アクション *alist* の指定を気にしていない点に注意してください。*display-buffer* は常に最初に見つかったウィンドウ、この場合では *display-buffer-base-action* で指定されたウィンドウを採用します。しかし異なる仕様を使用したいとき、たとえば再利用可能なウィンドウから\*foo\*を表示中のアイコン化されたフレームを除外したければ個別にそれを指定する必要があります:

```
(setopt
 display-buffer-alist
 '(("*foo*"
 (display-buffer-reuse-window display-buffer-pop-up-frame)
 (reusable-frames . visible))))
```

これを試せば繰り返し\*foo\*の表示を試みた場合に、フレームが可視のときだけフレームの再利用に成功することに気がつくでしょう。

上記の例によりアプリケーションが選択した *action* 引数を無視するという単一の目的にたいしてユーザーが *display-buffer-alist* をカスタマイズできるという結論が導かれるかもしれませんが。そのような結論は正しくありません。*display-buffer-alist* は表示が *action* 引数によってもガイドされるかどうかに関わらず、ユーザーが好む方法で特定のバッファの表示方法を指示するための標準オプションです。

しかし2つの主要な観点から、*display-buffer-alist* のカスタマイズは *display-buffer-base-action* のカスタマイズとは異なると合理的に結論づけることができます。*display-buffer-alist* のカスタマイズは *display-buffer* の *action* 引数をオーバーライドして、影響を受けるバッファを明示的に指定できることからより強力です。実際のところ\*foo\*のカスタマイズによって他のバッファの表示には何も影響がありません。たとえば、

```
(display-buffer (get-buffer-create "*bar*"))
```

は *display-buffer-base-action* と *display-buffer-fallback-action* のセッティングだけに管理されます。

ここで例を止めることもできますが、Lisp プログラムには *display-buffer-alist* にたいする任意のカスタマイズの無効化に使用できる取って置きの切り札があります。その切り札 *display-buffer-overriding-action* は以下のように *display-buffer* 呼び出しの前後でバインドすることができます:

```
(let ((display-buffer-overriding-action
 '((display-buffer-same-window))))
 (display-buffer
 (get-buffer-create "*foo*")
 '((display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom))))
```

このフォームの評価により通常は *action* 引数や任意のユーザーカスタマイゼーションとは無関係に、選択されたウィンドウに *\*foo\** が表示されます (通常はアプリケーションが *action* を提供する必要もないが、ここではオーバーライドされる事実を示すために提供されている)。

ここで提供したカスタマイゼーションで *\*foo\** の表示を試みたアクション関数のリストを調べれば、それが実例になるかもしれません。そのリスト (何がそれを追加したかと後続の要素を含む) は:

```
(display-buffer-same-window ;; `display-buffer-overriding-action'
 display-buffer-reuse-window ;; `display-buffer-alist'
 display-buffer-pop-up-frame
 display-buffer-below-selected ;; ACTION argument
 display-buffer-at-bottom
 display-buffer-reuse-window ;; `display-buffer-base-action'
 display-buffer-pop-up-frame
 display-buffer--maybe-same-window ;; `display-buffer-fallback-action'
 display-buffer-reuse-window
 display-buffer--maybe-pop-up-frame-or-window
 display-buffer-in-previous-window
 display-buffer-use-some-window
 display-buffer-pop-up-frame)
```

ここで列挙した内部関数の中で *display-buffer--maybe-pop-up-frame-or-window* が実際に *display-buffer-pop-up-window* を実行しているにも関わらず、*display-buffer--maybe-same-window* が効果的に無視されていることに注意してください。

アクション関数の各呼び出しにおいて渡されるアクション *alist* は:

```
((reusable-frames . visible)
 (reusable-frames . 0))
```

これは上述の *display-buffer-alist* の 2 つ目の仕様を使用して、*display-buffer-base-action* が提供する仕様をオーバーライドすることを示しています。これをユーザーが以下のように記述したとを考えてみましょう

```
(setopt
 display-buffer-alist
 '(("*foo*"
 (display-buffer-reuse-window display-buffer-pop-up-frame)
 (inhibit-same-window . t)
 (reusable-frames . visible))))
```

この場合には *alist* の *inhibit-same-window* エントリは *display-buffer-overriding-action* から *display-buffer-same-window* 仕様を成功裏に無効化して、*display-buffer* は別フレームに *\*foo\** を表示するでしょう。この点において *display-buffer-overriding-action* をより堅牢にするためには、アプリケーションはたとえば以下のように適切な *inhibit-same-window* エントリも指定する必要があるでしょう:



```
(let ((display-buffer-overriding-action
 '(display-buffer-same-window (inhibit-same-window . nil))))
 (display-buffer (get-buffer-create "*foo*")))
```

最後の例では Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 で説明したようにアクション関数の優先順は固定ではあるものの、優先順で低位のディスプレイアクションが指定したアクション alist のエントリーが、より高位のディスプレイアクションの実行に影響を与えられることを示しています。

### 29.13.6 バッファ表示の思想

フレームのもっとも単純な形式では常にバッファ表示に使用可能な単一のウィンドウが収容されています。結果として display-buffer のもっとも最近の呼び出しは、常にそのウィンドウへのバッファの配置に成功した呼び出しとなります。

そのようなフレームを処理することは実際的ではないので、デフォルトでは Emacs はフレームサイズのデフォルト値、split-height-threshold や split-width-threshold のオプションにより制御される、より複雑なレイアウトを許容しています。そのフレームでまだ表示されていないバッファを表示すると、フレーム上の単一ウィンドウを分割するか、2つのウィンドウのいずれかを(再)利用します。

これらのしきい値のいずれかをカスタマイズしたり手動でフレームのレイアウトを変更するとデフォルトの動作は棄却されます。非 nil の action 引数で display-buffer を呼び出したり、前のサブセクションに示したオプションのいずれかをユーザーがカスタマイズした際にもデフォルト動作は棄却されます。display-buffer を習得次第、表示可能なディスプレイアクションとフレームレイアウト結果の膨大さにフラストレーションを覚えるかもしれません。

しかしバッファ表示関数の使用を控えてウィンドウのウィンドウの分割と削除のメタファーに逆行するのは良い考えではありません。Lisp プログラムやユーザーにたいしてバッファ表示関数は、異なるニーズを調整するフレームワークを提供します。ウィンドウの分割と削除にたいする同等なフレームワークは存在しません。バッファ表示関数ではフレームからバッファを削除する際に、少なくともフレームレイアウトを部分的に後からリストアすることが可能です (Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照)。

上述したフラストレーションを埋め合わせるとともに、文字通りフレームのウィンドウ間でバッファが失われることを避けるために、以下にいくつかのガイダンスを示します。

無理せずディスプレイアクションを記述する

ディスプレイアクションの記述はアクション関数とアクション alist を 1 つの巨大なリストにまとめる必要があるので多大な苦痛をとまなう恐れがある (歴史的な理由によって display-buffer の引数として個別にサポートすることができなかった)。以下のリストのような基本形式を覚えておくと便利かもしれない:

```
'(nil (inhibit-same-window . t))
```

アクション関数なしのアクション alist エントリーだけを指定する。これの唯一の目的は、どこかで指定された display-buffer-same-window 関数が同一ウィンドウ内でのバッファ表示を抑制すること。前のサブセクションの最後の例も参照のこと。

```
'(display-buffer-below-selected)
```

一方こちらは 1 つのアクション関数と空のアクション alist を指定する。上記 2 つの指定の効果を 1 つ組み合わせるためには以下のようなフォームを記述

```
'(display-buffer-below-selected (inhibit-same-window . t))
```

別のアクション関数の追加は以下のように記述

```
'((display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom)
 (inhibit-same-window . t))
```

別のアクション alist を追加するには以下のように記述

```
'((display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom)
 (inhibit-same-window . t)
 (window-height . fit-window-to-buffer))
```

最後のフォームは以下の方法により `display-buffer` の `action` 関数に使用できる:

```
(display-buffer
 (get-buffer-create "*foo*")
 '((display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom)
 (inhibit-same-window . t)
 (window-height . fit-window-to-buffer)))
```

`display-buffer-alist` のカスタマイズでは以下のように使用できる:

```
(setopt
 display-buffer-alist
 '(("*foo\\"
 (display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom)
 (inhibit-same-window . t)
 (window-height . fit-window-to-buffer))))
```

2 つ目のバッファへのカスタマイズを追加するには以下のように記述:

```
(setopt
 display-buffer-alist
 '(("*foo\\"
 (display-buffer-below-selected display-buffer-at-bottom)
 (inhibit-same-window . t)
 (window-height . fit-window-to-buffer))
 ("*bar\\"
 (display-buffer-reuse-window display-buffer-pop-up-frame)
 (reusable-frames . visible))))
```

### 互いを尊重して扱う

`display-buffer-alist` と `display-buffer-base-action` はユーザー オプションであって、Lisp プログラムはそれらのセットやリバインドを行ってはならない。一方で `display-buffer-overriding-action` はアプリケーション用に予約されていて滅多に使用されず、使用する場合には細心の注意を払うこと。

`display-buffer` の旧実装では、`pop-up-frames` や `pop-up-windows` のようなユーザー オプションのセッティングをめぐってユーザー とアプリケーションの競合が頻発した (Section 29.13.4 [Choosing Window Options], page 719 を参照)。これが `display-buffer` を再デザイン (ユーザー およびアプリケーションにたいして何を行うことが許容されているかを指定する明快なフレームワークを提供する) した主な理由である。

Lisp プログラムはユーザー のカスタマイゼーションによって予期せぬ方法でバッファが表示されるかもしれないことに備えなければならない。`display-buffer` の後続の振る舞いにおいて `action` 引数で要求した方法でバッファが正確に表示されていると仮定しないこと。

ユーザー は任意のバッファが表示される方法について厳しすぎる制限を過度に多く設けるべきではない。さもないと特定の目的でバッファを表示する際の特性を失うリス

クがある。横並びの2つのウィンドウでバッファの異なるバージョンを比較する Lisp プログラムを記述するとしよう。display-buffer-alistのカスタマイズによりそのようなすべてのバッファは常に選択されたウィンドウの下に表示されるように定められていたら、display-bufferを通じて望ましいウィンドウ構成を構成するのはプログラムにとって困難だろう。

任意のバッファを表示するための設定を指定するためには、ユーザーはdisplay-buffer-base-actionをカスタマイズする必要がある。複数のフレームで作業を行うことを好むユーザーについての例は前のサブセクションを参照のこと。display-buffer-alistは特定のバッファを特定の方法で表示するために予約済みである。

#### すでにバッファを表示しているウィンドウの再利用の考慮

一般的にユーザーと Lisp プログラムにとって、ウィンドウがすでに対象となるバッファを表示していて、それを再利用するのは常に良いアイデアである。前のサブセクションではバッファを表示しているフレームがすでに存在していても、正しく行うことに失敗すると display-bufferが継続的に新たなフレームをポップアップすることを示した。たとえばバッファの異なる部分そのウィンドウで表示する必要がある際のように、少数のケースにおいてはウィンドウの再利用は望ましくないかもしれない。

したがって display-buffer-reuse-windowは action引数とカスタマイゼーションの両方で可能な限り使用するべきアクション関数の1つである。action引数のinhibit-same-windowエントリは、通常はバッファを表示中のウィンドウ、つまり対象となるウィンドウが選択されたウィンドウならそのウィンドウの再利用を避けるような、一般的なケースのほとんどを考慮する。

#### 選択したウィンドウにフォーカスを当てる

これは複数フレームで作業を行う人にとっては思考を要しない。バッファを表示中のフレームは自動的に raise されて inhibit-switch-frameが禁じていなければフォーカスを取得する。単一フレームのユーザーにとっては、このタスクは顕著に困難になり得る。この点において特に display-buffer-pop-up-windowと display-buffer-use-some-windowが厄介になる可能性がある。これらは表面上は任意に見えるウィンドウ(最大のウィンドウか最近もっとも使用されていないウィンドウ)を分割または使用してユーザーの注意を逸らす。

したがって Lisp プログラムのいくつかは、たとえば新たなウィンドウに関して問いに答える場所として期待されるミニバッファウィンドウの近傍にバッファを表示するためにフレーム最下のウィンドウの選択を試みる。選択されたウィンドウは通常はすでにユーザーの注意を喚起済みなので、入力とは無関係なアクションである display-buffer-below-selectedが好ましいかもしれない。

#### どのウィンドウが選択されているのか配慮する

アプリケーションの多くは引数 norecordに非 nilを指定して with-selected-window や select-windowを呼び出すことによって生成されたウィンドウエクスカージョン内部から display-bufferを呼び出す。これはほとんど常に間違った考えである。なぜならそのようなエクスカージョン内部で選択されたウィンドウは、ユーザーに提示されているウィンドウ構成で選択されているウィンドウと通常は異なるから。

たとえばユーザーが alist にエントリ inhibit-same-windowを追加していたとすると、そのエントリによってエクスカージョンの範囲内で選択されたウィンドウを回避するが、結果となる構成において選択されたウィンドウは回避しないだろう。たと

えそのようなエントリーが追加されていなくても、結果として奇妙に振る舞うかもしれない。1つの生きたウィンドウを含んだフレームで以下のフォームを評価すると

```
(progn
 (split-window)
 (display-buffer "*Messages*"))
```

これは他のウィンドウが選択されたまま最下に\*Messages\*バッファを表示する。次のフォームを評価すると

```
(with-selected-window (split-window)
 (display-buffer "*Messages*"))
```

これは最上ウィンドウに\*Messages\*を表示してそれを選択する (display-bufferの場合は通常は選択しない)。

一方、以下のフォームを評価すると

```
(progn
 (split-window)
 (pop-to-buffer "*Messages*"))
```

これは\*Messages\*バッファを正しく選択するが、次のフォーム

```
(progn
 (split-window)
 (with-selected-window (selected-window)
 (pop-to-buffer "*Messages*")))
```

こちらは異なる。

更に選択されたウィンドウの使用時間がすべてのウィンドウの中でもっとも長いことを期待する display-buffer-use-some-window や display-buffer-use-least-recent-window のようなアクション関数の呼び出しは、その仕様にしたがったウィンドウの生成に失敗するかもしれない。

したがってウィンドウエクスカーションの使用に依存するアプリケーションは、そのエクスカーションが終了するまで display-buffer の呼び出しの延期を試みるべきである。

## 29.14 ウィンドウのヒストリー

ウィンドウはそれぞれ、リスト内に以前表示されていたバッファと、それらのバッファがウィンドウから削除された順序を記憶しています。このヒストリーが、たとえば replace-buffer-in-windows (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) やウィンドウの quit (Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照) の際に使用されます。このリストは Emacs により自動的に保守されますが、これを明示的に調べたり変更するために、以下の関数を使用できます:

**window-prev-buffers** &optional *window* [Function]

この関数は *window* の前のコンテンツを指定するリストをリターンする。オプション引数 *window* には生きたウィンドウを指定すること。デフォルトは選択されたウィンドウ。

リスト要素はそれぞれ (*buffer window-start window-pos*) という形式をもつ。ここで *buffer* はそのウィンドウで前に表示されていたウィンドウ、*window-start* はそのバッファが最後に表示されていたときのウィンドウのスタート位置 (Section 29.20 [Window Start and End], page 742 を参照)、*window-pos* は *window* 内にそのバッファが最後に表示されていたときのポイント位置 (Section 29.19 [Window Point], page 741 を参照)。

このリストは順序付きであり、より前の要素がより最近に表示されたバッファに対応してして、通常は最初の要素がそのウィンドウからもっとも最近削除されたバッファに対応する。

**set-window-prev-buffers** *window prev-buffers* [Function]

この関数は *window* の前のバッファを *prev-buffers* の値にセットする。引数 *window* は生きたウィンドウでなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。引数 *prev-buffers* は *window-prev-buffers* によりリターンされるリストと同じ形式であること。

これらに加えて各ウィンドウは次バッファ (*next buffers*) のリストを保守します。これは *switch-to-prev-buffer* (以下参照) により再表示されたバッファのリストです。このリストは主に切り替えるバッファを選択するために、*switch-to-prev-buffer* と *switch-to-next-buffer* により使用されます。

**window-next-buffers** *&optional window* [Function]

この関数は *switch-to-prev-buffer* を通じて *window* 内に最近表示されたバッファのリストをリターンする。*window* 引数は生きたウィンドウか *nil* (選択されたウィンドウの意) でなければならない。

**set-window-next-buffers** *window next-buffers* [Function]

この関数は *window* の次バッファリストを *next-buffers* にセットする。*window* 引数は生きたウィンドウか *nil* (選択されたウィンドウの意)、引数 *next-buffers* はバッファのリストであること。

以下のコマンドは *bury-buffer* や *unbury-buffer* のように、グローバルバッファリストを巡回するために使用できます。ただしこれらはグローバルバッファリストではなく、指定されたウィンドウのヒストリーリストのしたがって巡回します。それに加えてこれらはウィンドウ固有なウィンドウのスタート位置とポイント位置をリストアして、すでに他のウィンドウに表示されているバッファをも表示できます。特に *switch-to-prev-buffer* コマンドは、ウィンドウにたいする置き換えバッファを探すために *replace-buffer-in-windows*、*bury-buffer*、*quit-window* により使用されます。

**switch-to-prev-buffer** *&optional window bury-or-kill* [Command]

このコマンドは *window* 内に前のバッファを表示する。引数 *window* は生きたウィンドウか *nil* (選択されたウィンドウの意) であること。オプション引数 *bury-or-kill* が非 *nil* なら、それは *window* 内にカレントで表示されているバッファは今まさにバリーもしくは *kill* されるバッファであり、したがって将来におけるこのコマンドの呼び出しでこのバッファに切り替えるべきではないことを意味する。

前のバッファとは、通常は *window* 内にカレントで表示されているバッファの前に表示されていたバッファである。しかしバリーや *kill* されたバッファ、または直近の *switch-to-prev-buffer* 呼び出しですでに表示されたバッファは前のバッファとしては不適格となる。このコマンドを繰り返して呼び出すことにより *window* 内で前に表示されたすべてのバッファが表示されてしまったら、将来の呼び出しでは *window* が表示されているフレームのバッファリスト (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) からバッファを表示する。

特定のバッファ、たとえば別ウィンドウに表示済みのバッファへの切り替えを抑制するために、以下で説明するオプション *switch-to-prev-buffer-skip* を使用できる。同様に *window* のフレームが *buffer-predicate* パラメータ (Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照) をもつ場合には、この述語は特定のバッファへの切り替えを抑制する。

**switch-to-next-buffer** *&optional window* [Command]

このコマンドは *window* 内の次バッファに切り替える。つまり *window* 内での最後の *switch-to-prev-buffer* コマンドの効果をアンドウする。引数 *window* は生きたウィンドウであること。デフォルトは選択されたウィンドウ。

アンドウ可能な `switch-to-prev-buffer` の直近の呼び出しが存在しなければ、この関数は `window` が表示されているフレームのバッファリスト (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) からバッファの表示を試みる。

`window` のフレームのオプション `switch-to-prev-buffer-skip` と `buffer-predicate` (Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照) は `switch-to-prev-buffer` の場合のように、このコマンドに影響を与える。

デフォルトでは、`switch-to-prev-buffer` と `switch-to-next-buffer` は他のウィンドウで表示済みのバッファに切り替えることができます。この挙動をオーバーライドするために以下のオプションを使用できます。

`switch-to-prev-buffer-skip` [User Option]

この変数が `nil` なら、`switch-to-prev-buffer` は別のウィンドウに表示済みのバッファを含むすべてのバッファに切り替えることができる。

この変数が非 `nil` なら、`switch-to-prev-buffer` は特定のバッファへの切り替えを抑制する。以下の値を使用できる:

- `this` は `switch-to-prev-buffer` が動作するウィンドウをホストするフレームで表示中のバッファに切り替えないことを意味する。
- `visible` は可視フレームで表示中のバッファに切り替えないことを意味する。
- `0` (数値の `0`) は可視やアイコン化されたフレームで表示中のバッファに切り替えないことを意味する。
- `t` は生きたフレームで表示中のバッファに切り替えないことを意味する。
- `switch-to-prev-buffer` の `window` 引数、`switch-to-prev-buffer` が切り替えようとするバッファ、`switch-to-prev-buffer` の `bury-or-kill` 引数という 3 つの引数を受け取る関数。この関数が非 `nil` をリターンすると、`switch-to-prev-buffer` は 2 つ目の引数で指定されたバッファからの切り替えを抑制する。

コマンド `switch-to-next-buffer` は同様の方法でこのオプションにしたがう。このオプションに関数が指定されると、`switch-to-next-buffer` は 3 つ目の引数を常に `nil` にしてその関数を呼び出す。

`switch-to-prev-buffer` は `bury-buffer`、同じく `replace-buffer-in-windows` や `quit-restore-window` が呼び出すので、このオプションをカスタマイズすることによりウィンドウの `quit` やバッファがバリーや `kill` される際の Emacs の挙動にも影響することに注意。

更に `switch-to-prev-buffer` や `switch-to-next-buffer` は特定の状況下、たとえばこれらの関数が切り替え可能なバッファが 1 つしか残っていないときには、このオプションが無視されるかもしれないことにも注意。

`switch-to-prev-buffer-skip-regexp` [User Option]

このユーザーオプションは正規表現、または正規表現のリストであること。名前がこれらの正規表現にマッチするバッファを、`switch-to-prev-buffer` および `switch-to-next-buffer` は無視する (切り替えるバッファが他に存在しない場合を除く)。

## 29.15 専用のウィンドウ

特定のウィンドウがそのウィンドウのバッファにたいして専用 (*dedicated*) であるとマークすることにより、バッファを表示する関数にそのウィンドウを使用しないように告げることができます。 `display-buffer` (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) は、他のバッ

ファアの表示に専用バッファを決して使用しません。get-lru-windowと get-largest-window (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照) は、*dedicated*引数が非 nilのときは専用ウィンドウを候補とはみなしません。専用ウィンドウにたいする配慮に関して set-window-buffer (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) の挙動は若干異なります。以下を参照してください。

ウィンドウからのバッファ削除、およびフレームからのウィンドウ削除を意図した関数は、処理するウィンドウが専用ウィンドウのときは特別な挙動を示す可能性があります。ここでは4つの基本ケース、すなわち (1) そのウィンドウがフレーム上で唯一のウィンドウの場合、(2) ウィンドウはフレーム上で唯一のウィンドウだが同一端末上に別のフレームがある場合、(3) そのウィンドウが同一端末上で唯一のフレームの唯一のウィンドウの場合、(4) *dedicated*(専用ウィンドウ)の値が *side* (Section 29.17.1 [Displaying Buffers in Side Windows], page 735 を参照) の場合を明確に区別することにします。

特に delete-windows-on (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照) は関連するフレームを削除する際にケース (2) を、フレーム上で唯一のウィンドウに他のバッファを表示する際にケース (3) と (4) を処理します。バッファが kill される際に呼び出される関数 replace-buffer-in-windows (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) は、ケース (1) ではウィンドウを削除して、それ以外では delete-windows-on のように振る舞います。

bury-buffer (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) が選択されたウィンドウを操作する際は、選択されたフレームを処理するために frame-auto-hide-function (Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照) を呼び出すことによってケース (2) を取り扱います。他の2つのケースは replace-buffer-in-windows と同様に処理されます。

**window-dedicated-p** *&optional window* [Function]

この関数は *window* がそのバッファにたいして専用なら非 nil、それ以外は nil をリターンする。より正確には最後の set-window-dedicated-p 呼び出しで割り当てられた値、set-window-dedicated-p が *window* を引数として呼び出されたことがなければ nil がリターン値となる。*window* のデフォルトは選択されたウィンドウ。

**set-window-dedicated-p** *window flag* [Function]

この関数は *flag* が非 nil なら *window* がそのバッファに専用、それ以外是非専用とマークする。

特別なケースとして *flag* が t の場合には、*window* はそのバッファにたいして特に専用 (*strongly dedicated*) になる。set-window-buffer は処理対象のウィンドウが特に専用のウィンドウで、かつ表示を要求されたバッファが表示済みでなければエラーをシグナルする。その他の関数は t を他の非 nil 値と区別して扱わない。

適切な *dedicated* アクション alist エントリ (Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照) を与えることにより、display-buffer が作成するウィンドウにたいしてそのバッファ専用であるとマークするよう指示することもできます。

## 29.16 ウィンドウの quit

コマンドがスクリーンにバッファを配置するために display-buffer を使用した後に、ユーザーはそれを隠して Emacs ディスプレイの以前の構成をリターンすることを選択できます。わたしたちはこれをウィンドウの *quit* (*quitting the window*) と呼びます。これを行うには display-buffer が使用中のウィンドウが選択されたウィンドウである間に quit-window を呼び出してください。

以前の表示の構成を正しくリストアする方法は、そのときバッファが表示されているウィンドウにたいして何が行われたのかに依存します。ウィンドウの削除が正しいかもしれないし、フレームの

削除やそのウィンドウに別のバッファを単に表示することが正しいことなのかもしれません。難しいのは、そのバッファを表示するという行為の後でユーザーがウィンドウ構成を変更しているかもしれず、ユーザーが明示的に要求したその変更をアンドゥするのは望ましくないということも1つの理由です。

quit-windowが正しく事を行うことができるように、display-bufferはそのウィンドウのquit-restoreパラメーター (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照) に行ったことに関する情報を保存します。

**quit-window &optional kill window** [Command]

このコマンドは window を quit してそのバッファをバリーする。引数 window は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。プレフィックス引数 kill が非 nil ならバッファをバリーするかわりに kill する。

まず関数 quit-window は quit-window-hook を実行する。その後にウィンドウとそのバッファを処理するために、厄介な処理をこなす関数 quit-restore-window (次に説明) を呼び出す。

かわりに quit-restore-window を呼び出すことで、より多くの制御を得ることができます。

**quit-restore-window &optional window bury-or-kill** [Function]

この関数は window の quit 後にウィンドウとウィンドウのバッファを処理する。オプション引数 window は生きたウィンドウでなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。この関数は window の quit-restore パラメーターを考慮する。

オプション引数 bury-or-kill には window を処理する方法を指定し、以下の値が意味をもつ。

**nil**           これはバッファを特別な方法で処理しないことを意味する。その結果として window が削除されない場合には、switch-to-prev-buffer の呼び出しにより通常はそのバッファが再び表示されるだろう。

**append**       これは window が削除されない場合には、そのバッファを window の前のバッファリスト (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照) の最後に移動するので、将来の switch-to-prev-buffer 呼び出しでこのバッファには切り替わることは少なくなる。これはそのバッファをフレームのバッファリストの最後への移動も行う (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照)。

**bury**           これは window が削除されない場合には、そのバッファを window の前のバッファリストから削除する。これはそのバッファをフレームのバッファリストの最後への移動も行う。これは switch-to-prev-buffer がそのバッファを kill することなく、このバッファに再び切り替えさせないようにするもっとも信頼できる方法である。

**kill**           これは window のバッファを kill することを意味する。

引数 bury-or-kill は window がそのフレームで唯一のウィンドウであり、かつそのフレームの端末上に他のフレームが存在する場合には、window を削除するべき際にはそのフレームに何を行うかも指定する。bury-or-kill が kill はフレームの削除を意味する。それ以外ではフレームの処遇はそのフレームを単一の引数とする frame-auto-hide-function (以下参照) の呼び出しにより決定される。

この関数はウィンドウを削除しない場合には、window の quit-restore パラメーターに常に nil をセットする。



ウィンドウ *window* の `quit-restore` パラメーター (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照) は `nil`、あるいは 4 要素のリストである必要があります:

```
(method obuffer owindow this-buffer)
```

1 つ目の要素 *method* は `window`、`frame`、`same`、`other` の 4 つのシンボルのうちのいずれかです。`frame` と `window` は *window* を削除する方法、`same` と `other` は *window* への別バッファの表示を制御します。

具体的には、`window` はそのウィンドウが特に `display-buffer` によって作成されたこと、`frame` は別のフレームが作成されたこと、`same` はこのウィンドウにはそのバッファーしか表示されていないこと、`other` は以前は別のバッファーを表示していたことを意味します。

2 つ目の要素 *obuffer* は `window`、`frame` のシンボルのいずれか、あるいは以下の形式のリストです

```
(prev-buffer prev-window-start prev-window-point height)
```

これはそれぞれ以前 *window* にどのバッファーが表示されていたか、その時点でのバッファーのウィンドウ開始 (Section 29.20 [Window Start and End], page 742 を参照) とウィンドウポイント (Section 29.19 [Window Point], page 741 を参照) の位置、そして *window* のその時点での高さです。*window* の `quit` 時にまだ *prev-buffer* が生きていれば、ウィンドウの `quit` によって *prev-buffer* の表示に *window* が再利用されるかもしれません。

3 つ目の要素 *owindow* は表示が行われる直前に選択されていたウィンドウです。`quit` によって *window* が削除された場合には *owindow* の選択を試みます。

4 つ目の要素 *this-buffer* は表示によって `quit-restore` パラメーターをセットしたバッファーです。*window* の `quit` ではまだそのバッファーを表示している場合のみウィンドウを削除します。

*window* の `quit` においては、(1) *method* が `window` か `frame` のいずれかで、(2) そのウィンドウに以前表示されていたバッファー履歴がなく、(3) *window* にカレントで表示されているバッファーが *this-buffer* と等しい場合のみウィンドウの削除を試みます。*window* がアトミックウィンドウ (Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照) の一部の場合には、`quit` はかわりにそのアトミックウィンドウのルートウィンドウの削除を試みます。いずれのケースにおいても *window* が削除できない場合は、エラーのシグナルの回避を試みます。

*obuffer* がリストで *prev-buffer* がまだ生きていたら、`quit` することによって *obuffer* の残りの要素に応じた *window* に *prev-buffer* が表示されます。これには *this-buffer* を表示するために一時的にリサイズされていた場合にウィンドウを *height* にリサイズすることが含まれます。

それ以外の場合には、以前に別のバッファの表示に *window* が使用されていたれば (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照)、その履歴中でもっとも最近のバッファが表示される。

以下のオプションはウィンドウを 1 つ含むフレームで、そのウィンドウを `quit` する際に正しく事を行うための関数を指定します。

`frame-auto-hide-function`

[User Option]

このオプションで指定された関数は自動的にフレームを隠すために呼び出される。この関数はフレームを唯一の引数として呼び出される。

ここで指定される関数は選択されたウィンドウが専用 (*dedicated*) であり、かつバリーされるバッファを表示しているときに `bury-buffer` (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) から呼び出される。また `quit` されるウィンドウのフレームがそのウィンドウのバッファを表示するために特別に作成されたフレームで、かつそのバッファが `kill` されないときにも `quit-restore-window` (上記) から呼び出される。

デフォルトでは `iconify-frame` (Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照) を呼び出す。かわりにフレームをディスプレイから削除する `delete-frame` (Section 30.7

[Deleting Frames], page 803 を参照)、フレームを不可視にする `make-frame-invisible`、フレームを変更せずに残す `ignore`、またはフレームを唯一の引数とする任意の関数のいずれかを指定できる。

このオプションで指定された関数は指定されたフレームが生きたウィンドウただ 1 つを含み、かつ同一端末上に少なくとも 1 つ他のフレームが存在する場合のみ呼び出されることに注意。

特定のフレームにたいしてここで指定した値は、そのフレームのフレームパラメーター `auto-hide-function` でオーバーライドされるかもしれない (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照)。

## 29.17 サイドウィンドウ

サイドウィンドウ (side window) とは、フレームのルートウィンドウ (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照) の 4 辺のいずれかに位置する特別なウィンドウです。これは実際にはフレームのルートウィンドウ領域は、メインウィンドウとメインウィンドウ周囲のいくつかのサイドウィンドウに分割されることを意味します。メインウィンドウは“通常”の生きたウィンドウ、またはすべての通常ウィンドウを含んだ領域を指定します。

この形式のもっともシンプルな使用では、サイドウィンドウによって特定のバッファを常にフレームの同一領域に表示することが可能です。したがってこれは `display-buffer-at-bottom` (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) によって提供される概念を残りのサイド (訳注: 下辺以外) に一般化したものとみなすことができます。しかし適切にカスタマイズすることにより、いわゆる統合開発環境 (IDE) で見い出されるようなフレームレイアウトを提供するためにも、サイドウィンドウを使用できます。

### 29.17.1 サイドウィンドウへのバッファの表示

以下の `display-buffer` (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) 用のアクション関数は特定のバッファを表示するためにサイドウィンドウの作成や再利用を行います。

`display-buffer-in-side-window` *buffer* *alist* [Function]

この関数は選択されたフレームのサイドウィンドウに *buffer* を表示する。 *buffer* の表示に使用したウィンドウをリターンする。そのようなウィンドウが見つからない、または作成できなければ `nil` をリターンする。

*alist* は `display-buffer` の場合と同様のシンボルと値からなる連想リスト。 *alist* 内で以下のシンボルはこの関数では特別な意味をもつ:

**side**            ウィンドウを配置するフレームのサイド (側面) を表す。有効な値は `left`、`top`、`right`、`bottom`。未指定ならウィンドウはフレームの底部 (`bottom`) に配置される。

**slot**            指定したウィンドウを配置するサイドのスロットを表す。値 0 は指定したサイドのおおよそ中央にウィンドウを配置する。負の値は中央スロットの前 (上方か左方)、正の値は中央スロットの後 (下方か右方) を意味する。つまり特定のサイド上にあるすべてのウィンドウは `slot` の値の順になる。未指定ならウィンドウは指定したサイドの中央に配置される。

**dedicated**       サイドウィンドウにたいしては、`dedicated` フラグ (Section 29.15 [Dedicated Windows], page 731 を参照) は若干異なる意味をもつ。他のアクション関数によ

り `display-buffer` がそのウィンドウを使用することを防ぐために、サイドウィンドウ作成時にそのフラグは値 `side` にセットされる。この値は `quit-window`、`kill-buffer`、`previous-buffer`、`next-buffer` 呼び出しの間保たれる。

一度セットアップされれば、サイドウィンドウにたいする `switch-to-previous-buffer` と `switch-to-next-buffer` (Section 29.14 [Window History], page 729 を参照) の挙動も変更されます。特にサイドウィンドウでは、これらのコマンドは以前にそのウィンドウに表示されたことのないバッファの表示を抑制します。さらにすでにサイドウィンドウに表示されているバッファの、通常の非サイドウィンドウでの表示も抑制します。後者ルールの明記すべき例外は、アプリケーションがバッファ表示後にバッファのローカル変数をリセットしたときに発生します。`quit-window` や `kill-buffer` が常に削除して、最終的に `previous-buffer` と `next-buffer` の使用を防ぐためにこれらの規則をオーバーライドするには、この値に `t` をセットするか、`display-buffer-mark-dedicated` を通じて値を指定してください。

同一サイドの同一スロットに2つ以上の異なるバッファがあると、最後に表示されたバッファが対応するウィンドウに表示される。したがってバッファ間で同じサイドウィンドウを共有するためにスロットを使用できる。

この関数はパラメーター `window-side` と `window-slot` をインストールして永続化する (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照)。`alist` 内の `window-parameters` エントリーを通じて明示的に提供されない限り、他のウィンドウパラメーターは何もインストールしない。

デフォルトではサイドウィンドウは `split-window` (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照) で分割できません。さらにサイドウィンドウはアクションのターゲットとして明示的に指定されていないければ、バッファディスプレイアクション (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) によって再利用や分割されることはありません。`delete-other-windows` はサイドウィンドウをフレーム上で唯一のウィンドウにできないことにも注意してください (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照)。

### 29.17.2 サイドウィンドウのオプションと関数

以下のオプションはサイドウィンドウ配置において更なる制御を提供します。

`window-sides-vertical` [User Option]  
非 `nil` ならフレームの左右のサイドウィンドウはフレームの全高さを占有する。それ以外ならフレームの上下のサイドウィンドウはフレームの全幅を占有する。

`window-sides-slots` [User Option]  
このオプションはフレーム各サイドのサイドウィンドウの最大数を指定する。値は各フレームのサイドウィンドウのスロット数を左辺、上辺、右辺、下辺の順で指定する4要素のリスト。要素が数値なら対応するサイドで表示できる最大のウィンドウ数を意味する。要素が `nil` ならそのサイドのスロット数に制限がないことを意味する。

指定された値のいずれかが0なら、対応するサイドへのウィンドウは作成できない。この場合には `display-buffer-in-side-window` はエラーをシグナルしないが `nil` をリターンする。指定した値が単にサイドウィンドウの追加作成を禁止する場合には、そのサイド上にあるもっとも適したウィンドウが再利用されて、それに応じてウィンドウの `window-slot` も変更される。

`window-sides-reversed` [User Option]

このオプションは上や下のサイドウィンドウが逆順で表示されるかどうかを指定する。`nil`ならフレームの上や下にあるサイドウィンドウはスロット値の増加にともない常に左から右に描画される。`t`なら描画順は反転してフレームの上や下にあるサイドウィンドウはスロット値の増加にともない右から左に描画される。

これが `bidi` なら描画順はフレームのメインウィンドウ内でもっとも最近選択されたウィンドウに表示されるバッファの `bidi-paragraph-direction` (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照) の値が `right-to-left` の場合のみ逆順になる。このウィンドウを見つけるのが困難なときがあるかもしれないので、別のウィンドウ選択時に意図せず描画順が変更されることを避けるために経験則が使用される。

フレームの左右にあるサイドウィンドウのレイアウトは、この変数の値から影響を受けない。

以下の関数はサイドウィンドウをもつフレームのメインウィンドウをリターンします。

`window-main-window &optional frame` [Function]

この関数は指定した `frame` のメインウィンドウをリターンする。オプション引数 `frame` は生きたフレームでなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。

`frame` にサイドウィンドウがなければ `frame` のルートウィンドウをリターンする。それ以外なら `frame` 上にある他のすべての非サイドウィンドウの系統元であるようなサイドウィンドウではない内部ウィンドウ、または `frame` の単一の生きた非サイドウィンドウのいずれか。フレームのメインウィンドウは `delete-window` で削除できないことに注意。

以下のコマンドは指定したフレーム上にあるすべてのサイドウィンドウの外観を手軽にトグル (`toggle`: オンとオフを切り替える) できます。

`window-toggle-side-windows &optional frame` [Command]

この関数は指定された `frame` のサイドウィンドウをトグルする。オプション引数 `frame` は生きたフレームでなければならずデフォルトは選択された `frame`。

`frame` に少なくとも 1 つのサイドウィンドウがあれば、このコマンドは `frame` のルートウィンドウの状態を `frame` の `window-state` パラメーターに保存して、その後に `frame` のサイドウィンドウをすべて削除する。

`frame` にサイドウィンドウがなく、しかし `window-state` パラメーターがあれば、このコマンドはパラメーターの値を使用して `frame` のメインウィンドウを残しつつ `frame` のサイドウィンドウをリストアする。

`frame` にサイドウィンドウがなく保存した状態も見つからなければエラーをシグナルする。

### 29.17.3 サイドウィンドウによるフレームのレイアウト

サイドウィンドウは統合開発環境 (IDE) が提供するような、より複雑なフレームレイアウトの作成に使用できます。そのようなレイアウトでは通常の編集アクティビティが行われるのはメインウィンドウ領域になります。サイドウィンドウは通常の意味における編集は意図していません。それよりはカレント編集アクティビティを補足するためのファイルやタグやバッファのリスト、ヘルプ情報、検索や `grep` の結果、シェル出力などの情報の表示を意図しています。

そのようなフレームのレイアウトは以下のような外観になるでしょう:



ウィンドウの水平調節を可能にするためにオプション `fit-window-to-buffer-horizontally` が非 `nil` 値をもたなければならないことに注意してください。フレームの上下にあるサイドウィンドウの高さとフレームの左右にあるサイドウィンドウの幅を保持するためのエントリーも追加しています。フレーム最大化時にサイドウィンドウがそれに応じたサイズを維持することを保証するために、変数 `window-resize-pixelwise` に非 `nil` 値をセットしています。Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照してください。

最後のフォームではこれらの各ウィンドウに `no-other-window` パラメーターをインストールすることによって、作成したサイドウィンドウにたいする `C-x o` を介してアクセスできないことも保証しています。さらにこれらの各ウィンドウに `no-delete-other-windows` パラメーターをインストールして、`C-x 1` によるサイドウィンドウの削除ができないことを保証しています。

`dired` バッファは固定化された名前をもたないので、フレーム左辺の細いディレクトリーバッファを表示するためにスペシャル関数 `dired-default-directory-on-left` を使用しています。

```
(defun dired-default-directory-on-left ()
 "左側サイドウィンドウに詳細を隠して`default-directory'を表示する。"
 (interactive)
 (let ((buffer (dired-noselect default-directory)))
 (with-current-buffer buffer (dired-hide-details-mode t))
 (display-buffer-in-side-window
 buffer `((side . left) (slot . 0)
 (window-width . fit-window-to-buffer)
 (preserve-size . (t . nil)) ,parameters))))
```

これまでのフォームを評価して任意の順序で `M-x list-buffers`、`C-h f`、`M-x shell`、`M-x list-tags`、`M-x dired-default-directory-on-left` を評価すれば上図のフレームレイアウトが再作成されるはずで

## 29.18 アトミックウィンドウ

アトミックウィンドウ (atomic window) とは少なくとも 2 つ以上の生きたウィンドウから組成された矩形領域であり以下のような特性をもちます:

- アトミックウィンドウの構成にたいして関数 `split-window` (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照) を適用するとアトミックウィンドウ外部に新たなウィンドウの作成を試みる。
- アトミックウィンドウの構成にたいして関数 `delete-window` (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照) を適用するとアトミックウィンドウ全体の削除を試みる。
- アトミックウィンドウの構成にたいして関数 `delete-other-windows` (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照) を適用するとアトミックウィンドウによるフレームの充填、またはメインウィンドウ化を試みる (Section 29.17 [Side Windows], page 735 を参照)。

これはウィンドウ構造を変更する基本的な関数グループはアトミックウィンドウを生きたウィンドウのように扱い、それゆえアトミックウィンドウ内部の構造を保持することを意味しています。

アトミックウィンドウはファイルのリビジョン間の差異、異なる言語やマークアップでの同一テキストの表示のように、関連するバッファを特定のマナーにしたがって同時に表示する際にのみ有意義なウィンドウレイアウトの構築と保持に有用です。特定のウィンドウの側面上のバーでウィンドウの情報を永続的に表示するためにも使用できます。

アトミックウィンドウは予約済みのウィンドウパラメーター `window-atom` (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照) の助けを借りて実装されていて、内部ウィンドウ (Section 29.1

[Basic Windows], page 674 を参照) はアトミックウィンドウのルートウィンドウと呼ばれます。同じアトミックウィンドウの一部であるようなすべてのウィンドウは共通の祖先としてこのルートウィンドウをもち、`window-atom`パラメーターに非 `nil`が割り当てられます。

以下の関数は指定したウィンドウを一部とするアトミックウィンドウのルートをリターンします:

`window-atom-root &optional window` [Function]

この関数は `window`を一部とするようなアトミックウィンドウのルートウィンドウをリターンする。`window`には有効なウィンドウを指定しなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。`window`がアトミックウィンドウの一部でなければ `nil`をリターンする。

アトミックウィンドウを新たに作成するには既存の内部ウィンドウを選んで以下の関数を適用するのがもっともシンプルなアプローチです:

`window-make-atom window` [Function]

この関数は `window`をアトミックウィンドウに変換する。`window`には内部ウィンドウを指定しなければならない。この関数が行うのは `window`の子孫それぞれの `window-atom`パラメーターに `t`をセットすることだけである。

既存の生きたウィンドウから新たにアトミックウィンドウを作成したり、既存のアトミックウィンドウに新たにウィンドウを追加するには、以下のバッファードisplayアクション関数を使用できます (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照):

`display-buffer-in-atom-window buffer alist` [Function]

この関数は既存のウィンドウと組み合わせてアトミックウィンドウを形成することになる新たなウィンドウ内で `buffer`を表示する。既存のウィンドウがすでにアトミックウィンドウの一部なら、そのアトミックウィンドウに新たなウィンドウを追加する。

`alist`にはシンボルと値からなる連想リストを指定する。以下は特別な意味をもつシンボル:

`window`      このような要素は新たなウィンドウを組み合わせる既存のウィンドウを指定する。内部ウィンドウを指定すると、そのウィンドウのすべての子ウィンドウもアトミックウィンドウの一部になる。ウィンドウを何も指定しなければ新たなウィンドウは選択されたウィンドウの兄弟ウィンドウになる。既存ウィンドウの `window-atom`パラメーターはそれが生きたウィンドウであり、かつ `window-atom`がすでにセット済みでなければ `main`にセットされる。

`side`      このような要素は既存ウィンドウで新たなウィンドウが配置されるサイドを表す。有効な値は `below`、`right`、`above`、`left`。デフォルトは `below`。この値は新たなウィンドウの `window-atom`パラメーターにセットされる。

リターン値は新たなウィンドウ、ウィンドウ作成に失敗すると `nil`。

非 `nil`である限り `window-atom`パラメーターの値は問題ではないことに注意してください。`display-buffer-in-atom-window`が割り当てる値は、関数の適用後に元のウィンドウと新たなウィンドウを簡単に取得することだけが目的です。`display-buffer-in-atom-window`が割り当てるウィンドウパラメーターは `window-atom`パラメーターだけであることにも注意してください。それ以外のパラメーターは `alist`内の `window-parameters`エントリーを介してアプリケーションがセットする必要があります。

アトミックウィンドウはそれを構成するウィンドウのいずれかが削除された際には存在を終えます。アトミックウィンドウを手動で分解するためには、それを構成するウィンドウ (アトミックウィンドウのルートウィンドウと子孫) の `window-atom`パラメーターをリセットしてください。

以下のスニペットコードを単一ウィンドウのフレームに適用すると、最初に選択されたウィンドウを分割して選択されたウィンドウと新たなウィンドウの親をルートとしてアトミックウィンドウを構成します。それからフレーム下辺にある新たなウィンドウでバッファ\*Messages\*を表示して、新たなウィンドウを作成したアトミックウィンドウの一部にします。

```
(let ((window (split-window-right)))
 (window-make-atom (window-parent window))
 (display-buffer-in-atom-window
 (get-buffer-create "*Messages*")
 `((window . ,(window-parent window)) (window-height . 5))))
```

この時点においてフレーム内の任意のウィンドウで `C-x 2` をタイプすると、フレーム下辺に新たなウィンドウが作成されます。かわりに `C-x 3` をタイプすれば新たなウィンドウはフレーム右辺に配置されるでしょう。いずれのケースでもここでアトミックウィンドウ内の任意のウィンドウで `C-x 1` をタイプすると、新たなウィンドウだけが削除されます。アトミックウィンドウ内の任意のウィンドウで `C-x 0` をタイプすればフレームは新たなウィンドウで充填されるでしょう。

### 29.19 ウィンドウとポイント

それぞれのウィンドウは独自のポイント値 (Section 31.1 [Point], page 834 を参照) をもち、同じバッファを表示する他のウィンドウの間でも、ポイント値はそれぞれ独立しています。これは1つのバッファを複数ウィンドウで表示するのに有用です。

- ウィンドウポイント (window point) は、ウィンドウが最初に作成されたときに設定される。ウィンドウポイントはバッファのポイント、またはそのバッファからオープンされたウィンドウがあればそのウィンドウのウィンドウポイントにより初期化される。
- ウィンドウの選択により、ウィンドウのポイント値からそのバッファのポイント値がセットされる。反対にウィンドウの非選択により、ウィンドウのポイント値にバッファのポイント値がセットされる。つまり与えられたバッファを表示するウィンドウ間で切り替えを行ったときには、そのバッファでは選択されたウィンドウのポイント値が効力をもつが、他のウィンドウのポイント値はそのウィンドウに格納される。
- 選択されたウィンドウがカレントバッファの表示を続ける限り、そのウィンドウのポイントとバッファのポイントは常に連動して移動して等しく保たれる。

デフォルトでは Emacs は塗りつぶした矩形ブロックで各ウィンドウのポイント位置にカーソルを表示します。あるウィンドウでユーザーが別のバッファに切り替えた際には、そのウィンドウのカーソルはそのバッファのポイント位置に移動します。display 文字列やイメージ等の何らかのディスプレイ要素により正確な位置が隠れている場合には、Emacs はその display 要素の直前か直後にカーソルを表示する。

`window-point` *&optional window* [Function]

この関数は `window` 内のカレントのポイント位置をリターンする。選択されていないウィンドウでは、そのウィンドウが選択された場合の、(そのウィンドウのバッファの) ポイント値である。 `window` にたいするデフォルトは選択されたウィンドウ。

`window` が選択されたウィンドウのときのリターン値は、そのウィンドウのバッファのポイント値。厳密にはすべての `save-excursion` フォームの外側のトップレベルのポイント値のほうがより正確であろう。しかしこの値は見つけるのが困難である。

`set-window-point` *window position* [Function]

この関数は `window` 内のポイントを `window` のバッファ内の位置 `position` に配置する。リターン値は `position`。



*window*が選択されていれば単に *window*内で `goto-char`を行う。

`window-point-insertion-type` [Variable]

この変数は `window-point`のマーカー挿入型 (Section 32.5 [Marker Insertion Types], page 852 を参照) を指定する。デフォルトは `nil`で、`window-point`は挿入されたテキストの後に留まるだろう。

## 29.20 ウィンドウの開始位置と終了位置

ウィンドウはそれぞれバッファ位置を追跡するために、バッファ内で表示を開始すべき位置を指定するマーカーを保守しています。この位置はそのウィンドウの `display-start`(表示開始)、または単に `start`(開始) と呼ばれます。この位置の後の文字がウィンドウの左上隅に表示される文字となります。これは通常はテキスト行の先頭になりますが必須ではありません。

ウィンドウやバッファの切り替え後やいくつかのケースにおいては、ウィンドウが行の途中で開始される場合に Emacs がウィンドウの開始を行の開始に調整します。これは行中で無意味な位置のウィンドウ開始のまま特定の操作が行われるのを防ぐためです。この機能は Lisp モードのコマンドを使用して実行することによりある種の Lisp コードをテストする場合には、それらのコマンドがこの再調整を誘発してしまうので邪魔かもしれません。そのようなコードをテストするためには、それをコマンド内に記述して何らかのキーにバインドしてください。

`window-start` &optional *window* [Function]

この関数はウィンドウ *window*の表示開始位置をリターンする。*window*が `nil`なら選択されたウィンドウが使用される。

ウィンドウを作成したり他のバッファをウィンドウ内に表示する際、`display-start` 位置は同じバッファにたいしてもっとも最近に使用された `display-start` 位置、そのバッファがそれをもたなければ `point-min`にセットされる。

ポイントがスクリーン上に確実に現れるように、再表示は `window-start` 位置を更新する (前の再表示以降に `window-start` 位置を明示的に指定していない場合)。再表示以外に `window-start` 位置を自動的に変更するものはない。ポイントを移動した場合には、次の再表示後までポイントの移動に応じて `window-start` が変更されることを期待してはならない。

`window-group-start` &optional *window* [Function]

この関数は `window-start`と同様だが、*window*がウィンドウグループ ([Window Group], page 683 を参照) の一部なら、`window-group-start`はグループ全体の開始位置をリターンする点が異なる。この条件はバッファローカル変数 `window-group-start-function`に関数がセットされている際に保持される。この場合には、`window-group-start`はその関数を単一の引数 *window*で呼び出して結果をリターンする。

`window-end` &optional *window update* [Function]

この関数は *window*のバッファの最後を表示する位置をリターンする。*window*にたいするデフォルトは選択されたウィンドウ。

バッファテキストの単なる変更やポイントの移動では `window-end`がリターンする値は更新されない。この値は Emacs が再表示を行って、妨害されることなく再表示が完了したときのみ更新される。

*window*の最後の再表示が妨害されて完了しなかったら、Emacs はそのウィンドウ内の表示の `end` 位置を知らない。関数はこの場合は `nil`をリターンする。

`update`が非 `nil` なら、`window-end`は `window-start`のカレント値にもとづき、どこが表示の `end` なのか最新の値をリターンする。以前に保存された位置の値がまだ有効なら、`window-end`はその値をリターンする。それ以外はバッファのテキストをスキャンして正しい値を計算する。たとえ `update`が非 `nil` であっても、`window-end`はポイントが画面外に移動した場合に実際の再表示が行うような表示のスクロールを試みない。これは `window-start`の値を変更しない。これは実際にはスクロールが要求されない場合の表示されたテキストの `end` がどこかを報告する。リターンされる位置は部分的に可視なだけかもしれないことに注意。

`window-group-end` *&optional window update* [Function]

この関数は `window-end`と同様だが、`window`がウィンドウグループ ([Window Group], page 683 を参照)の一部なら、`window-group-end`はグループ全体の終了位置をリターンする点が異なる。この条件はバッファローカル変数 `window-group-end-function`に関数がセットされている際に保持される。この場合には、`window-group-end`はその関数を2つの引数 `window`と `update`で呼び出して結果をリターンする。引数 `update`は `window-end`の場合と同じ意味をもつ。

`set-window-start` *window position &optional noforce* [Function]

この関数は `window`の `display-start` 位置を `window`のバッファの `position`にセットする。リターン値は `position`。

表示ルーチンはバッファが表示されたときにポイント位置が可視になることを強要する。通常これらは内部ロジックに応じてポイントを可視にするために `display-start` 位置を選択 (および必要ならつまりウィンドウをスクロール) する。しかしこの関数で `noforce`に `nil`を使用して `start` 位置を指定した場合は、たとえポイントを画面外になるような場所に配置したとしても、`position`での表示開始を望んでいることを意味する。これによりポイントが画面外に配置されると、表示ルーチンはポイントをウィンドウ内の中央行の左マージンに移動しようと試みる。

たとえばポイントが1のときにウィンドウの `start` を次行の開始 37 にセットすると、ポイントはウィンドウの最上端より上になるだろう。表示ルーチンは再表示が発生したときにポイントが1のままならポイントを動かすことになる。以下は例:

```
;; 以下は式 set-window-start実行前
;; 'foo'の様子

----- Buffer: foo -----
★This is the contents of buffer foo.
2
3
4
5
6
----- Buffer: foo -----

(set-window-start
 (selected-window)
 (save-excursion
 (goto-char 1)
 (forward-line 1)
 (point)))
⇒ 37
```

```
;; 以下は式 set-window-start実行後の
;; 'foo'の様子
----- Buffer: foo -----
2
3
*4
5
6
----- Buffer: foo -----
```

ポイントを可視 (つまり完全に可視なスクリーン行内にポイントを配置) にする試みが失敗すると、表示ルーチンは要求された `window-start` 位置を無視して、とにかく新しい位置を計算する。したがってこの関数を呼び出す Lisp プログラムが信頼できる結果を得るためには、表示が `position` で始まるウィンドウ内部に常にポイントを移動すること。

`noforce` が非 `nil` で、かつ次回の再表示でポイントが画面外に配される場合、再表示はポイントと協調して機能する位置となるような新たな `window-start` を計算するので、`position` は使用されない。

`set-window-group-start` *window position &optional noforce* [Function]

この関数は `set-window-start` と同様だが、`window` がウィンドウグループ ([Window Group], page 683 を参照) の一部なら、`set-window-group-start` はグループ全体の開始位置をリターンする点が異なる。この条件はバッファローカル変数 `set-window-group-start-function` に関数がセットされている際に保持される。この場合には、`set-window-group-start` はその関数を 3 つの引数 `window`、`position`、`noforce` で呼び出して結果をリターンする。この関数の引数 `position` と `noforce` は `set-window-start` の場合と同じ意味をもつ。

`pos-visible-in-window-p` *&optional position window partially* [Function]

この関数は `window` 内の `position` が画面上カレントで可視のテキスト範囲内であれば非 `nil`、`position` が表示範囲のスクロール外であれば `nil` をリターンする。`partially` が `nil` なら部分的に不明瞭な位置は可視とは判断されない。引数 `position` のデフォルトは `window` 内のポイントのカレント位置、`window` のデフォルトは選択されたウィンドウ。`position` が `t` なら、それは `window` の最後に可視だった行の位置、または EOB (end-of-buffer: バッファ終端位置のいずれか前方になる位置をチェックすることを意味する。

この関数は垂直スクロールだけを考慮する。`position` が表示範囲外にある理由が、`window` が水平にスクロールされただけなら、いずれにせよ `pos-visible-in-window-p` は非 `nil` をリターンする。Section 29.23 [Horizontal Scrolling], page 750 を参照のこと。

`position` が可視で `partially` が `nil` なら、`pos-visible-in-window-p` は `t` をリターンする。`partially` が非 `nil` で `position` 以降の文字が完全に可視なら、`(x y)` という形式のリストをリターンする。ここで `x` と `y` はウィンドウの左上隅からの相対的なピクセル座標。`position` 以降の文字が完全に可視でなければ、拡張された形式のリスト `(x y rtop rbot rowh vpos)` をリターンする。ここで `rtop` と `rbot` は `position` でウィンドウ外となった上端と下端のピクセル数、`rowh` はその行の可視な部分の高さ、`vpos` はその行の垂直位置 (0 基準の行番号) を示す。

以下は例:

```
;; ポイントが画面外なら recenter する
(or (pos-visible-in-window-p
 (point) (selected-window))
 (recenter 0))
```

`pos-visible-in-window-group-p` &optional *position window* [Function]  
*partially*

この関数は `pos-visible-in-window-p` と同様だが、*window* がウィンドウグループ ([Window Group], page 683 を参照) の一部なら、`pos-visible-in-window-group-p` は *window* 単独ではなく、グループ全体で *pos* の可視性をテストする点が異なる。この条件はバッファローカル変数 `pos-visible-in-window-group-p-function` に関数がセットされている際に保持される。この場合には、`pos-visible-in-window-group-p` はその関数を 3 つの引数 *position*、*window*、*partially* で呼び出して結果をリターンする。この関数の引数 *position* と *partially* は `pos-visible-in-window-p` の場合と同じ意味をもつ。

`window-line-height` &optional *line window* [Function]

この関数は *window* 内のテキスト行 *line* の高さをリターンする。*line* が `header-line`、`mode-line`、`window-line-height` のいずれかなら、そのウィンドウの対応する行についての情報をリターンする。それ以外では、*line* は 0 から始まるテキスト行番号。負数ならそのウィンドウの `end` から数える。*line* にたいするデフォルトは *window* 内のカレント行、*window* にたいするデフォルトは選択されたウィンドウ。

表示が最新でなければ `window-line-height` は `nil` をリターンする。その場合には関連する情報を入手するために `pos-visible-in-window-p` を使用できる。

指定された *line* に対応する行がなければ、`window-line-height` は `nil` をリターンする。それ以外では、リスト (`height vpos ypos offbot`) をリターンする。ここで *height* はその行の可視部分のピクセル高さ、*vpos* と *ypos* は最初のテキスト行上端からのその行への相対的な垂直位置の行数とピクセル数、*offbot* はそのテキスト行下端のウィンドウ外のピクセル数。(最初の) テキスト行上端にウィンドウ外のピクセルがある場合には *ypos* は負となる。

## 29.21 テキスト的なスクロール

テキスト的なスクロール (*textual scrolling*) とは、ウィンドウ内のテキストを上や下に移動することを意味します。これはそのウィンドウの `display-start` を変更することにより機能します。これはポイントを画面上に維持するために `window-point` の値も変更するかもしれません (Section 29.19 [Window Point], page 741 を参照)。

テキスト的なスクロールの基本的な関数は、(前方にスクロールする) `scroll-up`、および(後方にスクロールする) `scroll-down` です。これらの関数の名前の “up” と “down” は、バッファータキストのそのウィンドウにたいする相対的な移動方向を示しています。そのテキストが長いロール紙に記述されていて、スクロールコマンドはその上を上下に移動すると想像してみてください。つまりバッファの中央に注目している場合には、繰り返して `scroll-down` を呼び出すと最終的にはバッファの先頭を目にすることになるでしょう。

これは残念なことに時折混乱を招きます。なぜならある人はこれを逆の慣習にもとづいて考える傾向があるからです。彼らはテキストがその場所に留まりウィンドウが移動して、“down” コマンドによりバッファータキストに移動するだろうと想像します。この慣習はそのようなコマンドが現代風のキーボード上の PageDown という名前のキーにバインドされているという事実と一致しています。

選択されたウィンドウ内で表示されているバッファがカレントバッファでなければ、(scroll-other-window以外の) テキスト的スクロール関数の結果は予測できません。Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照してください。

(たとえば大きなイメージがある等で) ウィンドウにウィンドウの高さより高い行が含まれる場合には、スクロール関数は部分的に可視な行をスクロールするためにそのウィンドウの垂直スクロール位置を調整します。Lisp 呼び出し側は変数 auto-window-vscroll を nil にバインドすることにより、この機能を無効にできます (Section 29.22 [Vertical Scrolling], page 749 を参照)。

**scroll-up &optional count** [Command]

この関数は選択されたウィンドウ内で *count* 行前方にスクロールする。

*count* が負ならかわりに後方へスクロールする。*count* が nil (または省略) ならスクロールされる距離は、そのウィンドウのボディーの高さより小さい next-screen-context-lines となる。

この関数は選択されたウィンドウがそれ以上スクロールできなければエラーをシグナルして、それ以外は nil をリターンする。

**scroll-down &optional count** [Command]

この関数は選択されたウィンドウ内で *count* 行後方にスクロールする。

*count* が負ならかわりに前方へスクロールする。それ以外の点ではこれは scroll-up と同様に振る舞う。

**scroll-up-command &optional count** [Command]

これは scroll-up と同様に振る舞うが選択されたウィンドウがそれ以上スクロールできず、かつ変数 scroll-error-top-bottom の値が t なら、かわりにそのバッファの終端への移動を試みる。ポイントがすでに終端にあればエラーをシグナルする。

**scroll-down-command &optional count** [Command]

これは scroll-down と同様に振る舞うが選択されたウィンドウがそれ以上スクロールできず、かつ変数 scroll-error-top-bottom の値が t なら、かわりにそのバッファの先頭への移動を試みる。ポイントがすでに先頭にあればエラーをシグナルする。

**scroll-other-window &optional count** [Command]

この関数は他のウィンドウ内のテキストを上方に *count* 行スクロールする。*count* が負か nil なら scroll-up のように処理される。

変数 other-window-scroll-buffer にバッファをセットすることにより、どのバッファをスクロールするかを指定できる。そのバッファが表示されていないければ、scroll-other-window はそれを何らかのウィンドウにそれを表示する。

選択されたウィンドウがミニバッファのとき、次ウィンドウは通常はそのウィンドウの直上最左のウィンドウである。変数 minibuffer-scroll-window をセットすることにより、スクロールする別のウィンドウを指定できる。この変数はミニバッファ以外のウィンドウが選択されているときは効果がない。これが非 nil、かつミニバッファが選択されているときには other-window-scroll-buffer より優先される。[Definition of minibuffer-scroll-window], page 409 を参照のこと。

**scroll-other-window-down &optional count** [Command]

この関数は他のウィンドウ内のテキストを下方に *count* 行スクロールする。*count* が負か nil なら scroll-down のように処理される。それ以外の点においては scroll-other-window と同様の方法で振る舞う。

`other-window-scroll-buffer` [Variable]  
この変数が非 `nil` なら、それは `scroll-other-window` がどのバッファのウィンドウをスクロールするかを指定する。

`scroll-margin` [User Option]  
このオプションはスクロールマージン (ポイントとウィンドウの上端/下端との最小行数) のサイズを指定する。ポイントがウィンドウの上端/下端からその行数になったとき、(可能なら) 再表示はポイントをそのマージン外のウィンドウ中央付近に移動するためにテキストを自動的にスクロールする。

`maximum-scroll-margin` [User Option]  
この変数は `scroll-margin` の実効値をカレントウィンドウの行高さの割合に制限する。たとえばカレントウィンドウが 20 行で `maximum-scroll-margin` が 0.1 なら、`scroll-margin` がどれほど大きくてもスクロールマージンが 2 より大きくなることはない。  
`maximum-scroll-margin` 自体は最大値として 0.5 という値をもち、これはウィンドウの中央行 (ウィンドウが偶数行なら中央の 2 行) までカーソルを維持するためにマージンを大きくセットすることを可能にする。大きな値 (または 0.0 から 0.5 までの浮動小数点数以外の値) をセットするとデフォルト値 0.25 がかわりに使用される。

`scroll-conservatively` [User Option]  
この変数はポイントがスクリーン外 (またはスクロールマージン内) に移動したときに自動的にスクロールを行う方法を指定する。値が正の整数  $n$  なら再表示はそれが正しい表示範囲内にポイントを戻すなら、いずれかの方向に  $n$  行以下のテキストをスクロールする。この振り舞いは保守的なスクロール (*conservative scrolling*) と呼ばれる。それ以外ならスクロールは `scroll-up-aggressively` や `scroll-down-aggressively` のような他の変数の制御の下に通常の方法で発生する。  
デフォルトの値は 0 でこれは保守的スクロールが発生し得ないことを意味する。

`scroll-down-aggressively` [User Option]  
この変数の値は `nil`、または 0 から 1 までの小数点数  $f$  であること。小数点数ならスクリーン上でポイントが置かれたとき下にスクロールする場所を指定する。より正確にはポイントがウィンドウ `start` より上という理由でウィンドウが下にスクロールされるときには、新たな `start` 位置がウィンドウ上端からウィンドウ高さの  $f$  の箇所にポイントが置かれるように選択される。より大きな  $f$  なら、より *aggressive* (積極的) にスクロールする。  
その効果はポイントを中央に配置することであり、値 `nil` は .5 と等価である。どのような方法によりセットされたときでも、この変数は自動的にバッファローカルになる。

`scroll-up-aggressively` [User Option]  
`scroll-up-aggressively` の場合と同様。値  $f$  はポイントがウィンドウ下端からどれほどの位置に置かれるべきかを指定する。つまり、`scroll-up-aggressively` と同様に大きな値ではより *aggressive* (積極的) になる。

`scroll-step` [User Option]  
この変数は `scroll-conservatively` の古い変種である。違いは値が  $n$  なら  $n$  以下の値ではなく、正確に  $n$  だけのスクロールを許容することである。この機能は `scroll-margin` とは共に機能しない。デフォルトは 0。

`scroll-preserve-screen-position` [User Option]

このオプションが `t` なら、スクロールによりポイントがウィンドウ外に移動したとき、Emacs は常にポイントがポイントの上下端ではなくカーソルがそのウィンドウ内の元の垂直位置に保たれるようポイントの調整を試みる。

値が非 `nil` か `t` なら、たとえスクロールコマンドによりポイントがウィンドウ外に移動していなくとも、Emacs はカーソルが同じ垂直位置に保たれるようにポイントを調整する。

このオプションはシンボルプロパティ `scroll-command` が非 `nil` であるような、すべてのスクロールコマンドに影響する。

`next-screen-context-lines` [User Option]

この変数の値は全画面スクロールされたときに継続して残される行数を指定する。たとえば引数が `nil` の `scroll-up` はウィンドウ上端ではなく下端に残される行数でスクロールする。デフォルト値は 2。

`scroll-error-top-bottom` [User Option]

このオプションが `nil` (デフォルト) なら、それ以上のスクロールが不可能な際に `scroll-up-command` と `scroll-down-command` は単にエラーをシグナルする。

値が `t` なら、これらのコマンドはかわりにポイントをバッファの先頭か終端 (スクロール方向に依存する) に移動する。ポイントがすでにその位置にある場合のみエラーをシグナルする。

`recenter` *&optional count redisplay* [Command]

この関数は選択されたウィンドウ内の指定された垂直位置にポイントを表示するようにウィンドウ内のテキストをスクロールする。これはテキストに応じたポイント移動を行わない。

*count* が非負の数なら、そのウィンドウ上端から *count* 行下にポイントを含む行を配置する。*count* が負ならウィンドウ下端から上に数えるので、`-1` はそのウィンドウ内で最後の利用可能な行となる。

*count* が `nil` (または非 `nil` のリスト) なら、`recenter` はポイントを含む行をウィンドウの中央に配置する。*count* と *redisplay* が非 `nil` なら、この関数は `recenter-redisplay` の値に応じてフレームを再描画するかもしれない。`recenter-redisplay` が非 `nil` の場合の効果は打ち消すために、したがって 2 つ目の引数の省略を使用できる。インタラクティブな呼び出しでは *redisplay* に非 `nil` が渡される。

`recenter` がインタラクティブに呼び出されたときは `raw` プレフィックス引数が *count* となる。したがってプレフィックスとして `C-u` をタイプすると *count* に非 `nil`、`C-u 4` では *count* に 4 がセットされ、後者ではカレント行を上端から 4 行目にセットする。

引数 0 では `recenter` はカレント行をウィンドウ上端に配置する。コマンド `recenter-top-bottom` はこれを達成するためにより簡便な方法を提供する。

`recenter-window-group` *&optional count* [Function]

この関数は `recenter` と同様だが、選択されたウィンドウがウィンドウグループ ([Window Group], page 683 を参照) の一部の際には、`recenter-window-group` がグループ全体をスクロールする点が異なる。この条件はバッファローカル変数 `recenter-window-group-function` が関数にセットされている際に保持される。この場合には `recenter-window-group` はその関数を引数 *count* で呼び出して結果をリターンする。引数 *count* は `recenter` の場合と同様の意味をもつが、ウィンドウグループ全体に作用する。

**recenter-redisplay** [User Option]  
 この変数が非 `nil` なら引数 `redisplay` を `nil`、引数 `count` を非 `nil` で `recenter` を呼び出すことによりフレームを再描画する。デフォルト値は `tty` で、これはフレームが `tty` フレームのときだけフレームを再描画することを意味する。

**recenter-top-bottom &optional count** [Command]  
 デフォルトでは `C-1` にバインドされているこのコマンドは、`recenter` と同様に動作するが引数なしで呼び出されたときの動作が異なる。この場合には連続して呼び出すことにより変数 `recenter-positions` で定義されるサイクル順に応じてポイントを配置する。

**recenter-positions** [User Option]  
 これは `recenter-top-bottom` を引数なしで呼び出したときの挙動を制御する。デフォルト値は `(middle top bottom)` で、これは引数なしで `recenter-top-bottom` を連続して呼び出すとポイントをウィンドウの中央、上端、下端と巡回して配置することを意味する。

## 29.22 割り合いによる垂直スクロール

垂直フラクショナルスクロール (*vertical fractional scrolling*) とは、指定された値を行に乗ずることによりウィンドウ内のテキストを上下にシフトすることを意味します。たとえば Emacs はウィンドウより高さが大きいイメージやスクリーン行でこれを使用します。ウィンドウはそれぞれ決して 0 より小さくなることはない、垂直スクロール位置 (*vertical scroll position*) という数値をもっています。これはコンテンツを表示しているウィンドウにたいして、コンテンツをどこから表示開始 (`raise`) するかを指定します。ウィンドウのコンテンツの表示開始により一般的には上端の何行かのすべて、または一部が表示されなくなり他の何行かのすべて、または一部が下端に表示されるようになります。通常値は 0 です。

垂直スクロール位置は行の通常高さ (デフォルトフォントの高さ) の単位で数えられます。したがって値が .5 なら、それはウィンドウのコンテンツが通常行の半分の高さで上にスクロール、3.3 なら通常行の 3 倍を若干超える高さで上にスクロールされていることを意味します。

垂直スクロールが覆い隠す (`cover`) のがどれほどの行断片 (*fraction of a line*) なのか、あるいは行数かはそれらの行に何が含まれるかに依存します。3.3 という値により高い行やイメージの一部だけを画面外にスクロールできることもあれば、.5 という値が非常に小さい高さの行を画面外にスクロールできることもあります。

**window-vscroll &optional window pixels-p** [Function]  
 この関数は `window` のカレントの垂直スクロール位置をリターンする。`window` のデフォルトは選択されたウィンドウ。`pixels-p` が非 `nil` ならリターン値は通常行高さ単位ではなくピクセル単位で測定される。

```
(window-vscroll)
⇒ 0
```

**set-window-vscroll window lines &optional pixels-p** [Function]  
**preserve-vscroll-p**  
 この関数は `window` の垂直スクロール位置を `lines` にセットする。`window` が `nil` なら選択されたウィンドウが使用される。引数 `lines` は 0 または正であること。それ以外は 0 として扱われる。

実際の垂直スクロール位置は常にピクセルの整数に対応しなければならないため、指定した値はそれに応じて丸められる。



この丸め結果がリターン値となる。

```
(set-window-vscroll (selected-window) 1.2)
⇒ 1.13
```

*pixels-p*が非 nilなら *lines*はピクセル数を指定する。この場合にはリターン値は *lines*。

*vscroll*は通常は *minibuffer-scroll-window*、あるいはミニバッファウィンドウのリサイズ時に選択されているウィンドウ (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照) のいずれでもないウィンドウには効果がない。この“凍結された挙動”は、*preserve-vscroll-p* パラメーターが非 nilの場合には無効になる。これは *vscroll* を通常のようにセットすることを意味する。

*auto-window-vscroll* [Variable]

この変数が非 nilなら関数 *line-move*、*scroll-up*、*scroll-down*は、たとえば大きなイメージが存在する等でウィンドウ高さより高いディスプレイ行をスクロールするために垂直スクロール位置を自動的に変更するだろう。

## 29.23 水平スクロール

水平スクロール (*horizontal scrolling*) とは指定された通常文字幅の倍数でウィンドウ内のイメージを左右にシフトすることを意味します。ウィンドウはそれぞれ、決して0より小さくなることはない水平スクロール位置 (*horizontal scroll position*) という数値をもっています。これはコンテンツをどれほど左にシフトするかを指定します。ウィンドウのコンテンツを左にシフトすることにより一般的には左にある文字のすべて、または一部が表示されなくなり右にある文字のすべて、または一部が表示されることを意味します。通常値は0です。

水平スクロール位置は通常文字幅を単位として数えられます。したがって値が5なら、それはウィンドウのコンテンツは通常文字幅の5倍左にスクロールされることを意味します。左の何文字が表示されなくなるかは、それらの文字の文字幅とに依存していて、それは行ごとに異なります。

読み取りを行う際には内側のループ (*inner loop*) で横方向、外側のループ (*outer loop*) で上から下に読み取るため、水平スクロールの効果はテキスト的スクロールや垂直スクロールとは異なります。テキスト的スクロールは表示するためのテキスト範囲の選択を引き起こし、垂直スクロールはウィンドウコンテンツを連続して移動します。しかし水平スクロールはすべての行の一部をスクリーン外へスクロールします。

通常は水平スクロールは行われないので、ウィンドウ左端には最左列があります。この状態では右スクロールにより左端に新たに表示されるデータは存在しないので、右へのスクロールはできません。左スクロールによってテキストの1列目がウィンドウ端からウィンドウ外にスクロールされ、右端にはその前は切り詰められていた (*truncated*) 列が新たに表示されるので左へのスクロールはできます。ウィンドウが左へ非0の値で水平スクロールされていれば右スクロールしてそれを戻すことができますが、正味の水平スクロールが0に減少するまでの間のみ右スクロールができます。左へどれほどスクロールできるかに制限はありませんが、最終的にはすべてのテキストが左端の外に消えるでしょう。

*auto-hscroll-mode*がセットされている場合には、再表示はポイントが常に可視となることを保証するために必要に応じて水平スクロールを自動的に変更する。とはいえ依然として水平スクロール位置を明示的に指定するのは可能である。指定した値は自動スクロールの下限値としての役目を果たす (自動スクロールは指定された値より小さい列にウィンドウをスクロールしない)。

*auto-hscroll-mode*のデフォルト値は *t* です。これを *current-line* にセットするとカーソルのある行だけがポイントが可視になるように水平スクロールされて、ウィンドウの残りはスクロールされないか *scroll-left* と *scroll-right* (以下参照) にセットされた最小量だけスクロールされる自動水平スクロールの変種がアクティブになります。

**scroll-left** *&optional count set-minimum* [Command]

この関数は選択されたウィンドウを左 (*count*が負なら右) に *count*列スクロールする。*count*のデフォルトはウィンドウ幅から 2 を減じた値。

リターン値は `window-hscroll`(以下参照) がリターンする値と同じように、変更後に実際に左に水平スクロールされたトータル量。

基本方向が R2L(Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照) のパラグラフ内のテキストは、正の *count*値で `scroll-left`が呼び出された際には右へと移動するように、反対方向に移動することに注意。

ウィンドウを可能な限り右にスクロールした後は、左スクロールの合計が 0 であるような通常的位置に戻り、右へのそれ以上のスクロールの試みは効果をもたない。

*set-minimum*が非 `nil`なら新たなスクロール量は自動スクロールの下限値となる。つまり自動スクロールはこの関数がリターンする値より小さい列にウィンドウをスクロールしないだろう。インタラクティブに呼び出すと *set-minimum*に非 `nil`を渡す。

**scroll-right** *&optional count set-minimum* [Command]

この関数は選択されたウィンドウを右 (*count*が負なら左) に *count*列スクロールする。*count*のデフォルトはウィンドウ幅から 2 を減じた値。スクロール方向を除けばこれは `scroll-left`と同様に機能する。

**window-hscroll** *&optional window* [Function]

この関数は *window*の左への水平スクロールのトータル (左マージンを超えて左にスクロールされた *window*内のテキスト列数) をリターンする (R2L パラグラフでの値はかわりに右方向への総スクロール量となる)。*window*のデフォルトは選択されたウィンドウ。

リターン値が負になることは決してない。*window*で水平スクロールが行われていない場合 (これが通常) にはリターン値は 0。

```
(window-hscroll)
⇒ 0
(scroll-left 5)
⇒ 5
(window-hscroll)
⇒ 5
```

**set-window-hscroll** *window columns* [Function]

この関数は *window*の水平スクロールをセットする。*columns*の値はスクロール量を左マージン (R2L パラグラフでは右マージン) からの列数で指定する。引数 *columns*は 0 または正の数であること。そうでない場合二は 0 とみなされる。小数点数の *columns*値は現在のところサポートされない。

シンプルに `M-`を呼び出して評価する方法でテストすると、`set-window-hscroll`が機能していないように見えるかもしれないことに注意。ここで何が発生しているかということ、この関数は水平スクロール値をセットしてリターンするが、その後にポイントを可視にするために水平スクロールを調整するよう再表示が行なわれて、これが関数の行った処理をオーバーライドしている。この関数の効果は左マージンからポイントまでのスクロール量が、ポイントが可視のまま留まるように関数を呼び出すことにより観察できる。

リターン値は *columns*。

```
(set-window-hscroll (selected-window) 10)
⇒ 10
```

以下は与えられた位置 *position* が水平スクロールによりスクリーン外にあるかどうかを判断する例です:

```
(defun hscroll-on-screen (window position)
 (save-excursion
 (goto-char position)
 (and
 (>= (- (current-column) (window-hscroll window)) 0)
 (< (- (current-column) (window-hscroll window))
 (window-width window))))))
```

## 29.24 座標とウィンドウ

このセクションでは位置とそのウィンドウを報告する関数を説明します。これらの関数のほとんどはウィンドウのフレームのネイティブ位置の原点から相対的な位置を報告します (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照)。いくつかの関数はウィンドウのフレームのディスプレイの原点から相対的な位置を報告します。いずれのケースにおいても原点は座標 (0, 0) をもち、X 座標と Y 座標はそれぞれ右方向と下方向で増加します。

以下の関数では X 座標と Y 座標は整数の文字単位 (行数と列数) で報告されます。グラフィカルなディスプレイ上での “行” と “列” はそれぞれ、そのフレームのデフォルトフォントにより指定されるデフォルト文字の高さと幅に対応します (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照)。

**window-edges** &optional *window body absolute pixelwise* [Function]

この関数は *window* 端の座標のリストをリターンする。 *window* が省略または nil の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。

リターン値は (*left top right bottom*) という形式をもつ。リストの要素は順にそのウィンドウにより占有される最左列の X 座標、最上行の Y 座標、最右列より 1 列右の X 座標、最下行より 1 行下の Y 座標。

これらは装飾すべてを含んだウィンドウの実際の端であることに注意。テキスト端末ではそのウィンドウの右に隣接するウィンドウがあれば、ウィンドウの右端にはそのウィンドウと隣接するウィンドウの間のセパレーターラインが含まれる。

オプション引数 *body* が nil なら、それは *window* の総サイズに対応する端をリターンすることを意味する。 *body* が非 nil なら *window* のボディーの端をリターンすることを意味する。 *body* が非 nil なら *window* には生きたウィンドウを指定しなければならない。

オプション引数 *absolute* が nil なら、それは *window* のフレームのネイティブ位置に相対的な端のリターンを意味する。 *absolute* が非 nil なら *window* のディスプレイの原点 (0, 0) からの相対座標のリターンを意味する。非グラフィカルなシステムではこの引数に効果はない。

オプション引数 *pixelwise* が nil なら、それは *window* のフレームのデフォルト文字の幅と高さの単位で座標をリターンすることを意味する。 *pixelwise* が非 nil ならピクセル単位で座標をリターンすることを意味する。 *right* と *bottom* で指定されるピクセルはこれらの端の外側であることに注意。 *absolute* が非 nil なら、 *pixelwise* も暗黙に非 nil となる。

**window-body-edges** &optional *window* [Function]

この関数は *window* のボディーの端をリターンする (Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照)。( *window-body-edges window* ) の呼び出しは ( *window-edges window t* ) (上記参照) の呼び出しと等価。

以下の関数は一連のフレーム相対座標 (frame-relative coordinates) からウィンドウへの関連付けに使用できます:

`window-at x y &optional frame` [Function]

この関数は *frame* のネイティブ位置 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) から相対的に、デフォルト文字単位 (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) で与えられる座標 *x* と *y* にある生きたウィンドウをリターンする。

その位置にウィンドウがなければリターン値は `nil`。 *frame* が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

`coordinates-in-window-p coordinates window` [Function]

この関数はウィンドウ *window* がフレーム相対座標 *coordinates* を占有するかどうかをチェックして、もしそうならウィンドウのどの部分かをチェックする。 *window* は生きたウィンドウであること。

*coordinates* は (*x* . *y*) という形式のコンスセルであること。ここで *x* と *y* は *window* のフレームのネイティブ位置 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) から相対的に、デフォルト文字サイズ (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) の単位で与えられる。

指定された位置にウィンドウが存在しなければリターン値は `nil`。それ以外ではリターン値は以下のいずれか:

(*relx* . *rely*)

その座標は *window* 内にある。数値 *relx* と *rely* は指定された位置にたいする、ウィンドウ左上隅を原点に 0 から数えたウィンドウ相対座標と等価。

`mode-line`

その座標は *window* のモードライン内にある。

`header-line`

その座標は *window* のヘッダーライン内にある。

`tab-line` その座標は *window* のタブライン内にある。

`right-divider`

その座標は *window* と右に隣接するウィンドウを分けるディバイダー内にある。

`bottom-divider`

その座標は *window* と下にあるウィンドウを分けるディバイダー内にある。

`vertical-line`

その座標は *window* と右に隣接するウィンドウを分ける垂直ライン内にある。この値はウィンドウにスクロールバーがないときのみ発生し得る。スクロールバー内の位置はこれらの目的にたいしてはウィンドウ外側と判断される。

`left-fringe`

`right-fringe`

その座標はウィンドウの左か右のフリンジ内にある。

`left-margin`

`right-margin`

その座標はウィンドウの左か右のマージン内にある。

`nil`

その座標は *window* のいずれの部分でもない。

関数 `coordinates-in-window-p` は `window` のあるフレームを使用するので引数としてフレームを要求しない。

以下の関数は文字単位ではなくピクセル単位でウィンドウ位置をリターンします。主にグラフィカルなディスプレイで有用ですがテキスト端末上でも呼び出すことができ、その場合は各文字の占めるスクリーン領域が1ピクセルとなります。

`window-pixel-edges` **&optional** `window` [Function]

この関数は `window` 端にたいするピクセル座標のリストをリターンする。( `window-pixel-edges window` ) の呼び出しは、( `window-edges window nil nil t` ) (上記参照) の呼び出しと等価。

`window-body-pixel-edges` **&optional** `window` [Function]

この関数は `window` のボディー端をピクセルでリターンする。( `window-body-pixel-edges window` ) の呼び出しは、( `window-edges window t nil t` ) (上記参照) の呼び出しと等価。

以下の関数はフレーム原点ではなく、ディスプレイ画面 ( `display screen` ) の原点に相対的なウィンドウ位置をピクセルでリターンします。

`window-absolute-pixel-edges` **&optional** `window` [Function]

この関数は `window` のフレームのディスプレイの (0, 0) にある原点から相対的な `window` のピクセル座標をリターンする。( `window-absolute-pixel-edges` ) の呼び出しは ( `window-edges window nil t t` ) の呼び出しと等価。上記を参照のこと。

`window-absolute-body-pixel-edges` **&optional** `window` [Function]

この関数は `window` のフレームのディスプレイの (0, 0) にある原点から相対的な `window` の `body` のピクセル座標のリストをリターンする。( `window-absolute-body-pixel-edges window` ) の呼び出しは ( `window-edges window t t t` ) の呼び出しと等価。上記を参照のこと。

`set-mouse-absolute-pixel-position` と組み合わせることにより、あるウィンドウ内で可視な任意のバッファ位置にマウスポインターを移動するためにこの関数を使用できる。

```
(let ((edges (window-absolute-body-pixel-edges))
 (position (pos-visible-in-window-p nil nil t)))
 (set-mouse-absolute-pixel-position
 (+ (nth 0 edges) (nth 0 position))
 (+ (nth 1 edges) (nth 1 position))))
```

グラフィカルな端末では上記フォームは選択されたウィンドウのポイントにあるグリフ左上隅にマウスカーソルを“ワープ”させる。この方法で計算される位置は、そこにツールチップウィンドウを表示するためにも使用できる。

以下の関数はウィンドウ内で可視なバッファ位置のスクリーン座標をリターンします。

`window-absolute-pixel-position` **&optional** `position window` [Function]

バッファ位置 `position` がウィンドウ `window` 内で可視なら、この関数は `position` にあるグリフの左上隅のディスプレイ座標をリターンする。リターン値は `window` のディスプレイ原点 (0, 0) から相対的な、X 座標と Y 座標からなるコンスセル。 `window` 内で `position` が不可視なら `nil` をリターンする。

`window` は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。 `position` のデフォルトは `window` の `window-point` の値。

これは選択されたウィンドウ内のポイント位置へのマウスポインターの移動は、以下のような記述で足りることを意味する:

```
(let ((position (window-absolute-pixel-position)))
 (set-mouse-absolute-pixel-position
 (car position) (cdr position)))
```

以下の関数はそのウィンドウに表示するテキストを変換することなくウィンドウに内接する最大の矩形をリターンします。

`window-largest-empty-rectangle` &optional *window count* [Function]

*min-width min-height positions left*

この関数は指定死 *window* に内接する空の最大の矩形のディメンションをリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。

リターン値は *window* のテキスト領域の空スペース (テキストを何も表示していないスペース) に内接可能な最大矩形の幅、Y 座標の開始と終了からなる 3 要素のリスト。このような矩形は *window* のテキスト領域の右エッジで終端されるとみなされるので、この関数は X 座標をリターンしない。空のスペースが見つからなければリターン値は `nil`。

オプション引数 *count* が非 `nil` なら、それはリターンする矩形の最大数を指定する。これはリターン値が最大の矩形が 1 つ目になるような矩形 (3 要素のリスト) のリストであることを意味する。*count* はコンスセルでもよく、この場合には `CAR` がリターンする矩形数、`CDR` が非 `nil` ならリターンされるすべての矩形が互いに素でなければならないことを示す。

オプション引数 *min-width* と *min-height* が非 `nil` なら、リターンされる矩形の最小の幅と高さを指定する。

オプション引数 *positions* 非 `nil` なら、それはリターンされる矩形がカバーしなければならない最上のピクセル位置が `CAR`、最下のピクセル位置が `CDR` であるようなコンスセル。これらの位置は *window* のテキスト領域の開始から計測される。

オプション引数 *left* が非 `nil` なら、それはリターン値がテキストを右から左に表示するバッファに適用していることを意味する。この場合にはリターンされる矩形はすべて *window* のテキスト領域の左端から開始するとみなされる。

この関数は `window-lines-pixel-dimensions` (Section 41.10 [Size of Displayed Text], page 1130 を参照) を通じて *window* のグリフマトリクスの各行のディメンションを取得する必要があることに注意。したがってこの関数は *window* のグリフマトリクスが最新でなければ `nil` をリターンするかもしれない。

## 29.25 マウスによるウィンドウの自動選択

以下のオプションによりマウスポインターの下のウィンドウを自動的に選択することができます。これはウィンドウシステムのウィンドウにマウスポインターがエンターした際は常にフレームにフォーカスを与える (それゆえ以降の選択をトリガーする) ウィンドウマネージャーと同様なポリシーを実現します (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。

`mouse-autoselect-window` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、Emacs はマウスポインターの下のウィンドウの自動的な選択を試みる。有意な値は以下のとおり:

正の数値      これは自動選択トリガー後の遅延秒数を指定する。マウスポインター下のウィンドウはこの遅延秒数の間マウスが留まった後に選択される。

**負の数値** 負の数値は正の数値と同様の効果をもつが、数値の絶対数の遅延秒数の間マウスポインターがウィンドウ内に留まり加えて移動を停止した後にウィンドウを選択する点が異なる。

**その他の値** その他の非 `nil` 値はマウスポインターがウィンドウ上にエンターすると即座にウィンドウを選択することを意味する。

いずれのケースでもウィンドウの選択をトリガーするために、マウスポインターはウィンドウのテキスト領域にエンターしなければならない。スクロールバーのスライダーのドラッグやウィンドウのモードラインでは概念的には自動選択を発生させるべきではない。

マウスによる自動選択はミニバッファウィンドウがアクティブなときのみ選択を行い、アクティブなミニバッファウィンドウの選択解除は決して行わない。

マウスによる自動選択はウィンドウマネージャーが追跡しない子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) にたいしてマウスフォーカス追従ポリシーをエミュレートするために使用できます。これを行うためには `focus-follows-mouse` (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照) に非 `nil` 値をセットすることが必要です。 `focus-follows-mouse` の値が `auto-raise` なら、マウスで子フレームにエンターすることにより親フレームの他のすべての子フレームの前面にその子フレームが自動的にレイズされます。

## 29.26 ウィンドウの構成

ウィンドウ構成 (*window configuration*) とは 1 つのフレーム上全体のレイアウト — すべてのウィンドウとサイズ、どんなバッファを含んでいるか、それらのバッファがスクロールされる方法、およびポイント値を記録して、更に装飾も記録します。これには `minibuffer-scroll-window` の値も含まれます。特別な例外としてウィンドウ構成には選択されたウィンドウのカレントバッファのポイント値は記録されません。

以前に保存されたウィンドウ構成をリストアすることにより、フレーム全体のレイアウトをリストアすることができます。1 つだけではなくすべてのフレームのレイアウトを記録したければ、ウィンドウ構成のかわりにフレーム構成 (*frame configuration*) を使用します。Section 30.13 [Frame Configurations], page 812 を参照してください。

`current-window-configuration &optional frame` [Function]

この関数は *frame* のカレントのウィンドウ構成を表す新たなオブジェクトをリターンする。 *frame* のデフォルトは選択されたフレーム。変数 `window-persistent-parameters` はこの関数により保存されるウィンドウパラメーター (もしあれば) を指定する。Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照のこと。

`set-window-configuration configuration &optional dont-set-frame` [Function]  
`dont-set-minwindow`

この関数は *configuration* が作成されたフレームにたいして、そのフレームが選択されているかどうかに関わらず、ウィンドウとバッファの構成を *configuration* で指定された構成にリストアする。引数 *configuration* はそのフレームにたいして以前に `current-window-configuration` がリターンした値でなければならない。この関数は通常は構成に記録されているフレームも選択するが、 `dont-set-frame` が非 `nil` なら関数の開始にすでに選択されていたフレームを選択したままにする。

この関数は通常はミニバッファ (もしあれば) のリストアと保存を行うが、 `dont-set-minwindow` が非 `nil` なら関数の開始でカレントだったミニバッファ (もしあれば) はミニウィンドウ内に残る。

*configuration*が保存されたフレームが死んでいる (生きていない) 場合には、この関数が行うのは変数 *minibuffer-scroll-window*の値のリストア、*minibuffer-selected-window* がリターンした値の調整のみ。この場合には関数は *nil*、それ以外は *t* をリターンする。

*configuration*のウィンドウのバッファが *configuration*作成後に *kill* されていたら、そのウィンドウは規則としてリストアされる構成から削除される。しかしリストアされる構成内でそのウィンドウが最後に残ったウィンドウなら、そのウィンドウに別の生きたバッファが表示される。

以下は *save-window-excursion*と同様な効果を得るためにこの関数を使用する例:

```
(let ((config (current-window-configuration)))
 (unwind-protect
 (progn (split-window-below nil)
 ...))
 (set-window-configuration config)))
```

*save-window-excursion forms...* [Macro]

このマクロは選択されたフレームのウィンドウ構成を記録して、*forms*を順に実行してから以前のウィンドウ構成をリストアする。リターン値は *forms*内の最後のフォームの値。

Lisp コードのほとんどはこのマクロを使用すべきではない。大抵は *save-selected-window* で十分であろう。特にこのマクロは *forms*内で新たなウィンドウをオープンするコードを確実に防ぐことができず、新たなウィンドウは別のフレーム内でオープンされるかもしれないが (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照)、*save-window-excursion*が保存とリストアするのはカレントフレーム上のウィンドウ構成だけだからである。

*window-configuration-p object* [Function]

この関数は *object*がウィンドウ構成なら *t* をリターンする。

*window-configuration-equal-p config1 config2* [Function]

この関数は 2 つのウィンドウ構成のウィンドウレイアウトが同じかどうかを判断するが、ポイント値および保存されたスクロール位置は無視される (つまりこれらの点では異なるウィンドウ構成であっても *t* をリターンし得る)。

*window-configuration-frame config* [Function]

この関数はウィンドウ構成 *config*が作成されたフレームをリターンする。

ウィンドウ構成の内部を調べる他のプリミティブも有用かもしれませんが、わたしたちはこれらが必要としないので実装されていません。ウィンドウ構成にたいしてより多くの操作を知りたければ、ファイル *winner.el* を参照してください。

*current-window-configuration*がリターンするオブジェクトは Emacs プロセスとともに死滅します。ウィンドウ構成をディスク上に格納してそれを別の Emacs セッションに読み戻すために、次に説明する関数を使用できます。これらの関数はフレームの状態を任意の生きたウィンドウにクローンする場合にも有用です (*set-window-configuration*はフレームのウィンドウをそのフレームのルートウィンドウだけに効果的にクローンする)。

*window-state-get &optional window writable* [Function]

この関数は *window*の状態を Lisp オブジェクトとしてリターンする。引数 *window*は有効なウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたフレームのルートウィンドウ。



オプション引数 *writable* が非 *nil* なら、それは *window-point* や *window-start* のようなサンプリング位置にたいするマーカーを使用しないことを意味する。この状態をディスクに書き込んで別のセッションに読み戻すなら、この引数は非 *nil* であること。

この関数によりどのウィンドウパラメーターが保存されるかは、引数 *writable* と変数 *window-persistent-parameters* の両方で指定する。Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照のこと。

*window-state-get* によりリターンされる値は、同一セッション内の他のウィンドウ内にあるウィンドウのクローンを作成するために使用できます。これはディスクに書き込んで別のセッションに読み戻すこともできます。いずれの場合にもウィンドウの状態をリストアするためには以下の関数を使用します。

*window-state-put state &optional window ignore* [Function]

この関数はウィンドウ状態 *state* を *window* 内に *put* する。引数 *state* は以前に呼び出した *window-state-get* がリターンしたウィンドウ状態であること。オプション引数 *window* には生きたウィンドウか内部ウィンドウ (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照) のいずれかを指定できる。*window* が生きていなければ、*state* を *put* する前に生きたウィンドウに置き換える。*window* が生きたウィンドウでなければ、それに *state* を *put* する前に同一フレーム上に作成された新たな生きたウィンドウに置き換えられる。*window* が *nil* ならウィンドウの状態を新たなウィンドウに *put* する。

オプション引数 *ignore* が非 *nil* なら、それは最小ウィンドウサイズと固定サイズの制限を無視することを意味する。*ignore* が *safe* なら、それは 1 行および/または 2 列までできる限り小さくできることを意味する。

関数 *window-state-get* と *window-state-put* では 2 つの生きたウィンドウ間でのコンテンツの交換も可能です。以下の関数はこれを正確に行います：

*window-swap-states &optional window-1 window-2 size* [Command]

このコマンドは 2 つの生きたウィンドウ *window-1* と *window-2* の状態を交換する。*window-1* には生きたウィンドウを指定しなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。*window-2* には生きたウィンドウを指定しなければならず、デフォルトはミニバッファウィンドウを除き、すべての可視なフレーム上の生きたウィンドウを含むウィンドウサイクル順において *window-1* の次のウィンドウ。

オプション引数 *size* が非 *nil* なら、それは *window-1* と *window-2* のサイズも同様に交換を試みることを意味する。値 *height* は高さのみ、値 *width* は幅のみ、*t* は幅と高さの両方を可能なら交換することを意味する。この関数はフレームをリサイズしない。

## 29.27 ウィンドウのパラメーター

このセクションではウィンドウに追加の情報を関連付けるために使用できるウィンドウパラメーターを説明します。

*window-parameter window parameter* [Function]

この関数は *window* の *parameter* の値をリターンする。*window* のデフォルトは選択されたウィンドウ。*window* に *parameter* にたいするセッティングがなければ、この関数は *nil* をリターンする。

`window-parameters &optional window` [Function]

この関数は `window` のすべてのパラメーターと値をリターンする。`window` のデフォルトは選択されたウィンドウ。リターン値は `nil`、または `(parameter . value)` という形式をもつ要素からなる連想リスト。

`set-window-parameter window parameter value` [Function]

この関数は `window` の `parameter` の値に `value` をセットして `value` をリターンする。`window` のデフォルトは選択されたウィンドウ。

デフォルトではウィンドウ構成 (`window configuration`) やウィンドウ状態 (`states of windows`) の保存とリストアを行う関数は、ウィンドウパラメーターについては関知しません (Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照)。これは `save-window-excursion` のボディ内でパラメーターの値を変更したときは、そのマクロの `exit` 時に以前の値がリストアされないことを意味します。これはまた以前に `window-state-get` で保存されたウィンドウ状態を `window-state-put` でリストアしたときは、クローンされたすべてのウィンドウのパラメーターが `nil` にリセットされることも意味します。以下の変数によってこの標準の挙動をオーバーライドできます:

`window-persistent-parameters` [Variable]

この変数は `current-window-configuration` と `window-state-get` により保存、`set-window-configuration` と `window-state-put` によりリストアされるパラメーターを指定する `alist` である。Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照のこと。この `alist` の各エントリーの `CAR` はパラメーターを指定するシンボル。`CDR` は以下のいずれかであること:

- `nil`           この値はそのパラメーターが `window-state-get` と `current-window-configuration` のいずれによっても保存されていないことを意味する。
- `t`               この値はそのパラメーターが `current-window-configuration`、および (`writable` 引数が `nil` なら) `window-state-get` により保存されたことを意味する。
- `writable`       これはそのパラメーターが無条件で `current-window-configuration` と `window-state-get` の両方により保存されたことを意味する。この値は入力構文 (`read syntax`) をもたないパラメーターに使用するべきではない。使用した場合には、別のセッションで `window-state-put` を呼び出すと `invalid-read-syntax` エラーで失敗するだろう。

いくつかの関数 (特に `delete-window`、`delete-other-windows`、`split-window`) は、`window` 引数で指定されたウィンドウがその関数の名前と同じ名前のパラメーターをもつ場合には特別な挙動を示すかもしれません。以下の変数を非 `nil` 値にバインドすることにより、そのような特別な挙動をオーバーライドできます:

`ignore-window-parameters` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、いくつかの標準関数はウィンドウパラメーターを処理しない。現在のところ影響を受ける関数は `split-window`、`delete-window`、`delete-other-windows`、`other-window`。

これらの関数の呼び出し周辺でアプリケーションはこの変数を非 `nil` にバインドできる。これを行うと、そのアプリケーションはその関数の `exit` 時に関連するすべてのウィンドウのパラメーターを正しく割り当てる責任をもつ。

以下のパラメーターは現在のところウィンドウ管理コードにより使用されています:

`delete-window`

このパラメーターは `delete-window` の実行に影響する (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照)。

`delete-other-windows`

このパラメーターは `delete-other-windows` の実行に影響する (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照)。

`no-delete-other-windows`

このパラメーターはそのウィンドウを `delete-other-windows` により削除できないことをマークする (Section 29.8 [Deleting Windows], page 694 を参照)。

`split-window`

このパラメーターは `split-window` の実行に影響する (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照)。

`other-window`

このパラメーターは `other-window` の実行に影響する (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。

`no-other-window`

このパラメーターはそのウィンドウを `other-window` による選択が不可だとマークする (Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 を参照)。

`clone-of` このパラメーターはそのウィンドウがクローンされたことを指定する。これは `window-state-get` によりインストールされる (Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照)。

`window-preserved-size`

このパラメーターはバッファー、方向 (`nil` は垂直で `t` は水平)、ピクセル単位のサイズを指定する。そのウィンドウが指定されたバッファーを表示していて、かつ指示された方向のサイズがこのパラメーターで指定されたサイズと等しければ、Emacs はそのウィンドウの指示された方向のサイズを予約する。関数 `window-preserve-size` によりこのパラメーターのインストールと更新が行われる (Section 29.6 [Preserving Window Sizes], page 690 を参照)。

`quit-restore`

このパラメーターはバッファー表示関数によりインストールされて、`quit-restore-window` により参照される (Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照)。これは 4 つの要素をもつリストであり、詳細は Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 の `quit-restore-window` の説明を参照のこと。

`window-side`

`window-slot`

これらはサイドウィンドウを実装するために内部的に使用される (Section 29.17 [Side Windows], page 735 を参照)。

`window-atom`

このパラメーターはアトミックウィンドウを実装するために内部的に使用される (Section 29.18 [Atomic Windows], page 739 を参照)。

#### mode-line-format

このパラメーターはウィンドウが表示されるたびにそのウィンドウのバッファのバッファローカル変数 `mode-line-format` (Section 24.4.1 [Mode Line Basics], page 534 を参照) の値を置き換える。シンボル `none` はそのウィンドウのモードライン表示の抑制を意味する。そのバッファを表示する他のウィンドウのモードラインの表示とコンテンツは影響を受けない。

#### header-line-format

このパラメーターはウィンドウが表示されるたびにそのウィンドウのバッファのバッファローカル変数 `header-line-format` (Section 24.4.1 [Mode Line Basics], page 534 を参照) の値を置き換える。シンボル `none` はそのウィンドウのヘッダーライン表示の抑制を意味する。そのバッファを表示する他のウィンドウのヘッダーラインの表示とコンテンツは影響を受けない。

#### tab-line-format

このパラメーターはウィンドウが表示されるたびにそのウィンドウのバッファのバッファローカル変数 `tab-line-format` (Section 24.4.1 [Mode Line Basics], page 534 を参照) の値を置き換える。シンボル `none` はそのウィンドウのタブライン表示の抑制を意味する。そのバッファを表示する他のウィンドウのタブラインの表示とコンテンツは影響を受けない。

#### min-margins

このパラメーターの値は `CAR` と `CDR` が非 `nil` のコンスセルなら、そのウィンドウの左マージンと右マージンの最小値を列数で指定する (Section 41.16.5 [Display Margins], page 1175 を参照)。与えられた場合には、Emacs はウィンドウを分割するか水平方向に縮小するかを判断にたいして、実際のマージン幅のかわりにこれらの値を使用する。

すべてのウィンドウにたいして、分割やりサイズ後に Emacs がマージンの自動調整をすることは決してない。これはそのウィンドウ分割のためにこのウィンドウのマージンを継承する新たなウィンドウニタイシテ、マージンを調整するためにこのパラメーターをセットするすべてのアプリケーション単独の責任である。 `window-configuration-change-hook` と `window-size-change-functions` はいずれもこの用途に使用すること (Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照)。

これはウィンドウ内でバッファをセンタリングするために大きなマージンを使用するアプリケーションのサポート用に Emacs のバージョン 25.1 から導入されたパラメーターであり、それらのアプリケーションと排他となるよう留意して使用すること。Emacs の将来のバージョンで改善策により置換され得る。

## 29.28 ウィンドウのスクロールと変更のためのフック

このセクションでは Lisp プログラムがウィンドウのスクロール後や、その他のウィンドウ変更が発生した際にどのようにしてアクションを起こすことができるかを説明します。最初はウィンドウがバッファの異なる部分を表示するケースについて考えてみます。

#### window-scroll-functions

[Variable]

この変数はウィンドウのスクロールにより Emacs が再表示前に呼び出すべき関数のリストを保持する。そのウィンドウ内への異なるバッファの表示や新たなウィンドウの作成でもこれらの関数が実行される。

この変数はそれぞれの関数がウィンドウとウィンドウの `display-start` 位置という 2 つの引数を受け取るので ノーマルフックではない。呼び出し時には `window` 引数の `display-start` 位置は新たな値、そのウィンドウに表示されるバッファーがカレントバッファーとしてセットされる。これらの関数は `window-end` (Section 29.20 [Window Start and End], page 742 を参照) を使用する際には気をつけなければならない。最新の値が必要なら、それを確実に入力するために `update` 引数を使用しなければならない。

警告: ウィンドウのスクロール方法を変更するためにこの機能を使用してはならない。これはそのような用途のためにデザインされておらず、そのような使用では機能しないだろう。

加えて `Font Lock` フォント表示関数 (`Font Lock fontification function`) を登録するために `jit-lock-register` を使用できる。バッファーの一部が (再) フォント表示されたときは、ウィンドウがスクロールまたはサイズ変更されたという理由で、これが常に呼び出されるだろう。Section 24.6.4 [Other Font Lock Variables], page 555 を参照のこと。

このセクションの残りの部分ではウィンドウのスクロールをとまわらないウィンドウの有意な変更を検知した際の再表示の間に呼び出される 6 つのフックについて補足します。単純化するために、これらのフックおよびそれらが呼び出す関数をまとめてウィンドウ変更関数 (*window change functions*) と呼ぶことにします。他のフックと同様に、これらのフックはインストール時に `add-hook` の `local` 引数 (Section 24.1.2 [Setting Hooks], page 510 を参照) を通じてグローバル、またはバッファーローカルにセットできます。

これらのフックのうち最初のフックはウィンドウバッファー変更 (*window buffer change*) を検知した後に実行されます。ウィンドウバッファー変更とはウィンドウの作成や削除、他のバッファーの割り当てを意味します。

`window-buffer-change-functions` [Variable]

この変数はウィンドウバッファー変更時の再表示の間に呼び出す関数を指定する。値は 1 つの引数を受け取る関数のリストであること。

バッファーローカルに指定された関数は、対応するバッファーを表示するすべてのウィンドウにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降にウィンドウが作成されたり、そのバッファーが割り当てられた場合に呼び出される。この場合にはそのウィンドウが引数として渡される。

デフォルト値として指定された関数はフレームにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降にそのフレームに少なくとも 1 つのウィンドウの追加か削除が行われるか、別のバッファーが割り当てられた場合に呼び出される。この場合にはフレームが引数として渡される。

2 つ目のフックはウィンドウサイズ変更 (*window size change*) の検出時に実行されます。ウィンドウサイズ変更とはウィンドウ作成、別バッファーの割り当て、合計サイズやテキストエリアの合計サイズの変更を意味します。

`window-size-change-functions` [Variable]

この変数はウィンドウサイズ変更発生時の再表示の間に呼び出される関数を指定する。値は 1 つの引数を受け取る関数のリストであること。

バッファーローカルに指定された関数は、対応するバッファーを表示するすべてのウィンドウにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降にウィンドウの追加や別バッファーの割り当て、合計サイズやボディーサイズが変更された場合に呼び出される。この場合にはそのウィンドウが引数として渡される。

デフォルト値として指定された関数は、最後にフレームにたいしてウィンドウ変更関数が実行されて以降に、そのフレーム上の少なくとも 1 つのウィンドウ追加や別バッファーの割り当て、

または合計サイズやボディーサイズが変更された場合に呼び出される。この場合にはフレームが引数として渡される。

3つ目のフックは前回の再表示以降にウィンドウ選択変更 (*window selection change*) により別のウィンドウが選択された際に実行されます。

`window-selection-change-functions` [Variable]

この変数は選択されたウィンドウやフレームの選択されたウィンドウの変更時の再表示の間に実行される関数を指定する。値は1つの引数を受け取る関数のリストであること。

バッファローカルに指定された関数は、対応するバッファーを表示するすべてのウィンドウにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降に (すべてのウィンドウあるいはウィンドウのフレーム上のすべてのウィンドウの中から) ウィンドウが選択されたり選択解除された場合に呼び出される。この場合にはそのウィンドウが引数として渡される。

デフォルト値として指定された関数はフレームにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降のそのフレームの選択や非選択、あるいはフレームの選択されたウィンドウが変更された場合に呼び出される。この場合にはフレームが引数として渡される。

4つ目のフックはウィンドウ状態変更 (*window state change*) の検出時に実行されます。ウィンドウ状態変更とは上述の3つのウィンドウ変更のうち少なくとも1つが発生したことを意味します。

`window-state-change-functions` [Variable]

この変数はウィンドウのバッファーかサイズの変更発生時、または選択されたウィンドウやフレームの選択されたウィンドウの変更時の再表示の間に呼び出される関数を指定する。値は1つの引数を受け取る関数のリストであること。

バッファローカルに指定された関数は、対応するバッファーを表示するすべてのウィンドウにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降にそのウィンドウの追加や別バッファーの割り当て、合計サイズやボディーサイズが変更されたり、(すべてのウィンドウあるいはウィンドウのフレーム上のすべてのウィンドウの中から) ウィンドウが選択されたり選択解除された場合に呼び出される。この場合にはそのウィンドウが引数として渡される。

デフォルト値として指定された関数はフレームにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降にそのフレームの少なくとも1つのウィンドウが追加や削除、別バッファーを割り当てられるか、合計サイズやボディーサイズの変更、またはフレームの選択または選択されていないウィンドウが変更された場合に呼び出される。この場合にはフレームが引数として渡される。

デフォルト値として指定された関数は、最後の再表示以降にそのフレームのウィンドウ状態変更フラグ (以下参照) がセットされた場合にもフレームにたいして実行される。

5つ目のフックはウィンドウ構成変更 (*window configuration change*) の検出時に実行されます。ウィンドウ構成変更とはバッファーやウィンドウサイズの変更を意味します。このフックは実行方向において前記4つのフックとは異なります。

`window-configuration-change-hook` [Variable]

この変数はウィンドウのバッファーかサイズの変更時の再表示の間に呼び出される関数を指定する。値は引数を受け取らない関数のリストであること。

バッファローカルに指定された関数は、対応するバッファーを表示するすべてのウィンドウにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降に、そのフレームの少なくとも1つのウィンドウの追加や削除、別バッファーの割り当て、あるいは合計サイズやボディーサイズ

が変更された場合に呼び出される。各呼び出しは一時的にそのバッファを表示するウィンドウを選択して、そのバッファをカレントに行われる。

デフォルト値として指定された関数は各フレームにたいして、最後にウィンドウ変更関数が実行されて以降に、そのフレームに少なくとも1つのウィンドウの追加や削除、別バッファの割り当て、あるいは合計サイズやボディーサイズが変更された場合に呼び出される。各呼び出しは一時的にそのフレームを選択して、その選択されたウィンドウのバッファをカレントに行われる。

最後に Emacs は `window-state-change-functions` の振る舞いを一般化したノーマルフックを実行します。

`window-state-change-hook` [Variable]

この変数のデフォルト値はウィンドウ状態変更、または少なくとも1つのフレームでウィンドウ状態変更フラグのセットを検出した際の再表示の間に呼び出される関数を指定する。値は引数を受け取らない関数のリストであること。

アプリケーションは最後の再表示以降に複数のフレームで発生した(またはシグナルされた)変更に対処したい場合のみ、このフックに関数を配置すること。他のすべてのケースにたいしては `window-state-change-functions` に関数を配置するほうが好ましい。

ウィンドウ変更関数は各フレームにたいする再表示の間に次のように呼び出されます。まずすべてのバッファローカルなウィンドウバッファ変更関数、ウィンドウサイズ変更関数、ウィンドウ選択変更関数、ウィンドウ状態変更関数を順番に呼び出します。次にこれらの関数のデフォルト値を同じ順番で呼び出します。これらの関数のデフォルト値で指定された関数の呼び出した後に、すべてのバッファローカルなウィンドウ構成変更関数を呼び出します。そして最後に `window-state-change-hook` の関数が実行されます。

ウィンドウ変更関数は対応する変更が前に登録されている特定のフレームにたいしてのみ実行されます。そのような変更にはウィンドウの作成や削除、ウィンドウへの別バッファやサイズの割り当てが含まれます。そのような変更が登録されていたとしても、それは上述したフックのいずれかが実行されることを意味しないことに注意してください。たとえばある変更がウィンドウエクスカージョン (Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照) のスコープ内で登録されると、ウィンドウ変更関数呼び出しはウィンドウ変更関数実行時にそのエクスカージョンがまだ持続している場合のみトリガーされるでしょう。それ以前にエクスカージョンが `exit` されていれば、そのエクスカージョンのスコープ外で登録された変更の場合のみフックが実行されます。

フレームのウィンドウ状態変更フラグ (*window state change flag*) をセットすることにより、そのフレームにたいしてウィンドウ状態変更が実際に発生したかどうかに関わらず、次の再表示の間に(そのフレームにたいする) `window-state-change-functions` と `window-state-change-hook` のデフォルト値が実行されます。これらのフックのすべての関数を実行した後に、各フレームにたいしてフラグをリセットを行います。アプリケーションは以下の関数を使用してこのフラグのセットや検査を行うことができます。

`set-frame-window-state-change &optional frame arg` [Function]

この関数は `arg` が非 `nil` なら `frame` のウィンドウ状態変更フラグをセット、それ以外はリセットする。`frame` は生きたフレームでなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。

`frame-window-state-change &optional frame` [Function]

この関数は `frame` のウィンドウ状態変更フラグがセットされていれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。`frame` は生きたフレームでなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。

ウィンドウ変更関数の実行中に下記の関数を呼び出すことにより、最後の再表示以降に特定のウィンドウやフレームにたいして何が変更されたかについてより詳細な知見を得ることができます。これらの関数はすべて生きたウィンドウを単一かつオプションの引数として受け取ります (デフォルトは選択されたウィンドウ)。

**window-old-buffer &optional window** [Function]

この関数は *window* のフレームにたいして最後にウィンドウ変更関数が実行された時点において、*window* に表示されていたバッファをリターンする。その時点より後に *window* が作成された場合には `nil` をリターンする。その時点では *window* は表示されていなかったが、後から以前に保存されたウィンドウ構成がリストアされた場合には `t` をリターンする。それ以外ならリターン値はその時点で *window* が表示していたバッファ。

**window-old-pixel-width &optional window** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数がフレーム上で *window* が生きていることを確認した最終時点における *window* のトータルピクセル幅をリターンする。その後に *window* が作成された場合は 0。

**window-old-pixel-height &optional window** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数がフレーム上で *window* が生きていることを確認した最終時点における *window* のトータルピクセル高さをリターンする。その後に *window* が作成された場合は 0。

**window-old-body-pixel-width &optional window** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数がフレーム上で *window* が生きていることを確認した最終時点における *window* のテキストエリアのピクセル幅をリターンする。その後に *window* が作成された場合は 0。

**window-old-body-pixel-height &optional window** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数がフレーム上で *window* が生きていることを確認した最終時点における *window* のテキストエリアのピクセル高さをリターンする。その後に *window* が作成された場合は 0。

ウィンドウ変更関数が最後に実行された時点でどのウィンドウまたはフレームが選択されていたかを調べるために以下の関数を使用できます:

**frame-old-selected-window &optional frame** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数が最後に実行された時点における *frame* の選択されていたウィンドウをリターンする。*frame* が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

**old-selected-window** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数が最後に実行された時点において選択されていたウィンドウをリターンする。

**old-selected-frame** [Function]

この関数はウィンドウ変更関数が最後に実行された時点において選択されていたフレームをリターンする。

ウィンドウ変更関数は最後に実行されて以降に削除されたウィンドウに関する情報は提供しないことに注意してください。アプリケーションがそれを必要とする場合には、特定のバッファを表示するすべてのウィンドウをバッファのローカル変数に記憶するとともに、それをウィンドウバッファ変更の検出時に実行されるすべてのフックのデフォルト値の関数で更新する必要があります。



ウィンドウ変更関数に関数を追加する際には、以下の点を考慮する必要があります:

- ウィンドウ変更関数の呼び出しをトリガーしない操作がある。これにはミニバッファウィンドウでの別バッファ表示やツールチップウィンドウのすべての変更が含まれる。
- ウィンドウ変更関数はウィンドウの作成や削除、バッファ変更、ウィンドウのサイズや選択状態を何も変更すべきではない。なぜならそのような変更に関する情報が他のウィンドウ変更関数に伝播される保証は何もないから。もしそのような変更を行うなら `window-state-change-hook` のデフォルト値の最後にリストされる関数で行うこと。
- ウィンドウ変更関数の実行時には `save-window-excursion`、`with-selected-window`、`with-current-buffer` のようなマクロを使用できる。
- マッチデータはウィンドウ変更関数の実行により保存やリストアされない。`window-configuration-change-hook` の実行以外では選択されたウィンドウやフレーム、カレントバッファの保存やリストアは行われない。
- ウィンドウ変更関数の実行をトリガーするすべての再表示は `abort` (異常終了) する可能性がある。ウィンドウ変更関数が完了する前に `abort` が発生すると、ウィンドウ変更関数は以前の値、すなわち再表示が行われなかったかのような値で再実行される。その後には `abort` した場合には新たな値、すなわち再表示が実際に処理されたかのような値で実行される。

## 30 フレーム

フレーム (*frame*) とは、1つ以上の Emacs ウィンドウを含むスクリーンオブジェクトです (Chapter 29 [Windows], page 674 を参照)。これはグラフィカル環境では“ウィンドウ”と呼ばれる類のオブジェクトです。しかし Emacs はこの単語を異なる方法で使用しているため、ここではそれを“ウィンドウ”と呼ぶことはできません。Emacs Lisp においてフレームオブジェクト (*frame object*) とは、スクリーン上のフレームを表す Lisp オブジェクトです。Section 2.5.4 [Frame Type], page 26 を参照してください。

フレームには最初は1つのメインウィンドウおよび/またはミニバッファウィンドウが含まれます。メインウィンドウは、より小さいウィンドウに垂直か水平に分割することができます。Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照してください。

端末 (*terminal*) とは1つ以上の Emacs フレームを表示する能力のあるデバイスのことです。Emacs Lisp において端末オブジェクト (*terminal object*) とは端末を表す Lisp オブジェクトです。Section 2.5.5 [Terminal Type], page 26 を参照してください。

端末にはテキスト端末 (*text terminals*) とグラフィカル端末 (*graphical terminals*) という2つのクラスがあります。テキスト端末はグラフィック能力をもたないディスプレイであり、xtermやその他の端末エミュレーターが含まれます。テキスト端末上ではそれぞれの Emacs フレームはその端末のスクリーン全体を占有します。たとえ追加のフレームを作成してそれらを切り替えることができたとしても、端末が表示するのは一度に1つのフレームだけです。一方でグラフィカル端末は X ウィンドウシステムのようなグラフィカルディスプレイシステムにより管理されています。これにより Emacs は同一ディスプレイ上に複数のフレームを同時に表示することができます。

GNU および Unix systems システムでは、単一の Emacs セッション内でその Emacs がテキスト端末とグラフィカル端末のいずれで開始されたかに関わらず、任意の利用可能な端末上で追加のフレームを作成することができます。Emacs は、グラフィカル端末とテキスト端末の両方を同時に表示することができます。これはたとえばリモートから同じセッションに接続する際などに便利でしょう。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照してください。

*framep object* [Function]

この述語 (predicate) は *object* がフレームなら非 nil、それ以外は nil をリターンする。フレームにたいしてはフレームが使用するディスプレイの種類が値:

|      |                                                      |
|------|------------------------------------------------------|
| t    | そのフレームはテキスト端末上で表示されている。                              |
| x    | そのフレームは X グラフィカル端末上で表示されている。                         |
| w32  | そのフレームは MS-Windows グラフィカル端末上で表示されている。                |
| ns   | そのフレームは GNUstep か Macintosh Cocoa グラフィカル端末上で表示されている。 |
| pc   | そのフレームは MS-DOS 端末上で表示されている。                          |
| pgtk | そのフレームは pure GTK 機能を使って表示されている。                      |

*frame-terminal &optional frame* [Function]

この関数は *frame* を表示する端末オブジェクトをリターンする。*frame* が nil または未指定の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

*terminal-live-p object* [Function]

この述語は *object* が生きた (削除されていない) 端末なら非 nil、それ以外は nil をリターンする。生きた端末にたいしては、リターン値はその端末上で表示されているフレームの種類を示す。可能な値は上述の *framep* と同様。

グラフィカルな端末ではフレームを2つのタイプに区別しています。通常のトップレベルフレーム (*top-level frame*) は、ウィンドウ (ウィンドウシステム) としては端末にたいするルートウィンドウ (ウィンドウシステム) の子であるようなフレームです。子フレーム (*child frame*) は、ウィンドウ (ウィンドウシステム) としては Emacs の別フレームのウィンドウ (ウィンドウシステム) の子であるようなフレームです。Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照してください。

### 30.1 フレームの作成

新たにフレームを作成するためには関数 `make-frame` を呼び出します。

`make-frame` **&optional** *parameters* [Command]

この関数はカレントバッファを表示するフレームを作成してそれをリターンする。

*parameters* 引数は新たなフレームのフレームパラメータを指定する *alist*。Section 30.4 [Frame Parameters], page 784 を参照のこと。 *alist* 内で `terminal` パラメータを指定すると新たなフレームはその端末上で作成される。それ以外の場合には、 *alist* 内で `window-system` フレームパラメータを指定すると、それはフレームがテキスト端末とグラフィカル端末のどちらで表示されるべきかを決定する。Section 41.25 [Window Systems], page 1217 を参照のこと。どちらも指定しなければ新たなフレームは選択されたフレームと同じ端末上に作成される。

*parameters* で指定されなかったパラメータのデフォルトは連想リスト `default-frame-alist` 内の値となる。そこでも指定されないパラメータのデフォルトは X リソース、またはそのオペレーティングシステムで同等なもの (Section “X Resources” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。フレームが作成された後に、この関数は `frame-inherited-parameters` (以下参照) 内で指定されたパラメータのうち未割り当てのパラメータにたいして、`make-frame` 呼び出し時に選択されていたフレームから値を取得して適用する。

マルチモニターディスプレイ (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照) では、ウィンドウマネージャが *parameters* 内の位置パラメータ (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) の指定とは異なる位置にフレームを配置するかもしれないことに注意。たとえばウィンドウの大きな部分、いわゆる支配モニター (*dominating monitor*) 上のフレームを表示するポリシーをもつウィンドウマネージャがいくつかある。

この関数自体が新たなフレームを選択されたフレームにする訳ではない。Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照のこと。以前に選択されていたフレームは選択されたままである。しかしグラフィカル端末上ではウィンドウシステム自身の理由によって新たなフレームが選択されるかもしれない。

`before-make-frame-hook` [Variable]

`make-frame` がフレームを作成する前に、それにより実行されるノーマルフック。

`after-make-frame-functions` [Variable]

`make-frame` がフレームを作成した後に実行するアブノーマルフック。 `after-make-frame-functions` 内の各関数は作成された直後のフレームを単一の引数として受け取る。

`init` ファイルでこれらのフックに追加した関数は、初期フレームの作成後に Emacs が `init` ファイルを読み込むために、通常は初期フレームにたいして実行されないことに注意してください。しかし別のミニバッファフレーム (Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照) を使用して初期フレームを指定すれば、これらの関数はミニバッファなしのフレームとミニバッファフレームの両方にたいして実行されます。かわりに “早期 `init` ファイル (*early init file*)” でこれらのフックに関数を追加することができます (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照)。この場合には初期フレームにも同じように効果があります。

`frame-inherited-parameters` [Variable]

この変数はカレントで選択されているフレームから継承して新たに作成されたフレームのフレームパラメーターのリストを指定する。リスト内の各要素は `make-frame` の処理において前に割り当てられていないパラメーター (シンボル) であり、`make-frame` は新たに作成されたフレームのそのパラメーターに選択されたフレームの値をセットする。

`server-after-make-frame-hook` [User Option]

Emacs サーバーがクライアントフレームを作成する際に実行される ノーマルフック。このフックの呼び出し時には作成されたフレームが選択されたフレームとなる。Section “Emacs Server” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

## 30.2 複数の端末

Emacs はそれぞれの端末を端末オブジェクト (*terminal object*) というデータ型で表します (Section 2.5.5 [Terminal Type], page 26 を参照)。GNU および Unix システムでは Emacs はそれぞれのセッション内で複数の端末を同時に実行できます。その他のシステムでは単一の端末だけが使用できます。端末オブジェクトはそれぞれ以下の属性をもちます:

- その端末により使用されるデバイス名 (たとえば `‘:0.0’` や `/dev/tty`)。
- その端末により使用される端末とキーボードのコーディングシステム。Section 34.10.8 [Terminal I/O Encoding], page 968 を参照のこと。
- その端末に関連付けられたディスプレイの種類。これは関数 `terminal-live-p` によりリターンされるシンボル (たとえば `x`、`t`、`w32`、`ns`、`pc`、`haiku`、`pgtk`)。Chapter 30 [Frames], page 767 を参照のこと。
- 端末パラメーターのリスト。Section 30.5 [Terminal Parameters], page 801 を参照のこと。

端末オブジェクトを作成するプリミティブはありません。`make-frame-on-display` (以下参照) を呼び出したときなどに、Emacs が必要に応じてそれらを作成します。

`terminal-name &optional terminal` [Function]

この関数は *terminal* により使用されるデバイスのファイル名をリターンする。*terminal* が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレームの端末。*terminal* はフレームでもよく、その場合はそのフレームの端末。

`terminal-list` [Function]

この関数はすべての生きた端末オブジェクトのリストをリターンする。

`get-device-terminal device` [Function]

この関数は *device* により与えられたデバイス名の端末をリターンする。*device* が文字列なら端末デバイス名、または `‘host:server.screen’` という形式の X ディスプレイのいずれかを指定できる。*device* ならこの関数はそのフレームの端末をリターンする。`nil` は選択されたフレームを意味する。最後にもし *device* が生きた端末を表す端末オブジェクトなら、その端末がリターンされる。引数がこれらのいずれとも異なれば、この関数はエラーをシグナルする。

`delete-terminal &optional terminal force` [Function]

この関数は *terminal* 上のすべてのフレームを削除して、それらが使用していたリソースを解放する。これらはアブノーマルフック `delete-terminal-functions` を実行して、各関数の引数として *terminal* を渡す。

*terminal* が省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレームの端末。*terminal* はフレームでもよく、その場合はそのフレームの端末を意味する。

この関数は通常は唯一アクティブな端末の削除を試みるとエラーをシグナルするが、*force*が非 *nil*ならこれを行うことができる。端末上で最後のフレームを削除した際には、Emacs は自動的にこの関数を呼び出す (Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照)。

`delete-terminal-functions` [Variable]  
`delete-terminal`により実行されるアブノーマルフック。各関数は `delete-terminal`に渡された *terminal*を唯一の引数として受け取る。技術的な詳細により、この関数は端末の削除の直前または直後のいずれかに呼び出される。

数は多くありませんが、Lisp 変数のいくつかは端末ローカル (*terminal-local*) です。つまりそれらは端末それぞれにたいして個別にバインディングをもちます。いかなるときも実際に効果をもつバインディングはカレントで選択されたフレームに属する端末にたいして1つだけです。これらの変数には `default-minibuffer-frame`、`defining-kbd-macro`、`last-kbd-macro`、`system-key-alist`が含まれます。これらは常に端末ローカルであり、決してバッファローカル (Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照) にはできません。

GNU および Unix システムでは、X ディスプレイはそれぞれ別のグラフィカル端末になります。X ウィンドウシステム内で Emacs が開始された際は環境変数 `DISPLAY`、または `--display` オプション (Section “Initial Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照) により指定された X ディスプレイを使用します。Emacs はコマンド `make-frame-on-display`を通じて別の X ディスプレイに接続できます。それぞれの X ディスプレイは、それぞれが選択されたフレームとミニバッファをもちます。しかしあらゆる瞬間 (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照) において、それらのフレームのうちの1つだけが、いわゆる選択されたフレームになります。`emacsclient`との対話により、Emacs が別のテキスト端末と接続することさえ可能です。Section “Emacs Server” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

1 つの X サーバーが 1 つ以上のディスプレイを処理できます。各 X ディスプレイには `hostname:displaynumber.screennumber` という 3 つの部分からなる名前があります。1 つ目の部分の *hostname*はその端末が物理的に接続されるマシン名です。2 つ目の部分の *displaynumber* は同じキーボードとポインティングデバイス (マウスやタブレット等) を共有するマシンに接続された 1 つ以上のモニターを識別するための 0 基準の番号です。3 つ目の部分の *screennumber* は、その X サーバー上の単一のモニターコレクション (a single monitor collection) の一部である 0 基準のスクリーン番号 (個別のモニター) です。1 つのサーバー配下にある 2 つ以上のスクリーンを使用する際には、Emacs はそれらの名前の同一部分から、それらが単一のキーボードを共有することを知ることができるのです。

MS-Windows のように X ウィンドウシステムを使用しないシステムは X ディスプレイの概念をサポートせず、各ホスト上には 1 つのディスプレイだけがあります。これらのシステム上のディスプレイ名は上述したような 3 つの部分からなる名前にしたがりません。たとえば MS-Windows システム上のディスプレイ名は文字列定数 `'w32'` です。これは互換性のために存在するものであり、ディスプレイ名を期待する関数にこれを渡すことができます。

`make-frame-on-display` *display* &optional *parameters* [Command]  
この関数は *display*上に新たにフレームを作成してそれをリターンする。その他のフレームパラメーターは、*parameters*という alist から取得する。*display*は X ディスプレイの名前 (文字列) であること。

この関数はフレーム作成前に Emacs がグラフィックを表示するためにセットアップされることを保証する。(テキスト端末上で開始された等で) たとえば Emacs が X リソースを未処理ならこの時点で処理を行う。他のすべての点においては、この関数は `make-frame` (Section 30.1 [Creating Frames], page 768 を参照) と同様に振る舞う。

`x-display-list` [Function]

この関数は Emacs がどの X ディスプレイに接続したかを識別するリストをリターンする。このリストの要素は文字列で、それぞれがディスプレイ名を表す。

`x-open-connection display &optional xrm-string must-succeed` [Function]

この関数はディスプレイ上にフレームを作成することなく、X ディスプレイ `display` への接続をオープンする。通常は `make-frame-on-display` が自動的に呼び出すので、Emacs Lisp プログラムがこの関数を呼び出す必要はない。これを呼び出す唯一の理由は、与えられた X ディスプレイにたいして通信を確立できるかどうかチェックするためである。

オプション引数 `xrm-string` が非 `nil` なら、それは `.Xresources` ファイル内で使用されるフォーマットと同一なリソース名とリソース値。Section “X Resources” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。これらの値はその X サーバー上で記録されたリソース値をオーバーライドして、このディスプレイ上で作成されるすべての Emacs フレームにたいして適用される。以下はこの文字列がどのようなものを示す例:

```
"*BorderWidth: 3\n*InternalBorder: 2\n"
```

`must-succeed` が非 `nil` なら、接続オープンの失敗により Emacs が終了させられる。それ以外なら通常の Lisp エラーとなる。

`x-close-connection display` [Function]

この関数はディスプレイ `display` への接続をクローズする。これを行う前には、まずそのディスプレイ上でオープンしたすべてのフレームを削除しなければならない (Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照)。

マルチモニターの設定アップにおいて、単一の X ディスプレイが複数の物理モニターに出力される場合があります。そのような設定アップを取得するために関数 `display-monitor-attributes-list` と `frame-monitor-attributes` を使用できます。

`display-monitor-attributes-list &optional display` [Function]

この関数は `display` 上の物理モニターの属性のリストをリターンする。`display` にはディスプレイ名 (文字列)、端末、フレームを指定でき、省略または `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレームのディスプレイ。このリストの各要素は物理モニターの属性を表す連想リスト。1 つ目の要素はプライマリーモニターである。以下は属性のキーと値:

‘`geometry`’

‘`(x y width height)`’のようなピクセル単位でのそのモニターのスクリーンの左上隅の位置とサイズ。そのモニターがプライマリーモニターでなければ、いくつかの座標が負になり得る。

‘`workarea`’

‘`(x y width height)`’のようなピクセル単位でのワークエリア (使用可能なスペース) の左上隅の位置とサイズ。ウィンドウマネージャーのさまざまな機能 (`dock`、`taskbar` 等) によりそのスペースが占有される ‘`geometry`’ とは異なり、これはワークエリアから除外され得る。そのような機能が実際にワークエリアから差し引かれるかどうかは、そのプラットフォームと環境に依存する。繰り返になるが、そのモニターがプライマリーモニターでなければ、いくつかの座標は負になり得る。

‘`mm-size`’ ‘`(width height)`’<のようなミリメートル単位での幅と高さ。

‘`frames`’ その物理モニターが支配 (`dominate`) するフレームのリスト (以下参照)。

‘name’ *string*のようなその物理モニターの名前。  
 ‘source’ *string*のようなマルチモニターの情報ソース (例: ‘XRandR 1.5’、‘XRandr’、‘Xinerama’等)。

*x*、*y*、*width*、*height*は整数。‘name’と‘source’は欠落しているかもしれない。

あるモニター内にフレームの最大領域がある、または (フレームがどの物理モニターにも跨がらないなら) そのモニターがフレームに最も近いとき、フレームは物理モニターにより支配 (*dominate*) される。グラフィカルなディスプレイ内の (ツールチップではない) すべてのフレームは、たとえそのフレームが複数の物理モニターに跨がる (または物理モニター上にない) としても、(可視か否かによらず) 正確に1つの物理モニターにより支配される。

以下は2つのモニターディスプレイ上でこの関数により生成されたデータの例:

```
(display-monitor-attributes-list)
⇒
(((geometry 0 0 1920 1080) ;; 左手側プライマリーモニター
 (workarea 0 0 1920 1050) ;; タスクバーが幾分かの高さを占有
 (mm-size 677 381)
 (name . "DISPLAY1")
 (frames #<frame emacs@host *Messages* 0x11578c0>
 #<frame emacs@host *scratch* 0x114b838>))
 ((geometry 1920 0 1680 1050) ;; 右手側モニター
 (workarea 1920 0 1680 1050) ;; スクリーン全体を使用可
 (mm-size 593 370)
 (name . "DISPLAY2")
 (frames)))
```

**frame-monitor-attributes** *&optional frame* [Function]

この関数は *frame* を支配 (上記参照) する物理モニターの属性をリターンする。 *frame* のデフォルトは選択されたフレーム。

マルチモニターディスプレイではフレームを指定したモニター上にするためにコマンド `make-frame-on-monitor` を使用することが可能です。

**make-frame-on-monitor** *monitor &optional display parameters* [Command]

この関数は *display* 上に配置される *monitor* に新たにフレームを作成してそれをリターンする。その他のフレームパラメーターは、*parameters* という *alist* から取得する。 *monitor* は物理モニター名であり、`display-monitor-attributes-list` 関数のリターン値の属性 *name* の文字列と同一の文字列であること。 *display* は X ディスプレイの名前 (文字列) であること。

**display-monitors-changed-functions** [Variable]

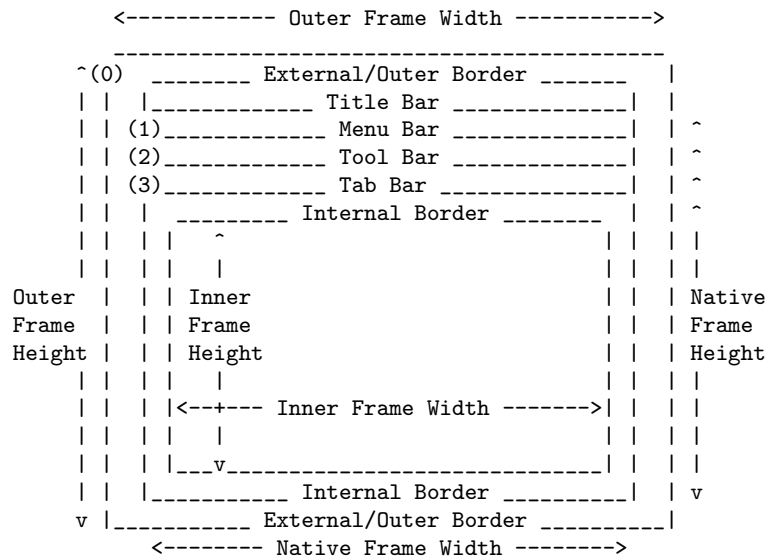
この変数はモニター構成が変更された際に実行されるアブノーマルフック。モニター構成の変更はモニターのローテート (*rotate*: 回転)、移動、マルチモニターセットアップへの追加や削除、プライマリーモニターの変更、モニター解像度の変更によって起こり得る。フックの関数はモニター構成が変更された端末で構成された単一の引数とともに呼び出される。プログラムは端末の新たなモニター構成を取得するために、その端末を引数として `display-monitor-attributes-list` を呼び出すこと。

### 30.3 フレームのジオメトリー

フレームのジオメトリー (geometry) は、その Emacs インスタンスのビルドに使用されたツールキット、およびそのフレームを表示する端末に依存します。このチャプターではこれらの依存関係とそれら进行处理するいくつかの関数を説明します。これらの関数すべてにたいして、*frame* 引数には生きたフレームを指定する必要があることに注意してください (Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照)。省略または *nil* なら選択されたフレーム (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照) が指定されます。

#### 30.3.1 フレームのレイアウト

可視なフレームは端末のディスプレイの矩形 (rectangular) の領域を占有します。この領域にはそれぞれ異なる用途をサービスする、いくつかのネストされた矩形を含むことができます。以下のスケッチはグラフィカル端末上でのレイアウトを描いたものです：



実際のところ上図で示した領域すべてが存在するわけではありません。これらの領域については以下で説明します。

#### アウターフレーム (Outer Frame)

アウターフレーム (*outer frame*) とは上図で示すすべての領域を網羅する矩形。この矩形の端はそのフレームのアウターエッジ (*outer edges*) と呼ばれる。フレームのアウター幅 (*outer width*) とアウター高さ (*outer height*) は併せて矩形のアウターサイズ (*outer size*) を指定する。

フレームのアウターサイズを把握することはフレームのディスプレイの作業領域にフレームをフィットさせたり、スクリーンで2つのフレームを隣接して配置するのに有用である (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照)。アウターサイズは通常はフレームが少なくとも1回マップ (可視にすること。Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照) された後でなければ利用できない。初期フレームやまだ作成されていないフレームにたいするアウターサイズは予想するかウィンドウシステムやウィンドウマネージャーのデフォルトから計算しなければならない。回避策としてはマップ済みフレームのアウターサイズとネイティブサイズを取得して、新たなフレームのアウターサイズの計算に使用すればよい。



(上図 ‘(0)’で示される) アウターフレームの左上隅の位置はフレームのアウター位置 (*outer position*) と呼ばれる。グラフィカルなフレームのアウター位置は、ディスプレイではフレームのリサイズやレイアウト変更では未変更のままなので、そのフレームの“位置”としても参照される。

アウター位置はフレームパラメーター `left` と `top` を通じて指定とセットができる (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照)。これらのパラメーターは通常のトップレベルのフレームにたいして、通常はフレームのディスプレイの原点からみた絶対位置 (以下参照) を表す。子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) にたいしては親フレームのネイティブ位置 (以下参照) から相対的な位置を表す。これらのパラメーターの値はテキスト端末のフレームでは意味がなく常に 0 である。

#### エクスターナルボーダー (External Border)

エクスターナルボーダー (*external border*) はウィンドウマネージャーにより提供される装飾の一部。典型的にはマウスによるフレームのリサイズで典型的に使用される。そのため“全画面化 (*fullboth*)” や最大化されたフレームでは表示されない (Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照)。エクスターナルボーダーの幅はウィンドウマネージャーにより決定されて、Emacs の関数では変更できない。

テキスト端末のフレームではエクスターナルボーダーは存在しない。グラフィカルなフレームではフレームパラメーター `override-redirect` と `undecorated` をセットすることにより表示を抑制できる (Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照)。

#### アウターボーダー (Outer Border)

アウターボーダー (*outer border*) はフレームパラメーター `border-width` (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照) で指定可能な分割線。実際にはエクスターナルボーダーとアウターボーダーのいずれかが表示されるが、両方が同時に表示されることはない。アウターボーダーはツールチップフレーム (Section 41.26 [Tooltips], page 1218 を参照)、子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)、および `undecorated` や `override-redirect` をセットされたフレーム (Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照) のようにウィンドウマネージャーにより (完全に) 制御される特別なフレームでは通常は表示されない。

アウターボーダーはテキスト端末のフレームと GTK+ ルーチンが生成したフレームでは表示されない。MS-Windows ではアウターボーダーはピクセル幅が 1 のエクスターナルボーダーの助けを借りてエミュレートされる。X 上でのツールキットによらないビルドではフレームパラメーター `border-color` をセットすることによりアウターボーダーのカラーを変更できる (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照)。

#### タイトルバー (Title Bar)

タイトルバー (*title bar*)、いわゆるキャプションバー (*caption bar*) もウィンドウマネージャーの装飾の一部であり通常はフレームのタイトル (Section 30.6 [Frame Titles], page 802 を参照)、同様に最小化や最大化、削除のボタンを表示する。これはマウスによるフレームのドラッグにも使用できる。タイトルバーは通常は全画面化 (*fullboth*) されたフレーム (Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照)、ツールチップフレーム (Section 41.26 [Tooltips], page 1218 を参照)、子フレーム (see Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) では表示されず、端末フレームでは存在しない。タイトルバーの表示はフレームパラメーター `override-redirect` や `undecorated` をセッ

トすることにより抑制できる (Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照)。

#### メニューバー (Menu Bar)

メニューバー (Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照) にはインターナル (Emacs 自身が描画) とエクスターナル (ツールキットが描画) がある。ほとんどのビルド (GTK+, Lucid, Motif, MS-Windows) ではエクスターナルメニューバーを依拠とする。NS もエクスターナルメニューバーを使用するが、これはアウターフレームの一部ではない。非ツールキットのビルドはインターナルメニューバーを提供できる。テキスト端末フレームではメニューバーはフレームのルートウィンドウの一部である (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照)。ルールとして子フレームでメニューバーが表示されることはない (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。パラメーター `menu-bar-lines` (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照) をセットすることによりメニューバーの表示は抑制できる。

メニューバーの幅がフレームにフィットするには大きくなりすぎた際に折り返されるか (wrapped)、それとも切り詰められるか (truncated) はツールキットに依存する。通常は Motif と MS-Windows のビルドだけがメニューバーを折り返すことができる。これらはメニューバーの折り返し、またはそれを解除する際にフレームのアウター高さの保持を試みるの、代わりにフレームのネイティブ高さ (以下参照) が変更される。

#### ツールバー (Tool Bar)

メニューバーと同じように、ツールバーにはインターナルツールバー (Emacs が描画) とエクスターナルツールバー (ツールキットが描画) がある。GTK+ と NS のビルドにはそれらのツールキットが描画するツールバーがある。その他のビルドはインターナルツールバーを使用する。GTK+ ではフレームのインターナルボーダー (以下参照) のすぐ外側のいずれかのサイドにツールバーを配置できる。子フレームは通常はツールバーを表示しない (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。パラメーター `tool-bar-lines` (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照) に 0 をセットすることでツールバーの表示を抑制できる。

変数 `auto-resize-tool-bars` が非 `nil` なら、フレームに収まらないほど幅が大きくなると Emacs はツールバーを折り返す。Emacs がインターナルツールバーの折り返しや折り返しの解除を行う場合には、デフォルトではフレームのアウター高さを未変更に保つので、代わりにフレームのネイティブ高さ (以下参照) が変更される。一方 GTK+ とともにビルドされた Emacs ではツールバーの折り返しは決して行われないが、長くなりすぎたツールバーが収まるようにフレームのアウター幅が自動的に増加される。

#### タブバー (Tab Bar)

タブバー (Section “Tab Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照) は常に Emacs 自身によって描画される。タブバーはインターナルツールバーとともにビルドされた Emacs のツールバーの上、エクスターナルツールバーとともにビルドされた Emacs ではツールバーの下に表示される。`tab-bar-lines` パラメーターを 0 に設定すればタブバーの表示を抑止できる (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照)。

#### ネイティブフレーム (Native Frame)

ネイティブフレーム (*native frame*) は全体的にアウターフレーム内に配置される。ネイティブフレームにはエクスターナルボーダーとアウターボーダー、タイトルバーとエクスターナルメニューバーとツールバーが占有する領域は含まれない。ネイティブフレームのエッジ (edge: 端) はフレームのネイティブエッジ (*native edges*) と呼ばれる。フ

フレームのネイティブサイズ (*native size*) は、フレームのネイティブ幅 (*native width*) とネイティブ高さ (*native height*) で指定される。

フレームのネイティブサイズは Emacs 内のフレームの作成やリサイズを Emacs が行う際にウィンドウシステムやウィンドウマネージャーに渡すサイズである。これはたとえばタイトルバーの対応するボタンのクリックによりフレームを最大化した後やマウスでエクスターナルボーダーをドラッグした際等、フレームの (ウィンドウシステムの) ウィンドウをリサイズする際にウィンドウシステムやウィンドウマネージャーに渡すサイズでもある。

ネイティブフレームの左上隅の位置はフレームのネイティブ位置 (*native position*) を指定する。上図の (1) から (3) は種々のビルドにたいするネイティブ位置を示す。

- (1) 非ツールキット、Haiku、および端末のフレーム
- (2) Lucid、Motif、MS-Windows のフレーム
- (3) GTK+と NS のフレーム

したがって Lucid、Motif、MS-Windows ではネイティブ高さにはツールバーの高さは含まれるがメニューバーの高さは含まれず、非ツールキットおよび端末のフレームではメニューバーとツールバーの高さは含まれない。

フレームのネイティブ位置はマウスのカレント位置 (Section 30.16 [Mouse Position], page 816 を参照) のセットやリターンを行う関数や `window-edges`、`window-at-coordinates-in-window-p` のようにウィンドウ位置 (Section 29.24 [Coordinates and Windows], page 752 を参照) を扱う関数にたいして参照位置となる。これはフレームの子フレームの配置や位置にたいする原点 (0, 0) も指定する。

フレームパラメーター `override-redirect` や `undecorated` (Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照) を変更してウィンドウマネージャーの装飾の削除や追加を行う際にも、フレームのネイティブ位置は未変更のままであることにも注意。

#### インターナルボーダー (Internal Border)

インターナルボーダーはインナーフレーム周囲に Emacs が描画するボーダー (以下参照)。その外観仕様は与えられたフレームが子フレームかどうかによる (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。

通常のフレームでは、フレームの幅はフレームパラメーター `internal-border-width` (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照)、カラーは `internal-border` フェイスのバックグラウンドで指定される。

子フレームでは、フレームの幅はフレームパラメーター `child-frame-border-width` (ただしフォールバックとして `internal-border-width` パラメーターを使用)、カラーは `child-frame-border` フェイスのバックグラウンドで指定される。

#### インナーフレーム (Inner Frame)

インナーフレーム (*inner frame*) はフレームのウィンドウにたいして予約された矩形のこと。インナーフレームはインターナルボーダー (これはインナーフレームの一部ではない) に囲われている。インナーフレームのエッジはフレームのインナーエッジ (*inner edges*) と呼ばれる。この矩形のインナーサイズ (*inner size*) はインナー幅 (*inner width*) とインナー高さ (*inner height*) により指定される。このインナーフレームはフレームのディスプレイエリア (*display area*) として参照されることもある。

ルールとしてインナーフレームはフレームのルートウィンドウ (Section 29.2 [Windows and Frames], page 676 を参照) とミニバッファウィンドウ (Section 21.11 [Mini-

buffer Windows], page 406 を参照) に細分される。この 2 つには注目すべき 2 つの例外がある。それはミニバッファウィンドウをもたないルートウィンドウのみのミニバッファ *less* フレーム (*minibuffer-less frame*) と、ミニバッファウィンドウだけをもち、それがフレームのルートウィンドウの役目も果たすミニバッファ *only* ウィンドウ (*minibuffer-only frame*) である。そのようなフレーム構成を作成する方法は Section 30.4.2 [Initial Parameters], page 785 を参照のこと。

#### テキストエリア (Text Area)

フレームのテキストエリア (*text area*) はネイティブフレームに埋め込み可能な一種の架空領域である。テキストエリアの位置は指定されない。テキストエリアの幅はネイティブ幅からインターナルボーダーの幅、そのフレームに指定されていれば (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照) 1 つの垂直スクロールバーの幅、左右のフリッジ各 1 の幅を取り除くことにより取得できる。テキストエリアの高さはネイティブ高さからインターナルボーダーの幅、そのフレームに指定されていればフレームのインターナルのメニューバー、ツールバー、タブバーの高さ、1 つの水平スクロールバーの高さを取り除くことにより取得できる。

フレームの絶対位置 (*absolute position*) は (X, Y) というペア、またはフレームのディスプレイの原点 (0, 0) から相対的な水平および垂直のピクセル単位のオフセットにより与えられる。これに対応してフレームの絶対エッジ (*absolute edges*) はこの原点からのピクセル単位のオフセットにより与えられる。

マルチモニターではディスプレイの原点が端末の利用可能な表示エリア全体の左上隅と一致する必要はない。したがってそのような環境では、たとえそのフレームが完全に可視であってもフレームの絶対位置は負の値になり得る。

慣例により垂直方向のオフセットは“下方向”にたいして増加する。これはフレームの下エッジから上エッジのオフセットを減ずることによりフレームの高さが得られることを意味する。期待されるように水平方向のオフセットは“右方向”にたいして増加するので、フレームの右エッジから左エッジのオフセットを減ずることによりフレームの幅を計算できる。

以下の関数はグラフィカル端末上のフレームにたいして上述したエリアのサイズをリターンします:

**frame-geometry &optional frame** [Function]

この関数は *frame* の幾何学的な属性をリターンする。リターン値は以下のような属性のリストの連想リスト。すべての座標、高さや幅の値はピクセル単位の整数。また *frame* がマップされていなければ (Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照)、いくつかのリターン値は実際の値の近似値しか表していないかもしれない (それらの値はフレームのマップ後に確認可能になる)。

**outer-position**

*frame* のアウターフレームの絶対位置を表すコンスであり、*frame* のディスプレイの原点 (0, 0) から相対的な位置。

**outer-size**

*frame* のアウター幅とアウター高さを表すコンス。

**external-border-size**

ウィンドウマネージャーにより与えられる、*frame* エクスターナルボーダーの水平幅と垂直幅を表すコンス。ウィンドウマネージャーによりこれらの値が提供されなければ、Emacs はアウターフレームとインナーフレームの座標からそれらの推測を試みる。

**outer-border-width**

*frame*の OUTER ボーダーの幅。この値は非 GTK+ の X ビルドでのみ意味がある。

**title-bar-size**

ウィンドウマネージャーまたはオペレーティングシステムが与える、*frame* のタイトルバーの幅と高さを表すコンス。いずれも 0 なら、そのフレームにタイトルバーはない。幅だけが 0 なら、Emacs が幅の情報を取得できなかったことを意味する。

**menu-bar-external**

非 nil なら、それはメニューバーがエクスターナルである (*frame* のネイティブフレームの一部ではない) ことを意味する。

**menu-bar-size**

*frame* のメニューバーの幅と高さを表すコンス。

**tool-bar-external**

非 nil なら、それはツールバーがエクスターナルである (*frame* のネイティブフレームの一部ではない) ことを意味する。

**tool-bar-position**

これはツールバーが *frame* のどの端に配置されているかを示し left、top、right、bottom のいずれか。現在のところ top 以外の値をサポートするツールキットは GTK+ のみ。

**tool-bar-size**

*frame* のツールバーの幅と高さを表すコンス。

**internal-border-width**

*frame* のインターナルボーダーの幅。

以下の関数はフレームにたいする OUTER、ネイティブ、INNER のエッジの取得に使用できます。

**frame-edges** &optional *frame type* [Function]

この関数は *frame* の OUTER、ネイティブ、INNER フレームの絶対エッジをリターンする。*frame* は生きたフレームでなければならずデフォルトは選択されたフレーム。リターンされるリストは (left top right bottom) という形式をもつ。すべて *frame* のディスプレイの原点から相対的なピクセル単位の値。端末フレームでは left と top にたいしてリターンされる値は常に 0。

オプション引数 *type* はリターンするエッジのタイプを指定する。outer-edges は *frame* の OUTER エッジ、native-edges (か nil) はネイティブエッジ、inner-edges は INNER エッジをリターンすることを意味する。

慣例により left と top にたいしてリターンされたディスプレイのピクセル位置は *frame* の内部 (一部) とみなされる。したがって left と top がいずれも 0 なら、ディスプレイの原点のピクセル位置は *frame* の一部となる。その一方で bottom と right のピクセル位置は *frame* のすぐ外側にあるとみなされる。これはたとえば 2 つの横並びのフレームがあり、左フレームの右 OUTER エッジが右フレームの左エッジと等しければ、そのエッジ上のピクセルは右フレームの一部として表されることを意味する。

### 30.3.2 フレームのフォント

フレームにはそれぞれ、そのフレームにたいするデフォルト文字サイズを指定するデフォルトフォント (*default font*) があります。このサイズは、行や列の単位でのフレームサイズの取得や変更での使用を意図したものです (Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照)。これはウィンドウのリサイズ (Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照) や分割 (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照) の際にも使用されます。

“デフォルト文字高さ (default character height)t” のかわりに行高さ (*line height*) や正準文字高さ (*canonical character height*) という用語を使用するときがあります。同様に “デフォルト文字幅 (default character width)” のかわりに列幅 (*column width*) や正準文字幅 (*canonical character width*) という用語も使用されます。

`frame-char-height &optional frame` [Function]  
`frame-char-width &optional frame` [Function]

これらの関数はピクセルで測った *frame* 内の文字のデフォルトの高さまたは幅をリターンする。両者をあわせたサイズにより *frame* の *frame* のサイズが確立される。値は *frame* にたいして選択されたフォントに依存する。Section 30.4.3.10 [Font and Color Parameters], page 799 を参照のこと。

以下の関数でデフォルトフォントを直接セットすることもできます:

`set-frame-font font &optional keep-size frames` [Command]

これはデフォルトフォントに *font* をセットする。インタラクティブに呼び出された際にはフォント名の入力を求めて、選択されたフレームにそのフォントを使用する。Lisp から呼び出す際には、*font* はフォント名 (文字列)、フォントオブジェクト、フォントエンティティ、フォント spec のいずれかであること。

オプション引数 *keep-size* が `nil` ならフレームの行数と列数を固定に保つ (非 `nil` なら次セクションで説明するオプション `frame-inhibit-IMPLIED-resize` がこれをオーバーライドするだろう)。 *keep-size* が非 `nil` (またはプレフィクス引数を指定) なら行数と列数を調節することにより、カレントフレームのディスプレイエリアのサイズの維持を試みる。

オプション引数 *frames* が `nil` なら、そのフォントは選択されたフレームだけに適用される。 *frames* が非 `nil` ならそれは作用するフレームのリスト、またはすべての既存フレームおよび将来のすべてのグラフィカルフレームを意味する `t` のいずれかであること。

### 30.3.3 フレームの位置

グラフィカルなシステムでは通常のトップレベルのフレームの位置はアウターフレームの絶対位置として指定されます (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照)。子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) の位置は親フレームのネイティブ位置から子フレームのアウターエッジまでのピクセル単位のオフセットとして相対的に指定されます。

フレーム位置はフレームパラメーター `left` と `top` (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) を使用すれば変更やアクセスができます。既存の可視なフレームの位置を処理するために追加で 2 つの関数が存在します。いずれの関数でも引数 *frame* は生きたフレームでなければならず、デフォルトは選択されたフレームです。

`frame-position &optional frame` [Function]

この関数は子フレームではない通常のフレームにたいしてフレームのアウター位置 (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照) を、フレームのディスプレイの原点 (0, 0) からのピクセル座標をコンスセルでリターンする。子フレーム (Section 30.14 [Child

Frames], page 812 を参照) にたいしてはフレームのアウトター位置を、*frame*のネイティブ位置を原点 (0, 0)として、そこからのピクセル座標をリターンする。

負の値は *frame*のディスプレイまたは親フレームの右エッジか下エッジからのオフセットではない。これらは *frame*のアウトター位置が、フレームのディスプレイの原点または親フレームのネイティブ位置の左および/または上にあることを意味する。これは通常は *frame*の一部だけが可視 (または完全に不可視) であることを意味している。しかしディスプレイの原点がディスプレイの左上隅と一致しないシステムではセカンダリーモニター上ではフレームは可視かもしれない。

てきすと端末ではいずれの値も 0。

`set-frame-position frame x y` [Function]

この関数は *frame*のアウトターフレームの位置を (*x*, *y*) にセットする。後の引数は通常は *frame*のディスプレイの位置 (0, 0) にある原点からのピクセル数、子フレームでは *frame*の親フレームのネイティブ位置からのピクセル数。

負のパラメーター値はアウトターフレームの右エッジをスクリーンの右エッジ (または親フレームのネイティブ矩形位置) から左に *-x*ピクセル、または下エッジをスクリーンの下エッジ (または親フレームのネイティブ矩形位置) から上に *-y*ピクセルの位置にセットする。

負の値では *frame*の右エッジや下エッジを性格にディスプレイや親フレームの右エッジや下エッジには揃えられないことに注意。負の値ではディスプレイや親フレーム内にあるエッジにある位置は指定できない。フレームパラメーター `left`と `top` (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) でこれを行うことはできるものの、初期フレームや新たなフレームでは依然として良好な結果は得られないかもしれない。

この関数はテキスト端末フレームでは効果がない。

`move-frame-functions` [Variable]

このフックはウィンドウシステムやウィンドウマネージャーがフレームを (新たな位置を割り当てて) 移動した際に実行される関数を指定する。関数は移動されたフレームを単一の引数として実行される。子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) では親フレームとの関連性においてのフレーム位置が変更されたときだけ関数が実行される。

### 30.3.4 フレームのサイズ

Emacs 内からフレームサイズ (*size of a frame*) を指定する正規の方法はテキストサイズ (*text size*) の指定による方法です (フレームのテキストエリアの幅と高さの組み合わせ。Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照)。これはピクセルやフレームの標準の文字サイズ (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) で計ることができます。

インターナルメニューやインターナルツールバーのあるフレームでは実際にフレームが描画されるまでフレームのネイティブ高さを告げることはできません。一般的にこれはフレームの初期サイズの指定にネイティブサイズを使用できないことを意味しています。可視フレームのネイティブフレームが解り次第、`frame-geometry`のリターン値から残りのコンポーネントを追加してアウトターサイズ (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照) を計算できます。しかし不可視のフレームやまだ作成されていないフレームにたいするアウトターサイズは推定しかできません。これはスクリーンの右エッジや下エッジからのオフセットの指定ではフレームの正確な初期位置を計算することが不可能であることも意味しています (Section 30.3.3 [Frame Position], page 779 を参照)。

フレームのテキストサイズはフレームパラメーター `height`と `width`を使用してセットや取得が可能です (Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照)。初期フレームのテキストサイズは X 様式のジオメトリー仕様でもセットや取得が可能です。Section “Command Line Arguments

for Emacs Invocation” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。以下に既存で可視なフレーム (デフォルトは選択されたフレーム) のサイズにたいしてセットやアクセスを行う関数をいくつかリストします。

`frame-height &optional frame` [Function]

`frame-width &optional frame` [Function]

これらの関数は *frame* のテキストエリアの高さと幅を、*frame* のデフォルトフォントの高さと幅を単位に計測してリターンする。これらの関数は単に (`frame-parameter frame 'height`) と (`frame-parameter frame 'width`) を略記したもの。

ピクセルで計測した *frame* のテキストエリアがデフォルトフォントサイズの倍数でなければ、これらの関数がリターンする値はテキストエリアに完全に収まるデフォルトフォントの文字数に切り捨てられる。

以下の関数は与えられたフレームのネイティブフレーム、アウターフレーム、インナーフレーム、テキストエリアのピクセル幅とピクセル高さをリターンします (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照)。テキスト端末では結果はピクセルではなく文字単位になります。

`frame-outer-width &optional frame` [Function]

`frame-outer-height &optional frame` [Function]

これらの関数は *frame* のアウター幅やアウター高さをピクセル単位でリターンする。

`frame-native-height &optional frame` [Function]

`frame-native-width &optional frame` [Function]

これらの関数は *frame* のネイティブ幅やネイティブ高さをピクセル単位でリターンする。

`frame-inner-width &optional frame` [Function]

`frame-inner-height &optional frame` [Function]

これらの関数は *frame* のインナー幅やインナー高さをピクセル単位でリターンする。

`frame-text-width &optional frame` [Function]

`frame-text-height &optional frame` [Function]

これらの関数は *frame* のテキストエリアの幅や高さをピクセル単位でリターンする。

ウィンドウシステムがサポートしていれば、Emacs はデフォルトでフレームのピクセル単位でのテキストサイズをフレームの文字サイズの倍数にしようと試みます。しかし通常これはエクスターナルボーダーのドラッグ時にフレームが文字サイズの増減だけでリサイズできることを意味しています。さらにこれはフレームの下および/または右に空のスペースが残ることにより、フレームを最大化したり “fullheight” や “fullwidth” にする試みを阻害するかもしれません。このような場合には以下のオプションが助けになるでしょう。

`frame-resize-pixelwise` [User Option]

このオプションが `nil` (デフォルト) ならフレームのテキストのピクセルサイズは、フレームのリサイズの際に通常は `frame-char-height` と `frame-char-width` のカレント値の倍数に丸められる。非 `nil` なら丸めは行われず、フレームのサイズはピクセル単位で増加/減少が可能になる。

この変数をセットすることにより次回のリサイズ処理では、通常はウィンドウマネージャーにこれに相当するサイズのヒントを渡す。これはユーザーの初期ファイル内でのみこの変数をセットすべきで、アプリケーションが一時的にこれをバインドすべきではないことを意味する。



このオプションにたいして `nil` 値がもつ正確な意味は使用されるツールキットに依存する。マウスによるエクスターナルボーダーのドラッグは、ウィンドウマネージャーが対応するサイズヒントを処理する意思があれば文字単位で行われる。文字サイズの整数倍ではないフレームサイズを引数として `set-frame-size` (以下参照) を呼び出すと、もしかしたら丸められたり (GTK+)、あるいは受容される (Lucid、Motif、MS-Windows) かもしれない。

いくつかのウィンドウマネージャーでは、フレームを本当に最大化や全画面で表示させるために、これを非 `nil` にセットする必要があるかもしれない。

`set-frame-size` *frame* *width* *height* **&optional** *pixelwise* [Function]

この関数は *frame* のテキストエリアのサイズを、*frame* の文字の正準高さと同正準幅で計測した単位でセットする (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照)。

オプション引数 *pixelwise* が非 `nil` なら、かわりにピクセル単位で新たな幅と高さを測ることを意味する。`frame-resize-pixelwise` が `nil` の場合には、それが文字の整数倍でフレームサイズを増加あるいは減少させないなら、この要求を完全にはしたがわずに拒絶するツールキットがいくつかあることに注意。

`set-frame-height` *frame* *height* **&optional** *pretend* *pixelwise* [Function]

この関数は *frame* のテキストエリアを *height* 行の高さにリサイズする。*frame* 内の既存ウィンドウのサイズはフレームにフィットするよう比例して変更される。

*pretend* が非 `nil` なら、Emacs は *frame* 内で *height* 行の出力を表示するが、そのフレームの実際の高さにたいする値は変更しない。これはテキスト端末上でのみ有用。端末が実際に実装するより小さい高さの使用は、より小さいスクリーン上での振る舞いの再現したり、スクリーン全体を使用時の端末の誤動作を観察するとき有用かもしれない。フレームの高さの直接セットは常に機能するとは限らない。なぜならテキスト端末上でのカーソルを正しく配置するために、正確な実サイズを知る必要があるかもしれないからである。

オプションの第 4 引数 *pixelwise* が非 `nil` なら、それは *frame* の高さが *height* ピクセル高くなることを意味する。`frame-resize-pixelwise` が `nil` の場合、それが文字の整数倍でフレームサイズを増加あるいは減少させないなら、この要求に完全にはしたがわずに拒絶するウィンドウマネージャーがいくつかあることに注意。

インタラクティブにこのコマンドを使用時には、このコマンドはカレントで選択されたフレーム高さをセットするための行数をユーザーに尋ねる。

`set-frame-width` *frame* *width* **&optional** *pretend* *pixelwise* [Function]

この関数は文字単位で *frame* のテキストエリアの幅をセットする。引数 *pretend* は `set-frame-height` のときと同じ意味をもつ。

オプションの第 4 引数 *pixelwise* が非 `nil` なら、それは *frame* の幅が *width* ピクセル広くなることを意味する。`frame-resize-pixelwise` が `nil` の場合には、それが文字の整数倍でフレームサイズを増加あるいは減少させないなら、この要求に完全にはしたがわずに拒絶するウィンドウマネージャーがいくつかあることに注意。

インタラクティブにこのコマンドを使用時には、このコマンドはカレントで選択されたフレーム幅をセットするための列数をユーザーに尋ねる。

これらの 3 つの関数はスクロールバー、フリッジ、マージン、ディバイダー、モードラインやヘッダーラインと一緒にすべてのウィンドウを表示するために必要な最小よりフレームを小さくしません。これはたとえばマウスによるフレームのエクスターナルボーダーのドラッグなどによるウィンドウマネージャーがトリガーとなる要求と対照的です。このような要求は、もし必要なら表示できないフレームの右下隅の部分をクリッピングすることにより常に尊重されます。Emacs 内からのフレームサイ

ズの変更時に同様の振る舞いを得るには、パラメーター `min-width` と `min-height` を使用できます (Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照)。

アブノーマルフック `window-size-change-functions` (Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照) はウィンドウシステムやウィンドウマネージャーに起因するのをも含む、フレームのインナーサイズの変更のすべてを追跡します。実際にインナーフレームのサイズを変更せずにフレームのウィンドウのサイズだけを変更した際に発生するかもしれない誤検出を除外するために以下の関数を使用できます。

`frame-size-changed-p &optional frame` [Function]

この関数は `frame` にたいして最後に `window-size-change-functions` が実行されて以降に `frame` のインナー幅かインナー高さが変更されていれば非 `nil` をリターンする。これは `frame` にたいする `window-size-change-functions` の実行直後は常に `nil` をリターンする。

### 30.3.5 フレームの暗黙的なリサイズ

たとえばメニューバーやツールバーの表示切り替え、デフォルトフォントの変更、フレームのスクロールバーの幅のセットの際には、Emacs はデフォルトではフレームのテキストエリアの行数と列数を未変更に保つように試みます。しかしこれはそのような場合のサイズ変更を調停するために、Emacs がウィンドウマネージャーにフレームのウィンドウのリサイズを依頼しなければならないことを意味します。

たとえばフレームの最大化や全画面化の際のように、そのような暗黙なフレームのリサイズ (*implied frame resizing*) がおそらく望ましくないケースもあります (デフォルトではオフになっている)。一般的には以下のオプションで暗黙のリサイズを無効にできます。

`frame-inhibit-implied-resize` [User Option]

このオプションが `nil` ならフレームのフォント、メニューバー、ツールバー、インターナルボーダー、フリッジ、スクロールバーを変更においてフレームのテキストエリアの列数と行数を維持するために、アウターフレームがリサイズされるかもしれない。このオプションが `t` ならそのようなリサイズは行われぬ。

このオプションの値はフレームパラメーターのリストでもよい。この場合にはリスト内に出現するパラメーター変更にたいする暗黙のリサイズは抑制される。このオプションで処理されるフレームパラメーターは現在のところ `font`、`font-backend`、`internal-border-width`、`menu-bar-lines`、`tool-bar-lines`。

フレームパラメーター `scroll-bar-width`、`scroll-bar-height`、`vertical-scroll-bars`、`horizontal-scroll-bars`、`left-fringe`、`right-fringe` のいずれかにたいする変更は、あたかもそのフレームが単一の生きたウィンドウを含むかのように処理される。これはたとえば複数の横並びのウィンドウをフレームで垂直スクロールバーを削除すると、このオプションが `nil` なら `nil` はスクロールバーの幅の分だけ縮小されて、`t` や `vertical-scroll-bars` を含む場合には未変更に保たれることを意味する。

Lucid、Motif、MS-Windows のデフォルト値は (`tab-bar-lines tool-bar-lines`) であり、これはツールバーやタブバーの追加や削除でアウターフレーム高さが変更されないことを意味する。GTK+ を含むその他すべてのウィンドウシステムでは (`tab-bar-lines`) であり、これは上記リストの `tab-bar-lines` 以外のパラメーターのいずれかを変更するとアウターフレームのサイズは変更されるかもしれないことを意味する。それ以外では `t` であり、これはウィンドウシステムのサポートがなければ暗黙にアウターフレームのサイズが変更されることはないことを意味する。

フレームが上述のいずれかのパラメーターにたいする変更の調停に不十分な際には、たとえこのオプションが非 `nil` でも Emacs がフレームの拡大を試みるかもしれないことに注意。

ウィンドウマネージャーは通常はエクスターナルメニューバーやエクスターナルツールバーが占有する行数の変更時にフレームのリサイズを要求しないことにも注意。典型的にはこのような“折り返し (wrappings)”はユーザーがフレームのメニューバーやツールバーのすべての要素を表示できないほどフレームを水平方向に縮小しや際に発生する。これはメニューバーやツールバーのアイテム数を変化させるようなメジャーモードの変更によっても発生し得る。このような折り返しはフレームのテキストエリアの行数を暗黙に変更するかもしれ、このオプションのセットによる影響を受けない。

### 30.4 フレームのパラメーター

フレームにはその外見と挙動を制御する多くのパラメーターがあります。フレームがどのようなパラメーターをもつかは、そのフレームが使用するディスプレイのメカニズムに依存します。

フレームパラメーターは主にグラフィカルディスプレイのために存在します。ほとんどのフレームパラメーターはテキスト端末上のフレームへの適用時には効果がありません。テキスト端末上のフレームで何か特別なことを行うパラメーターは `height`、`width`、`name`、`title`、`menu-bar-lines`、`buffer-list`、`buffer-predicate` だけです。その端末がカラーをサポートする場合には `foreground-color`、`background-color`、`background-mode`、`display-type` などのパラメーターも意味をもちます。その端末が透過フレーム (`frame transparency`) をサポートする場合には、パラメーター `alpha` にも意味があります。

デフォルトでは変数 `desktop-restore-frames` が非 `nil` のときには、フレームパラメーターはデスクトップライブラリー関数 (Section 24.8 [Desktop Save Mode], page 577 を参照) が保存とリストアを行います。リストアされたセッションでは無意味や有害になることを避けるためにパラメーターを `frameset-persistent-filter-alist` に含めるのはアプリケーションの責任です。

#### 30.4.1 フレームパラメーターへのアクセス

以下の関数でフレームのパラメーター値の読み取りと変更ができます。

`frame-parameter` *frame parameter* [Function]  
この関数は *frame* のパラメーター *parameter* (シンボル) の値をリターンする。*frame* が `nil` なら選択されたフレームのパラメーターをリターンする。*frame* が *parameter* にたいするセッティングをもたなければ、この関数は `nil` をリターンする。

`frame-parameters` *&optional frame* [Function]  
関数 `frame-parameters` は *frame* のすべてのパラメーターとその値をリストする `alist` をリターンする。*frame* が省略または `nil` なら選択されたフレームのパラメーターをリターンする。

`modify-frame-parameters` *frame alist* [Function]  
この関数は *alist* の要素にもとづきフレーム *frame* を変更する。*alist* 内の要素はそれぞれ (`parm . value`) という形式をもつ。ここで *parm* はパラメーターを名付けるシンボルである。*alist* 内に指定されないパラメーターの値は変更されない。*frame* が `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

いくつかのパラメーターは特定の種類のディスプレイ上のフレーム (Chapter 30 [Frames], page 767 を参照) でのみ意味がある。*frame* のディスプレイで意味をもたないパラメーターが *alist* に含まれているようなら、この関数はそのフレームのパラメーターリスト内の値を変更するが、その他の値を変更しないパラメーターは無視するだろう。

*frame* の新たなサイズに影響し得る値をもつようなパラメーターが *alist* で複数指定されている際には、フレームの最終的なサイズは使用しているツールキットに応じて異なるかもしれない。

たとえばあるフレームにたいしてメニューバーおよび/またはツールバーをもたない状態から保有するように指定して、同時に新たなフレーム高さを指定すると、必然的にフレームの高さの再計算を招くだろう。そのようなケースでは、概念的にはこの関数は明示的な高さ指定を優先するよう試みる。しかしツールキットによりその後処理されるメニューバーやツールバーの追加(や削除)を除外することはできないので、高さ指定を優先するという意図は打ち消されてしまうだろう。

ここで概略した問題は、この関数の呼び出し前後に `frame-inhibit-IMPLIED-resize` (Section 30.3.5 [Implied Frame Resizing], page 783 を参照) を非 `nil` 値にバインドすることで訂正できる場合がある。しかしそのようなバインディングが正に問題を引き起こす場合もある。

`set-frame-parameter` *frame parm value* [Function]  
この関数はフレームパラメーター *parm* に指定された *value* をセットする。*frame* が `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

`modify-all-frames-parameters` *alist* [Function]  
この関数は *alist* に応じて既存のフレームすべてのフレームパラメーターを変更してから、今後作成されるフレームに同じパラメーター値を適用するために、`default-frame-alist` (必要なら `initial-frame-alist` も) を変更する。

### 30.4.2 フレームの初期パラメーター

`init` ファイル (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照) の内部で `initial-frame-alist` をセットすることにより、フレームの初期スタートアップにパラメーターを指定できます。

`initial-frame-alist` [User Option]  
この変数の値は初期フレーム作成時に使用されるパラメーター値の `alist`。以降のフレームを変更することなく初期フレームの外見を指定するためにこの変数を使用できる。要素はそれぞれ以下の形式をもつ:

(*parameter . value*)

Emacs は `init` ファイル読み取り前に初期フレームを作成する。Emacs はこのファイル読み取り後に `initial-frame-alist` をチェックして、変更する値に含まれるパラメーターのセッティングを作成済みの初期フレームに適用する。

これらのセッティングがフレームのジオメトリーと外見に影響する場合には、間違った外見のフレームを目にした後に、指定した外見に変更される様を目にするだろう。これが煩わしければ、X リソースで同じジオメトリーと外見を指定できる。これらはフレーム作成前に効果をもつ。Section “X Resources” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

X リソースセッティングは、通常はすべてのフレームに適用される。初期フレームのためにある X リソースを単独で指定して、それ以降のフレームには適用したくなければ、次の方法によりこれを達成できる。それ以降のフレームにたいする X リソースをオーバーライドするために `default-frame-alist` 内でパラメーターを指定してから、それらが初期フレームに影響するのを防ぐために `initial-frame-alist` 内の同じパラメーターにたいして X リソースにマッチする値を指定すればよい。

これらのパラメーターに (`minibuffer . nil`) が含まれていれば、それは初期フレームがミニバッファをもつべきではないことを示しています。この場合には、Emacs は同じようにミニバッファ *only* フレーム (`minibuffer-only frame`) を個別に作成します。

`minibuffer-frame-alist` [User Option]

この変数の値は、初期ミニバッファ only フレーム (`initial-frame-alist` がミニバッファのないフレームを指定する場合に Emacs が作成するミニバッファ only フレーム) を作成時に使用されるパラメーター値の alist。

`default-frame-alist` [User Option]

これはすべての Emacs フレーム (最初のフレームとそれ以降のフレーム) にたいしてフレームパラメーターのデフォルト値を指定する alist。X ウィンドウシステム使用時には、大抵は X リソースで同じ結果を得られる。

この変数のセットは既存フレームに影響しない。さらに別フレームにバッファを表示する関数は、自身のパラメーターを提供することによりデフォルトパラメーターをオーバーライドできる。

フレームの外見を指定するコマンドラインオプションとともに Emacs を呼び出すと、これらのオプションは `initial-frame-alist` か `default-frame-alist` のいずれかに要素を追加することにより効果を発揮します。‘`--geometry`’や‘`--maximized`’のような初期フレームだけに影響するオプションは `initial-frame-alist`、その他のオプションは `default-frame-alist` に要素を追加します。Section “Command Line Arguments for Emacs Invocation” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

### 30.4.3 ウィンドウフレームパラメーター

フレームがどんなパラメーターをもつかは、どのようなディスプレイのメカニズムがそれを使用するかに依存します。このセクションでは一部、またはすべての端末種類において特別な意味をもつパラメーターを説明します。これらのうち `name`、`title`、`height`、`width`、`buffer-list`、`buffer-predicate` は端末フレームにおいて意味をもつ情報を提供し、`tty-color-model` はテキスト端末上のフレームにたいしてのみ意味があります。

#### 30.4.3.1 基本パラメーター

以下のフレームパラメーターはフレームに関するっとも基本的な情報を提供します。`title` と `name` はすべての端末において意味をもちます。

`display` このフレームをオープンするためのディスプレイ。これは環境変数 `DISPLAY` のような ‘`host:dpy.screen`’ という形式の文字列であること。ディスプレイ名についての詳細は、Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`display-type` このパラメーターはこのフレーム内で使用できる利用可能なカラーの範囲を記述する。値は `color`、`grayscale`、`mono` のいずれか。

`title` フレームが非 `nil` の `title` をもつ場合には、そのタイトルがフレーム上端にあるウィンドウシステムのタイトルバーに表示される。`mode-line-frame-identification` に ‘`F`’ (Section 24.4.5 [%-Constructs], page 541 を参照) を使用していればそのフレーム内のウィンドウのモードラインにも表示される。これは通常は Emacs がウィンドウシステムを使用しておらず、かつ同時に 1 つのフレームのみ表示可能なケースが該当する。Section 30.6 [Frame Titles], page 802 を参照のこと。Emacs がウィンドウシステムを使用している際にこのパラメーターが非 `nil` だと、`name` によって決定されたタイトルがオーバーライドされて、`frame-title-format` に応じて暗黙裡にタイトルが計算される。更に `icon-title-format` によって決定されたアイコン化されたフレームのタイトルもオーバーライドする。Section 30.6 [Frame Titles], page 802 を参照のこと。

**name** フレームの名前。このパラメーターを通じて名前を指定しなければ、Emacs が `frame-title-format` と `icon-title-format` で指定されたフレーム名を自動的にセットする。そして Emacs がウィンドウシステムを使用している際には、(`title` パラメーターによってオーバーライドされていなければ) これがフレームのタイトルとして表示される。

フレーム作成時に明示的にフレーム名を指定すると、そのフレームにたいして X リソースを照合する際にも、(Emacs 実行可能形式名のかわりに) その名前が使用される。

**explicit-name**

フレーム作成時にフレーム名が明示的に指定されると、このパラメーターはその名前。明示的に名付けられなかったら、このパラメーターは `nil`。

### 30.4.3.2 位置のパラメーター

フレームの XY 方向のオフセットを記述するパラメーターは常にピクセル単位です。子フレームではない通常のフレームでは、フレームのアウトター位置 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) はディスプレイの原点から相対的に指定されます子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) では、フレームのアウトター位置は親フレームのネイティブ位置から相対的に指定されます (これらのパラメーターに TTY フレームで意味のあるものはないことに注意)。

**left** フレームのディスプレイ (か親フレーム) の左エッジからフレームの左アウトターエッジまでのピクセル単位での位置。以下のいずれかの方法で指定できる。

**整数** 正の整数はフレームの左エッジをディスプレイ (か親フレーム) の左エッジ、負の整数はフレームの右エッジをディスプレイ (か親フレーム) の右エッジに相対的に指定する。

(+ *pos*) これはディスプレイ (か親フレーム) の左エッジにたいしフレームの左エッジの相対的位置を指定する。整数 *pos* は正と負の値をとり得る。負の値はスクリーン (か親フレーム) の外側、または (マルチモニターディスプレイにたいしては) プライマリーモニター以外のモニター上の位置を指定する。

(- *pos*) これはディスプレイ (か親フレーム) の右エッジにたいしフレームの右エッジの相対的位置を指定する。整数 *pos* は正と負の値をとり得る。負の値はスクリーン外側、または (マルチモニターディスプレイにたいしては) プライマリーモニター以外のモニター上の位置を指定する。

a floating-point value

0.0 から 1.0 の範囲の浮動小数点数はフレームの左位置比率 (*left position ratio*) を通じて左エッジのオフセットを指定する。これはアウトターフレームの左エッジの位置にたいする、フレームのワークエリア (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照) または親のネイティブフレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) からアウトターフレームの幅を減じた値との比率。したがって左位置比率 0.0 はディスプレイ (か親フレーム) の左、比率 0.5 は中央、1.0 は右に揃える。同様に上位置比率 (*top position ratio*) はアウトターフレームの上エッジの位置にたいする、フレームのワークエリア (か親のネイティブフレーム) からフレームの高さを減じた値との比率。

Emacs は子フレームのパラメーター `keep-ratio` (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) が非 `nil` なら、親

フレームがリサイズされた場合に子フレームの位置比率を未変更のままにしようと試みる。

通常はフレームが可視になるまでフレームの OUTER-SIZE (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) は利用できないので、装飾付きのフレーム作成時には浮動小数点値の一般的には使用はできない。浮動小数点値は親フレームの領域内で子フレームの適切な配置を保証したい場合により適している。

プログラム指定の位置を無視するウィンドウマネージャーがいくつかある。指定した位置が無視されない保証を望む場合には、パラメーター `user-position` にも以下の例のように非 `nil` 値を指定すること。

```
(modify-frame-parameters
 nil '((user-position . t) (left . (+ -4))))
```

一般的にフレームをディスプレイの右エッジや下エッジから相対的に配置するのは良いアイデアではない。初期フレームや新たなフレームの配置は不正確になる (フレームが可視になるまでアウターフレームのサイズは完全には解らない) か、または (可視になった後にフレームが再配置されると) 追加のちらつき (flickering) をもたらすだろう。

さらにディスプレイ (やワークエリア、親フレーム) の右エッジや下エッジから相対的に指定された位置、同様に浮動小数点数のオフセットは内部的にはディスプレイ (やワークエリア、親フレーム) の左エッジや上エッジから相対的な整数のオフセットとして格納されることに注意。これらの値は `frame-parameters` のような関数によるリターン値やデスクトップ保存ルーチンのリストアにも使用される。

`top` ディスプレイ (か親フレーム) の上エッジ (下エッジ) にたいして、上エッジ (下エッジ) のスクリーン位置をピクセル単位で指定する。方向が水平ではなく垂直である点を除いて、これは `left` と同様に機能する。

`icon-left`

スクリーン左エッジから数えた、フレームアイコン左エッジのピクセル単位のスクリーン位置。ウィンドウマネージャーがこの機能をサポートすれば、これはフレームをアイコン化したとき効果を発揮する。このパラメーターに値を指定する場合には `icon-top` にも値を指定しなければならず、その逆も真。

`icon-top`

スクリーン上端から数えたフレームアイコン上端のピクセル単位のスクリーン位置。ウィンドウマネージャーがこの機能をサポートすれば、これはフレームをアイコン化したときに効果を発揮する。

`user-position`

フレームを作成してパラメーター `left` と `top` で位置を指定する際は、指定した位置がユーザー指定 (人間であるユーザーにより明示的に要求された位置) なのか、それとも単なるプログラム指定 (プログラムにより選択された位置) なのかを告げるためにこのパラメーターを使用する。非 `nil` 値はそれがユーザー指定の位置であることを告げる。

ウィンドウマネージャーは一般的にユーザー指定位置に留意するとともに、プログラム指定位置にも幾分か留意する。しかし多くのウィンドウマネージャーはプログラム指定位置を無視して、ウィンドウをウィンドウマネージャーのデフォルトの方法で配置するかユーザーのマウスによる配置に任せる。twmを含むウィンドウマネージャーのいくつかは、プログラム指定位置にしたがうか無視するかをユーザーの指定に任せる。

`make-frame` を呼び出す際にパラメーター `left` や `top` の値がそのユーザーにより示される嗜好を表すなら、このパラメーターに非 `nil` 値、それ以外は `nil` を指定すること。

**z-group** このパラメーターはフレームのウィンドウシステム的なウィンドウの相対位置を、フレームのディスプレイのスタック順 (Z オーダー) で指定する。

これが `above` ならウィンドウシステムは、`above` プロパティがセットされていない他のすべてのウィンドウシステムのウィンドウの前面にフレームに対応するウィンドウを表示する。`nil` ならフレームのウィンドウは `above` プロパティがセットされたすべてのウィンドウの背後、かつ `below` プロパティがセットされたすべてのウィンドウの前面に表示される。`below` ならフレームのウィンドウは `below` プロパティがセットされていないすべてのウィンドウの背後に表示される。

特定のフレームの前面や背後にフレームを配置するためには関数 `frame-restack` を使用すること (Section 30.12 [Raising and Lowering], page 810 を参照)。

### 30.4.3.3 サイズのパラメーター

フレームパラメーターは通常はフレームのサイズを文字単位で指定します。グラフィカルなディスプレイ上では `default` フェイスがこれら文字単位の実際のピクセルサイズを決定します (Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照)。

**width** このパラメーターはフレームの幅を指定する。これは以下の方法でも指定できる:

**整数** フレームのテキストエリア (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) の幅を文字単位で指定する正の整数。

**a cons cell** これが `CAR` にシンボル `text-pixels` をもつコンスセルなら、`CDR` はフレームのテキストエリアの幅をピクセル単位で指定する。

**a floating-point value**

0.0 から 1.0 の範囲の浮動小数点数はフレームの幅比率 (*width ratio*) を通じてフレームの幅の指定に使用できる。これはアウター幅 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) にたいする、フレームのワークエリア (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照) または親フレームのネイティブフレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) からアウターフレームの幅を減じた値との比率。したがって値 0.5 はワークエリア (か親フレーム) の半分の幅、値 1 は全幅をフレームに占有させる。同様に高さ比率 (*height ratio*) はアウター高さにたいする、フレームのワークエリア (か親のネイティブフレーム) からフレームの高さとの比率。

Emacs は子フレームのパラメーター `keep-ratio` (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) が非 `nil` なら、親フレームがリサイズされた場合に子フレームの幅と高さの比率を未変更のままにしようと試みる。

通常はフレームが可視になるまでフレームのアウターサイズ (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) は利用できないので、装飾付きのフレーム作成時には浮動小数点値の一般的には使用はできない。浮動小数点値は、たとえば `display-buffer-in-child-frame` を通じて `display-buffer-alist` (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) をカスタマイズする際に親フレームの領域内へ常に子フレームを確実にフィットさせたい場合により適している。

パラメーターの指定方法にかかわらず、このパラメーターの値を報告する `frame-parameters` のような関数は、常にフレームのデフォルトの文字幅の倍数にす



るために必要に応じて丸めを行いフレームのテキストエリアの幅を整数でリターンする。この値はデスクトップ保存ルーチンでも使用される。

`height` このパラメーターはフレームの高さを指定する。これは水平ではなく垂直であるという点を除き `width` のように機能する。

`user-size` これはサイズパラメーター `height` と `width` にたいして、`user-position` (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) が `top` と `left` が行うのと同じことを行う。

`min-width` このパラメーターはフレームの最小ネイティブ幅 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) を文字単位で指定する。フレームの初期幅やフレームを水平方向にリサイズする関数は、通常はフレームのすべてのウィンドウ、垂直スクロールバー、フリッジ、マージン、垂直ディバイダーが表示できるよう保証する。このパラメーターが非 `nil` なら、収まりきらないコンポーネントが結果としてウィンドウマネージャーにクリップされてしまうようなフレームより小さいフレームを作成できる。

`min-height` このパラメーターはフレームの最小ネイティブ高さ (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) を文字単位で指定する。フレームの初期幅やフレームを水平方向にリサイズする関数は、通常はフレームのすべてのウィンドウ、水平スクロールバー、水平ディバイダー、モードライン、ヘッダーライン、エコーエリア、インターナルメニューバー、インターナルツールバーが表示できるよう保証する。このパラメーターが非 `nil` なら、収まりきらないコンポーネントが結果としてウィンドウマネージャーにクリップされてしまうようなフレームより小さいフレームを作成できる。

`fullscreen` このパラメータはフレームの幅、高さ、またはその両方を最大化するかどうかを指定する。値は `fullwidth`、`fullheight`、`fullboth`、または `maximized` のいずれか。<sup>1</sup> フレームが `fullwidth` なら幅、`fullheight` なら高さ、`fullboth` なら幅と高さが可能な限り大きくなる。`maximized` は “`fullboth`” と同様だが、通常はタイトルバーとフレームのリサイズやクローズ用のボタンが維持される点が異なる。同様に最大化されたフレームでは、デスクトップ上に表示されているタスクバーやパネルが見えなくなることは通常はない。一方で “`fullboth`(全画面)” のフレームは、通常はタイトルバーは省略されて、利用可能なスクリーンスペース全体を占有する。

この点では `fullheight` や `fullwidth` のフレームは最大化されたフレームと類似している。しかしこれらは通常は最大化フレームでは存在しないエクスターナルボーダーを表示する。したがって最大化されたフレームの高さと幅は、`fullheight` のフレームの高さや `fullwidth` のフレームの幅と数ピクセル異なることがある。

いくつかのウィンドウマネージャーではフレームを真に最大化やフルスクリーンで表示させるために、変数 `frame-resize-pixelwise` (Section 30.3.4 [Frame Size], page 780 を参照) をカスタマイズする必要があるかもしれない。さらにフルスクリーンや最大化の種々の状態間でスムーズな遷移をサポートしないウィンドウマネージャーもいくつかある。この回避には変数 `x-frame-normalize-before-maximize` のカスタマイズが助けになるかもしれない。

<sup>1</sup> PGTK のフレームでは `fullheight` や `fullwidth` の値をセットしても効果はない。

macOS のフルスクリーンではツールバーとメニューバーの両方が非表示になるが、マウスポインターがスクリーン上端に移動すればどちらも表示される。

#### fullscreen-restore

このパラメータは `toggle-frame-fullscreen` コマンド (Section “Frame Commands” in *The GNU Emacs Manual* を参照) 呼び出し後の “fullboth” 状態での、望ましい全画面状態を指定する。このパラメータは Section “Frame Commands” in *The GNU Emacs Manual* を参照の切り替え時に、このコマンドによって自動的にインストールされる。しかし Emacs が “fullboth” の状態で開始された場合には、以下の例のように初期ファイル内で望ましい挙動を指定する必要がある

```
(setq default-frame-alist
 '((fullscreen . fullboth)
 (fullscreen-restore . fullheight)))
```

これは F11 の初回タイプ後に、フレームに新たに `fullheight` を与えるだろう。

#### fit-frame-to-buffer-margins

このパラメータは `fit-frame-to-buffer` (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照) でフレームをルートウィンドウのバッファにフィットさせる際に、オプション `fit-frame-to-buffer-margins` の値のオーバーライドを可能にする。

#### fit-frame-to-buffer-sizes

このパラメータは `fit-frame-to-buffer` (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照) でフレームをルートウィンドウのバッファにフィットさせる際に、オプション `fit-frame-to-buffer-sizes` の値のオーバーライドを可能にする。

### 30.4.3.4 レイアウトのパラメータ

以下のフレームパラメータによりフレームのさまざまなパーツを有効または無効にしたりサイズを制御できます。

#### border-width

ピクセル単位でのフレームの OUTER BORDER 幅 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照)。

#### internal-border-width

ピクセル単位でのフレームの INTERNAL BORDER 幅 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照)。

#### child-frame-border-width

与えられたフレームが子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) なら、フレームの INTERNAL BORDER のピクセル幅。nil ならかわりに `internal-border-width` で指定した値を使用する。

#### vertical-scroll-bars

フレームが垂直スクロール用のスクロールバー (Section 41.14 [Scroll Bars], page 1166 を参照) をもつべきか否か、およびスクロールバーをフレームのどちら側に置くか。可能な値は `left`、`right`、スクロールバーなしは `nil`。

#### horizontal-scroll-bars

フレームが水平スクロール用のスクロールバーをもつべきかと、スクロールバーをフレームのどちら側に置くか (`t` と `bottom` はスクロールバーあり、`nil` はスクロールバーなしを意味する)。

`scroll-bar-width`

垂直スクロールバーのピクセル単位による幅。nilはデフォルト幅の使用を意味する。

`scroll-bar-height`

垂直スクロールバーのピクセル単位による高さ。nilはデフォルト高さの使用を意味する。

`left-fringe``right-fringe`

そのフレーム内のウィンドウの左右フリンジのデフォルト幅 (Section 41.13 [Fringes], page 1160 を参照)。いずれかが 0 なら対応するフリンジを削除する効果がある。

これら 2 つのフレームパラメーターの値を問い合わせるために `frame-parameter` を使用する際のリターン値は常に整数。nil 値を渡して `set-frame-parameter` を使用する際には、実際のデフォルト値 8 ピクセルが課せられる。

`right-divider-width`

フレーム上のすべてのウィンドウの右ディバイダー (Section 41.15 [Window Dividers], page 1169 を参照) 用に予約されるピクセル単位の幅 (厚さ)。値 0 は右ディバイダーを描画しないことを意味する。

`bottom-divider-width`

フレーム上のすべてのウィンドウの下ディバイダー (Section 41.15 [Window Dividers], page 1169 を参照) 用に予約されるピクセル単位の幅 (厚さ)。値 0 は下ディバイダーを描画しないことを意味する。

`menu-bar-lines`

メニューバー用にフレーム上端に割り当てる行数 (Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照)。デフォルトは Menu Bar モードが有効なら 1、それ以外なら 0。Section “Menu Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。エクスターナルメニューバー (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照) では、メニューバーが複数行に折り返されても値は変更されない。この場合には `frame-geometry` がリターンする `menu-bar-size` の値で実際にメニューバーが占有する行数を導出できる (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照)。

`tool-bar-lines`

ツールバー用に使用する行数 (Section 23.18.6 [Tool Bar], page 503 を参照)。デフォルトは Tool Bar モードが有効なら 1、それ以外は 0。Section “Tool Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。ツールバーが折り返されているかどうかで値は変化するかもしれない (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照)。

`tool-bar-position`

Emacs が GTK+ とともにビルドされた際のツールバーの位置。値は `top`、`bottom`、`left`、`right` のいずれか (デフォルトは `top`)。

`tab-bar-lines`

タブバー用に使用する行数 (Section “Tab Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。デフォルトは Tab Bar モードが有効なら 1、それ以外は 0。ツールバーが折り返されているかどうかで値は変化するかもしれない (Section 30.3.1 [Frame Layout], page 773 を参照)。

`line-spacing`

各テキスト行の下に残すピクセル単位の追加スペース (正の整数)。詳細は Section 41.11 [Line Height], page 1134 を参照のこと。

**no-special-glyphs**

非 `nil` ならそのフレームで表示するすべてのバッファにたいする切り詰めと継続のグリフ (Section 41.3 [Truncation], page 1103 を参照) の表示をすべて抑制する。これは `fit-frame-to-buffer` (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照) を通じてフレームをバッファにフィットさせる際のグリフ排除に有用。

**30.4.3.5 バッファのパラメーター**

以下はフレーム内でどのバッファが表示されているか、表示されるべきかを扱うためのフレームパラメーターであり、すべての種類の端末上で意味があります。

**minibuffer**

そのフレームが自身のミニバッファをもつか否か。もつ場合には `t`、もたない場合は `nil`、`only` ならそのフレームが正にミニバッファであることを意味する。値が (別フレーム内の) ミニバッファウィンドウなら、そのフレームはそのミニバッファを使用する。

このパラメーターはフレームの作成時に効果をもつ。`nil` を指定すると Emacs は `default-minibuffer-frame` のミニバッファウィンドウ (Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照) にそのフレームをセットしようと試みる。このパラメーターは既存のフレームでは別のミニバッファウィンドウを指定するためにのみ使用できる。`nil` から `t`、およびその逆の変更も許されていない。このパラメーターがすでにミニバッファウィンドウを指定していれば、これを `nil` にセットしても効果はない。

特別な値 `child-frame` は作成されるフレームが親となるようなミニバッファの子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) を作成することを意味する。Emacs は `nil` が指定されたかのように子フレームのミニバッファウィンドウにこのパラメーターをセットするが、作成後に子フレームを選択しない。

**buffer-predicate**

このフレームにたいするバッファ述語関数。関数 `other-buffer` はこの述語が非 `nil` なら、(選択されたフレームから) どのバッファを考慮すべきか決定するためにこれを使用する。これは各バッファにたいして、そのバッファを唯一の引数としてこの述語を 1 回呼び出す。この述語が非 `nil` 値をリターンしたら、そのバッファは考慮される。

**buffer-list**

そのフレーム内で選択されたことのあるバッファにたいする、もっとも最近選択されたバッファが先頭になるような順のリスト。

**unsplittable**

非 `nil` なら、このフレームのウィンドウは決して自動的に分割されることはない。

**30.4.3.6 フレームとの相互作用のためのパラメーター**

以下のパラメーターは別のフレームとの間での相互作用するためのフォームを提供します。

**parent-frame**

非 `nil` ならそのフレームが子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) であることを意味しており、そのパラメーターは親フレームを指定する。`nil` ならそのフレームが通常のトップレベルのフレームであることを意味する。

**delete-before**

このパラメーターが非 nil なら、それは削除によってこのフレームも自動的にトリガーされるようなフレームを指定する。Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照のこと。

**mouse-wheel-frame**

このパラメーターが非 nil ならフレーム上でマウスホイールをスクロールするたびにウィンドウがスクロールされるようなフレームを指定する。Section “Mouse Commands” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**no-other-frame**

非 nil ならそのフレームは関数 `next-frame`、`previous-frame` (Section 30.8 [Finding All Frames], page 804 を参照)、`other-frame` の候補として適格ではない。Section “Frame Commands” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**auto-hide-function**

このパラメーターが関数を指定する場合には、他のフレームが存在しないときにフレーム唯一のウィンドウを `quit` (Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照) した際に変数 `frame-auto-hide-function` で指定された関数のかわりに呼び出される関数を指定する。

**minibuffer-exit**

このパラメーターが非 nil なら、Emacs はミニバッファの `exit` (Chapter 21 [Minibuffers], page 374 を参照) の際は常にそのフレームを不可視にする。かわりに関数 `iconify-frame` と `delete-frame` も指定できる。このパラメーターはミニバッファの `exit` 時に (Emacs がウィンドウを処理する際のように) 自動的に子フレームを非表示にするために有用。

**keep-ratio**

このパラメーターは現在のところ子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) にたいしてのみ意味がある。非 nil なら親フレームのリサイズ時に、Emacs はフレームのサイズ比率 (幅と高さ。Section 30.4.3.3 [Size Parameters], page 789 を参照) と位置比率 (左と右。Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照のこと) を変更しないよう試みる。

このパラメーターの値が nil なら親フレームのリサイズ時にフレームのサイズと位置は変更されないで、位置とサイズの比率は変更されるかもしれない。パラメーターの値が `t` なら、Emacs はフレームのサイズと位置の比率を維持しようと試みるので、親フレームから相対的なフレームのサイズと位置は変更されるかもしれない。

コンスセルを使用することにより、さらに特化した制御が可能になる。この場合にはコンスセルの `CAR` が `t` か `width-only` ならフレームの幅比率、`CAR` が `t` か `height-only` なら高さ比率、`CDR` が `t` か `left-only` なら左位置比率、`CDR` が `t` か `top-only` なら上位置比率が維持される。

**30.4.3.7 マウストラッグのパラメーター**

以下のパラメーターはマウスでのインターナルボーダーのドラッグによるフレームのリサイズにたいするサポートを提供します。これらは最上ウィンドウのヘッダーラインやタブライン、最下ウィンドウのモードラインのマウストラッグによるフレームの移動も可能にします。

これらのパラメーターはウィンドウマネージャーによる装飾がない子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) にたいしてもっとも有用です。もし必要なら未装飾のトップレベルのフレームにたいしても使用できます。

**drag-internal-border**

非 `nil` なら、(もしあれば) マウスでインターナルボーダーをドラッグしてフレームをリサイズできる。

**drag-with-header-line**

非 `nil` なら、マウスで最上ウィンドウのヘッダーラインをドラッグしてフレームを移動できる。

**drag-with-tab-line**

非 `nil` なら、マウスで最上ウィンドウのタブラインをドラッグしてフレームを移動できる。

**drag-with-mode-line**

非 `nil` なら、マウスで最下ウィンドウのモードラインをドラッグしてフレームを移動できる。このようなフレームは自身のミニバッファウィンドウをもつことが許されないことに注意。

**snap-width**

マウスで移動されるフレームはディスプレイ (か親ウィンドウ) のいずれかのエッジにこのパラメーターで指定されたピクセル数までドラッグされるとディスプレイ (か親ウィンドウ) のボーダーに “snap する (とびつく)”。

**top-visible**

このパラメーターが数値ならフレームの上エッジがディスプレイ (か親フレーム) の上エッジより上に表示されることは決してない。さらにディスプレイ (か親フレーム) の他のエッジにたいしてフレームが移動された際には、フレームの指定されたピクセル数分が可視に留まる。このパラメーターのセットは非 `nil` の `drag-with-header-line` パラメーターをもつ子フレームが、ドラッグにより完全に親フレームのエリア外になることを防ぐために有用。

**bottom-visible**

このパラメーターが数値ならフレームの下エッジがディスプレイ (か親フレーム) の下エッジより下に表示されることは決してない。さらにディスプレイ (か親フレーム) の他のエッジにたいしてフレームが移動された際には、フレームの指定されたピクセル数分が可視に留まる。このパラメーターのセットは非 `nil` の `drag-with-mode-line` パラメーターをもつ子フレームが、ドラッグにより完全に親フレームのエリア外になることを防ぐために有用。

**30.4.3.8 ウィンドウ管理のパラメーター**

以下のフレームパラメーターはウィンドウマネージャーやウィンドウシステムとフレームとの相互作用のさまざまな面を制御します。これらはテキスト端末上では効果がありません。

**visibility**

フレームの可視性 (`visibility`) の状態。可能な値は 3 つあり `nil` は不可視、`t` は可視、`icon` はアイコン化されていることを意味する。Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照のこと。

**auto-raise**

非 `nil` なら、Emacs はそのフレーム選択時に自動的にそれを前面に移動 (`raise`) する。これを許さないウィンドウマネージャーがいくつかある。

**auto-lower**

非 `nil` なら、Emacs はそのフレームの選択解除時に自動的にそれを背面に移動 (`lower`) する。これを許さないウィンドウマネージャーがいくつかある。

- icon-type** そのフレームに使用するアイコンのタイプ。値が文字列なら使用するビットマップを含むファイル、`nil`ならアイコンなしを指定する (何を表示するかはウィンドウマネージャーが決定する)。その他の非 `nil` 値はデフォルトの Emacs アイコンを指定する。
- icon-name** このフレームにたいするアイコンで使用する名前。アイコンを表示する場合は、その際に表示される。これが `nil` ならフレームのタイトルが使用される。
- window-id** グラフィカルディスプレイがこのフレームにたいして使用する ID 番号。Emacs はフレーム作成時にこのパラメーターを割り当てる。このパラメーターを変更しても実際の ID 番号に効果はない。
- outer-window-id** そのフレームが存在する最外殻のウィンドウシステムのウィンドウの ID 番号。`window-id` と同じように、このパラメーターを変更しても実際の効果はない。
- wait-for-wm** 非 `nil` ならジオメトリ変更を確認するために、ウィンドウマネージャーを待機するよう Xt に指示する。Fvwm2 および KDE のバージョンを含むウィンドウマネージャーのいくつかは確認に失敗して Xt がハングする。これらウィンドウマネージャーのハングを防ぐためには、これを `nil` にセットすること。
- sticky** 非 `nil` なら仮想デスクトップを伴うシステム上のすべての仮想デスクトップ上でそのフレームが可視になる。
- shaded** 非 `nil` ならウィンドウマネージャーにたいして、タイトルバーを残しコンテンツが隠れるようにフレームを表示するよう指示する。
- use-frame-synchronization** 非 `nil` ならグラフィックのティアリングを防ぐために、フレームの再表示とモニターのリフレッシュレートを同期させる。これは現時点では Haiku、および非ツールキットと X ツールキットとともにビルドされた X ウィンドウシステムでのみ実際されており、ツールキットのスクロールバーでは正しく動作しない。更に関連するディスプレイ同期プロトコルをサポートするコンポジット型ウィンドウマネージャーを要求する。X リソースの `synchronizeResize` にも文字列 "extended" がセットされていないなければならない。
- inhibit-double-buffering** 非 `nil` ならフレームはダブルバッファリングなしでスクリーンに描画される。通常はちらつきを減少させるために、利用可能なら Emacs はダブルバッファリングの使用を試みる。ディスプレイのバグや昔のようにちらつく感覚があるようならこのプロパティをセットすること。
- skip-taskbar** 非 `nil` ならウィンドウマネージャーならフレームのディスプレイに関連するタスクバーからフレームのアイコンを削除して、`Alt-TAB` のコンビネーションキーを通じたフレームへの切り替えを抑制するようにウィンドウマネージャーに指示する。MS-Windows ではこのようなフレームをアイコン化するとデスクトップ下部にある、フレームにたいするウィンドウシステムのウィンドウに "ロールイン (roll in)" される。いくつかのウィンドウマネージャーはこのパラメーターにしたがわない。

**no-focus-on-map**

非 `nil` ならフレームはマップ時に入力フォーカスの受け取りを希望しないことを意味する。いくつかのウィンドウマネージャーはこのパラメーターにしたがわない。

**no-accept-focus**

非 `nil` ならフレームは明示的なマウスクリックや `focus-follows-mouse` (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)、`mouse-autoselect-window` (Section 29.25 [Mouse Window Auto-selection], page 755 を参照) によりマウスがフレーム内に移動した際に入力フォーカスの受け取りを希望しないことを意味する。これはユーザーが選択されていないフレームをマウスでスクロールできないという、望ましくない副作用をもたらすかもしれない。いくつかのウィンドウマネージャーはこのパラメーターにしたがわない。Haiku でもたとえユーザーが `Alt-TAB` というキー組み合わせでそのフレームに切り替えた場合であっても、ウィンドウがユーザーからのキーボード入力を何も受け取ることができないという副作用があるだろう。

**undecorated**

非 `nil` ならフレームのウィンドウシステムのウィンドウはタイトル、最小化ボックスや最大化ボックス、エクスターナルボーダーのような装飾なしで描画される。これは通常はマウスによるそのウィンドウシステムのウィンドウのドラッグ、リサイズ、アイコン化、最大化、削除ができないことを意味する。`nil` の場合にはウィンドウマネージャーのセッティングでディスプレイがサスペンドされていないければ、フレームのウィンドウは上述のすべての要素とともに描画される。

X では装飾をオフに切り替えるために、Emacs は Motif ウィンドウマネージャーのヒントを使用する。いくつかのウィンドウマネージャーはこれらのヒントにしたがわない。

NS ビルドはツールバーを装飾とみなすので未装飾のフレームでは表示されない。

**override-redirect**

非 `nil` ならオーバーライド・リダイレクト (*override redirect*) のフレームであることを意味する。これはフレームが X 配下のウィンドウマネージャーで処理されないことを意味する。オーバーライド・リダイレクト・フレームはウィンドウマネージャーの装飾をもたず、Emacs の配置関数やリサイズ関数でしか配置やリサイズができない。また他のすべてのフレームの最上位に通常は描画される。このパラメーターをセットしても MS-Windows では効果がない。

**ns-appearance**

macOS のみ利用可能であり `dark` にセットすると “vibrant dark” テーマ、`light` にセットすると “aqua” テーマ、それ以外ならシステムのデフォルトを使用してフレームのウィンドウシステムのウィンドウを描画する。暗色 (`dark`) のバックグラウンドの Emacs テーマ使用時にツールバーやスクロールバーに暗色の外観をセットするために “vibrant dark” テーマを使用できる。

**ns-transparent-titlebar**

macOS でのみ利用可能であり非 `nil` ならタイトルバーとツールバーをトランスペアレント (`transparent`: 透明) にセットする。これは Emacs のバックグラウンドカラーにマッチするようにタイトルバーとツールバーのバックグラウンドカラーを効果的にセットする。

### 30.4.3.9 カーソルのパラメーター

このフレームパラメーターはカーソルの外見を制御します。



`cursor-type`

カーソルの表示方法。適正な値は:

`box` 塗りつぶされた四角形 (filled box) を表示する (デフォルト)。

(`box . size`)

塗りつぶされた四角形 (filled box) を表示する。しかしポイントがいずれかの次元が `size` ピクセルより大きいマスクされたイメージ配下であれば中抜き四角形 (hollow box) を表示する。

`hollow` 中抜きの四角形 (hollow box) を表示する。

`nil` カーソルを表示しない。

`bar` 文字間に垂直バー (vertical bar) を表示する。

(`bar . width`)

文字間に幅が `width` ピクセルの垂直バー (vertical bar) を表示する。

`hbar` 文字間に水平バー (horizontal bar) を表示する。

(`hbar . height`)

文字間に高さが `height` ピクセルの水平バー (horizontal bar) を表示する。

フレームパラメーター `cursor-type` は変数 `cursor-type` と `cursor-in-non-selected-windows` によりオーバーライドされるかもしれません。

`cursor-type`

[User Option]

このバッファローカル変数は選択されたウィンドウ内で表示されているそのバッファのカーソルの外見を制御する。この値が `t` なら、それはフレームパラメーター `cursor-type` で指定されたカーソルの一を使用することを意味する。それ以外では値は上記リストのカーソルタイプのいずれかであるべきであり、これはフレームパラメーター `cursor-type` をオーバーライドする。

`cursor-in-non-selected-windows`

[User Option]

このバッファローカル変数は選択されていないウィンドウ内でのカーソルの外見を制御する。これはフレームパラメーター `cursor-type` と同じ値をサポートする。さらに `nil` は選択されていないウィンドウ内にはカーソルを表示せず、`t` は通常のカーソルタイプの標準的な変更 (塗りつぶされた四角形は中抜きの四角形、バーはより細いバーになる) の使用を意味する。

`x-stretch-cursor`

[User Option]

この変数はタブや伸長された空白文字のようなエクストラワイドグリフで表示される block カーソルの幅を制御する。デフォルトではそのフォントのデルタ文字だけの幅で、これはカーソルグリフがエクストラワイドなら幅を完全にカバーしないだろう。この変数にたいする非 `nil` 値はカーソル位置のグリフの幅に応じて block カーソルを描画することを意味する。デフォルト値は `nil`。

テキストモードのフレームでは Emacs の制御外部の端末によりカーソルが描画されるので、この変数に効果はない。

`blink-cursor-alist`

[User Option]

この変数はカーソルのブリンク (blink: 点滅) 方法を指定する。各要素は (`on-state . off-state`) という形式をもつ。カーソルタイプが `on-state` と等しい (`equal` を用いて比較) ときは、

これに対応する *off-state* がプリンクが “off” の際のカーソルの外見を指定する。 *on-state* と *off-state* はどちらもフレームパラメーター `cursor-type` に適した値であること。

それぞれのカーソルタイプのプリンク方法にたいして、そのタイプがここで *on-state* として指定されていないならば、さまざまなデフォルトが存在する。フレームパラメーター `cursor-type` で指定した際に限り、この変数内での変更は即座に効果を発揮しない。

### 30.4.3.10 フォントとカラーのパラメーター

以下のフレームパラメーターはフォントとカラーの使用を制御します。

#### font-backend

フレーム上で文字の描画に使用するフォントバックエンド (*font backends*) を優先順に指定するシンボルのリスト。Cairo なしでビルドされた Emacs の X での描画では現在のところ `x` (X のコアフォントドライバー)、`xft` (Xft フォントドライバー)、`xft hb` (HarfBuzz テキストシェイピングをもつ Xft フォントドライバー) という 3 つのフォントバックエンドが潜在的に利用できる。Cairo 描画つきでビルドされた場合にも X 上のフォントバックエンドとして `x`、`ftcr` (Cairo の FreeType フォントドライバー)、`ftcr hb` (HarfBuzz テキストシェイピングをもつ Cairo 上の FreeType フォントドライバー) の 3 つが潜在的に利用できる。HarfBuzz つきで Emacs をビルドした場合には、非推奨の `ftcr` ドライバーの使用が可能であっても、デフォルトのフォントドライバーは `ftcr hb` となる。MS-Windows では現在のところ `gdi` (MS-Windows のコアフォントドライバー)、`uniscribe` (OTF フォントと TTF フォントにたいする Uniscribe エンジンによるテキストシェイピングをもつフォントドライバー)、`harfbuzz` (OTF フォントと TTF フォントにたいする HarfBuzz テキストシェイピングをもつフォントドライバー) という 3 つのフォントバックエンドが利用できる (Section “Windows Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。同様に `harfbuzz` も推奨される。Haiku では複数のフォントドライバーが存在する可能性がある (Section “Haiku Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

それ以外のシステムでは利用可能なフォントバックエンドは 1 つだけなので、このフレームパラメーターの変更は意味をもたない。

#### background-mode

このパラメーターは `dark` か `light` のいずれかで、それぞれバックグラウンドを暗く (`dark`) するか、明るく (`light`) するかに対応する。

#### tty-color-mode

このパラメーターは端末上で使用するカラーモードを指定して、そのシステムの端末機能データベース (*terminal capabilities database*、`termcap`) により与えられた端末のカラーサポートをオーバーライドする。値にはシンボルか数値を指定できる。数値なら使用するカラー数 (および間接的にはそれぞれのカラーを生成するためのコマンド) を指定する。たとえば (`tty-color-mode . 8`) は標準的なテキストカラーにたいして ANSI エスケープシーケンスの使用を指定する。値 `-1` はカラーサポートをオフに切り替える。このパラメーターの値がシンボルなら、それは `tty-color-mode-alist` の値を通じて数値を指定するもので、そのシンボルに割り当てられた数値がかわりに使用される。

#### screen-gamma

これが数値なら Emacs はすべてのカラーの輝度を調整するガンマ補正 (*gamma correction*) を行う。値はディスプレイのスクリーンのガンマであること。

通常の PC モニターはスクリーンガンマが 2.2 なので、Emacs と X ウィンドウのカラー値は一般的にそのガンマ値のモニター上で正しく表示するよう校正されている。

screen-gammaにたいして 2.2 を指定すると、それは補正が不必要であることを意味する。その他の値は通常のモニター上のガンマ値 2.2 で表示されるように、補正したカラーがスクリーン上に表示されることを意図された補正を要求する。

モニターが表示するカラーが明るすぎる場合には、screen-gammaに 2.2 より小さい値を指定すること。これはカラーをより暗くする補正を要求する。スクリーンガンマの値 1.5 は、LCD カラーディスプレイにたいして良好な結果を与えるだろう。

**alpha** このパラメーターは可変透明度 (variable opacity) をサポートするグラフィカルディスプレイ上でそのフレームの透明度を指定する。これは 0 から 100 の整数であるべきで 0 は完全な透明、100 は完全な不透明を意味する。nil 値をもつこともでき、これは Emacs にフレームの opacity をセットしないよう告げる (ウィンドウマネージャーに委ねる)。フレームが完全に見えなくなるのを防ぐために、変数 frame-alpha-lower-limit は透明度の最低限度を定義する。フレームパラメーターの値がこの変数の値より小さければ Emacs は後者を使用する。デフォルトの frame-alpha-lower-limit は 20。フレームパラメーター alpha にはコンセル (active . inactive) も指定できる。ここで active は選択時のフレームの透明度、inactive は未選択時の透明度。いくつかのウィンドウシステムは子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) にたいして alpha パラメーターをサポートしない。

**alpha-background**

フレームのバックグラウンドの透明度をセットする。フレームパラメーター alpha とは異なり、テキストは完全に不透明のままといったようにフォアグラウンド要素は保ちつつ、バックグラウンドの透明度だけを制御する。値は 0 から 100 の整数であり 0 は完全に透明、100 (デフォルト) は完全に不透明を意味する。

以下は特定のフェイスの特定のフェイス属性と自動的に等しくなるので、ほぼ時代遅れとなったフレームパラメーターです (Section “Standard Faces” in *The Emacs Manual* を参照)。

**font** フレーム内でテキストを表示するためのフォントの名前。これはシステムで有効なフォント名か、Emacs フォントセット名 (Section 41.12.11 [Fontsets], page 1153 を参照) のいずれかであるような文字列。これは default フェイスの font 属性と等価。

**foreground-color**

文字に使用するカラー。これは default フェイスの :foreground 属性と等価。

**background-color**

文字のバックグラウンドに使用するカラー。これは default フェイスの :background 属性と等価。

**mouse-color**

マウスポインターのカラー。これは mouse フェイスの :background 属性と等価。

**cursor-color**

ポイントを表示するカーソルのカラー。これは cursor フェイスの :background 属性と等価。

**border-color**

これはフレームのボーダーのカラー。これは border フェイスの :background 属性と等価。

**scroll-bar-foreground**

非 nil ならスクロールバーのフォアグラウンドカラー。これは scroll-bar フェイスの :foreground 属性と等価。

`scroll-bar-background`

非 `nil` ならスクロールバーのバックグラウンドカラー。これは `scroll-bar` フェイスの `:background` 属性と等価。

### 30.4.4 ジオメトリー

以下は X スタイルのウィンドウジオメトリー指定によるアクションのデータを調べる方法です:

`x-parse-geometry` *geom* [Function]

関数 `x-parse-geometry` は標準的な X ウィンドウのジオメトリー文字列を `make-frame` の引数の一部として使用できる `alist` に変換する。

この `alist` は `geom` 内で指定されたパラメーターと、そのパラメーターに指定された値を記述する。各要素は `(parameter . value)` のような形式。可能な `parameter` の値は `left`、`top`、`width`、`height`。

サイズのパラメーターの値は整数でなければならない。位置のパラメーター `left` と `top` の名前に関しては、かわりに右端または下端の位置を示す値もいくつかあるので完全に正確ではない。位置パラメーターにたいして可能な `value` は前述したような整数 (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照)、リスト (`+ pos`)、リスト (`- pos`) である。

以下は例:

```
(x-parse-geometry "35x70+0-0")
⇒ ((height . 70) (width . 35)
 (top - 0) (left . 0))
```

## 30.5 端末のパラメーター

端末はそれぞれ関連するパラメーターのリストをもっています。これら端末パラメーター (*terminal parameters*) は主に端末ローカル変数を格納するための便利な手段ですが、いくつかの端末パラメーターは特別な意味をもっています。

このセクションでは端末のパラメーター値の読み取りや変更を行う関数を説明します。これらはすべて引数として端末かフレームいずれかを受け入れます。フレームならそれはそのフレームの端末の使用を意味します。引数 `nil` は選択されたフレームの端末という意味です。

`terminal-parameters` *&optional terminal* [Function]

この関数は `terminaln` のすべてのパラメーターとその値をリストする `alist` をリターンする。

`terminal-parameter` *terminal parameter* [Function]

この関数は `terminal` のパラメーター `parameter` (シンボル) の値をリターンする。 `terminal` が `parameter` にたいするセッティングをもたなければ、この関数は `nil` をリターンする。

`set-terminal-parameter` *terminal parameter value* [Function]

この関数は `terminal` のパラメーター `parameter` に指定された `value` をセットしてパラメーターの以前の値をリターンする。

以下は特別な意味をもついくつかの端末パラメーターのリストです:

`background-mode`

端末のバックグラウンドカラーの区分で `light` か `dark` のいずれか。

`normal-erase-is-backspace`

値は 1 か 0 で、これはその端末上で `normal-erase-is-backspace-mode` がオンまたはオフのいずれに切り替えられたかに依存する。Section “DEL Does Not Delete” in *The Emacs Manual* を参照のこと。

`terminal-initted`

端末の初期化後に端末固有の初期化関数にセットされる。

`tty-mode-set-strings`

与えられた際には、読み取り用に `tty` を設定時に Emacs が出力するエスケープシーケンスを含む文字列のリスト。Emacs は端末の設定時のみこれらの文字列を発行する。すでにアクティブな端末上 (たとえば `tty-setup-hook` 内) でモードを有効にしたければ、`tty-mode-set-strings` へのシーケンスの追加に加えて、`send-string-to-terminal` を使用して明示的に必要なエスケープシーケンスを出力すること。

`tty-mode-reset-strings`

与えられた際には、`tty-mode-set-strings` 内の文字列の効果をアンドウする文字列のリスト。Emacs は `exit`、端末の削除、Emacs 自身のサスペンドの際にそれらの文字列を発行する。

## 30.6 フレームのタイトル

フレームにはそれぞれ `name` というパラメーターがあります。これはウィンドウシステムが通常フレーム上端に表示するフレームタイトルにたいするデフォルトとしての役割をもちます。フレームプロパティ `name` をセットすることにより明示的に名前を指定できます。

通常は名前を明示的に指定せずに、Emacs が変数 `frame-title-format` に格納されたテンプレートにもとづいて自動的にフレーム名を計算します。Emacs はフレームが再表示されるたびに名前を再計算します。

`frame-title-format`

[Variable]

この変数はフレーム名の明示的な指定 (フレームのパラメーターを通じて; Section 30.4.3.1 [Basic Parameters], page 786 を参照) がされていない場合にフレーム名を計算する方法を指定する。この変数の値は実際には `mode-line-format` のようなモードライン構文 (mode line construct) だが、`%c`、`%C`、`%l` の構文は無視される。Section 24.4.2 [Mode Line Data], page 535 を参照のこと。

`icon-title-format`

[Variable]

これはフレームのパラメーターを通じてフレームの名前を明示的に指定していない際に、アイコン化されたフレームの名前を計算する方法を指定する変数である。計算の結果得られたタイトルが、そのフレームのアイコン自体に表示される。値が文字列であれば、`frame-title-format` のようなモードライン構文であること。値は `t` でもよく、この場合にはかわりに `frame-title-format` を使用することを意味する。これによって (フレームがアイコン化されているときに) フレームのタイトルを変更すると、そのフレームの `raise` および/または入力フォーカスの要求と解釈する、一部のウィンドウマネージャーやデスクトップ環境における問題を避けることができる。この値はフレームがアイコン化されているかどうかに関わらず、フレームのタイトルを同じにしたい場合にも役に立つ。デフォルト値は `frame-title-format` のデフォルト値と同じ文字列。

`multiple-frames`

[Variable]

この変数は Emacs により自動的にセットされる。フレームが 2 つ以上 (ミニバッファーのみのフレームと不可視のフレームは勘定に入らない) のとき、値は `t` となる。`frame-title-format`

のデフォルト値はフレームが複数存在する場合のみ、フレーム名にバッファ名を入れるために `multiple-frames` を使用する。

この変数の値は `frame-title-format` と `icon-title-format` の処理中を除き正確である保証はない。

### 30.7 フレームの削除

生きたフレーム (*live frame*) とは削除されていないフレームのことです。フレームが削除される際には、たとえそれへの参照元がなくなるまで Lisp オブジェクトとして存在し続けるとしても端末ディスプレイからは削除されます。

`delete-frame` **&optional** *frame force* [Command]

この関数はフレーム *frame* を削除する。引数 *frame* は生きたフレーム (以下参照) を指定しなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。

この関数はまず *frame* のすべての子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) とフレームパラメーター `delete-before` (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) が *frame* を指定するすべてのフレームを削除する。祖先として *frame* をもつフレームが他に存在しないことを保証するために、このような削除はすべて再帰的に行われる。その後に *frame* がツールチップを指定していなければ、実際にフレームを kill する前にフック `delete-frame-functions` を実行する (フックの各関数は単一の引数として *frame* を受け取る)。 `delete-frame` は実際にフレームを kill してフレームリストからフレームを削除した後に `after-delete-frame-functions` を実行する。

フレームのミニバッファが別のフレームの代替ミニバッファ (Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照) の役割をもつが、フレームを削除できないことに注意。他のフレームすべてが不可視なら通常はフレームは削除できないが、*force* が非 `nil` なら削除が可能になる。

`frame-live-p` *frame* [Function]

この関数はフレーム *frame* が削除されていないならば非 `nil` をリターンする。リターンされ得る非 `nil` の値は `framep` と同様。Chapter 30 [Frames], page 767 を参照のこと。

いくつかのウィンドウマネージャーはウィンドウを削除するコマンドを提供します。これらはそのウィンドウを操作するプログラムに特別なメッセージを送ることにより機能します。Emacs がそれらメッセージのいずれかを受け取ったときは `delete-frame` イベントを生成します。このイベントの通常の見方は関数 `delete-frame` を呼び出すコマンドです。Section 22.7.12 [Misc Events], page 437 を参照してください。

`delete-other-frames` **&optional** *frame iconify* [Command]

このコマンドは *frame* の端末上から *frame* 以外のすべてのフレームを削除する。 *frame* が別のフレームのミニバッファを使用している場合には、そのミニバッファフレームは処理せずに残る。引数 *frame* は生きたフレームを指定しなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。このコマンドは内部的には削除するすべてのフレームにたいして、*force* に `nil` を指定して `delete-frame` を呼び出すことにより機能する。

この関数は *frame* の子フレームは削除しない (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。 *frame* が子フレームなら *frame* の兄弟だけを削除する。

プレフィックス引数 *iconify* を指定するとフレームを削除せずにアイコン化する。

### 30.8 すべてのフレームを探す

`frame-list` [Function]

この関数はすべての生きたフレーム (削除されていないフレーム) のリストをリターンする。これはバッファにたいする `buffer-list` に類似しており、すべての端末上のフレームが含まれる。リターンされるリストは新たに作成されたものであり、このリストを変更しても Emacs 内部への影響はない。

`visible-frame-list` [Function]

この関数はカレントで可視なフレームだけのリストをリターンする。See Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照のこと。テキスト端末上のフレームは、実際に表示されるのが選択されたフレームだけだとしても常に可視であるとみなされる。

`frame-list-z-order &optional display` [Function]

この関数は Z オーダー (重なり) の順で Emacs のフレームのリストをリターンする (Section 30.12 [Raising and Lowering], page 810 を参照)。オプション引数 `display` は調査するディスプレイを指定する。`display` はフレームかディスプレイ名 (文字列) であること。省略か `nil` なら選択されたフレームのディスプレイを意味する。`display` に Emacs フレームが含まれていなければ `nil` をリターンする。

フレームは最前面 (最初) から最背面 (最後) の順にリストされる。特別なケースとして `display` が非 `nil` で生きたフレームを指定する場合には、そのフレームの子フレームを Z オーダー (重なり順) でリターンする。

この関数はテキスト端末では意味がない。

`next-frame &optional frame minibuf` [Function]

この関数により特定の端末上のすべてのフレームを任意の開始位置から簡単に巡回できる。これは `frame` の端末上のすべての生きたフレームのリストから `frame` の後のフレームをリターンする。引数 `frame` は生きたフレームを指定しなければならず、デフォルトは選択されたフレーム。`no-other-frame` パラメーター (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) が非 `nil` であるようなフレームをリターンすることは決していない。

2 つ目の引数 `minibuf` は、次フレームを決定する際にどのフレームを考慮するかを示す:

- `nil`            ミニバッファのみのフレームを除いたすべてのフレームを考慮する。
- `visible`        可視フレームだけを考慮する。
- `0`                可視フレームとアイコン化されたフレームだけを考慮する。
- ウィンドウ      特定のウィンドウをミニバッファウィンドウとして使用するフレームだけを考慮する。
- その他            すべてのフレームを考慮する。

`previous-frame &optional frame minibuf` [Function]

`next-frame` と同様だがすべてのフレームを逆方向に巡回する。

Section 29.10 [Cyclic Window Ordering], page 701 の `next-window` と `previous-window` も参照してください。

### 30.9 ミニバッファとフレーム

それぞれのフレームは通常は下端に自身のミニバッファウィンドウをもち、フレームが選択された際は常にそれを使用します。このウィンドウは関数 `minibuffer-window` で取得できます (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照)。

しかしミニバッファをもたないフレームも作成できます。そのようなフレームは、別のフレームのミニバッファを使用しなければなりません。この別フレームはそのフレームにたいする代替ミニバッファフレーム (*surrogate minibuffer frame*) としての役目を果たし、そのフレームが生きているかぎり `delete-frame` で削除することはできなくなります (Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照)。

フレームパラメーター `minibuffer` により、フレーム作成時に (別フレーム上にある) 使用するミニバッファを明示的に指定できます (Section 30.4.3.5 [Buffer Parameters], page 793 を参照)。これを行わない場合には変数 `default-minibuffer-frame` の値であるようなフレーム内でミニバッファを探します。この値はミニバッファをもつフレームである必要があります。

ミニバッファのみのフレームを使用する場合には、ミニバッファにエンター時にそのフレームを前面に移動 (`raise`) したいと思うかもしれません。その場合には変数 `minibuffer-auto-raise` に `t` をセットします。Section 30.12 [Raising and Lowering], page 810 を参照してください。

`default-minibuffer-frame` [Variable]  
この変数はデフォルトでミニバッファウィンドウとして使用するフレームを指定する。これは既存のフレームには影響しない。これはカレント端末にたいして常にローカルであり、バッファローカルにはできない。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

### 30.10 入力フォーカス

どんなときでも Emacs 内のただ 1 つのフレームが選択されたフレーム (*selected frame*) です。選択されたウィンドウ (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照) は常に選択されたフレーム上にあります。

Emacs がフレームを複数端末 (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照) 上に表示する際には、各端末は自身の選択されたフレームをもちます。しかしそれらのうち 1 つだけが、いわゆる選択されたフレームであり、それはもっとも最近に入力があった端末に属するフレームです。つまり特定の端末からのコマンドを Emacs が実行する際には、その端末上の 1 つが選択されたフレームです。Emacs が実行するコマンドは常に 1 つだけなので、選択されたフレームは常に 1 つだけだと考える必要があります。このフレームこそが、このマニュアルで選択されたフレームと呼ぶフレームです。選択されたフレームを表示するディスプレイは、選択されたフレームのディスプレイ (*selected frame's display*) です。

`selected-frame` [Function]  
この関数は選択されたフレームをリターンする。

いくつかのウィンドウシステムおよびウィンドウマネージャーは、マウスがあるウィンドウオブジェクトにキーボード入力をダイレクトします。それ以外は、さまざまなウィンドウオブジェクトにフォーカスをシフト (*shift the focus*) するために、明示的なクリックやコマンドを要求します。どちらの方法でも Emacs はフォーカスをもつフレーム (複数形の *frames*) を自動的に追跡します。Lisp 関数から別フレームに明示的に切り替えるためには、`select-frame-set-input-focus` を呼び出します。

前のパラグラフ中の“複数形の *frames*” は意図したものです。Emacs 自身は選択されたフレームを 1 つしかもたないのにたいして、Emacs は多くの異なる端末上にフレームをもつことができ (ウィ



ンドウシステムへの接続は端末とみなされることを思い出してほしい)、各端末は入力フォーカスをもつフレームにたいして独自のアイデアをもっています。X ウィンドウシステムの下ではユーザー入力は個別に入力の“指定席”に組織化されていて、それらの指定席それぞれが独自に特定の入力フォーカスを順に得ることができるのです。あるフレームに入力フォーカスをセットすると、Emacs が最後に相互作用を行った指定席のフレームの端末にフォーカスがセットされますが、他の端末上のフレームや指定席に依然としてフォーカスが残るかもしれません。

入力フォーカスをセットする前に指定された端末上でユーザーと何らかの相互作用が発生した場合には、X サーバーが指定席をランダムに選んで (通常はもっとも小さい番号の指定席)、そこに入力フォーカスをセットします。

関数 `select-frame` を呼び出すことにより、Lisp プログラムが一時的にフレームを切り替えることができます。これはそのウィンドウシステムのフォーカス概念を変更はしません。変更ではなく何らかの方法により制御が再確認 (reasserted) されるまで、ウィンドウマネージャーの制御から抜け出す (escape) のです。

テキスト端末使用時はその端末上で一度に表示できるフレームは1つだけなので、`select-frame` 呼び出し後に次の再表示で新たに選択されたフレームが実際に表示されます。このフレームは次の `select-frame` 呼び出しまで選択されたままです。テキスト端末上の各フレームはバッファ名の前に表示される番号をもちます (Section 24.4.4 [Mode Line Variables], page 538 を参照)。

`select-frame-set-input-focus frame &optional norecord` [Function]

この関数は `frame` を選択して、(他のフレームのせいで不明瞭な場合には) それを前面に移動 (raise) してウィンドウシステムのフォーカス授与を試みる。テキスト端末上では、次回再表示時に端末スクリーン全体に新たにフレームが表示される。オプション引数 `norecord` は `select-frame` (下記参照) のときと同じ意味をもつ。この関数のリターン値に意味はない。

以下で説明する関数は理想的には他のフレームを前面にレイズすることなくフレームにフォーカスするべきです。残念ながらウィンドウシステムやウィンドウマネージャーの多くはこの要求を拒絶するかもしれません。

`x-focus-frame frame &optional noactivate` [Function]

この関数は `frame` のレイズを要さずに `frame` に X サーバーのフォーカスを与える。`frame` が `nil` なら選択されたフレームを意味する。X の配下ではオプション引数 `noactivate` が非 `nil` なら、`frame` のウィンドウシステムのウィンドウが“アクティブ”なウィンドウになることを防ぐことを意味する。これは `frame` が他のフレームの前面にならないようさらに強く主張する。

MS-Windows では `noactivate` 引数に効果はない。しかし `frame` が子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) なら、この関数は通常は他の子フレームの前面にレイズすることなく `frame` にフォーカスする。

この関数はウィンドウシステムのサポートがなければ何もしない。

`select-frame frame &optional norecord` [Command]

この関数はフレーム `frame` を選択して、X サーバーのフォーカスがあればそれを一時的に無視する。`frame` にたいする選択は次回ユーザーが別フレームに何かを行うか、この関数の次回呼び出しまで継続する (ウィンドウシステムを使用する場合には以前に選択されていたフレームに依然としてウィンドウシステムの入力フォーカスがあるかもしれないので、コマンドループからリターン後にそのフレームが選択されたフレームとしてリストアされるかもしれない)。

指定された `frame` は選択されたフレームとなり、その端末が選択された端末になる。この関数はその後に `frame` 内で選択されていたウィンドウを第1引数、`norecord` を第2引数にして `select-window` をサブルーチンとして呼び出す (したがって `norecord` が非 `nil` なら、もっと

も最近に選択されたウィンドウとバッファリストの変更を避ける)。Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照のこと。

この関数は *frame*、*frame* が削除されていれば *nil* をリターンする。

一般的には実行後に端末を戻すよう切り替えることなく、別の端末に切り替えるのが可能な手段として *select-frame* を決して使用しないこと。

Emacs は選択されたフレームをサーバーとしてアレンジしてウィンドウシステムに要求することによりウィンドウシステムと協調します。Emacs のいずれかのフレームが選択されたことをあるウィンドウシステムが通知すると、Emacs は内部的に *focus-in* イベントを生成します。Emacs フレームをフォーカス変更イベントの通知をサポートする *xterm* のようなテキスト端末エミュレーター上で表示している際には、テキストモードのフレームでも *focus-in* と *focus-out* のイベントを利用できます。フォーカスイベントは通常は *handle-focus-in* で処理されます。

*handle-focus-in event* [Command]

この関数は明示的なフォーカス通知をサポートするウィンドウシステムと端末からの *focus-in* イベントを処理する。これは *frame-focus-state* が問い合わせた *after-focus-change-function* を呼び出すフレームごとのフォーカスフラグを更新する。加えて Emacs が認識する選択されたフレームを、いくつかの端末でもっとも最近フォーカスされたフレームに切り替えるために *switch-frame* イベントを生成する。Emacs の選択されたフレームをもっとも最近フォーカスされたフレームに切り替えることは、それぞれの端末にある他のフレームがフォーカスをもち続けることを意味しないことに注意することが大事。自分でこの関数を呼び出してはならない。かわりにロジックを *after-focus-change-function* につけ加えること。

*handle-switch-frame frame* [Command]

この関数はフォーカス通知や最後のイベントとは異なるフレームから到着した入力イベントを含むさまざまな状況において Emacs が自身のために生成する *switch-frame* イベントを処理する。自分でこの関数を呼び出してはならない。

*redirect-frame-focus frame &optional focus-frame* [Function]

この関数は *frame* から *focus-frame* にフォーカスをリダイレクトする。これは *frame* にかわって *focus-frame* が以降のキーストロークとイベントを受け取るであろうことを意味する。そのようなイベント後には *last-event-frame* の値は *focus-frame* になるだろう。また *frame* を指定した *switch-frame* イベントも、かわりに *focus-frame* を選択するだろう。

*focus-frame* が省略または *nil* なら、*frame* にたいするすべての既存のリダイレクションがキャンセルされるので、*frame* が自身のイベントを再度受け取ることになる。

フォーカスリダイレクトの用途の 1 つは、ミニバッファをもたないフレームにたいしてである。これらのフレームは別フレーム上のミニバッファを使用する。別フレーム上のミニバッファをアクティブにすることは、そのフレームにフォーカスをリダイレクトすることである。これはたとえマウスがミニバッファをアクティブにしたフレーム内に留まっても、ミニバッファが属すフレームにフォーカスを置く。

フレーム選択はフォーカスリダイレクションの変更も可能にする。foo が選択されているときにフレーム bar を選択することにより、foo を指すすべてのリダイレクションはかわりに bar を指す。これはユーザーが *select-window* を使用してあるフレームから別のフレームに切り替えた際に、フォーカスのリダイレクトが正しく機能することを可能にする。

これはフォーカスが自身にリダイレクトされたフレームが、フォーカスがリダイレクトされていないフレームとは異なる扱いを受けることを意味する。前者にたいして *select-frame* は影響するが、後者には影響がない。

このリダイレクションは、それを変更するために `redirect-frame-focus` が呼び出されるまで継続する。

`frame-focus-state frame` [Function]

この関数は `frame` の既知の最後のフォーカス状態を取得する。

フレームにフォーカスがないと解っていれば `nil`、フォーカスがあると解っていれば `t`、フレームのフォーカス状態を Emacs が知らなければ `unknown` をリターンする (この最後の状態は明示的なフォーカス通知をサポートしない端末で実行中の TTY フレームで見ることがあるかもしれない)。

`after-focus-change-function` [Variable]

これは Emacs がフレームへのフォーカスを取得あるいは喪失する可能性に気づいた際に引数なしで呼び出される関数である。フォーカスイベントの配信は非同期であり、期待する順に配信されないかもしれないので、フレームのフォーカス状態に応じて何かを行いたいコードはすべてのフレームをチェックする必要がある。

たとえばフレームへのフォーカス有無にもとづきバックグラウンドカラーをセットするシンプルな関数例を以下に示す:

```
(add-function :after after-focus-change-function
 #'my-change-background)
(defun my-change-background ()
 (dolist (frame (frame-list))
 (pcase (frame-focus-state frame)
 (`t (set-face-background 'default "black" frame))
 (`nil (set-face-background 'default "#404040" frame)))))
```

フォーカスイベント配信の差異や別の要因のせいで、複数フレームが入力イベントをもつように見える場合があるので、このような状況に直面しても大丈夫なように堅牢なコードを記述すべきである。

ウィンドウシステムによってはフォーカスイベントが繰り返し配信されて、期待した値にセットする前に異なるフォーカス状態が配信されるかもしれない。フォーカス通知にもとづくコードはおそらく再表示まで処理を遅延することにより、フォーカス変更から生じるユーザーに可視の更新を“デバウンス (debounce)” する必要がある。

この関数は `read-event` の内部を含む任意のコンテキストで呼び出されるかもしれないので、プロセスフィルター記述時と同様の注意を払うこと。

`focus-follows-mouse` [User Option]

このオプションはフレーム内にマウスポインターを移動した際にウィンドウマネージャーがフォーカスを転送するかどうかと、その方法について Emacs に知らせる。意味がある値は以下の3つ:

- `nil`      デフォルト値 `nil` はウィンドウマネージャーが “click-to-focus (フレームがフォーカスを取得するためにフレーム内部でマウスをクリックする必要がある)” のポリシーにしたがう際に使用すること。
- `t`          値 `t` はマウスポインターの位置にしたがってウィンドウマネージャーが自動的にフォーカスするが、フォーカスを得たフレームは自動的にレイズされず別のウィンドウシステムのウィンドウに隠されたままかもしれないときに使用すること。

`auto-raise`

値 `auto-raise` はマウスポインターの位置にしたがってウィンドウマネージャーが自動的にフォーカスして、フォーカスを得たフレームは自動的にレイズされる際に使用すること。

このオプションが非 `nil` なら、Emacs は `select-frame-set-input-focus` が選択したフレームにマウスポインターを移動する。この関数は `other-frame` や `pop-to-buffer` などいくつかのコマンドで使用される。

ウィンドウマネージャーは“通常”のフレームのレイズには通常は配慮するので、値 `t` と `auto-raise` を区別する必要はない。これは `mouse-autoselect-window` (Section 29.25 [Mouse Window Auto-selection], page 755 を参照) を通じて子フレームをレイズするために有用。

このオオプションは“sloppy”なフォーカス(ウィンドウシステムの別ウィンドウにマウスポインターが移動しないかぎり以前にフォーカスのあったフレームがフォーカスを保持する)と“strict”なフォーカス(マウスポインターが去るとフレームは即座にフォーカスを失う)を区別しないことに注意。ウィンドウマネージャーがフォーカスや自動レイズの遅延をサポートしていなくても、新たなフレームがフォーカスを取得(あるいは自動レイズ)するまでの時間を明示的に指定できる。

変数 `mouse-autoselect-window` (Section 29.25 [Mouse Window Auto-selection], page 755 を参照) をカスタマイズすることにより、個別の Emacs ウィンドウにたいして“focus follows mouse”ポリシーを提供できる。

### 30.11 フレームの可視性

グラフィカルなディスプレイ上のフレームは可視 (*visible*)、不可視 (*invisible*)、またはアイコン化 (*iconified*) されているかもしれません。可視ならそのコンテンツは通常の方法により表示されます。アイコン化されている場合にはそのコンテンツは表示されませんが、ビュー内にフレームを戻すための小さいアイコンがどこかにあります(いくつかのウィンドウマネージャーはこの状態をアイコン化ではなく最小化と呼ぶが Emacs の見地ではこれらは同等である)。フレームが不可視ならまったく表示されません。

可視性の概念はマップ(または非マップ)されたフレームと強い関連性があります。フレーム(より正確にはウィンドウシステムのウィンドウ)は最初に表示されるときにマップ済み (*mapped*) となり、状態が *iconified* や *invisible* から *visible* に変化します。それとは逆に状態が *visible* から *iconified* や *invisible* に変化したときは、フレームは常に非マップ済み (*unmapped*) になります。

テキスト端末では実際に表示されるのは常に選択されたフレームだけなので可視性に意味はありません。

`frame-visible-p frame`

[Function]

この関数はフレーム `frame` の可視性の状態をリターンする。値は `frame` が可視なら `t`、不可視なら `nil`、アイコン化されていれば `icon`。

テキスト端末上ではたとえ 1 つのフレームだけが表示されているとしても、この関数の目的にたいしてはすべてのフレームが可視とみなされる。Section 30.12 [Raising and Lowering], page 810 を参照のこと。

`iconify-frame` **&optional frame** [Command]

この関数はフレーム *frame* をアイコン化する。*frame* を省略すると選択されたフレームをアイコン化する。これにより通常は *frame* のすべての子フレーム (と子孫) は不可視になる (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。

`make-frame-visible` **&optional frame** [Command]

この関数はフレーム *frame* を可視にする。*frame* を省略すると選択されたフレームを可視にする。これはフレームを前面に移動しないが、望むなら `raise-frame` でこれを行うことができる (Section 30.12 [Raising and Lowering], page 810 を参照)。

通常はフレームを可視とすることにより、すべての子フレーム (と子孫) も同様に可視になる (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。

`make-frame-invisible` **&optional frame force** [Command]

この関数はフレーム *frame* を不可視にする。*frame* を省略すると選択されたフレームを不可視にする。これにより通常は *frame* のすべての子フレーム (と子孫) も不可視になる (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照)。

この関数は *force* が `nil` の場合には、他のすべてのフレームが不可視なら *frame* を不可視にすることを拒絶する。

フレームの可視性の状態はフレームパラメーターとしても利用可能である。つまりフレームパラメーターとして読み取りと変更ができる。Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照のこと。ウィンドウマネージャーによりユーザーがフレームのアイコン化や非アイコン化を行うこともできる。これは Emacs が何らかの制御を及ぼすのが可能なレベルより下のレベルにおいて発生するが、Emacs はそのような変化を追跡するために使用するイベントを提供する。Section 22.7.12 [Misc Events], page 437 を参照のこと。

`x-double-buffered-p` **&optional frame** [Function]

この関数は *frame* がカレントでダブルバッファリングで描画されていれば非 `nil` をリターンする。*frame* のデフォルトは選択されたフレーム。

## 30.12 フレームの `raise`、`lower`、`re-stack`

ほとんどのウィンドウシステムではデスクトップというメタファー (metaphor: 比喩的概念) が使用されています。このメタファーの一部はシステムレベルのウィンドウ (Emacs ではフレーム) がスクリーン表面に向かって、概念的 3 次元の垂直方向にスタッキングされる (重ねて表示される) というアイデアにもとづいています。スタッキングによる順序は合計であり、通常はスタッキングの順序 (または Z オーダー) として参照されます。2 つのウィンドウがオーバーラップする領域では、このオーダーにおいて高位のウィンドウが、低位のウィンドウ (の一部) をカバーします。

関数 `raise-frame` と `lower-frame` を使用してフレームの Z オーダーの一番上に `raise` したり一番下に `lower` することができます。関数 `frame-restack` を使用すれば別のフレームの上や下にフレームを直接 `restack` できます。

以下で説明するすべての関数はフレーム (および他のウィンドウシステムのウィンドウすべて) の対応する Z グループを尊重することに注意してください (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照)。たとえば通常はフレームをデスクトップウィンドウより `lower` (下位) にすることや、`z-group` パラメータ 0 が非 `nil` のフレームをウィンドウシステムのタスクバーやツールチップウィンドウより `raise` (上位) にすることはできません。

**raise-frame &optional frame** [Command]

この関数は *frame* の z-group と同じか lower(下位) にある他のすべてのフレームの上位にフレーム *frame* (デフォルトは選択されたフレーム) を raise する。 *frame* が不可視やアイコン化されていたら可視になる。 *frame* が子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) なら、親フレームの他のすべての子フレームの上位に *frame* を raise する。

**lower-frame &optional frame** [Command]

この関数は *frame* の z-group と同じか上位にある他のすべてのフレームの下位へフレーム *frame* (デフォルトは選択されたフレーム) を lower にする。 *frame* が子フレーム (Section 30.14 [Child Frames], page 812 を参照) なら、親フレームの他のすべての子フレームの下位に *frame* を lower する。

**frame-restore frame1 frame2 &optional above** [Function]

この関数は *frame2* の下に *frame1* を再スタックする (restore: 再び重ねる)。いずれのフレームも可視で表示エリアがオーバーラップしていたら、 *frame2* が *frame1* を (部分的に) 隠すことを暗に示している。オプションの 3 目目の引数 *above* が非 nil なら、この関数は *frame2* の上に *frame1* を再スタックする。これはいずれのフレームも可視で表示エリアがオーバーラップしていたら、 *frame1* が *frame2* を (部分的に) 隠すことを意味している。

この関数は最初のステップではディスプレイから *frame1* のウィンドウシステムのウィンドウを削除して、2 目目のステップで ( *above* が真なら) *frame2* のウィンドウの下に *frame1* のウィンドウを再挿入を行う、2 つのステップによりアトミックなアクションを処理すると技術的に考えることができる。したがって *frame1* を除く他のすべてのフレームに相対的な *frame2* のディスプレイ内での Z オーダー (スタッキングオーダー) は変更されない。

いくつかのウィンドウマネージャーはウィンドウの再スタックを拒絶する。

再スタックの効果は関連するフレームがアイコン化されたり不可視になったりしないかぎり継続することに注意してください。フレームを他のフレームの上位 (や下位) に永続的に表示されるフレームグループに追加するためにフレームパラメーター z-group (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) を使用できます。これらのグループのいずれかにフレームが所属するかぎり、再スタックはそのグループ内での相対的なスタッキング位置にのみ効果があります。異なる Z グループに所属するフレームにたいする再スタックの効果は未定義です。関数 `frame-list-z-order` でカレントのフレームスタッキングオーダーをリストできます (Section 30.8 [Finding All Frames], page 804 を参照)。

**minibuffer-auto-raise** [User Option]

これが非 nil ならミニバッファをアクティブにすることにより、ミニバッファウィンドウのあるフレームが前面に移動される。

ウィンドウシステム上ではフレームパラメーターを使用して、(フレーム選択時に) `auto-raising`、(フレーム選択解除時に) `auto-lowering` を有効にできます。Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照してください。

フレームを前面や背面に移動するという概念は、テキスト端末のフレームにも適用できます。各テキスト端末上では一度に表示されるのは常に最前面のフレームだけです。

**tty-top-frame &optional terminal** [Function]

この関数は *terminal* 上の最前面のフレームをリターンする。 *terminal* は端末オブジェクト、フレーム (そのフレームの端末を意味する)、または nil (選択されたフレームの端末を意味する) であること。これがテキスト端末を参照しなければリターン値は nil。

### 30.13 フレーム構成

フレーム構成 (*frame configuration*) はフレームのカレント配置、すべてのプロパティ、および各ウィンドウのウィンドウ構成 (Section 29.26 [Window Configurations], page 756 を参照) を記録します。

`current-frame-configuration` [Function]  
この関数はフレームのカレント配置とそのコンテンツを記述するフレーム構成のリストをリターンする。

`set-frame-configuration configuration &optional nodelete` [Function]  
この関数はフレームの状態を *configuration* の記述にリストアする。ただしこの関数は削除されたフレームはリストアしない。

この関数は通常は *configuration* 内にリストされない既存フレームすべてを削除する。しかし *nodelete* が非 `nil` なら、それらのフレームはかわりにアイコン化される。

### 30.14 子フレーム

子フレームはウィンドウ (Chapter 29 [Windows], page 674 を参照) と “通常” のフレームとの中間にあるオブジェクトです。ウィンドウのように所属するフレームにアタッチされますが、ウィンドウとは異なり互いにオーバーラップすることができます。子フレームの 1 つのサイズや位置を変更しても兄弟となる他の子フレームのサイズや位置は変化しません。

仕様により子フレームの作成や変更を行う操作は特別な関数やカスタマイズ可能な変数ではなくフレームパラメーター (Section 30.4 [Frame Parameters], page 784 を参照) の助けを借りて実装されています。子フレームはグラフィカル端末でのみ意味があることに注意してください。

子フレームを新たに作成したり通常のフレームを子フレームに変換するためには、そのフレームの `parent-frame` パラメーター (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) にすでに存在するフレームをセットします。このパラメーターで指定されたフレームは、パラメーターが変更リセットされるまでフレームの親フレームになります。これにより技術的には子フレームのウィンドウシステムのウィンドウは、親フレームのウィンドウシステムのウィンドウの子ウィンドウになります。

`parent-frame` パラメーターはいつでも変更できます。これを他のフレームにセットすれば子フレームが *reparent* (親を変更) されます。別の子フレームにセットすればフレームをネストされた (*nested*) 子フレームにします。にセットすればフレームの状態をトップレベルのフレーム (ウィンドウシステムのウィンドウがディスプレイのルートウィンドウの子であるようなフレーム) にリストアします。<sup>2</sup>

子フレームは任意にネスト (入れ子) させることができるので、フレームは子フレームと親フレームの両方になることができます。また子フレームと親フレームの相対的な役割はいつでも逆転させることができます (たとえ子フレームを親フレームより十分小さいサイズに保つことが通常はよいアイデアであるとしても)。フレームをそのフレームの祖先にしようと試みるとエラーがシグナルされます。

ほとんどのウィンドウシステムは親フレームのネイティブエッジ (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) で子フレームをクリップします (これらのエッジの外側は通常は不可視になる)。子フレームのパラメーター `left` と `top` は親のネイティブフレームの左上隅から相対的な位置を指定します。親フレームがリサイズされたとき、この位置は概念的には変更されません。

<sup>2</sup> Haiku で子フレームが可視なのは親フレームがアクティブなときだけであり、これは Haiku ウィンドウシステムの制限によるものです。同じ制限により子フレームはトップレベルの親、すなわち階層上一番上位にある親をもたないフレームの上でのみ表示が保証されています。

NSビルドは親フレームのエッジで子フレームをクリップしないので、子フレーム自身が可視であっても親フレームを隠さないように配置することができます。

通常は親フレームを移動することにより、すべての子フレームとその子孫も相対的な位置が変化しないように一緒に移動されます。フック `move-frame-functions` (Section 30.3.3 [Frame Position], page 779 を参照) は子フレームの親フレームにたいする相対的な位置が変化したときだけ実行されます。

親フレームがリサイズされた際には、子フレームは概念的には以前のサイズと親フレームの左上隅からの相対的な位置を保ちます。これは親フレームが縮小されると子フレームが (部分的に) 不可視になるかもしれないことを意味しています。親フレームのリサイズ時に常に子フレームを比例してリサイズおよび再配置するためにパラメーター `keep-ratio` を使用できます (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照)。これにより親フレームが縮小された際にフレームの一部が隠されることを防ぐことができます。

可視な子フレームは常に親フレームの最上位に表示されるので、親フレームの下位に表示可能な NS ビルド以外では親フレームの一部を隠すこととなります。これは常に親ウィンドウであるデスクトップのルートウィンドウの最上位に表示されるトップレベルフレームのウィンドウシステムのウィンドウに相当します。親フレームがアイコン化されたり不可視 (Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照) になったときには子フレームは不可視になります。親フレームが非アイコン化されたり可視になると子フレームは可視になります。

親フレームが削除される際には、その前に子フレームが再帰的に削除されます (Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照)。この規則には 1 つの例外があります。子フレームが他のフレームの代理ミニバッファフレーム (Section 30.9 [Minibuffers and Frames], page 805 を参照) を果たす際には、親フレームが削除されるまで削除されずに留まります。この時点でその子フレームをミニバッファとして使用するフレームが残っていなければ、Emacs は子フレームの削除も試みます。理由は何であれこの削除が失敗すると、その子フレームがトップレベルのフレームになります。

子フレームがメニューバーやツールバーをもてるかどうかはウィンドウシステムやウィンドウマネージャーに依存します。ほとんどのウィンドウシステムは子フレームのメニューバーを明示的に許可していません。フレームの初期パラメーターのセッティングでメニューバーとツールバーの両方を無効にすることを推奨します。

子フレームは通常はタイトルバーやエクスターナルボーダー (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) のようなウィンドウマネージャーの装飾を表示しません。子フレームがメニューバーやツールバーを表示しないときには他の種類のフレームのボーダーをエクスターナルボーダーのかわりに使用できます (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照)。

特に X (ただし GTK+ビルド以外) ではフレームのアウトターボーダーを使用できます。MS-Windows では非 0 のアウトターボーダーを指定することにより、幅が 1 ピクセルのエクスターナルボーダーが表示されます。すべてのウィンドウシステムにおいてインターナルボーダーを使用できます。いずれのケースでもフレームパラメーター `undecorated` (Section 30.4.3.8 [Management Parameters], page 795 を参照) で子フレームにたいするウィンドウマネージャーの装飾を無効にすることを推奨します。

マウスで装飾されていない子フレームのリサイズや移動を行うためには、特別なフレームパラメーターを使う必要があります (Section 30.4.3.7 [Mouse Dragging Parameters], page 794 を参照)。子フレームのインターナルボーダーが存在する場合には、そのフレームが非 `nil` の `drag-internal-border` パラメーターをもっていればマウスによるフレームのリサイズに使用できます。 `snap-width` がセットされていれば、それは親フレームのエッジやコーナーそれぞれでフレームをスナップ (*snaps*) するピクセル数を表します。



マウスで子フレーム全体をドラッグするためには2つの方法があります。drag-with-mode-lineパラメーターが非nilなら、ミニバッファウィンドウのないフレーム (Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照) の最下ウィンドウのモードラインエリアを通じてドラッグできます。drag-with-header-lineパラメーターが非nilなら、フレームの最上ウィンドウのヘッダーラインを通じたドラッグが可能です。

子フレームにドラッグ可能なヘッダーラインやモードラインを与えるためには、ウィンドウパラメーター mode-line-format と header-line-format (Section 29.27 [Window Parameters], page 758 を参照) を使用するのが手軽です。これらにより (drag-with-header-lineの選択時に) 不要なモードラインを削除したり、フレームのドラッグと干渉するマウス感応エリアを削除できます。

ユーザーが親フレームの外へフレームをマウスでドラッグすれば、親フレームのスクリーン領域外へ簡単にドラッグできます。マウスボタンを一度離してしまうと、そのようなフレームを取得するのは難しくなります。そのような状況を避けるために、フレームのパラメーター top-visible および bottom-visible (Section 30.4.3.7 [Mouse Dragging Parameters], page 794 を参照) をセットすることをお勧めします。

ヘッダーラインでユーザーにフレームをドラッグさせたいければ、子フレームの top-visible パラメーターに数値をセットします。top-visible に数値をセットすることによって、親フレームの上エッジを超えて子フレームの上エッジをドラッグすることが抑制されます。モードラインを介してフレームをドラッグさせたいければ、bottom-visible に数値をセットしてください。これは親フレームの下エッジを超えて子フレームの下エッジをドラッグすることを抑制します。いずれの場合でも、セットした数値は同時にドラッグの間に可視に留まる子フレーム領域の幅および高さをピクセルで指定します。

display-buffer-in-child-frame (Section 29.13.2 [Buffer Display Action Functions], page 709 を参照) を介してバッファ表示に子フレームが使用されている際には、バッファを表示中のウィンドウが quit される際にフレームを適切に処理するために、フレームの auto-hide-function パラメーターに関数をセットできます (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照)。

たとえば別のウィンドウに補完を表示する等でミニバッファとの相互作用中子フレームを使用する際には、ミニバッファの exit 時にフレームを適切に処理するために minibuffer-exit パラメーター (Section 30.4.3.6 [Frame Interaction Parameters], page 793 を参照) が便利です。

子フレームの振る舞いは他のいくつかの点においても、トップレベルのフレームから逸脱しています。それらのいくつかを以下に挙げます:

- 子フレームにたいする最大化とアイコン化の意味はウィンドウシステムに大きく依存する。原則としてアプリケーションは子フレームでこれらのオプションを決して呼び出すべきではない。デフォルトでは子フレームで iconify-frame を呼び出すと子フレームに対応するトップレベルのフレームにたいしてアイコン化を試みる。異なる挙動を得るためには、以下で説明するオプション iconify-child-frame をカスタマイズできる。
- 子フレームの raise、lower、restack (Section 30.12 [Raising and Lowering], page 810 を参照) や z-group (Section 30.4.3.2 [Position Parameters], page 787 を参照) の変更では、同じ親をもつ子フレームの stack 順だけが変更される。
- ウィンドウシステムの多くは子フレームの透明度 (Section 30.4.3.10 [Font and Color Parameters], page 799 を参照) を変更できない。
- いくつかのウィンドウシステムでは、祖先のウィンドウの可視部分のマウスクリックによる、子フレームから親以外の祖先へのフォーカスの移動は失敗する。最初に直接的な親のウィンドウシステムのウィンドウを直接クリックする必要があるだろう。

- ウィンドウマネージャーマウスポリシーにしたがってフォーカスを子フレームに拡大しないかもしれない。この問題にたいして `mouse-autoselect-window` のカスタマイズが助けになるかもしれない (Section 29.25 [Mouse Window Auto-selection], page 755 を参照)。
- 子フレームへのドロップ (Section 30.22 [Drag and Drop], page 822 を参照) はすべてのウィンドウシステムで動作を保証されない。親フレームにオブジェクトをドロップしたり、他の祖先にドロップするものもある。

以下の 2 つの関数は子フレームと親フレームで処理を行う際に役に立つかもしれませんが:

`frame-parent` *&optional frame* [Function]

この関数は *frame* の親フレームをリターンする。*frame* の親フレームはウィンドウシステムのウィンドウが *frame* のウィンドウシステムのウィンドウの親ウィンドウであるような Emacs フレームである。そのようなフレームが存在すれば、*frame* はそのフレームの子フレームとみなされる。

この関数は *frame* に親フレームがなければ `nil` をリターンする。

`frame-ancestor-p` *ancestor descendant* [Function]

この関数は *ancestor* が *descendant* の祖先なら非 `nil` をリターンする。*ancestor* が *descendant* の親フレームか *descendant* の親フレームの祖先なら、*ancestor* は *descendant* の祖先である。*ancestor* と *descendant* にはいずれも生きたフレームを指定しなければならない。

既存ウィンドウの最大の空エリア内への子フレームの描画に使用できる関数 `window-largest-empty-rectangle` にも注意してください (Section 29.24 [Coordinates and Windows], page 752 を参照)。これは子フレームがウィンドウ内に表示されているテキストを隠さないようにするために有用です。

子フレームにたいする `iconify-frame` の挙動の調整に以下のオプションのカスタマイズが役に立つかもしれません。

`iconify-child-frame` [User Option]

このオプションは Emacs にたいして子フレームのアイコン化を要求された際に処理を行う方法を指定する。`nil` なら `iconify-frame` が子フレームに呼び出された際には何も行わない。`iconify-top-level` なら子フレームの祖先であるトップレベルのフレームをアイコン化する。`make-invisible` ならアイコン化せずに子フレームを不可視にしようと試みる。

その他の値は子フレームのアイコン化を試みることを意味する。そのような試みはすべてのウィンドウマネージャーで許容されるとはかぎらず、子フレームがユーザーのアクションに無応答になることさえあり得るので、デフォルトではトップレベルのフレームをアイコン化する。

### 30.15 マウスの追跡

マウスをトラック (*track*: 追跡) するのが有用なことが時折あります。マウスのトラックとはマウスの位置を示す何かを表示して、マウス移動とともにそのインジケータを移動するという意味です。効果的にマウスをトラックするためには、マウスが実際に移動するまで待機する手段が必要になります。

マウスをトラックするためには、マウスのモーション (*motion*: 移動) を表すイベントを問い合わせるのが便利な方法です。その後はそのイベントを待機することによりモーションを待機できます。それに加えて発生し得る他の類のイベントも簡単に処理できます。ボタンのリリースのような何か他のイベントだけを待機してマウスを永久にトラックすることは、通常は望ましくないのがこれは有用です。

`track-mouse body...` [Macro]

このマクロはマウスモーションイベントの生成を有効にして *body* を実行する。 *body* はモーションイベントを読み取るために、通常は `read-event` を使用してそれに対応して表示を変更する。マウスモーションイベントのフォーマットについては Section 22.7.8 [Motion Events], page 434 を参照のこと。

*body* 内の最後のフォームの値が `track-mouse` の値となる。ボタンのリリースを示す `up-event` や、何であれトラッキングを停止すべきタイミングを意味するイベントを確認したら *body* からリターンするようデザインすること。この変数の値はマウスボタンが押されたときに、そのマウスイベントがどのように報告されるかも制御する。値が `dropping` か `drag-source` なら、ポインター下にあるフレームに関連するモーションイベントが報告される。そのようなフレームがなければ、そのイベントはマウスボタンが最初に押されたフレームと関連のあるイベントとして報告される。加えて値が `drag-source` なら、マウス位置リストの `posn-window` は `nil` になる。これはマウスポインター下にあるフレームが直接見えないときに有用。

`track-mouse` マクロでは変数 `track-mouse` を非 `nil` 値にバインドすることにより、Emacs にマウスモーションイベントを生成させる。この変数が特別な値 `dragging` をもつなら、ディスプレイエンジンにマウスポインターのシェイプ (形状) の変更を控えるように追加で指示する。これは Emacs が表示する大きな範囲を横断するマウスドラッグを要する Lisp プログラムでは、そうしなければ表示箇所に応じてマウスポインターのシェイプが変更されてしまうので望ましいだろう (Section 30.19 [Pointer Shape], page 820 を参照)。したがってドラッグ中にオリジナルのマウスポインターシェイプを保つ必要がある Lisp プログラムは、*body* の先頭で `track-mouse` を値 `dragging` にバインドすること。

マウスモーションをトラックする通常の目的は、それ以降に発生するボタンのプッシュやリリースをカレント位置に示すことです。

多くの場合はテキストプロパティ `mouse-face` (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) を使用することにより、マウスをトラックする必要性を回避できます。これはより低レベルで機能して、かつ Lisp レベルのマウストラッキングよりスムーズに実行されます。

## 30.16 マウスの位置

関数 `mouse-position` と `set-mouse-position` はマウスのカレント位置にたいするアクセスを提供します。

`mouse-position` [Function]

この関数はマウス位置の記述子をリターンする。値は  $(frame\ x\ .\ y)$  のような形式であり、*x* と *y* は *frame* のネイティブ位置 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) から相対的に、*frame* のデフォルト文字サイズ (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) の単位で位置を与える整数 (丸められている可能性あり)。

`mouse-position-function` [Variable]

この変数の値は非 `nil` なら `mouse-position` にたいして呼び出される関数。 `mouse-position` はリターン直前に、自身の通常のリターン値を唯一の引数としてこの関数を呼び出して、それが何であれその関数がリターンした値をリターンする。

このアブノーマルフックは `xt-mouse.el` のように Lisp レベルでマウス処理を行う必要があるパッケージのために存在する。

`tty-menu-calls-mouse-position-function` [Variable]

非 `nil` なら、上述のように TTY メニューは `mouse-position-function` を呼び出す。これは再表示をトリガーする等、TTY メニューからの `mouse-position-function` 呼び出しが安全ではない場合のために存在する。

`set-mouse-position frame x y` [Function]

この関数はフレーム `frame` 内の位置 `x`、`y` にマウスをワープ (*warps the mouse*) する。引数 `x` と `y` は `frame` のネイティブ位置 (Section 30.3 [Frame Geometry], page 773 を参照) から相対的に、`frame` のデフォルト文字サイズ (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) の単位で位置を与える整数 (丸められている可能性あり)。

結果となるマウス位置は `frame` のネイティブフレームに拘束される。この関数は `frame` が不可視なら何も行わない。リターン値に意味はない。

`mouse-pixel-position` [Function]

この関数は `mouse-position` と似ているが文字単位ではなくピクセル単位の座標をリターンする。

`set-mouse-pixel-position frame x y` [Function]

この関数は `set-mouse-position` のようにマウスをワープするが、`x` と `y` が文字単位ではなくピクセル単位である点が異なる。

結果となるマウス位置は `frame` のネイティブフレームに拘束される。この関数は `frame` が不可視なら何も行わない。リターン値に意味はない。

グラフィカルな端末上では、以下の 2 つの関数によりマウスカーソルの絶対位置の取得とセットができます。

`mouse-absolute-pixel-position` [Function]

この関数は選択されたフレームのディスプレイの位置 (0, 0) から相対的に、マウスカーソルの位置の座標をピクセル単位のコンセル (`x . y`) でリターンする。

`set-mouse-absolute-pixel-position x y` [Function]

この関数はマウスカーソルを位置 (`x`, `y`) に移動する。座標 `x` と `y` は、選択されたフレームのディスプレイの位置 (0, 0) から相対的なピクセル値と解釈される。

以下の関数はフレーム上のマウスカーソルがレントで可視かどうかを確認します:

`frame-pointer-visible-p &optional frame` [Function]

この述語関数は `frame` 上に表示されたマウスポインターが可視なら非 `nil`、それ以外は `nil` をリターンする。`frame` が省略または `nil` ならそれは選択されたフレームを意味する。これは `make-pointer-invisible` が `t` にセットされているときに有用。これによりポインターが隠されていることを知ることができる。Section “Mouse Avoidance” in *The Emacs Manual* を参照のこと。

### 30.17 ポップアップメニュー

Lisp プログラムがポップアップメニューを表示して、ユーザーがマウスで候補を選択できます。テキスト端末上では、マウスが利用不可ならキーボードのモーションキー *C-n* や *C-p*、上矢印キーや下矢印キーで候補を選択できます。

`x-popup-menu` *position menu* [Function]

この関数はポップアップメニューを表示して、ユーザーが何を選択したかの指標をリターンする。

引数 *position* には、メニュー左上隅をスクリーン上のどこに置くか指定する。これはマウスボタンイベント (ユーザーがボタンを操作した位置にメニューを置くよう指示する)、または以下の形式のリストのいずれか:

```
((xoffset yoffset) window)
```

ここで *xoffset* と *yoffset* は *window* の左上隅からピクセル単位で測られた座標である。 *window* はウィンドウかフレーム。

*position* が `t` なら、それはマウスのカレント位置の使用を意味する (テキスト端末上でマウスが利用不可ならフレーム左上隅)。 *position* が `nil` なら、それは実際にメニューをポップアップせず、*menu* 内で指定されたキーマップと等価なキーバインディングを事前に計算することを意味する。

引数 *menu* はメニュー内で何を表示するかを意味する。これはキーマップかキーマップのリストを指定できる (Section 23.18 [Menu Keymaps], page 495 を参照)。この場合にはリターン値はユーザー選択に対応するイベントのリスト。選択がサブメニュー内で発生した場合には、このリストには複数の要素がある (`x-popup-menu` はそのイベントシーケンスにバインドされたコマンドを実際には実行しないことに注意)。テキスト端末やメニュータイトルをサポートするツールキットでは、*menu* がキーマップならタイトルは *menu* のプロンプト文字列、*menu* がキーマップのリストなら最初のキーマップのプロンプト文字列から取得される (Section 23.18.1 [Defining Menus], page 495 を参照)。

かわりに *menu* は以下の形式をもつこともできる:

```
(title pane1 pane2...)
```

ここで *pane* はそれぞれ以下の形式のリストである

```
(title item1 item2...)
```

*item* はそれぞれコンスセル (*line . value*) であること。ここで *line* は文字列、*value* は *line* が選択された場合にリターンされる値。メニューキーマップとは異なり `nil` の *value* は選択不可のメニューアイテムを作成しない。かわりに *item* にコンスセルではなく文字列を指定できる。これは選択不可のメニューアイテムを作成する。

たとえば有効な選択からマウスを外してクリックしたり、*C-g* をタイプすることにより、有効な選択を行うことなくユーザーがメニューを取り除いた場合は、通常は `quit` して `x-popup-menu` はリターンしない。しかし *position* がマウスボタンイベント (ユーザーがマウスでメニューを呼び出したことを示す) なら、`quit` は発生せずに `x-popup-menu` はリターンする。

使用上の注意: メニューキーマップで定義したプレフィクスキー処理を行える場合には、メニューの表示に `x-popup-menu` を使用しないでください。メニューの実装にメニューキーマップを使用する場合には、*C-h c* と *C-h a* でメニュー内の個別アイテムの確認、およびそれらにたいするヘルプを提供できます。かわりに `x-popup-menu` を呼び出すコマンドを定義することによりメニューを実装した場合には、ヘルプ機能はそのコマンド内部で何が起きているか知ることができず、そのメニューアイテムのヘルプを何も与えることはできません。

マウス移動によってサブメニュー間を切り替えるメニューバーのメカニズムは、それが `x-popup-menu` を呼び出すか確認するためにコマンドの定義を見ることができません。したがって `x-popup-menu` を使用してサブメニューの実装を試みた場合には、それは統合された方式でメニューバーとともに機能しません。メニューバーのすべてのサブメニューは親メニューのメニューキーマップにより実装されて、決して `x-popup-menu` で実装されないのはこれが理由です。Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照してください。

メニューバーのサブメニューのコンテンツを変化させたい場合にも、その実装には依然としてメニューキーマップを使用すべきです。コンテンツを変化させるためには、必要に応じてメニューキーマップのコンテンツを更新するためにフック関数を `menu-bar-update-hook` に追加してください。

`x-pre-popup-menu-hook` [Variable]

`x-popup-menu` の呼び出しから直接、またはメニューキーマップを通して表示されるポップアップメニューの表示直前に実行されるノーマルフック。何らかの理由によりポップアップメニューを表示せずに `x-popup-menu` がリターンしたら呼び出されない。

### 30.18 ダイアログボックス

ダイアログボックスとはポップアップメニューの一種です。外見は多少異なり常にフレーム中央に表示されて、階層を1つしかもたず1つ以上のボタンがあります。ユーザーが“yes”、“no”、および別のいくつかの候補で応答ができる質問を尋ねるのがダイアログボックスの主な用途です。単一のボタンではユーザーに重要な情報の確認を強いることもできます。関数 `y-or-n-p` や `yes-or-no-p` は、マウスのクリックで呼び出されたコマンドから呼び出された際には、キーボードのかわりにダイアログボックスを使用します。

`x-popup-dialog` *position contents &optional header* [Function]

この関数はポップアップダイアログボックスを表示してユーザーが何を選択したかの指標をリターンする。引数 *contents* は提供する選択肢を指定する。これは以下のフォーマットをもつ:

```
(title (string . value)...)
```

これは `x-popup-menu` にたいして単一の `pane` を指定するリストのように見える。

リターン値は選択された候補の *value*。

`x-popup-menu` の場合と同じように、このリストの要素はコンセル (*string . value*) のかわりに単なる文字列かもしれない。これは選択不可のボックスを作成する。

このリスト内に `nil` がある場合には、それは左手側と右手側のアイテムを分ける。つまり `nil` より前のアイテムは左、`nil` より後のアイテムは右に表示される。リスト内に `nil` を含めない場合には、およそ半数ずつが両サイドに表示される。

ダイアログボックスは常にフレームの中央に表示される。引数 *position* はどのフレームかを指定する。可能な値は `x-popup-menu` の場合と同様だが、正確な座標や個別のウィンドウは問題ではなくフレームだけが問題となる。

*header* が非 `nil` ならボックスのフレームタイトルは ‘Information’、それ以外は ‘Question’ になる。前者は `message-box` ([`message-box`], page 1107 を参照) にたいして使用される (テキスト端末上ではボックスタイトルは表示されない)。

いくつかの構成では Emacs は本当のダイアログボックスを表示できないので、かわりにフレーム中央のポップアップメニュー内に同じアイテムを表示する。

たとえばウィンドウマネージャーを使用して有効な選択を行うことなくユーザーがダイアログボックスを取り除いた場合には、通常は `quit` して `x-popup-dialog` はリターンしない。

### 30.19 ポインターの形状

テキストプロパティ `pointer` や、イメージならイメージプロパティ `:pointer` と `:map` を使用して、特定のテキストやイメージにたいしてマウスポインターのスタイルを指定できます。以下のテーブルの値を、これらのプロパティに使用できます。実際のシェイプはシステムにより異なります。記述してあるのはその例です。これらのプロパティには以下のテーブル内の値が使用できます。説明では例を示していますが、実際の外観はシステムに依存します。

|                        |                                            |
|------------------------|--------------------------------------------|
| <code>text</code>      |                                            |
| <code>nil</code>       | テキスト上にあるときの通常のマウスポインタースタイル (“T” のようなシェイプ)。 |
| <code>arrow</code>     |                                            |
| <code>vdrag</code>     |                                            |
| <code>modeline</code>  | 北西向き矢印。                                    |
| <code>hand</code>      | 上向きの手。                                     |
| <code>hdrag</code>     | 左右の矢印。                                     |
| <code>nhdrag</code>    | 上下の矢印。                                     |
| <code>hourglass</code> |                                            |
|                        | 回転する輪。                                     |

ウィンドウの空部分 (`void parts`: バッファコンテンツのどの部分にも対応しない部分)の上では、マウスポインターは通常 `arrow` スタイルを使用しますが、`void-text-area-pointer` をセットすることにより異なるスタイルを指定できます。

`void-text-area-pointer` [User Option]  
 この変数は空テキストエリアにたいするマウスポインタースタイルを指定する。このエリアには行末の後やバッファ終端行の下が含まれる。デフォルトでは `arrow(non-text)` ポインタースタイルを使用する。

一部のウィンドウシステムを使用する際には、変数 `x-pointer-shape` をセットすることにより `text` の実際の外見を指定できます。

`x-pointer-shape` [Variable]  
 この変数は Emacs フレーム内でポインタースタイル `text` に通常使用するポインターシェイプを指定する。

`x-sensitive-text-pointer-shape` [Variable]  
 この変数はマウスがマウスセンシティブテキスト上にあるときのポインターシェイプを指定する。

これらの変数は新たに作成されるフレームに影響します。これらは通常は既存のフレームに効果はありませんが、フレームのマウスカラーのインストール時にはこれら 2 つ変数のカレント値もインストールされます。Section 30.4.3.10 [Font and Color Parameters], page 799 を参照してください。

これらのポインターシェイプのいずれかを指定するために使用可能な値はファイル `lisp/term/x-win.el` 内で定義されています。それらのリストを確認するには `M-x apropos RET x-pointer RET` を使用してください。

## 30.20 ウィンドウシステムによる選択

Xのようなウィンドウシステムでは、異なるアプリケーション間のデータ転送は選択 (*selections*) により行われます。X は任意の数の選択タイプ (*selection types*) を定義し、それぞれが独自にデータを格納できます。しかし一般的に使用されるのはクリップボード (*clipboard*)、プライマリー選択 (*primary selection*)、セカンダリー選択 (*secondary selection*) の3つだけです。それ以外のウィンドウシステムではクリップボードだけがサポートされます。これら3つの選択を使用する Emacs コマンドについては Section “Cut and Paste” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。このセクションではウィンドウシステムによる選択の読み取りとセットを行う低レベル関数について説明します。

`gui-set-selection type data` [Command]

この関数はウィンドウシステムの選択をセットする。これは選択タイプ *type*、それに割り当てる値 *data* という2つの引数を受け取る。

*type* はシンボルであること。通常は PRIMARY、SECONDARY、CLIPBOARD のいずれかである。これらは X ウィンドウシステムの慣例に対応する大文字のシンボル名である。*type* が nil ならそれは PRIMARY を意味する。

*data* が nil なら、それはその選択をクリアすることを意味する。それ以外なら *data* は文字列、シンボル、整数、オーバーレイ、同じバッファーを指す2つのマーカーのコンスを指定できる。オーバーレイとマーカーのペアは、そのオーバーレイまたはマーカー間のテキストを意味する。引数 *data* には有効な非ベクターの選択のベクターも指定できる。

*data* が文字列なら、そのテキストプロパティによって個々のデータタイプに使用する値を指定できる。たとえば *data* が `text/uri-list` という名前のテキストプロパティを保有していれば、データタイプ `text/uri-list` とともに `gui-get-selection` を呼び出すことによって、*data* 自身のかわりにそのプロパティの値が使用される。

この関数は *data* をリターンする。

`gui-get-selection &optional type data-type` [Function]

この関数は Emacs や他のプログラムによりセットアップされた選択にアクセスする。これは *type* と *data-type* の2つの引数を受け取る。*type* は選択のタイプでありデフォルトは PRIMARY。*data-type* 引数は別の X クライアントから取得した raw データを Lisp データに変換するためにデータ変換に使用する形式を指定する。有意義な値には TEXT、STRING、UTF8\_STRING、TARGETS、LENGTH、DELETE、FILE\_NAME、CHARACTER\_POSITION、NAME、LINE\_NUMBER、COLUMN\_NUMBER、OWNER\_OS、HOST\_NAME、USER、CLASS、ATOM、INTEGER が含まれる (これらに対応する X 慣習の大文字シンボル名である)。*data-type* のデフォルトは STRING。X 以外のウィンドウシステムは、通常は STRING に加えて、少数の部分集合だけをサポートする。

`selection-coding-system` [User Option]

この変数は選択やクリップボードに読み書きする際のコーディングシステムを指定する。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照のこと。デフォルトは `compound-text-with-extensions` で、これは X11 が通常使用するテキスト表現に変換する。

Emacs が MS-Windows 上で実行されている際には、一般的に X 選択はサポートされませんがクリップボードはサポートされます。MS-Windows での `gui-get-selection` と `gui-set-selection` は、テキストデータタイプだけをサポートします。クリップボードが他のタイプのデータを保持している場合には、Emacs はクリップボードを空として扱います。サポートされるデータタイプは STRING です。

後方互換性のために `gui-get-selection` と `gui-set-selection` にたいして、Emacs 25.1 以前の名前 `x-get-selection` と `x-set-selection` が時代遅れのエイリアスとして存在します。



## 30.21 メディアの yank

たとえばあなたがウェブブラウザで“Copy Image(イメージをコピー)”を選択したとすると、そのイメージはクリップボードに配置されて、Emacs は `gui-get-selection` を通じてそのイメージにアクセスすることができます。ただし一般的にはイメージデータを任意のバッファに挿入してもあまり役には立ちません。デフォルトのままでは実際のところ大したことはできないのです。

そのために Emacs では、これらの“複雑”な選択にたいしてモードがハンドラーを登録できるようになっています。

`yank-media-handler types handler` [Function]

`types` は MIME メディアタイプのシンボルやそれらにマッチする `regexp`、またはシンボルと `regexp` のリスト。たとえば:

```
(yank-media-handler 'text/html #'my-html-handler)
(yank-media-handler "image/.*" #'my-image-handler)
```

モードは必要な数のハンドラーを登録できる。

関数 `handler` はメディアタイプシンボル MIME とデータ (文字列) という 2 つのパラメーターで呼び出される。このハンドラーはそのオブジェクトのバッファへの挿入や保存、あるいはそれが何であれそのモードにとって適切な処理を行うこと。

`yank-media` コマンドはカレントバッファで登録されたハンドラーを照会するとともに、クリップボード上の利用可能なメディアタイプと比較を行い、(もしあれば) マッチした選択をそのハンドラーに渡します。マッチする選択が複数あれば、まずユーザーに問い合わせを行います。

クリップボード/プライマリ選択を調べるために `yank-media-types` コマンドを使うことができます。これはカレントで利用可能なメディアタイプすべてをリストします。これは実際に利用可能なデータは何なのかを確認できるので、ハンドラーの作成時に便利でしょう。一部のアプリケーションは、驚くほど多くの異なるデータタイプをクリップボードに配置します。

## 30.22 ドラッグアンドドロップ

他のアプリケーションからユーザーが何かを Emacs の上にドロップすると、Emacs はドロップされたテキストの挿入、あるいはドロップされた URL のオープンを試みます。Emacs は常にテキストがドロップされると、そのドロップ発生時のマウスポインター位置にテキストを挿入するか、挿入が失敗した場合には (そのバッファが読み取り専用の場合に発生し得る) そのテキストを kill リングに保存します。URL がドロップされた場合には、Emacs はその URL と変数 `dnd-protocol-alist` に定義された `regexp`、その後は変数 `browse-url-handlers`、`browse-url-default-handlers` に定義された `regexp` をマッチして適切なハンドラー関数の呼び出しを試みます。もし適切なハンドラーが見つからなければ、Emacs はその URL を平文テキストとして挿入するというフォールバック処理を行います。

`dnd-protocol-alist` [Variable]

この変数は (`pattern . action`) という形式のコンスセルのリストである。ここで `pattern` はドロップされた後にその URL にたいしてマッチされる `regexp`、`action` はドロップされた URL が `pattern` にマッチした場合に 2 つの引数で呼び出される関数で、1 つ目の引数はドロップされた URL、2 つ目の引数は `copy`、`move`、`link`、`private`、`ask` というシンボルのいずれか。

`action` が `private` なら、それはドロップ操作を開始したプログラムが、その URL では指定されていないアクションを Emacs に行って欲しいことを意味する。この場合に行うべき妥当なアクションはその URL のオープン、あるいはカレントバッファへのその URL のコンテン

ツのコピーとなる。それ以外の *action* は、`dnd-begin-file-drag` にたいする *action* 引数と同じ意味合いとなる。

Emacs はウィンドウシステムそれぞれにたいして個別にテキストと URL の受信を実装しており、他の種別のドロップによる受信はデフォルトではサポートしていません。他の種別のデータの受信をサポートするためには、以下の X 固有のインターフェイスを使用してください。

X ウィンドウシステムにおいてユーザーが別のアプリケーションから Emacs に何かをドラッグすると、そのアプリケーションは Emacs がドラッグされたデータを理解しているかどうかを告げることを期待します。このような問いにたいして何を応答するか決定するために Emacs が用いるのが、変数 `x-dnd-test-function` 内の関数です。デフォルト値は `x-dnd-default-test-function` で、これはドロップされたデータのタイプが `x-dnd-known-types` 内に存在すればドロップを受け入れます。何か別の条件にもとづいて Emacs にドロップを許容または拒絶させたいければ、`x-dnd-test-function` および `x-dnd-known-types` を変更してください。

Emacs が別のデータタイプのドロップを受け取る方法を変更したり、新たなタイプを理解するためにドロップを有効にしたい場合には `x-dnd-types-alist` を変更してください。これを正しく行うためには他のアプリケーションがドラッグアンドドロップに使用するデータタイプが何なのかに関する詳細な知識が要求されます。

これらのデータタイプは通常は他のアプリケーションから提供された X 選択から入手できるスペシャルデータタイプとして実装されています。ほとんどのケースにおいて、これらは `gui-set-selection` が通常許容するのと同じデータタイプか MIME タイプのいずれかであり、それは使用される固有のドラッグアンドドロップのプロトコルに依存します。たとえば平文テキストに用いられるのは "STRING" か "STRING" のいずれかでしょう。

X ウィンドウシステムで Emacs を実行する際には、XDS (X Direct Save) というプロトコルがサポートされます。このプロトコルによってユーザーがファイルを Dired ウィンドウのような Emacs ウィンドウにドラッグアンドドロップして保存ができるようになります。XDS に独特な要件に準拠するために、これらのドラッグアンドドロップの要求は特別に処理されます。つまり `x-dnd-types-alist` に応じて処理されるのではなく、変数 `x-dnd-direct-save-function` の値である *direct-save* 関数 (*direct-save function*) によって処理されるのです。これは *need-name* および *filename* という 2 つの引数を受け取る関数である必要があります。XDS プロトコルではファイルのドラッグにたいして 2 段階の手続きが用いられます:

1. ファイルのドラッグ元であるアプリケーションは、ファイルを保存するために Emacs にたいして完全なファイル名の提供を求めます。この目的のために 1 つ目の引数 *need-name* に非 `nil`、2 つ目の引数 *filename* に保存するファイルのディレクトリー部分を除いた名前をセットして *direct-save* 関数が呼び出される。この関数はファイルを保存するための完全に展開された絶対ファイル名をリターンする必要があります。たとえば Dired ウィンドウにファイルがドラッグされれば、そのファイルのディレクトリーは当然ドロップされた場所に表示されているファイルのディレクトリーになるだろう。何らかの理由によりファイルの保存が不可能な場合には、この関数はドラッグアンドドロップ操作をキャンセルする `nil` をリターンする必要があります。
2. ファイルのドラッグ元のアプリケーションは、1 回目の *direct-save* 関数呼び出しでリターンされた名前てファイルを保存する。ファイルの保存に成功したら 1 つ目の引数 *need-name* に `nil`、2 つ目の引数 *filename* に保存したファイルの完全な絶対ファイル名をセットして、もう一度 *direct-save* 関数を呼び出す。この関数にはファイルが保存されたという事実に鑑み、何であれ必要な処理を行うことが期待される。たとえば Dired ならそこに新たなファイルを表示して、ディスプレイ上のディレクトリーを更新する必要があるだろう。

`x-dnd-direct-save-function` のデフォルト値は `x-dnd-save-direct` です。

`x-dnd-save-direct` *need-name filename* [Function]

引数 *need-name* が非 `nil` で呼び出されると、この関数はファイルを保存するためにユーザーに絶対ファイル名の入力を求める。指定されたファイルがすでに存在する場合には、上書きするかどうかの入力をユーザーに追加で求めて、ユーザーが上書きに同意した場合のみ絶対ファイル名をリターンする。

引数 *need-name* が `nil` で呼び出された際には、カレントバッファが `Dired` モード、あるいは `Dired` を継承する子孫の場合には `Dired` の一覧リストをリポート、それ以外の場合には `find-file` (Section 26.1.1 [Visiting Functions], page 592 を参照) を呼び出してそのファイルを `visit` する。

`x-dnd-save-direct-immediately` *need-name filename* [Function]

この関数は `x-dnd-save-direct` と同様に機能するが、引数 *need-name* が非 `nil` で呼び出されても、ファイルを保存するための完全なファイル名の入力をユーザーに求めずに、カレントバッファのデフォルトディレクトリーにたいして *filename* 引数を展開してリターンする (デフォルトディレクトリーにその名前のファイルが既に存在する場合に確認を求めるのは変わらず)。

ウィンドウシステムが対応していれば、Emacs のフレームから他のアプリケーションウィンドウへのコンテンツのドラッグも Emacs はサポートします。

`dnd-begin-text-drag` *text &optional frame action allow-same-frame* [Function]

この関数は *frame* から別のプログラム (ドロップターゲット (*drop target*) と呼ばれるへのテキストのドラッグを開始して、テキストがドロップされた際のドラッグアンドドロップ操作の結果、またはドラッグアンドドロップ操作がキャンセルされたという結果をリターンする。*text* はドロップターゲットによって挿入されることになるテキスト。

*action* は `copy` か `move` というシンボルのいずれかでなければならない。ここで `copy` はドロップターゲットによって *text* が挿入されるべきであることを意味する。`move` は `copy` と同様だが、後述するように呼び出し元は更にソースから *text* を削除する必要があるかもしれないことを意味する。

*frame* はマウスボタンをカレントで押下したフレーム。`nil` は選択されているフレームを意味する。どのマウスボタンも押されていないならば即座にリターンするかもしれないので、`down-mouse-1` やそれに類するイベント (Section 22.7.3 [Mouse Events], page 429 を参照) の直後のみ、そのイベントが発生したフレーム (Section 22.7.4 [Click Events], page 429 を参照) を *frame* にセットして呼び出すこと。

*allow-same-frame* は *frame* 自体の上へのドロップを無視するかどうかを指定する。

リターン値はドロップターゲットが実際に行ったアクション、オプションで呼び出し元が何を行うべきかを指定する。リターン値は以下のうちのシンボルのいずれか:

|                      |                                                                                 |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <code>copy</code>    | ドロップターゲットはドロップされたテキストを挿入した。                                                     |
| <code>move</code>    | ドロップターゲットはドロップされたテキストを挿入したが、呼び出し元はそのドロップ元 (たとえばバッファ) から <i>text</i> を削除する必要がある。 |
| <code>private</code> | ドロップターゲットは指定されていない何らかのアクションを行った。                                                |
| <code>nil</code>     | ドラッグアンドドロップの操作はキャンセルされた。                                                        |

`dnd-begin-file-drag` *file &optional frame action allow-same-frame* [Function]

この関数は *frame* から別のアプリケーションへの *file* のドラッグを開始して、そのファイルがドロップされた際のドラッグアンドドロップ操作の結果、あるいはドラッグアンドドロップ操作がキャンセルされたという結果をリターンする。

*file* がリモートファイルなら、一時的なコピーを作成する。

*action* は `copy`、`move`、または `link`、のいずれかでなければならない。ここで `copy` はドロップターゲットによって *file* がオープンまたはコピーされるべきことを、`move` はドロップターゲットがファイルを別の場所に移動すべきことを、そして `link` はドロップターゲットが *file* へのシンボリックリンクを作成すべきであることを意味する。*file* がリモートファイルの場合にアクションとして `link` を指定するとエラーになる。

*frame* と *allow-same-frame* の意味は `dnd-begin-text-drag` の場合と同様。

リターン値はドロップターゲットが実際に行ったアクションで、以下のうちのシンボルのいずれか:

|                      |                                                           |
|----------------------|-----------------------------------------------------------|
| <code>copy</code>    | ドロップターゲットは <i>file</i> をオープンした、または別の場所へコピーした。             |
| <code>move</code>    | ドロップターゲットは <i>file</i> を別の場所に移動した。                        |
| <code>link</code>    | ドロップターゲット (通常はファイルマネージャー) は <i>file</i> へのシンボリックリンクを作成した。 |
| <code>private</code> | ドロップターゲットは指定されていない何らかのアクションを行った。                          |
| <code>nil</code>     | ドラッグアンドドロップの操作はキャンセルされた。                                  |

`dnd-begin-drag-files` *files* &optional *frame action* [Function]  
*allow-same-frame*

この関数は `dnd-begin-file-drag` と同様だが、*files* がファイルのリストである点が異なる。ドロップターゲットが複数ファイルのドロップをサポートしていなければ、かわりに 1 つ目のファイルが使用される。

`dnd-direct-save` *file name* &optional *frame allow-same-frame* [Function]

この関数は `dnd-begin-file-drag` と似ているが、アクションのかわりに *name* を指定することによって、ターゲットプログラムがその名前のコピーを作成する点が異なる (デフォルトのアクションとしてコピーを行う関数)。

上述した高レベルのインターフェイスは、低レベルなプリミティブの上位に実装されています。ファイルやテキスト以外のコンテンツのドラッグを使用が必要なら、`x-begin-drag` のかわりに低レベルのインターフェイスを使用してください。ただしこれらの低レベルなインターフェイスの使用にはデータタイプ、それにあなたがサポートしたいプラットフォームそれぞれにおいて、プログラムがドラッグアンドドロップを通じたコンテンツ転送に用いるアクションに関する詳細な知識が必要となるでしょう。

`x-begin-drag` *targets* &optional *action frame return-frame* [Function]  
*allow-current-frame follow-tooltip*

この関数は *frame* からのドラッグを開始して、そのドラッグアンドドロップがドロップに成功するか、あるいは拒絶されたかのいずれにより操作終了したらリターンする。ドロップは *frame* 以外のトップレベルの X ウィンドウ (ドロップターゲット、*allow-current-frame* が非 `nil` なら任意の X ウィンドウ) の上でマウスボタンがリリースされた際に発生する。そのドラッグアンドドロップ操作の開始時にどのマウスボタンも押されていないければ、この関数は即座に `nil` をリターンする。

*targets* は `gui-get-selection` の *data-type* 引数のような、選択されているターゲットを記述した文字列のリストであり、ドロップターゲットが Emacs に要求する可能性がある (Section 30.20 [Window System Selections], page 821 を参照)。

*action*はターゲットに推奨されているアクションを記述したシンボル。XdndActionCopy (選択されているXdndSelectionのコンテンツをドロップターゲットにコピー)、XdndActionMove (XdndActionCopyのようにコピーを行い更にコピー後は選択に格納されていたものが何であれ削除が必要) のいずれか。

利用可能なアクションが記述されたシンボルと、ドロップターゲットが利用可能なアクションを選択する際にユーザーへの提示を期待する文字列を関連付ける *alist* でもよい。

*return-frame*が非 *nil*、および最初にマウスが *frame*の外に移動してから Emacs フレームに移動した場合には、マウスが移動したフレームを即座にリターンする。*return-frame*がシンボル *now*なら、最初にマウスが *frame*の外に移動するのを待機せずに、フレームが何であれマウスポインター配下にあればそのフレームをリターンする。*return-frame*は特にあるフレームから別のフレームへのコンテンツのドラッグを扱いたい際に役に立つだろう。他のプログラムへのコンテンツのドラッグも扱えるものの、すべてのシステムやウィンドウマネージャーで動作する保証はない。

*follow-tooltip*が非 *nil*の場合には、ドラッグアンドドロップ操作の間にマウスポインターが移動するたびに、(*tooltip-show*によって表示されるような) ツールチップの位置がマウスポインターの位置にしたがうようになる。マウスボタンがリリースされるとツールチップは非表示になる。

ドロップが拒絶されるかドロップターゲットが見つからなければ、この関数は *nil*をリターンする。それ以外の場合には、ターゲットが行うことを選択したアクション (ドロップターゲットがサポートしていなければ *action*とは異なるかもしれない) を記述するシンボルをリターンする。XdndActionCopyとXdndActionMoveに加えてXdndActionPrivateも有効なりターンである。これはドロップターゲットが指定されていないアクションを選択したことを意味しており、呼び出し元はそれ以上の処理を要求されない。

呼び出し元はターゲットによって選択された処理を完遂するために、ターゲットと協力しなければならない。たとえばこの関数がXdndActionMoveをリターンしたら、呼び出し元はドラッグされたバッファのテキストを削除すること。

X ウィンドウでは *x-begin-drag*は、複数の異なるドラッグアンドドロップのプロトコルをサポートします。ある特定のドラッグアンドドロップのプロトコルによってサポートされているか不明なコンテンツをドラッグする際には、以下の変数の値を変更してそのプロトコルをオフに切り替えることが望ましい場合があります:

*x-dnd-disable-motif-protocol* [Variable]  
この変数が非 *nil*なら Motif のドラッグアンドドロップのプロトコルは無効化となり、それらのプロトコルしか理解していないプログラムへのドロップは機能しない。

*x-dnd-use-offix-drop* [Variable]  
この変数が *nil*なら OffiX(旧 KDE) のドラッグアンドドロップのプロトコルは無効となる。シンボル *files*なら、*x-begin-drag*によって与えられたターゲットのいずれかが"FILE\_NAME"の場合のみ OffiX プロトコルが使用される。それ以外の値の場合には、サポートされているコンテンツのドロップに OffiX プロトコルが使用される。

*x-dnd-use-unsupported-drop* [Variable]  
*x-begin-drag*によって与えられたリスト内に"STRING"、"UTF8\_STRING"、"COMPOUND\_TEXT"、"TEXT"のいずれかのターゲットがあれば、ドロップターゲットが何もドラッグアンドドロップのプロトコルをサポートしていなくても、Emacs は合成されたマウスイベントとプライマリー選択を用いてテキストの挿入を試みる。

そのようなドロップにおいては、Emacs がそのプライマリー選択の所有者になるという副作用がある。これが望ましくなければ、この変数を `nil` にセットされたドロップエミュレーションを無効にできる。

### 30.23 カラー名

カラー名 (color name) とはカラーを指定するテキスト (通常は文字列) です。‘black’、‘white’、‘red’等を指定できます。定義された名前へのリストは `M-x list-colors-display` を使用して確認できます。‘`#rgb`’や‘`RGB:r/g/b`’のような数値的な形式でカラーを指定することもできます。ここで *r* は赤 (red)、*g* は緑 (green)、*b* は青 (blue) のレベルを指定します。1 桁、2 桁、3 桁、または 4 桁の 16 進数を *r* に使用できます。その後の *g* と *b* には同じ桁数の 16 進数を同様に使用しなければなりません。これにより総桁数が `3efbda46efbda49efbda4` または 12 桁の 16 進数となります (カラーの数値的な RGB 指定についての詳細は X ウィンドウシステムのドキュメントを参照)。

以下の関数は有効なカラー名と、それらの外見を判断する手段を提供します。以下で説明するようにその値は選択されたフレーム (*selected frame*) に依存する場合があります。“選択されたフレーム”という用語の意味については Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照してください。

補完付きでカラー名のユーザー入力を読み取るには `read-color` を使用します (Section 21.6.4 [High-Level Completion], page 391 を参照)。

`color-defined-p` *color* &*optional frame* [Function]

この関数はカラー名が有意かどうかを報告する。もし有意なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。引数 *frame* はどのフレームのディスプレイにたいして問い合わせるかを指定する。*frame* が省略または `nil` の場合は選択されたフレームが使用される。

これは使用しているディスプレイがそのカラーをサポートするかどうかは告げないことに注意。X 使用時にはすべての種類のディスプレイ上のすべての定義されたカラーを問い合わせることができ、何らかの結果 (通常は可能な限り近いカラー) を得ることができるだろう。あるフレームが特定のカラーを実際に表示できるかどうか判断するためには `color-supported-p` (以下参照) を使用する。

この関数は以前は `x-color-defined-p` と呼ばれており、その名前は今でもエイリアスとしてサポートされている。

`defined-colors` &*optional frame* [Function]

この関数は *frame* (デフォルトは選択されたフレーム) 上で定義されていて、かつサポートされるカラー名のリストをリターンする。*frame* がカラーをサポートしなければ値は `nil`。

この関数は以前は `x-defined-colors` と呼ばれており、その名前は今でもエイリアスとしてサポートされている。

`color-supported-p` *color* &*optional frame* *background-p* [Function]

これは、*frame* が実際にカラー *color* (または最低でもそれに近いカラー) を表示可能なら `t` をリターンする。*frame* が省略または `nil` ならこの問いは選択されたフレームに適用される。

フォアグラウンドとバックグラウンドにたいして異なるカラーセットをサポートする端末がいくつかある。*background-p* が非 `nil` なら、それは *color* がバックグラウンドとして、それ以外はフォアグラウンドとして使用可能かどうかを問うことを意味する。

引数 *color* は有効なカラー名でなければならない。

`color-gray-p` *color* &*optional frame* [Function]

これは *color* が *frame* のディスプレイ上の定義としてグレイスケールなら *t* をリターンする。*frame* が省略または `nil` なら、この問いは選択されたフレームに適用される。*color* が有効なカラー名でなければ、この関数は `nil` をリターンする。

`color-values` *color* &*optional frame* [Function]

この関数は *frame* 上で理想的には *color* がどのように見えるべきかを記述する値をリターンする。*color* が定義済みなら値は赤、緑、青の割合を与える 3 つの整数からなるリストとなる。それぞれの整数の範囲は原則として 0 から 65535 だが、この範囲全体を使用しないディスプレイもいくつか存在するだろう。この 3 要素のリストはカラーの RGB 値 (*rgb values*) と呼ばれる。

*color* が未定義なら値は `nil`。

```
(color-values "black")
⇒ (0 0 0)
(color-values "white")
⇒ (65535 65535 65535)
(color-values "red")
⇒ (65535 0 0)
(color-values "pink")
⇒ (65535 49344 52171)
(color-values "hungry")
⇒ nil
```

カラーの値は *frame* のディスプレイにたいしてリターンされる。*frame* が省略または `nil` の場合には、この情報は選択されたフレームのディスプレイにたいしてリターンされる。このフレームがカラーを表示できなければ値は `nil`。

この関数は以前は `x-color-values` と呼ばれており、その名前は今でもエイリアスとしてサポートされている。

`color-name-to-rgb` *color* &*optional frame* [Function]

この関数は `color-values` と同じことを行うが、0.0 から 1.0(両端を含む) の浮動小数点数としてカラー値をリターンする。

`color-dark-p` *rgb* [Function]

この関数は RGB トリプレットで示されるカラー *rgb* が、暗いバックグラウンド (`dark background`) のときより明るいバックグラウンド (`white background`) のときの方が可読性に優れる場合には非 `nil` をリターンする。引数 *rgb* は (*r g b*) という形式のリストであること。リストの要素はそれぞれ 0.0 から 1.0(両端を含む) の浮動小数点数。カラー名をこのようなリストに変換するためには `color-name-to-rgb` を使うことができる。

## 30.24 テキスト端末のカラー

テキスト端末は通常は少しのカラーしかサポートせず、コンピューターはカラー選択に小さい整数を使用します。これは選択したカラーがどのように見えるかコンピューターが信頼性をもって告げることができず、どのカラーがどのような小さい整数に対応するかという情報をアプリケーションに伝える必要があることを意味します。しかし Emacs は標準的なカラーセットを知っており、それらの自動的な使用を試みるでしょう。

このセクションで説明する関数は Emacs が端末カラーを使用する方法を制御します。

これらの関数のうちのいくつかは Section 30.23 [Color Names], page 827 で説明した RGB 値 (*rgb values*) を使用またはリターンします。

これらの関数はオプション引数としてディスプレイ (フレームまたは端末名のいずれか) を受け取ります。わたしたちは将来には異なる端末上で異なるカラーを Emacs にサポートさせたいと望んでいます。そうすればこの引数はどの端末を処理するか (デフォルトは選択されたフレームの端末。Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照) を指定するようになるでしょう。しかし現在のところ *frame* 引数に効果はありません。

`tty-color-define` *name number* **&optional** *rgb frame* [Function]

この関数はカラー名 *name* をその端末上のカラー値 *number* に関連付ける。

オプション引数 *rgb* が指定された場合、それはそのカラーが実際にどのように見えるかを指定する 3 つの数値のリストからなる RGB 値である。*rgb* を指定しなければ Emacs はそれがどのように見えるか知らないので、そのカラーを他のカラーに近似するために `tty-color-approximate` で使用することができない。

`tty-color-clear` **&optional** *frame* [Function]

この関数はテキスト端末の定義済みカラーのテーブルをクリアする。

`tty-color-alist` **&optional** *frame* [Function]

この関数はテキスト端末がサポートする既知のカラーを記録した *alist* をリターンする。

それぞれの要素は (*name number . rgb*)、または (*name number*) という形式をもつ。ここで *name* はカラー名、*number* はその端末でカラー指定に使用される数値。*rgb* が与えられたら、それはそのカラーが実際にどのように見えるかを告げる 3 つのカラー値 (赤、緑、青) のリストである。

`tty-color-approximate` *rgb* **&optional** *frame* [Function]

この関数は *display* にたいしてサポートされた既知のカラーの中から、RGB 値 *rgb* (カラー値のリスト) で記述されたもっとも近いカラーを探す。リターン値は `tty-color-alist` の要素。

`tty-color-translate` *color* **&optional** *frame* [Function]

この関数は *display* にたいしてサポートされた既知のカラーの中から、もっとも近いカラーのインデックス (整数) をリターンする。名前 *color* が未定義なら値は `nil`。

## 30.25 X リソース

このセクションでは X リソース、または他のオペレーティングシステム上での等価物を問い合わせたり使用する関数および変数をいくつか説明します。X リソースにたいする詳細な情報は Section “X Resources” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

`x-get-resource` *attribute class* **&optional** *component subclass* [Function]

関数 `x-get-resource` は X ウィンドウのデフォルトデータベースからリソース値を取得する。

リソースはキー (*key*) とクラス (*class*) の組み合わせによりインデックス付けされている。この関数は ‘*instance.attribute*’ という形式をキー (*instance* は Emacs が呼び出されたときの名前)、クラスとして ‘*Emacs.class*’ として使用することにより検索を行う。

オプション引数 *component* と *subclass* は、それぞれキーとクラスを追加する。指定する場合には両方を指定するか、さもなくばどちらも指定してはならない。これらを指定した場合にはキーは ‘*instance.component.attribute*’、クラスは ‘*Emacs.class.subclass*’ となる。



`x-resource-class` [Variable]  
 この変数は `x-get-resource` が照会すべきアプリケーション名を指定する。デフォルト値は "Emacs"。 `x-get-resource` の呼び出し周辺で、この変数を他のアプリケーション名の文字列にバインドすることにより、アプリケーション名にたいして X リソースを調べることができる。

`x-resource-name` [Variable]  
 この変数は `x-get-resource` が照会すべきインスタンス名を指定する。デフォルト値は Emacs 呼び出し時の名前、またはスイッチ `'-name'`、または `'-rn'` で指定された値。

上述のいくつかを説明するために X リソースファイル (通常は `~/Xdefaults` や `~/Xresources`) 内に以下のような行があるとしましょう:

```
xterm.vt100.background: yellow
```

その場合は:

```
(let ((x-resource-class "XTerm") (x-resource-name "xterm"))
 (x-get-resource "vt100.background" "VT100.Background"))
⇒ "yellow"
(let ((x-resource-class "XTerm") (x-resource-name "xterm"))
 (x-get-resource "background" "VT100" "vt100" "Background"))
⇒ "yellow"
```

`inhibit-x-resources` [Variable]  
 この変数が非 `nil` なら Emacs は X リソースを照会せず、新たなフレーム作成時に X リソースは何も効果をもたない。

## 30.26 ディスプレイ機能のテスト

このセクションの関数は特定のディスプレイの基本的な能力を説明します。Lisp プログラムはそのディスプレイが行えることに挙動を合わせるために、それらを使用できます。たとえばポップアップメニューがサポートされなければ、通常はポップアップメニューを使用するプログラムはミニバッファを使用できます。

これらの関数のオプション引数 `display` は問い合わせるディスプレイを指定します。これにはディスプレイ名、フレーム (フレームがあるディスプレイを指定)、または `nil` (選択されたフレームのディスプレイを参照する。Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照) を指定できます。

ディスプレイに関する情報を取得するその他の関数については Section 30.23 [Color Names], page 827 を参照してください。

`display-popup-menus-p` *&optional display* [Function]  
 この関数は `display` 上でポップアップメニューがサポートされていれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。Emacs ディスプレイのある部分をマウスでクリックすることによりメニューがポップアップするので、ポップアップメニューのサポートにはマウスが利用可能であることが要求される。

`display-graphic-p` *&optional display* [Function]  
 この関数は `display` が一度に複数フレームおよび複数の異なるフォントを表示する能力を有すグラフィックディスプレイなら `t` をリターンする。これは X のようなウィンドウシステムのディスプレイにたいしては真、テキスト端末にたいしては偽となる。

`display-mouse-p` *&optional display* [Function]  
 この関数は `display` でマウスが利用可能なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`display-color-p` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのスクリーンがカラースクリーンなら *t* をリターンする。これは以前は `x-display-color-p` と呼ばれており、その名前はエイリアスとして今でもサポートされる。

`display-grayscale-p` **&optional** *display* [Function]

この関数はスクリーンがグレースケールを表示可能なら *t* をリターンする (カラーディスプレイはすべてこれを行うことができる)。

`display-supports-face-attributes-p` *attributes* **&optional** *display* [Function]

この関数は *attributes* 内のすべてのフェイス属性がサポートされていれば非 `nil` をリターンする (Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照)。

幾分発見的ではあるが “サポートされる” という言葉は、基本的にはあるフェイスが *attributes* 内のすべての属性を含み、ディスプレイにたいしてデフォルトフェイスにマージ時に、

1. デフォルトフェイスとは異なる外見で表示でき、かつ
  2. 指定した属性と正確に一致しない場合はより近い (close in spirit) 外見で表示する
- 2 つ目のポイントによると属性:weight blackは太字 (bold) 表示可能、同様に属性:foreground "yellow"は黄色がかかった何らかのカラーを表示可能なすべてのディスプレイで満たされるだろうが、属性:slant italicは斜体 (italic) を自動的に淡色 (dim) に置き換える `tty` の表示コードでは満たされないであろうことを暗示している。

`display-selections-p` **&optional** *display* [Function]

この関数は *display* が選択 (selections) をサポートすれば *t* をリターンする。ウィンドウ化されたディスプレイでは通常は選択がサポートされるが、他の場合にもサポートされ得る。

`display-images-p` **&optional** *display* [Function]

この関数は *display* がイメージを表示可能なら *t* をリターンする。ウィンドウ化されたディスプレイは原則イメージを処理するが、イメージにたいするサポートを欠くシステムもいくつかある。イメージをサポートしないディスプレイ上では Emacs はツールバーを表示できない。

`display-screens` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのディスプレイに割り当てられたスクリーンの数をリターンする。

`display-pixel-height` **&optional** *display* [Function]

この関数はスクリーンの高さをピクセルでリターンする。文字端末では文字数で高さを与える。マルチモニターにセットアップされているグラフィカル端末では、*display* に割り当てられたすべての物理モニターのピクセル幅を参照することに注意。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`display-pixel-width` **&optional** *display* [Function]

この関数はスクリーンの幅をピクセルでリターンする。文字端末では文字数で幅を与える。マルチモニターにセットアップされているグラフィカル端末では、*display* に割り当てられたすべての物理モニターのピクセル幅を参照することに注意。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`display-mm-height` **&optional** *display* [Function]

この関数はスクリーンの高さをミリメートルでリターンする。`nil` なら Emacs がその情報を取得できなかったことを意味する。

マルチモニターにセットアップされているグラフィカル端末では、*display* に割り当てられたすべての物理モニターのピクセル幅を参照することに注意。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`display-mm-width` **&optional** *display* [Function]

この関数はスクリーンの幅をミリメートルでリターンする。nilなら Emacs がその情報を取得できなかったことを意味する。

マルチモニターにセットアップされているグラフィカル端末では、*display*に割り当てられたすべての物理モニターのピクセル幅を参照することに注意。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`display-mm-dimensions-alist` [User Option]

この変数はシステムの提供する値が不正な場合に `display-mm-height`と `display-mm-width`がリターンするグラフィカルなディスプレイのサイズをユーザーが指定できるようにする。

`display-backing-store` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのディスプレイのバックングストア (backing store) の能力をリターンする。バックングストアとは非露出ウィンドウ (およびウィンドウの一部) のピクセルを記録しておいて、露出時に素早く表示できるようにすることを意味する。

値はシンボル `always`、`when-mapped`、`not-useful`。特定の種類のディスプレイにたいしてこの問いが適用外の際には、この関数は nil をリターンすることもある。

`display-save-under` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのディスプレイが SaveUnder 機能をサポートすれば非 nil をリターンする。この機能はポップアップウィンドウに隠されるピクセルを保存して素早くポップダウンができるようにするために使用される。

`display-planes` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのディスプレイがサポートする平面数 (number of planes) をリターンする。これは通常はピクセルごとのビット数 (bits per pixel: 色深度 [bpp])。tty ディスプレイではサポートされるカラー数の 2 進対数 (log to base two)。

`display-visual-class` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのスクリーンのビジュアルクラスをリターンする。値はシンボル `static-gray` (カラー数変更不可の限定されたグレイ)、`gray-scale` (フルレンジのグレイ)、`static-color` (カラー数変更不可の限定されたカラー)、`pseudo-color` (限定されたカラー数のカラー)、`true-color` (フルレンジのカラー)、および `direct-color` (フルレンジのカラー) のいずれか。

`display-color-cells` **&optional** *display* [Function]

この関数はそのスクリーンがサポートするカラーのセル数をリターンする。

以下の関数は Emacs が指定された *display* を表示する場所に使用されるウィンドウシステムの追加情報を取得します (関数名先頭の x- は歴史的な理由による)。

`x-server-version` **&optional** *display* [Function]

この関数は GNU および Unix システム上の X サーバーのような、*display* 上で実行されている GUI ウィンドウシステムのバージョン番号のリストをリターンする。値は 3 つの整数からなるリストで、1 つ目と 2 つ目の整数はそのプロトコルのメジャーバージョン番号とマイナーバージョン番号、3 つ目の整数はウィンドウシステムソフトウェア自体のディストリビューター固有のリリース番号。GNU および Unix システムでは、通常これらは X プロトコルのバージョン番号と、X サーバーソフトウェアのディストリビューター固有のリリース番号。MS-Windows では Widows の OS バージョン番号。

`x-server-vendor` **&optional** *display* [Function]

この関数はウィンドウシステムソフトウェアを提供するベンダー (文字列) をリターンする。GNU および Unix システムでは、それが誰であれその X サーバーを配布するベンダーを意味する。MS-Windows では Windows OS のベンダー ID 文字列 (Microsoft)。

X 開発者がソフトウェア配布者を “vendors” とラベル付けしたことは、いかなるシステムも非商業的に開発および配布できないと彼らが誤って仮定したことを示している。

## 31 ポジション

位置 (*position*) とは、バッファのテキストの文字のインデックスです。より正確には、位置とは 2 つの文字間 (または最初の文字の前か最後の文字の後) の箇所を識別して、与えられた位置の前あるいは後の文字のように表現することができます。しかし “ある位置にある文字” のように表現することもあり、その場合にはその位置の後にある文字を意味します。

位置は通常は 1 から始まる整数として表されますが、マーカー (*markers*) として表現することもできます。関数は引数に位置 (整数) を期待しますが、代替としてマーカーも受け入れ、通常はそのマーカーが指すのがどのバッファなのかは無視します。これらの関数はマーカーを整数に変換して、たとえそのマーカーが誤ったバッファを指していたとしても、まるで引数として単にその整数が渡されたかのようにその整数を使用します。整数に変換できない場所を指すマーカーを整数のかわりに使用するとエラーとなります。Chapter 32 [Markers], page 849 を参照してください。

多くのカーソルモーションコマンドにより使用される関数を提供するフィールド (field) 機能も参照してください (Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照)。

### 31.1 ポイント

ポイント (*point*) とは多くの編集コマンドにより使用されるバッファの特別な位置のことです。これらのコマンドには自己挿入型のタイプ文字やテキスト挿入関数が含まれます。その他のコマンドは別の箇所ではテキストの編集や挿入ができるようにポイントを移動します。

ポイントは他の位置と同様に特定の文字ではなく、2 つの文字の間 (または最初の文字の前か最後の文字の後) を指します。端末では通常はポイント直後の文字の上にカーソルを表示します。つまりポイントは実際はカーソルのある文字の前にあります。

ポイントの値は 1 より小さくなることはなく、そのバッファのサイズに 1 を加えた値より大きくなることはありません。ナローイング (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照) が効力をもつ場合には、ポイントはそのバッファのアクセス可能な範囲内 (範囲の境界はバッファの先頭か終端のいずれかの可能性がある) に拘束されます。

バッファはそれぞれ自身のポイント値をもち、それは他のバッファのポイント値とは無関係です。ウィンドウもそれぞれポイント値をもち、他のウィンドウ内の同じバッファ上のポイント値とは無関係です。同じバッファを表示する種々のウィンドウが異なるポイント値をもてるのはこれが理由です。あるバッファがただ 1 つのウィンドウに表示されているときは、そのバッファのポイントとそのウィンドウのポイントは通常は同じ値をもち、区別が重要になることは稀です。詳細は Section 29.19 [Window Point], page 741 を参照してください。

`point` [Function]

この関数はカレントバッファ内のポイントの値を整数でリターンする。

```
(point)
⇒ 175
```

`point-min` [Function]

この関数はカレントバッファ内のアクセス可能なポイントの最小値をリターンする。これは通常は 1 だがナローイングが効力をもつ場合は、ナローイングしたリージョンの開始位置となる (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照)。

`point-max` [Function]

この関数はカレントバッファ内のアクセス可能なポイントの最大値をリターンする。これはナローイングされていなければ  $(1 + (\text{buffer-size}))$  だが、ナローイングが効力をもつ場

合は、ナローイングしたリージョンの終端位置となる (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照)。

**buffer-end** *flag* [Function]  
この関数は *flag* が 0 より大なら (point-max)、それ以外は (point-min) をリターンする。引数 *flag* は数値でなければならない。

**buffer-size** **&optional** *buffer* [Function]  
この関数はカレントバッファ内の文字数のトータルをリターンする。ナローイング (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照) されていなければ、point-max はこれに 1 を加えた値をリターンする。  
*buffer* にバッファを指定すると値は *buffer* のサイズになる。

```
(buffer-size)
⇒ 35
(point-max)
⇒ 36
```

## 31.2 モーション

モーション関数はポイントのカレント値、バッファの先頭か終端、または選択されたウィンドウ端のいずれかより相対的にポイントの値を変更します。Section 31.1 [Point], page 834 を参照してください。

### 31.2.1 文字単位の移動

以下の関数は文字数にもとづいてポイントを移動します。goto-char は基本的なプリミティブであり、その他の関数はこれを使用しています。

**goto-char** *position* [Command]  
この関数はカレントバッファ内のポイントの値を *position* にセットする。  
ナローイングが効力をもつ場合でも *position* は依然としてバッファ先頭から数えられるが、ポイントアクセス可能な範囲外に移動することはできない。*position* が範囲外なら、goto-char はアクセス可能な範囲の先頭または終端にポイントを移動する。  
この関数がインタラクティブに呼び出された際は、*position* の値は数プレフィクス引数、プレフィクス引数が与えられなかった場合はミニバッファから値を読み取る。  
goto-char は *position* をリターンする。

**forward-char** **&optional** *count* [Command]  
この関数は前方、すなわちバッファの終端方向にポイント *count* 文字移動する (*count* が負なら後方、すなわちバッファの先頭方向にポイントを移動する)。*count* が nil の場合のデフォルトは 1。  
バッファ (ナローイングが効力をもつ場合はアクセス可能な範囲の境界) の先頭か終端を超えて移動を試みるとエラーシンボル beginning-of-buffer が end-of-buffer のエラーをシグナルする。  
インタラクティブな呼び出しでは数プレフィクス引数が *count* となる。

**backward-char** **&optional** *count* [Command]  
移動方向が逆であることを除いて、これは forward-char と同様。

### 31.2.2 単語単位の移動

以下で説明する単語をパースする関数は、与えられた文字が単語の一部かどうかを判断するために構文テーブルと `char-script-table` を使用します。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 と Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照してください。

`forward-word &optional count` [Command]

この関数は `count` の単語数分ポイントを前方に移動する。( `count` が負なら後方に移動する)。 `count` が省略または `nil` の場合のデフォルトは 1。インタラクティブな呼び出しでは、 `count` は数プレフィクス引数により指定される。

“単語 1 つ移動” とは単語構成文字を横断 (これは単語の先頭を示す) して単語の終わりまで移動を継続することを意味する。デフォルトでは単語を開始や終了させる文字は単語境界 (*word boundaries*) として知られており、これはカレントバッファの構文テーブル (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) で定義されるが、後述の `find-word-boundary-function-table` を適切にセットすることによりモードはこれをオーバーライドできる。( `char-script-table` により定義される) 異なるスクリプトに属する文字も単語境界を定義できる (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照)。いずれにせよ、この関数はバッファのアクセス可能範囲の境界やフィールド境界 (Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照) を超えてポイントを移動できない。フィールド境界のもっとも一般的な例はミニバッファ内のプロンプト終端である。

バッファ境界やフィールド境界により途中で停止することなく単語 `count` 個分の移動が可能なら値は `t` となる。それ以外ではリターン値は `nil` となり、ポイントはバッファ境界またはフィールド境界で停止する。

`inhibit-field-text-motion` が非 `nil` なら、この関数はフィールド境界を無視する。

`backward-word &optional count` [Command]

この関数は単語の前に遭遇するまで前方ではなく後方に移動することを除いて `forward-word` と同様。

`words-include-escapes` [User Option]

この変数は、 `forward-word` と `backward-word`、およびそれらを使用するすべての関数の挙動に影響する。これが非 `nil` なら、構文クラス `escape` と `character-quote` 内の文字は単語の一部とみなされる。それ以外なら単語の一部とはみなされない。

`inhibit-field-text-motion` [Variable]

この変数が非 `nil` なら `forward-word`、 `forward-sentence`、 `forward-paragraph` を含む特定のモーション関数はフィールド境界を無視する。

`find-word-boundary-function-table` [Variable]

この変数は `forward-word` と `backward-word`、およびそれらを使用するすべての挙動に影響する。値は単語境界を検索するための関数の文字テーブル (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照)。このテーブル内である文字が非 `nil` のエントリーをもつ場合には、単語がその文字で開始または終了する際に対応する関数が 2 つの引数 `pos` と `limit` で呼び出される。この関数は別の単語境界の位置をリターンすること。具体的には、 `pos` が `limit` より小さければ `pos` は単語の先頭にあり関数はその単語の最後の文字の後の位置、それ以外なら `pos` は単語の最後の文字にあり関数はその単語の最初の文字の位置をリターンすること。

`forward-word-strictly &optional count` [Function]

この関数は `forward-word` と同様だが `find-word-boundary-function-table` による影響を受けない点異なる。このテーブルをセットする `subword-mode` のようなモードにより単語単

位の移動が変更されている際に挙動を変えるべきではない Lisp プログラムは、forward-word のかわりにこの関数を使用すること。

backward-word-strictly &optional *count* [Function]

この関数は backward-word と同様だが、find-word-boundary-function-table の影響を受けない点が異なる。forward-word-strictly と同様に、構文テーブルだけを考慮して単語単位の移動を行う必要がある際には、backward-word のかわりにこの関数を使用すること。

### 31.2.3 バッファ終端への移動

バッファの先頭にポイントを移動するには以下のように記述します:

```
(goto-char (point-min))
```

同様にバッファの終端に移動するには以下を使用します:

```
(goto-char (point-max))
```

以下の 2 つのコマンドは、ユーザーがこれらを行うためのコマンドです。これらはマークをセットしてメッセージをエコーエリアに表示するため、Lisp プログラム内で使用しないよう警告するためにここに記述します。

beginning-of-buffer &optional *n* [Command]

この関数はバッファ (ナローイングが効力をもつ場合はアクセス可能範囲の境界) の先頭にポイントを移動して、以前の位置にマークをセットする (Transient Mark モードの場合にはマークがすでにアクティブならマークはセットしない)。

*n* が非 nil ならバッファのアクセス可能範囲の先頭から  $n/10$  の位置にポイントを配置する。インタラクティブな呼び出しでは *n* は数プレフィクス引数が与えられればその値、それ以外でのデフォルトは nil。

警告: この関数を Lisp プログラム内で使用してはならない。

end-of-buffer &optional *n* [Command]

この関数はバッファ (ナローイングが効力をもつ場合はアクセス可能範囲の境界) の終端にポイントを移動して、以前の位置にマークをセットする (Transient Mark モードの場合にはマークがすでにアクティブならマークはセットしない)。 *n* が非 nil ならバッファのアクセス可能範囲の終端から  $n/10$  の位置にポイントを配置する。

インタラクティブな呼び出しでは *n* は数プレフィクス引数が与えられればその値、それ以外でのデフォルトは nil。

警告: この関数を Lisp プログラム内で使用してはならない。

### 31.2.4 テキスト行単位の移動

テキスト行とは改行で区切られたバッファの範囲です。改行は前の行の一部とみなされます。最初のテキスト行はバッファ先頭で始まり、最後のテキスト行は最後の文字が改行かどうかは関係なくバッファ終端で終わります。バッファからテキスト行への分割はそのウィンドウの幅、表示の行継続、タブやその他の制御文字の表示方法に影響されません。

beginning-of-line &optional *count* [Command]

この関数はカレント行の先頭にポイントを移動する。引数 *count* が非 nil または 1 以外なら前方に *count* - 1 行移動してから、その行の先頭に移動する。

この関数は別の行に移動する場合を除いてフィールド境界 (Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照) を超えてポイントを移動しない。したがって *count* が nil か 1 で、かつポイ



ントがフィールド境界で開始される場合にはポイントを移動しない。フィールド境界を無視させるには `inhibit-field-text-motion` を `t` にバインドするか、かわりに `forward-line` 関数を使用する。たとえばフィールド境界を無視することを除けば、(`forward-line 0`) は (`beginning-of-line`) と同じことを行う。

この関数がバッファ (ナローイングが効力をもつ場合はアクセス可能範囲) の終端に到達したらポイントをその位置に配置する。エラーはシグナルされない。

`line-beginning-position &optional count` [Function]

(`beginning-of-line count`) が移動するであろう位置をリターンする。

`end-of-line &optional count` [Command]

この関数は、カレント行の終端にポイントを移動する。引数 `count` が非 `nil` または 1 以外なら前方に `count-1` 行移動してから、その行の終端に移動する。

この関数は別の行に移動する場合を除いてフィールド境界 (Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照) を超えてポイントを移動しない。したがって `count` が `nil` または 1 で、かつポイントがフィールド境界で開始される場合にはポイントを移動しない。フィールド境界を無視させるには `inhibit-field-text-motion` を `t` にバインドする。

この関数がバッファ (ナローイングが効力をもつ場合はアクセス可能範囲) の終端に到達したらポイントをその位置に配置する。エラーはシグナルされない。

`line-end-position &optional count` [Function]

(`end-of-line count`) が移動するであろう位置をリターンする。

`pos-bol &optional count` [Function]

`line-beginning-position` と似ているがフィールドを無視する (そしてより効率的である)。

`pos-eol &optional count` [Function]

`line-end-position` と似ているがフィールドを無視する (そしてより効率的である)。

`forward-line &optional count` [Command]

この関数は後続行へ前方に `count` 行移動して、その行の先頭にポイントを移動する。`count` が負なら先行行へ後方に `-count` 行移動して、その行の先頭にポイントを移動する。`count` が 0 ならカレント行の先頭にポイントを移動する。`count` が `nil` ならそれは 1 を意味する。

`forward-line` が指定された行数を移動する前にバッファ (またはアクセス可能範囲) の先頭が終端に遭遇したら、そこにポイントをセットする。エラーはシグナルされない。

`forward-line` は `count` と実際に移動した行数の差をリターンする。3 行しかないバッファの先頭から 5 行下方への移動を試みると、ポイントは最終行の終端で停止して値は 2 となるだろう。明示的な例外としてアクセス可能な最終行が空ではなく改行がなければ (バッファが改行で終わらない場合)、この関数はその行の終端にポイントをセットして、この関数がリターンする値はその行を移動に成功した 1 行として計数する。

インタラクティブな呼び出しでは数プレフィクス引数が `count` となる。

`count-lines start end &optional ignore-invisible-lines` [Function]

この関数はカレントバッファ内の位置 `start` と `end` の間の行数をリターンする。`start` と `end` が等しければリターン値は 0。それ以外は、たとえ `start` と `end` が同一行にあって最小でも 1 をリターンする。これらの間にあるテキストは、それだけを孤立して考えたと、それが空でない限りは最小でも 1 行を含まなければならないからである。

オプションの `ignore-invisible-lines` が非 `nil` なら、不可視の行は行数に含まれない。

`count-words start end` [Command]

この関数はカレントバッファ内の位置 *start* と *end* の間にある単語の数をリターンする。

この関数はインタラクティブに呼び出すこともできる。その場合はバッファ、またはリージョンがアクティブならリージョン内の行数、単語数、文字数を報告するメッセージをプリントする。

`line-number-at-pos &optional pos absolute` [Function]

この関数はカレントバッファのバッファ位置 *pos* に対応する行番号をリターンする。*pos* が `nil` が省略ならカレントのバッファ位置を使用する。*absolute* が `nil` (デフォルト) なら (`point-min`) から数え始めるので、値は (ナローイングされているかもしれない) バッファのアクセス可能範囲を参照する。*absolute* が非 `nil` ならすべてのナローイングを無視して行の絶対番号をリターンする。

Section 33.1 [Near Point], page 858 の関数 `bolp` と `eolp` も参照してください。これらの関数はポイントを移動しませんが、ポイントがすでに行頭または行末にあるかどうかをテストします。

### 31.2.5 スクリーン行単位の移動

前のセクションの行関数は、改行文字で区切られたテキスト行だけを数えました。それらとは対照的に以下の関数はスクリーン行を数えます。スクリーン行はスクリーン上でテキストが表示される方法にしたがって定義されます。あるテキスト行 1 行が選択されたウィンドウの幅にフィット可能な程に十分短ければそれはスクリーン行で 1 行になりますが、それ以外は複数のスクリーン行になり得ます。

テキスト行が追加スクリーン行に継続されずに、そのスクリーンで切り詰められる (truncated) 場合があります。そのような場合には `vertical-motion` で `forward-line` のようにポイントを移動します。Section 41.3 [Truncation], page 1103 を参照してください。

文字列が与えられると、その幅は文字の外見を制御するフラグに依存するために与えられたテキスト断片にたいして、たとえそれが選択されたウィンドウ上でさえも (幅、切り詰めの有無、ディスプレイテーブルはウィンドウごとに異なり得るので)、そのテキストがあるバッファに応じて `vertical-motion` の挙動は異なります。Section 41.23.1 [Usual Display], page 1211 を参照してください。

以下の関数はスクリーン行のブレイク位置を判断するためにテキストをスキャンするために、スキャンする長さに比例して時間を要します。

`vertical-motion count &optional window cur-col` [Function]

この関数はポイントのあるスクリーン行からスクリーン行で *count* 行下方に移動して、そのスクリーン行の先頭にポイントを移動する。*count* が負ならかわりに上方に移動する。*count* が 0 の場合には、カレントスクリーン行の視覚的な先頭にポイントを移動する。

*count* 引数には整数のかわりに `consel (cols . lines)` を指定できる。その場合には関数は *count* で上述したように、スクリーン行で *lines* 行移動して、そのスクリーン行の視覚的な行頭 (visual start) から *cols* 列目にポイントを配置する。*cols* の値は浮動小数点数でもよく、この場合にはそのフレームの正規文字幅 (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照) の単位として解釈される。これにより目標となるスクリーン行で可変幅フォントが使用されている際に、正確な水平位置を指定することが可能になる。*cols* はその行の視覚的 (*visual*) な開始から数えられることに注意。そのウィンドウが水平スクロール (Section 29.23 [Horizontal Scrolling], page 750 を参照) されていれば、ポイントが配置される列は、スクロールされたテキストの列数が増えらるだろう。更に目標となる行が継続行の場合には一番左の列を列 0 とみなす (列指向の関数とは異なる; Section 33.16 [Columns], page 889 を参照)。

リターン値はポイントが移動したスクリーン行の行数。バッファの先頭が終端に到達していたら、この値は絶対値では *count* より小になるかもしれない。

ウィンドウ *window* は幅、水平スクロール、ディスプレイテーブルのようなパラメーターの取得に使用される。しかし *vertical-motion* は、たとえ *window* がカレントで他のバッファーを表示していたとしても、常にカレントバッファーにたいして処理を行う。

オプション引数 *cur-col* は関数呼び出し時のカレント列を指定する。これはフレームのデフォルトフェイスのフォント幅の単位で計測したウィンドウに相対的なポイントの水平座標である。これを提供することにより関数はカレント列を判断するためにバッファーを戻す必要がなくなるので、特に長い行において関数が高速化される。*cur-col* は行のビジュアル的な開始からも計測されることに注意。

`count-screen-lines` **&optional** *beg end count-final-newline window* [Function]

この関数は *beg* から *end* のテキスト内のスクリーン行の行数をリターンする。スクリーン行数は行継続やディスプレイテーブル等により実際の行数とは異なるかもしれない。*beg* と *end* が *nil*、または省略された場合のデフォルトは、そのバッファーのアクセス可能範囲の先頭と終端。そのリージョンが改行で終わる場合には、オプションの第 3 引数 *count-final-newline* が *nil* ならそれは無視される。

オプションの第 4 引数 *window* は幅や水平スクロール等のパラメーターを取得するウィンドウを指定する。デフォルトは選択されたウィンドウのパラメーターを使用する。

*vertical-motion* と同じように、`count-screen-lines` は *window* 内にどのバッファーが表示されていようと常にカレントバッファーを使用する。これによりバッファーが何らかのウィンドウにカレントで表示されているか否かにかかわらず、任意にバッファーにたいして `count-screen-lines` の使用が可能になる。

`move-to-window-line` *count* [Command]

この関数は選択されたウィンドウ内にカレントで表示されているテキストに応じてポイントを移動する。これはウィンドウ上端からスクリーン行で *count* 行目 (0 は最上行を意味する) の先頭にポイントを移動する。*count* が負ならバッファー下端 (バッファーが指定されたスクリーン位置の上で終わる場合にはバッファーの最終行) から  $-count$  行目の位置を指定する。したがって *count* が  $-1$  ならウィンドウの最後の完全に可視なスクリーン行を指定する。

*count* が *nil* ならポイントはウィンドウ中央の行の先頭に移動する。*count* の絶対値がウィンドウサイズより大の場合には、ウィンドウが十分に高かったらそのスクリーン行は表示されていたであろう位置にポイントを移動する。これはおそらく次の再表示の際に、その箇所がスクリーン上になるようなスクロールを発生させるだろう。

インタラクティブな呼び出しでは数プレフィクス引数が *count* となる。

リターン値はポイントが移動した先の、ウィンドウ上端行から相対的なスクリーン行番号。

`move-to-window-group-line` *count* [Function]

この関数は `move-to-window-line` と同様だが、選択されたウィンドウがウィンドウグループ ([Window Group], page 683 を参照) の一部なら、`move-to-window-group-line` は単一のウィンドウではなくグループ全体にたいする位置に移動する。この条件はバッファローカル変数 `move-to-window-group-line-function` に関数がセットされている際に保持される。この場合には `move-to-window-group-line` は引数 *count* でその関数を呼び出して、その結果をリターンする。

`compute-motion` *from frompos to topos width offsets window* [Function]

この関数はカレントバッファーをスキャンしてスクリーン位置を計算する。これは位置 *from* がスクリーン座標 *frompos* にあると仮定して、そこから位置 *to* または座標 *topos* のいずれか先に

到達したほうまでバッファを前方にスキャンする。これはスキャン終了のバッファ位置とスクリーン座標をリターンする。

座標引数 *frompos* と *topos* は、(*hpos* . *vpos*) という形式のコンセル。

引数 *width* はテキストを表示するために利用可能な列数。これは継続行の処理に影響する。*nil* はそのウィンドウ内で使用可能な実際のテキスト列数であり、(*window-width* *window*) がリターンする値と等しい。

引数 *offsets* は *nil*、または (*hscroll* . *tab-offset*) という形式のコンセルのいずれかであること。ここで *hscroll* は左マージンのために表示されない列数であり、呼び出し側のほとんどは *window-hscroll* を呼び出すことによりこれを取得する。一方 *tab-offset* はスクリーン上の列数とバッファ内の列数の間のオフセットである。これは継続行において前のスクリーン行の幅が *tab-width* の整数倍でないときは非 0 になる可能性がある。非継続行ではこれは常に 0。

ウィンドウ *window* の唯一の役割は使用するディスプレイテーブルの指定である。*compute-motion* は *window* 内に表示されているのがどのバッファであろうとカレントバッファを処理する。

リターン値は 5 つの要素をもつリストである:

```
(pos hpos vpos prevhpos contin)
```

ここで *pos* はスキャンが停止したバッファ位置、*vpos* は垂直スクリーン位置、*hpos* は水平スクリーン位置である。

結果の *prevhpos* は *pos* から 1 文字戻った水平位置、*contin* は最後の行が前の文字の後 (または中) から継続されていれば *t* となる。

たとえばあるウィンドウのスクリーン行 *line* の列 *col* のバッファ位置を求めるには、そのウィンドウの *display-start* (表示開始) 位置を *from*、そのウィンドウの左上隅の座標を *frompos* として渡す。スキャンをそのバッファのアクセス可能範囲の終端に制限するために、バッファの (*point-max*) を *to*、*line* と *col* を *topos* に渡す。以下はこれを行う関数:

```
(defun coordinates-of-position (col line)
 (car (compute-motion (window-start)
 '(0 . 0)
 (point-max)
 (cons col line)
 (window-width)
 (cons (window-hscroll) 0)
 (selected-window))))
```

ミニバッファにたいして *compute-motion* を使う際には、最初のスクリーン行の先頭の水平位置を取得するために *minibuffer-prompt-width* を使用する必要がある。

### 31.2.6 釣り合いのとれたカッコを越えた移動

以下は釣り合いの取れたカッコ式 (*balanced-parenthesis*。これらの式を横断して移動することと関連して Emacs では *sexp* (*S* 式) とも呼ばれる) と関係のあるいくつかの関数です。これらの関数がさまざまな文字を処理する方法は構文テーブル (*syntax table*) が制御します。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照してください。*sexp* やその一部にたいする低レベルのプリミティブについては Section 36.6 [Parsing Expressions], page 1005 を参照してください。ユーザーレベルのコマンドについては Section “Commands for Editing with Parentheses” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

**forward-list &optional arg** [Command]  
 この関数は釣り合いの取れたカッコのグループを *arg* (デフォルトは 1) グループ前方に移動する (単語やクォート文字のペアでクォートされた文字列は無視される)。

**backward-list &optional arg** [Command]  
 この関数は釣り合いの取れたカッコのグループを *arg* (デフォルトは 1) グループ後方に移動する (単語やクォート文字のペアでクォートされた文字列は無視される)。

**up-list &optional arg escape-strings no-syntax-crossing** [Command]  
 この関数は *arg* (デフォルトは 1) の外側のカッコへ前方に移動する。負の引数では後方へ移動するが、それでもより浅いスポットへと移動する。 *escape-strings* が非 *nil* (インタラクティブ時が該当) なら、取り囲まれた文字列の外側にも同様に移動する。 *no-syntax-crossing* が非 *nil* (インタラクティブ時が該当) なら、複数の文字列を横断してリスト先頭に移動するかわりに、取り囲む文字列から脱け出すことを優先する。エラー時にはポイントの位置は未定義。

**backward-up-list &optional arg escape-strings no-syntax-crossing** [Command]  
 この関数は *up-list* と同様だが引数の正負が逆。

**down-list &optional arg** [Command]  
 この関数はカッコを *arg* (デフォルトは 1) レベル内側、前方に移動する。負の引数では後方に移動するが、それでも深いレベル ( $-arg$  レベル) に移動する。

**forward-sexp &optional arg** [Command]  
 この関数は釣り合いの取れた式 (balanced expressions) を *arg* (デフォルトは 1) 前方に移動する。釣り合いの取れた式にはカッコ等で区切られた式、および単語や文字列定数のようなものも含まれる。Section 36.6 [Parsing Expressions], page 1005 を参照のこと。たとえば、

```
----- Buffer: foo -----
(concat* "foo " (car x) y z)
----- Buffer: foo -----

(forward-sexp 3)
 => nil

----- Buffer: foo -----
(concat "foo " (car x) y* z)
----- Buffer: foo -----
```

**backward-sexp &optional arg** [Command]  
 この関数は釣り合いの取れた式 (balanced expressions) を、*arg* (デフォルトは 1) 後方に移動する。

**beginning-of-defun &optional arg** [Command]  
 この関数は後方に *arg* 番目の defun の先頭に移動する。 *arg* が負なら実際には前方に移動するが、defun の終端ではなく先頭に移動することは変わらない。 *arg* のデフォルトは 1。

**end-of-defun &optional arg** [Command]  
 この関数は前方に *arg* 番目の defun の終端に移動する。 *arg* が負なら実際には後方に移動するが、defun の先頭ではなく終端に移動することは変わらない。 *arg* のデフォルトは 1。

`defun-prompt-regexp` [User Option]

このバッファローカル変数は非 `nil` なら `defun` の始まりとなる開きカッコの前に出現し得るテキストを指定する正規表現を保持する。つまりこの正規表現にたいするマッチで始まり、その後開きカッコ構文 (`open-parenthesis syntax`) が続くものが `defun` である。

`open-paren-in-column-0-is-defun-start` [User Option]

この変数の値が非 `nil` なら列 0 にある開きカッコは `defun` の始まりとみなされる。非 `nil` なら列 0 の開きカッコは特別な意味をもたない。デフォルトは `t`。リテラル文字列の列 0 にカッコがあるような場合には偽陽性を回避するためにバックスラッシュでエスケープすること。

`beginning-of-defun-function` [Variable]

この変数は非 `nil` なら `defun` の開始を見つける関数を保持する。関数 `beginning-of-defun` は通常的手法を使うかわりに、この関数に自身のオプション引数を渡して呼び出す。引数が非 `nil` なら、その関数はその回数分の関数呼び出しによって `beginning-of-defun` が行うように後方に移動すること。

`end-of-defun-function` [Variable]

この変数は非 `nil` なら `defun` の終端を見つける関数を保持する。関数 `end-of-defun` は、通常的手法を使うかわりにその関数を呼び出す。

`tree-sitter` とともに Emacs がビルドされていれば、構文構造 (`syntax construct`) を横断して移動するために `tree-sitter` のパーサー情報を使うことができます。正確に何が `defun` とみなされるかは言語によってさまざまなので、それを判断するためにメジャーモードは `treedit-defun-type-regexp` をセットする必要があります。そうすれば `treedit-beginning-of-defun` と `treedit-end-of-defun` を使うことによって、モードは `defun` 単位でのナビゲーション機能を労せず手に入れられるのです。

`treedit-defun-type-regexp` [Variable]

この変数は Emacs がどのノードを `defun` とみなすかを決定する。`defun` ノードのタイプにマッチする `regexp` を指定できる (“ノード” および “ノードタイプ” については Chapter 37 [Parsing Program Source], page 1013 を参照)。

たとえば `python-mode` はこの変数に `'function_definition'` が `'class_definition'` のいずれかにマッチする `regexp` をセットする。

この `regexp` によってマッチしたノードすべてが有効な `defun` という訳ではないときもある。したがってこの変数の値は `(regexp . pred)` という形式のコンスセルでもよい。ここで `pred` はノードを引数として受け取りそのノードが有効な `defun` であれば非 `nil`、有効でなければ `nil` をリターンする関数であること。

`treedit-defun-tactic` [Variable]

この変数は Emacs がどのようにネスト (`nest`: 入れ子) された `defun` を扱うかを決定する。値が `top-level` なら、ナビゲーション関数はトップレベルの `defun` 間だけを移動、`nested` ならナビゲーション関数はネストされた `defun` を認識する。

### 31.2.7 文字のスキップ

以下の 2 つの関数は指定された文字セットを超えてポイントを移動します。これらの関数は、たとえば空白文字をスキップするためによく使用されます。関連する関数については Section 36.5 [Motion and Syntax], page 1004 を参照してください。

これらの関数は検索関数 (Chapter 35 [Searching and Matching], page 971 を参照) が行うように、そのバッファがマルチバイト (multibyte) ならマルチバイトに、ユニバイト (unibyte) ならユニバイトにその文字列セットを変換します。

`skip-chars-forward` *character-set* &**optional** *limit* [Function]

この関数は与えられた文字セットをスキップしてカレントバッファ内のポイント前方に移動する。これはポイントの後の文字を調べて、その文字が *character-set* にマッチすればポイントを進める。そしてマッチしない文字に到達するまでこれを継続する。この関数は飛び超えて移動した文字数をリターンする。

引数 *character-set* が正規表現での `[...]` 内部と同じだが、`]` で終端されず `\` が `^`、`-`、`\` をクォートする点異なる。つまり `"a-zA-Z"` はすべての英字をスキップして最初の非英字の前で停止して、`"^a-zA-Z"` はすべての非英字をスキップして最初の英字の前で停止する (Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照) `"[:alnum:]"` のような文字クラスも使用できる (Section 35.3.1.2 [Char Classes], page 977 を参照)。

*limit* (数字かマーカー) が与えられたら、それはポイントがスキップして到達できるそのバッファ内の最大位置を指定する。ポイントは *limit*、または *limit* の前でストップするだろう。

以下の例ではポイントは最初 `T` の直前に置かれている。フォーム評価後にポイントはその行の末尾 (`'hat'` の `'t'` と改行の間) に配置される。この関数はすべての英字とスペースをスキップするが改行はスキップしない。

```
----- Buffer: foo -----
I read "*The cat in the hat
comes back" twice.
----- Buffer: foo -----
```

```
(skip-chars-forward "a-zA-Z ")
⇒ 18
```

```
----- Buffer: foo -----
I read "The cat in the hat*
comes back" twice.
----- Buffer: foo -----
```

`skip-chars-backward` *character-set* &**optional** *limit* [Function]

この関数は *limit* に至るまで *character-set* にマッチする文字をスキップしてポイントを後方に移動する。これは `skip-chars-forward` と同様だがポイントを移動する方向が異なる。

リターン値は移動した距離を示す。これは 0 以上の整数。

### 31.3 エクスカーション

プログラム中の限定された部分でポイントを一時的に移動するのが便利なのが時折あります。これはエクスカーション (*excursion*: 遠足、小旅行) と呼ばれるもので、スペシャルフォーム `save-excursion` により行われます。この構文は初期のカレントバッファ自体とポイントの値を記憶して、そのエクスカーション完了時にそれらをリストアします。これはプログラムのある部分においてプログラムの他の部分に影響を与えることなくポイントを移動する標準的な手段であり、Emacs の Lisp ソース内では何度も使用されています。

カレントバッファ自体のみの保存やリストアが必要ななら、かわりに `save-current-buffer` や `with-current-buffer` を使用してください (Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照)。

ウィンドウ構成の保存やリストアが必要なら、Section 29.26 [Window Configurations], page 756 と Section 30.13 [Frame Configurations], page 812 で説明されているフォームを参照してください。

`save-excursion body...` [Special Form]

このスペシャルフォームはカレントバッファ自体とポイント値を保存、*body*を評価してから最後にバッファと保存したポイントとマークの値をリストアする。`throw`やエラーを通じたアブノーマル `exit`(Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照) の場合にも、保存されたいずれの値もリストアされる。

`save-excursion`がリターンする値は *body*内の最後のフォームの結果、または *body*フォームが与えられなければ `nil`をリターンする。

`save-excursion`はエクスカージョン開始時にカレントだったバッファのポイントだけを保存するために、そのエクスカージョン中に変更された他のバッファのポイントはその後効果が残るでしょう。これはしばしば予期せぬ結果を招くので、エクスカージョン中に `set-buffer`を呼び出すとバイトコンパイラは警告を發します:

```
Warning: Use 'with-current-buffer' rather than
save-excursion+set-buffer
```

このような問題を回避するためには、以下の例のように望むカレントバッファをセット後にのみ `save-excursion`を呼び出すべきです:

```
(defun append-string-to-buffer (string buffer)
 "BUFFER 末尾に STRING を追加"
 (with-current-buffer buffer
 (save-excursion
 (goto-char (point-max))
 (insert string))))
```

同様に `save-excursion`は `switch-to-buffer`のような関数を変更したウィンドウ/バッファの対応をリストアしません。

警告: 保存されたポイント値に隣接する通常のテキスト挿入は、それがすべてのマーカーを再配置するのと同じように、保存されたポイントカーを再配置します。より正確には保存される値は挿入タイプ `nil`のマーカーです。Section 32.5 [Marker Insertion Types], page 852 を参照してください。したがって保存されたポイント値は、リストア時には通常は挿入されたテキストの直前になります。

`save-mark-and-excursion body...` [Macro]

このマクロは `save-excursion`と同様だが、マークの位置と `mark-active`の保存とリストアも行う点異なる。このマクロは Emacs のバージョン 25.1 以前に `save-excursion`が行っていたことを行う。

## 31.4 ナローイング

ナローイング (*narrowing*) とは Emacs 編集コマンドがアドレス指定可能なテキストを、あるバッファ内の制限された文字範囲に限定することを意味します。アドレス可能なテキストは、そのバッファのアクセス可能範囲 (*accessible portion*) と呼ばれます。

ナローイングは2つのバッファ位置により指定されるもので、それらの位置がアクセス可能範囲の開始と終了になります。ほとんどの編集コマンドやプリミティブにたいして、これらの位置はそれぞれそのバッファの先頭と終端に置き換えられます。ナローイングが効果をもつ間にはアクセス可能範囲外のテキストは表示されず、その外部にポイントを移動することはできません。ナローイング



は実際のバッファ位置 (Section 31.1 [Point], page 834 を参照) を変更しないことに注意してください。ほとんどの関数はアクセス可能範囲外のテキストにたいする操作を受け入れません。

バッファを保存するコマンドはナローイングの影響を受けません。どんなナローイングであろうと、それらはバッファ全体を保存します。

単一バッファ内にタイプが大きく異なるテキストを複数表示する必要がある場合には、Section 28.12 [Swapping Text], page 672 で説明する代替機能の使用を考慮してください。

`narrow-to-region start end` [Command]

この関数はアクセス可能範囲の開始と終了にカレントバッファの *start* と *end* をセットする。どちらの引数も文字位置で指定すること。

インタラクティブな呼び出しでは、*start* と *end* はカレントリージョンにセットされる (ポイントとマークで小さいほうが前者)。

ただし *label* 引数 (以下参照) を指定した *with-restriction* によってナローイングがセットされている際には、そのナローイングの制限の範囲内にたいしてのみ `narrow-to-region` を使用できる。*start* か *end* がこの制限の範囲外であれば、*with-restriction* によってセットされた対応する制限がかわりに使用される。バッファのそれ以外の部分へのアクセスを取得するには、同じ *label* を指定して *without-restriction* を使えばよい。

`narrow-to-page &optional move-count` [Command]

この関数はカレントページだけを含むようにカレントバッファのアクセス可能範囲をセットする。1 つ目のオプション引数 *move-count* が非 *nil* なら、*move-count* で前方か後方へ移動後に 1 ページにナローすることを意味する。変数 *page-delimiter* はページの開始と終了の位置を指定する (Section 35.8 [Standard Regexp], page 996 を参照)。

インタラクティブな呼び出しでは *move-count* には数プレフィクス引数がセットされる。

`widen` [Command]

この関数はカレントバッファにたいするすべてのナローイングをキャンセルする。これはワイドニング (*widening*) と呼ばれる。これは以下の式と等価:

```
(narrow-to-region 1 (1+ (buffer-size)))
```

ただし *label* 引数 (以下参照) を指定した *with-restriction* によってナローイングがセットされている際には、ナローイングをキャンセルするかわりに *with-restriction* でセットした制限がリストアされる。バッファのそれ以外の部分へのアクセスを取得するには、同じ *label* を指定して *without-restriction* を使えばよい。

`buffer-narrowed-p` [Function]

この関数はそのバッファがナローされていれば非 *nil*、それ以外は *nil* をリターンする。

`save-restriction body...` [Special Form]

このスペシャルフォームはアクセス可能範囲のカレントのバインドを保存して *body* を評価、その後以前有効だったナローイング (またはナローイングがない状態) と同じ状態になるように、最後に保存された境界をリストアする。ナローイングの状態は、*throw* やエラーを通じたアブノーマル *exit* (Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照) イベント内においてもリストアされる。したがってこの構文は一時的にバッファをナローする明快な手段である。

この構文は *label* 引数 (以下参照) とともに *with-restriction* によってセットされたナローイングの保存とリストアも行う。

`save-restriction` がリターンする値は *body* 内の最後のフォームのリターン値、*body* フォームが与えられなければ *nil*。

注意: `save-restriction`使用の際は間違いを起こしやすい。これを試みる前にこの説明全体に目を通すこと。

`body`がカレントバッファを変更する場合でも `save-restriction`は依然として元のバッファ(その制限が保存されたバッファ)上の制限をリストアするが、カレントバッファ自体はリストアしない。

`save-restriction`はポイントをリストアしない。これを行うには `save-excursion`を使用する。`save-restriction`と `save-excursion`の両方を共に使用するなら、始め(外側)に `save-excursion`を記述すること。それ以外では一時的なナローイング影響下で古いポイント値がリストアされる。古いポイント値が一時的なナローイング境界外なら、それを実際にリストアすることは失敗するだろう。

以下は `save-restriction`の正しい使い方の簡単な例:

```

----- Buffer: foo -----
This is the contents of foo
This is the contents of foo
This is the contents of foo*
----- Buffer: foo -----

(save-excursion
 (save-restriction
 (goto-char 1)
 (forward-line 2)
 (narrow-to-region 1 (point))
 (goto-char (point-min))
 (replace-string "foo" "bar")))

----- Buffer: foo -----
This is the contents of bar
This is the contents of bar
This is the contents of foo*
----- Buffer: foo -----

```

`with-restriction start end [:label label] body` [Special Form]

このスペシャルフォームはバッファのアクセス可能範囲のカレント境界を保存、`start`で始まり `end`で終わるアクセス可能範囲をセットして `body`フォームを評価、それから保存してある境界をリストアする。この場合は以下と等しい

```

(save-restriction
 (narrow-to-region start end)
 body)

```

オプション引数 `label` (使用するラベルを取得するために評価される; 非 `nil`値が生成されなければならない) が与えられた場合には、そのナローイングはラベル付け (*labeled*) される。ラベル付けされたナローイングは、ラベル付けされていないナローイングといくつかの点で異なる:

- `body`フォームの評価の間は、`narrow-to-region`と `widen`が使えるのは `start`から `end`までの制限の内部のみ。
- `with-restriction`でセットされた制限を解除してバッファの他の部分へのアクセスを取得するためには、同じ `label`引数を使って `without-restriction`を呼び出す (バッ

ファーの他の部分へのアクセスを取得する別の方法としてインダイレクトバッファの使用がある; Section 28.11 [Indirect Buffers], page 671 を参照)。

- ラベル付けされたナローイングはネストできる。
- ラベル付けされたナローイングは Lisp プログラムでのみ使用できる。このナローイングは表示上で可視になることはなく、ユーザーがセットしたナローイングに干渉することもない。

オプション引数 *label* とともに `with-restriction` を使う場合には、あなたのコードを呼び出す他の Lisp プログラムが必要に応じてナローイングを解除できるように、これを使う関数の doc 文字列でその *label* のドキュメントを記述することを推奨する。

`without-restriction` `[:label label] body` [Special Form]

このスペシャルフォームはバッファへのアクセス可能範囲のカレント境界を保存、そのバッファをワイドニングしてから *body* フォームを評価、それから保存した境界をリストアする。この場合は以下と等しい

```
(save-restriction
 (widen)
 body)
```

オプション引数 *label* が与えられた場合には、同じ *label* 引数の `with-restriction` でセットされたナローイングが解除される。

## 32 マーカー

マーカー (*marker*) とは、あるバッファ内で取り囲んでいるテキストにたいして相対的な位置を指定するために使用されるオブジェクトです。テキストが挿入や削除される際には、常にマーカーは自動的にそのバッファの先頭からのオフセットを自動的に変更して自身の左右にある文字の間に留まります。

### 32.1 マーカーの概要

マーカーはバッファとそのバッファ内の位置を指定します。マーカーは位置を要求する関数内において、整数と同じように位置を表すために使用することができます。その場合には、そのマーカーのバッファは通常は無視されます。この方法で使用されるマーカーは、通常はその関数が処理するバッファ内の位置を指しますが、それは完全にプログラマーの責任です。位置についての完全な説明は Chapter 31 [Positions], page 834 を参照してください。

マーカーはマーカー位置 (*marker position*)、マーカーバッファ (*marker buffer*)、挿入タイプ (*insertion type*) という 3 つの属性をもちます。マーカー位置はそのバッファ内の位置としてのマーカーと (その時点において) 等しい整数です。しかしマーカー位置はマーカーの生存期間中に変化し得るものであり頻繁に変更されます。バッファ内でのテキストの挿入や削除によってマーカーは再配置されます。マーカー前後の 2 文字以外の場所で挿入や削除がおこなわれても、マーカー位置はその 2 文字間に留まるといのがこのアイデアです。再配置によってマーカーと等価な整数は変更されます。

マーカー位置周辺のテキストを削除することにより、そのマーカーは削除されたテキストの直前と直後にある文字の間に残されます。マーカー位置へのテキスト挿入では、マーカーは通常は新たなテキストの前か後のいずれかに配置されます。その挿入が *insert-before-markers* (Section 33.4 [Insertion], page 862 を参照) で行われたものでなければ、どちらに配置されるかはマーカーの挿入タイプ (Section 32.5 [Marker Insertion Types], page 852 を参照) に依存します。

バッファでの挿入と削除では、すべてのマーカーをチェックして必要ならそれらを再配置しなければなりません。これは多数のマーカーをもつバッファでの処理を低速にします。この理由によりそれ以上マーカーが不必要なことが確信できるなら、存在しない場所を指さないようにマーカーを設定することはよいアイデアといえるでしょう。それ以上アクセスされる可能性がないマーカーは最終的には削除されます (Section E.3 [Garbage Collection], page 1315 を参照)。

マーカー位置にたいして算術演算を行うことは一般的なので、それらの演算子のほとんど (+ や - を含む) が引数としてマーカーに渡すことができます。そのような場合でのマーカーはカレント位置を意味します。

以下ではマーカーの作成とセットを行ってポイントのマーカーに移動しています:

```
;; 最初はどこも指さない新たなマーカーを作成:
(setq m1 (make-marker))
⇒ #<marker in no buffer>

;; カレントバッファの 99 と 100 番目の
;; 文字間を指すよう m1 をセット:
(set-marker m1 100)
⇒ #<marker at 100 in markers-ja.texti>
```

```

;; ここでバッファ先頭に1文字挿入:
(goto-char (point-min))
 ⇒ 1
(insert "Q")
 ⇒ nil

;; m1は適切に更新された
m1
 ⇒ #<marker at 101 in markers-ja.texi>

;; 同じ位置を指す2つのマーカーは
;; equalだがeqに非ず
(setq m2 (copy-marker m1))
 ⇒ #<marker at 101 in markers-ja.texi>
(eq m1 m2)
 ⇒ nil
(equal m1 m2)
 ⇒ t

;; マーカー使用終了時、存在しない場所を指すようセット
(set-marker m1 nil)
 ⇒ #<marker in no buffer>

```

## 32.2 マーカーのための述語

あるオブジェクトがマーカーなのか、それとも整数がマーカーのいずれかであるかを確認するためのテストを行うことができます。後者のテストはマーカーと整数の両方にたいして機能する算術関数において有用です。

`markerp` *object* [Function]  
 この関数は *object* がマーカーなら `nil`、それ以外は `t` をリターンする。多くの関数はマーカーが整数のいずれかを受け入れるだろうが、整数はマーカーとは異なることに注意。

`integer-or-marker-p` *object* [Function]  
 この関数は *object* が整数かマーカーなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`number-or-marker-p` *object* [Function]  
 この関数は *object* が数値 (整数か浮動小数点数) またはマーカーなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

## 32.3 マーカーを作成する関数

マーカーを新たに作成する際には存在しない場所、ポイントの現在位置、バッファのアクセス可能範囲の先頭や終端、または別の与えられたマーカーと同じ箇所を指すようにすることができます。

以下の4つの関数はすべて挿入タイプ `nil` のマーカーをリターンします。Section 32.5 [Marker Insertion Types], page 852 を参照してください。

`make-marker` [Function]  
 この関数はどこも指さないマーカーを新たに作成してリターンする。

```
(make-marker)
⇒ #<marker in no buffer>
```

**point-marker** [Function]  
この関数はカレントバッファのポイント現在位置を指すマーカーを新たに作成してリターンする。Section 31.1 [Point], page 834 を参照のこと。例は以下の `copy-marker` を参照のこと。

**point-min-marker** [Function]  
この関数はバッファのアクセス可能範囲の先頭を指すマーカーを新たに作成してリターンする。ナローイングが効力をもたなければ、これはバッファの先頭になるだろう。Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照のこと。

**point-max-marker** [Function]  
この関数はバッファのアクセス可能範囲の終端を指すマーカーを新たに作成してリターンする。ナローイングが効力をもたなければ、これはバッファの終端になるだろう。Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照のこと。

以下はこのチャプターのテキストのソースファイルのバージョンを含むバッファにたいして、この関数と `point-min-marker` を使用する例。

```
(point-min-marker)
⇒ #<marker at 1 in markers-ja.texi>
(point-max-marker)
⇒ #<marker at 24080 in markers-ja.texi>

(narrow-to-region 100 200)
⇒ nil
(point-min-marker)
⇒ #<marker at 100 in markers-ja.texi>
(point-max-marker)
⇒ #<marker at 200 in markers-ja.texi>
```

**copy-marker &optional *marker-or-integer insertion-type*** [Function]  
引数としてマーカーを渡されると、`copy-marker` は *marker-or-integer* が行うように同じバッファの同じ位置を指すマーカーを新たに作成してリターンする。整数を渡されると、`copy-marker` はカレントバッファの位置 *marker-or-integer* を指すマーカーを新たに作成してリターンする。

新たなマーカーの挿入タイプは引数 *insertion-type* により指定される。Section 32.5 [Marker Insertion Types], page 852 を参照のこと。

```
(copy-marker 0)
⇒ #<marker at 1 in markers-ja.texi>
```

```
(copy-marker 90000)
⇒ #<marker at 24080 in markers-ja.texi>
```

*marker* がマーカーと整数のいずれでもなければエラーがシグナルされる。

2つのマーカーはそれらが同じバッファの同じ位置、またはどちらも存在しない場所を指す場合には、(eqではないが)equalとみなされます。

```
(setq p (point-marker))
⇒ #<marker at 2139 in markers-ja.texi>
```

```
(setq q (copy-marker p))
⇒ #<marker at 2139 in markers-ja.texi>
```

```
(eq p q)
⇒ nil
```

```
(equal p q)
⇒ t
```

### 32.4 マーカーからの情報

このセクションではマーカーオブジェクトの構成要素にアクセスする関数を説明します。

`marker-position` *marker* [Function]  
この関数は *marker* が指す位置、存在しない場所なら `nil` をリターンする。

`marker-buffer` *marker* [Function]  
この関数は *marker* がその内部を指すバッファー、存在しない場所を指す場合には `nil` をリターンする。

```
(setq m (make-marker))
⇒ #<marker in no buffer>
(marker-position m)
⇒ nil
(marker-buffer m)
⇒ nil
```

```
(set-marker m 3770 (current-buffer))
⇒ #<marker at 3770 in markers-ja.texi>
(marker-buffer m)
⇒ #<buffer markers-ja.texi>
(marker-position m)
⇒ 3770
```

### 32.5 マーカーの挿入タイプ

マーカーが指す位置に直接テキストを挿入する際には、そのマーカーを再配置するために利用可能な手段が 2 つあります。そのマーカーは挿入されたテキストの前か後を指すことができます。マーカーの挿入タイプ (*insertion type*) を指定することにより、マーカーがどちらを行うか指定できます。`insert-before-markers` を使用する場合には、マーカーの挿入タイプを無視して常にマーカーが挿入されたテキストの後を指すよう再配置されることに注意してください。

`set-marker-insertion-type` *marker type* [Function]  
この関数はマーカー *marker* の挿入タイプを *type* にセットする。*type* が `t` なら、テキスト挿入時に *marker* はその位置まで進められるだろう。*type* が `nil` なら、テキスト挿入時に *marker* はそこまで進められることはない。

`marker-insertion-type` *marker* [Function]  
この関数は *marker* のカレント挿入タイプを報告する。

挿入タイプを指定するための引数を受け取らずにマーカーを作成するすべての関数は、挿入タイプ `nil` でマーカーを作成します。マークもデフォルトでは挿入タイプ `nil` をもちます。

## 32.6 マーカー位置の移動

このセクションでは既存マーカーの位置を変更する方法について説明します。これを行う際にはそのマーカーがあなたのプログラム外部に使用されているかどうか、もし使用されているならマーカーを移動した結果どのような影響が生じるかを確実に理解する必要があります。さもないと Emacs の他の部分で混乱した出来事が発生するかもしれません。

`set-marker marker position &optional buffer` [Function]

この関数は `buffer` 内で `marker` を `position` に移動する。`buffer` が与えられなかった場合のデフォルトはカレントバッファー。

`position` が `nil`、または存在しない場所を指すマーカーなら、`marker` は存在しない場所を指すようにセットされる。

リターン値は `marker`。

```
(setq m (point-marker))
⇒ #<marker at 4714 in markers-ja.texi>
(set-marker m 55)
⇒ #<marker at 55 in markers-ja.texi>
(setq b (get-buffer "foo"))
⇒ #<buffer foo>
(set-marker m 0 b)
⇒ #<marker at 1 in foo>
```

`move-marker marker position &optional buffer` [Function]

これは `set-marker` の別名。

## 32.7 マーク

バッファーはそれぞれマーク (*mark*) というバッファー専用の特別なマーカーをもちます。バッファーが新たに作成される際には、このマーカーはすでに存在していますがどこも指していません。これはそのバッファーにはまだマークが存在しないことを意味します。それ以降のコマンドがマークをセットできます。

マークは `kill-region` や `indent-rigidly` のような多くのコマンドにたいしてテキスト範囲をバインドするための位置を指定します。これらのコマンドは、通常はポイントとマークの間のリージョン (*region*) と呼ばれるテキストに作用します。リージョンを操作するコマンドを記述する場合にはマークを直接調べず、かわりに 'r' 指定とともに `interactive` を使用してください。このようにすればインタラクティブな呼び出しではコマンドの引数としてポイントとマークの値が提供され、かつ他の Lisp プログラムは引数を明示的に指定できます。Section 22.2.2 [Interactive Codes], page 415 を参照してください。

いくつかのコマンドは副作用 (*side-effect*) としてマークをセットします。コマンドはユーザーがそれを使用する可能性がある場合のみマークをセットするべきであって、決してコマンドの内部的な目的にたいして使用してはなりません。たとえば `replace-regexp` コマンドは何らかの置換を行う前にマークにポイントの値をセットしますが、その理由はこれによりユーザーが置換を終えた後に簡単にその位置に戻ることが可能になるからです。



一度バッファ内にマークが存在すれば、その存在は通常は決して消えることはありません。しかし Transient Mark モードが有効だとマークが非アクティブ (*inactive*) になることはあります。バッファローカル変数 `mark-active` が非 `nil` なら、それはマークがアクティブであることを意味します。コマンドはマークを直接非アクティブにするために関数 `deactivate-mark` を呼び出すことができ、変数 `deactivate-mark` を非 `nil` 値にセットすることにより、エディターコマンドループ (`editor command loop`) にリターン時にマークの非アクティブ化を要求できます。

Transient Mark モードが有効だと、通常ならポイント近傍に適用される特定の編集コマンドはマークがアクティブなときはかわりにリージョンに適用されます。これが Transient Mark モードを使用する主な動機です (他にもマークアクティブ時にはリージョンのハイライトが有効になるという理由もある。Chapter 41 [Display], page 1102 を参照)。

マークに加えてバッファはそれぞれマークリング (*mark ring*) をもっています。これは以前のマーク値を含むマーカーのリストです。編集コマンドがマークを変更する際には、それらのコマンドは通常はマークの旧値をマークリングに保存するべきです。変数 `mark-ring-max` はマークリング内のエントリ最大数を指定します。リストがこの長さに達すると最後の要素を削除して新たな要素が追加されます。

これとは別にグローバルマークリング (*global mark ring*) がありますが、それは少数の特定のユーザーレベルコマンドでのみ使用されて、Lisp プログラムとは関連しないのでここでは説明しません。

`mark` *&optional force* [Function]

この関数はカレントバッファのマーク位置を整数でリターンする。そのバッファ内でそれまでマークがセットされていなければ `nil` をリターンする。

Transient Mark モードが有効、かつ `mark-even-if-inactive` が `nil` の場合、マークが非アクティブなら `mark` はエラーをシグナルする。しかし、*force* が非 `nil` なら、`mark` はマークの非アクティブ性を無視して、何にせよマーク位置 (か `nil`) をリターンする。

`mark-marker` [Function]

この関数はカレントバッファのマークを表すマーカーをリターンする。これはコピーではなく内部的に使用されるマーカー。したがってこのマーカー位置にたいする変更は、そのバッファのマークに直接影響する。それが望む効果でなければこれを行ってはならない。

```
(setq m (mark-marker))
⇒ #<marker at 3420 in markers-ja.texi>
(set-marker m 100)
⇒ #<marker at 100 in markers-ja.texi>
(mark-marker)
⇒ #<marker at 100 in markers-ja.texi>
```

他のマーカー同じように、このマーカーを任意のバッファ位置にセットできる。このマーカーにたいして、これがマークする以外のバッファを指すようにすると、完全に整合性があるものの、いささか奇妙な結果を得ることになるだろう。わたしたちはこれを行わないことを推奨する!

`set-mark position` [Function]

この関数はマークを *position* にセットして、そのマークをアクティブにする。マークの旧値はマークリングに *push* されない。

注意: マークが移動したことをユーザーに確認させて、かつ前のマーク位置が失われることを望む場合のみこの関数を使用すること。通常はマークセット時に古いマークを `mark-ring` に `push`

すること。この理由により、ほとんどのアプリケーションは `set-mark` ではなく、`push-mark` と `pop-mark` を使用するべきである。

Emacs Lisp 初心者のプログラマーは誤った用途にマークの使用を試みがちである。ユーザーの利便のために位置を保存するのがマークである。編集コマンドはマーク変更がコマンドのユーザーレベル機能の一部でない限りマークを変更しないこと（そのような場合にはその効果をドキュメントするべきである）。Lisp プログラムの内部的な使用のために位置を記憶するためには、マークを Lisp 変数に格納すること。たとえば：

```
(let ((beg (point)))
 (forward-line 1)
 (delete-region beg (point)))
```

`push-mark` **&optional** *position* *nomsg* *activate* [Function]

この関数はカレントバッファのマークを *position* にセットして、前のマークを `mark-ring` に push する。*position* が `nil` ならポイントの値を使用する。

関数 `push-mark` は通常はマークをアクティブにしない。アクティブにする場合には引数 *activate* に `t` を指定する。

*nomsg* が `nil` ならメッセージ ‘Mark set’ が表示される。

`pop-mark` [Function]

この関数は `mark-ring` のトップ要素を `pop` して、そのマークをバッファの実際のマークにする。これはバッファ内のポイントを移動せず、`mark-ring` が空なら何も行わない。これはマークを非アクティブ化する。

`transient-mark-mode` [User Option]

この変数が非 `nil` なら Transient Mark モードを有効にする。Transient Mark モードでは、すべてのバッファ変更プリミティブが `deactivate-mark` をセットする。結果としてバッファを変更するほとんどのコマンドもマークを非アクティブにする。

Transient Mark モードが有効かつマークがアクティブなら、通常はポイント近傍に適用されるコマンドの多くは、かわりにリージョンに適用される。そのようなコマンド、リージョンを処理すべきかどうかをテストするために、関数 `use-region-p` を使用すること。Section 32.8 [The Region], page 857 を参照のこと。

Lisp プログラムは一時的に Transient Mark モードを有効にするために、`transient-mark-mode` を `nil` でも `t` でもない値にセットできる。値が `lambda` なら、通常ならマークを非アクティブ化するバッファ変更ような操作の後に、Transient Mark モードを自動的にオフに切り替える。値が `(only . oldval)` なら後続のコマンドがポイントを移動かつシフト変換 (Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照) されていない場合、あるいは通常はマークを非アクティブにするその他の操作の場合に、`transient-mark-mode` に値 `oldval` をセットする (マウスでリージョンをマークした際には、この方法によって一時的に `transient-mark-mode` がオンになる)。

`mark-even-if-inactive` [User Option]

これが非 `nil` な Lisp プログラムおよび Emacs ユーザーは、たとえ非アクティブでもマークを使用できる。このオプションは Transient Mark モードの動作に影響を及ぼす。このオプションが非 `nil` ならマークの非アクティブ化によりリージョンのハイライトはオフに切り替えられるが、マークを使用するコマンドは、あたかもマークがアクティブであるかのように振る舞う。

deactivate-mark [Variable]

エディターコマンドがこの変数を非 nil にセットすると、エディターコマンドループはコマンドのリターン後に、(Transient Mark モードが有効なら) マークを非アクティブにする。バッファを変更するすべてのプリミティブは、コマンド終了時にマークを非アクティブにするために deactivate-mark をセットする。この変数はセットすることによりバッファローカルになる。

コマンド終了時にマークを非アクティブにすることなくバッファを変更する Lisp コードを記述するためには、変更を行うコードの周辺で deactivate-mark を nil にバインドすること。たとえば:

```
(let (deactivate-mark)
 (insert " "))
```

deactivate-mark *&optional force* [Function]

Transient Mark モードが有効、または *force* が非 nil なら、この関数はマークを非アクティブにしてノーマルフック deactivate-mark-hook を実行して、それ以外は何も行わない。

mark-active [Variable]

この変数が非 nil ならマークはアクティブ。この変数はそれぞれのバッファにたいして常にローカル。通常はポイント近傍を操作するコマンドが、かわりにリージョンを操作すべきかどうかを判断するためにこの変数の値を使用してはならない。その目的にたいしては関数 use-region-p を使用すること (Section 32.8 [The Region], page 857 を参照)。

activate-mark-hook [Variable]

deactivate-mark-hook [Variable]

これらのノーマルフックはマークがアクティブや非アクティブになった際に順次実行される。たとえばアクティブなマークがあるバッファに切り替えて戻るコマンドの使用後のようにリージョンが再アクティブ化された際には、フック activate-mark-hook も実行される。

handle-shift-selection [Function]

この関数はポイント移動コマンドのシフト選択 (shift-selection) の動作を実装する。Section “Shift Selection” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。これは interactive 指定に文字 ‘^’ を含むコマンドの呼び出し時は常に、そのコマンド自身を実行する前に Emacs コマンドループにより自動的に呼び出される (Section 22.2.2 [Interactive Codes], page 415 を参照)。

shift-select-mode が非 nil、かつカレントコマンドがシフト変換 (Section 22.8.1 [Key Sequence Input], page 447 を参照) を通じて呼び出された場合には、この関数はマークをセットして一時的にリージョンをアクティブにする (すでにこの方法によりリージョンが一時的にアクティブにされている場合を除く)。それ以外ではリージョンが一時的にアクティブにされていればマークを非アクティブにして、変数 transient-mark-mode に前の値をリストアする。

mark-ring [Variable]

このバッファローカル変数の値は、もっとも最近のものが先頭となるような、以前に保存されたカレントバッファのマークのリスト。

```
mark-ring
⇒ (#<marker at 11050 in markers-ja.texi>
 #<marker at 10832 in markers-ja.texi>
 ...)
```

`mark-ring-max` [User Option]

この変数の値は `mark-ring` の最大サイズ。これより多くのマークが `mark-ring` に push されると、`push-mark` 新たなマーク追加時には古いマークを破棄する。

Delete Selection モード (Section “Using Region” in *The GNU Emacs Manual* を参照) が有効な際には、アクティブリージョン (いわゆる “選択”) を操作するコマンドは若干異なる振る舞いをします。これは `pre-command-hook` に関数 `delete-selection-pre-hook` を追加することにより機能します (Section 22.1 [Command Overview], page 411 を参照)。この関数はそのコマンドにたいして適切のように選択を削除するために `delete-selection-helper` を呼び出します。コマンドを Delete Selection モードに適應させたいければ、その関数シンボルの `delete-selection` プロパティに `put` してください (Section 9.4.1 [Symbol Plists], page 134 を参照)。シンボルにこのプロパティをもたないコマンドは選択を削除しません。そのコマンドに期待される挙動を調整するために、このプロパティはいくつかの値のいずれかをもつことができます。詳細は `delete-selection-pre-hook` と `delete-selection-helper` のドキュメント文字列を参照してください。

## 32.8 リージョン

ポイントとマークの間のテキストは、リージョン (*region*) という名で知られています。さまざまな関数がポイントとマークで区切られたテキストを操作しますが、ここではリージョンそのものに特に関連する関数だけを説明します。

以下の 2 つの関数はマークが何処も指していなければエラーをシグナルします。Transient Mark モードが有効、かつ `mark-even-if-inactive` が `nil` な、マークが非アクティブな場合にエラーをシグナルします。

`region-beginning` [Function]

この関数はリージョンの先頭位置を、(整数として) リターンする。これはポイントかマークのいずれか小さいほうの位置。

`region-end` [Function]

この関数はリージョンの終端位置を、(整数として) リターンする。これはポイントかマークのいずれか大きいほうの位置。

リージョンにたいして操作を行うようにデザインされたコマンドがリージョンの先頭と終端を探すためには、`region-beginning` や `region-end` を使用するかわりに、通常は `'r` 指定とともに `interactive` を使用するべきです。これにより他の Lisp プログラムが引数として明示的にリージョンの境界を指定できるようになります。Section 22.2.2 [Interactive Codes], page 415 を参照してください。

`use-region-p` [Function]

この関数は Transient Mark モードが有効でマークがアクティブであり、かつバッファ内に有効なリージョンがあれば `t` をリターンする。この関数はマークアクティブ時にはポイント近傍のテキストのかわりにリージョンを操作するコマンドにより使用されることを意図している。

リージョンはそれが非 0 のサイズをもつか、あるいはユーザーオプション `use-empty-active-region` が非 `nil` (デフォルトは `nil`) なら有効。関数 `region-active-p` は `use-region-p` と同様だが、すべてのリージョンを有効とみなす。リージョンが空ならポイントにたいして操作を行うほうが適切な場合が多いために、ほとんどの場合は `region-active-p` を使用するべきではない。

## 33 テキスト

このチャプターではバッファ内のテキストを扱う関数を説明します。ほとんどはカレントバッファ内のテキストにたいして検査、挿入、削除を行ってポイント位置やポイントに隣接するテキストを操作することが多々あります。その多くはインタラクティブ (interactive: 対話的) です。テキストを変更するすべての関数は、その変更にたいする undo(アンドウ、取り消し) を提供します (Section 33.9 [Undo], page 875 を参照)。

テキストに関連する関数の多くが、*start*と*end*という名前の引数として渡された2つのバッファ位置により定義されるテキストのリージョンを操作します。これらの引数はマーカー (Chapter 32 [Markers], page 849 を参照) か数値的な文字位置 (Chapter 31 [Positions], page 834 を参照) のいずれかであるべきです。これらの引数の順序は関係ありません。*start*がリージョンの終端で*end*がリージョンの先頭であっても問題はありません。たとえば (delete-region 1 10) と (delete-region 10 1) は等価です。*start*と*end*のいずれかがバッファのアクセス可能範囲の外部なら args-out-of-rangeエラーがシグナルされます。インタラクティブな呼び出しでは、これらの引数にポイントとマークが使用されます。

このチャプターを通じて、“テキスト (text)” とは (関係あるときは) そのプロパティも含めたバッファ内の文字を意味します。ポイントは常に2つの文字の間にあり、カーソルはポイントの後の文字上に表示されることを覚えておいてください。

### 33.1 ポイント近傍のテキストを調べる

ポイント付近にある文字を調べるための関数が数多く提供されています。簡単な関数のいくつかはここで説明します。Section 35.4 [Regexp Search], page 984 の looking-at も参照してください。

以下の4つの関数でのバッファの“先頭 (beginning)” と“終端 (end)” はそれぞれ、アクセス可能範囲の先頭と終端を意味します。

**char-after** *&optional position* [Function]

この関数はカレントバッファの位置 *position* (つまり直後) の文字をリターンする。*position* がこの目的にたいする範囲の外にある場合、すなわちバッファの先頭より前、またはバッファの終端以降にあるなら値は nil。 *position* のデフォルトはポイント。

以下の例ではバッファの最初の文字が '@' であると仮定する:

```
(string (char-after 1))
⇒ "@"
```

**char-before** *&optional position* [Function]

この関数はカレントバッファの位置 *position* の直前の文字をリターンする。*position* がこの目的にたいする範囲の外にある場合、すなわちバッファの先頭より前、またはバッファの終端より後にあるなら値は nil。 *position* のデフォルトはポイント。

**following-char** [Function]

この関数はカレントバッファのポイントの後にある文字をリターンする。これは (char-after (point)) と同様。ただしポイントがバッファ終端にある場合には、following-char は 0 をリターンする。

ポイントが常に2つの文字の間にあり、カーソルは通常はポイント後の文字上に表示されることを思い出してほしい。したがって following-char がリターンする文字はカーソル上の文字となる。

以下の例では 'a' と 'c' の間にポイントがある。

```
----- Buffer: foo -----
Gentlemen may cry ``Pea×ce! Peace!, ''
but there is no peace.
----- Buffer: foo -----
```

```
(string (preceding-char))
```

```
⇒ "a"
```

```
(string (following-char))
```

```
⇒ "c"
```

`preceding-char` [Function]

この関数はカレントバッファのポイントの前の文字をリターンする。上記 `following-char` の下の例を参照のこと。ポイントがバッファ先頭にあれば、`preceding-char` は 0 をリターンする。

`bobp` [Function]

この関数はポイントがバッファ先頭にあれば `t` をリターンする。ナローイングが効力をもつなら、これはテキストのアクセス可能範囲の先頭を意味する。Section 31.1 [Point], page 834 の `point-min` も参照のこと。

`eobp` [Function]

この関数はポイントがバッファ終端にあれば `t` をリターンする。ナローイングが効力をもつなら、これはテキストのアクセス可能範囲の終端を意味する。Section 31.1 [Point], page 834 の `point-max` も参照のこと。

`bolp` [Function]

この関数はポイントが行の先頭にあれば `t` をリターンする。Section 31.2.4 [Text Lines], page 837 を参照のこと。バッファ (またはアクセス可能範囲) の先頭は、常に行の先頭とみなされる。

`eolp` [Function]

この関数はポイントが行の終端にあれば `t` をリターンする。Section 31.2.4 [Text Lines], page 837 を参照のこと。バッファ (またはアクセス可能範囲) の終端は常に行の先頭とみなされる。

### 33.2 バッファのコンテンツを調べる

このセクションでは Lisp プログラムがバッファ内の任意の範囲にあるテキストを文字列に変換するための関数を説明します。

`buffer-substring start end` [Function]

この関数はカレントバッファ内の位置 `start` と `end` で定義されるリージョンのテキストのコピーを含む文字列をリターンする。引数がバッファのアクセス可能範囲内の位置でなければ、`buffer-substring` は `args-out-of-range` エラーをリターンする。

以下の例では Font-Lock モードが有効でないものとする:

```
----- Buffer: foo -----
This is the contents of buffer foo
----- Buffer: foo -----
```

```
(buffer-substring 1 10)
⇒ "This is t"
(buffer-substring (point-max) 10)
⇒ "he contents of buffer foo\n"
```

コピーされるテキストが何らかのテキストプロパティをもっていたら、それらのプロパティが属する文字とともに文字列にコピーされる。しかしバッファ内のオーバーレイ (Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照)、およびそれらのプロパティは無視されるためコピーされない。たとえば Font-Lock モードが有効なら以下のような結果を得るだろう:

```
(buffer-substring 1 10)
⇒ #("This is t" 0 1 (fontified t) 1 9 (fontified t))
```

**buffer-substring-no-properties** *start end* [Function]  
これは `buffer-substring` と同様だが、テキストプロパティはコピーせずに文字自体だけをコピーする点異なる。Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照のこと。

**buffer-string** [Function]  
この関数はカレントバッファのアクセス可能範囲全体のコンテンツを文字列としてリターンする。コピーするテキストに何らかのテキストプロパティがあれば、それらを所有する文字とともに文字列にコピーされる。

異なる場所からのコピー時に双方向テキストの再配置によって結果の文字列の視覚的外見が変更されないように保証する必要があるなら、`buffer-substring-with-bidi-context` 関数を使用すること (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照)。

**filter-buffer-substring** *start end &optional delete* [Function]  
この関数は変数 `filter-buffer-substring-function` により指定された関数を使用して、*start* と *end* の間のバッファテキストをフィルターしてその結果をリターンする。

デフォルトのフィルター関数は時代遅れとなったラッパーフック `filter-buffer-substring-functions` (この時代遅れの機能に関する詳細はマクロ `with-wrapper-hook` のドキュメント文字列を参照) が `nil` ならバッファから未変更のテキスト、すなわち `buffer-substring` がリターンするであろうテキストをリターンする。

*delete* が非 `nil` なら、この関数は `delete-and-extract-region` と同じように、コピー後に *start* と *end* の間のテキストを削除する。

Lisp コードは kill リング、X クリップボード、レジスターのようなユーザーがアクセス可能なデータ構造内にコピーする際には `buffer-substring`、`buffer-substring-no-properties`、`delete-and-extract-region` のかわりにこの関数を使用すること。メジャーモードとマイナーモードはバッファ外部にコピーするテキストを変更するために `filter-buffer-substring-function` を変更することができる。

**filter-buffer-substring-function** [Variable]  
この変数の値は実際の処理を行うために `filter-buffer-substring` が呼び出す関数。その関数は `filter-buffer-substring` と同じように 3 つの引数を受けとり、それらは `filter-buffer-substring` にドキュメントされているように扱うこと。関数はフィルターされたテキストをリターン (およびオプションでソーステキストを削除) すること。

The following two variables are obsoleted by 以下の 2 つの変数は `filter-buffer-substring-function` により時代遅れになりましたが、後方互換のために依然としてサポートされます。

**filter-buffer-substring-functions** [Variable]

これは時代遅れとなったラッパーフックであり、このフックのメンバーは *fun*、*start*、*end*、*delete* の 4 つの引数を受け取る関数であること。*fun* は 3 つの引数 (*start*、*end*、*delete*) を受け取り、文字列をリターンする関数。いずれも引数 *start*、*end*、*delete* は *filter-buffer-substring* のときと同様の意味をもつ。

1 つ目のフック関数は *filter-buffer-substring* のデフォルトの処理と同じく *start* と *end* の間のバッファー部分文字列をリターン (オプションでバッファーから元テキストを削除) する関数であり、それが *fun* に渡される。ほとんどの場合にはフック関数は *fun* を 1 回だけ呼び出してから、その結果にたいして自身の処理を行う。次のフック関数はこれと等しい *fun* を受け取って、それが順次繰り返されていく。実際のリターン値はすべてのフック関数が順次処理した結果。

**current-word &optional *strict really-word*** [Function]

この関数はポイント位置またはその付近のシンボル (または単語) を文字列としてリターンする。リターン値にテキストプロパティは含まれない。

オプション引数 *really-word* が非 *nil* なら単語、それ以外はシンボル (単語文字とシンボル構成文字の両方を含む) を探す。

オプション引数 *strict* が非 *nil* のならポイントは単語 (またはシンボル) の内部にあるか隣接しなければならない。そこに単語 (またはシンボル) がなければ、この関数は *nil* をリターンする。*strict* が *nil* ならポイントと同一行にある近接する単語 (またはシンボル) を許容する。

**thing-at-point *thing* &optional *no-properties*** [Function]

ポイントに隣接または周辺にある *thing* を文字列としてリターンする。

引数 *thing* は構文エンティティの種別を指定するシンボルである。可能なシンボルとしては *symbol*、*list*、*sexp*、*defun*、*filename*、*existing-filename*、*url*、*word*、*sentence*、*whitespace*、*line*、*page*、*string*、および他が含まれる。

オプション引数 *no-properties* は非 *nil* なら、この関数はリターン値からテキストプロパティを取り除く。

```
----- Buffer: foo -----
Gentlemen may cry ``Peace! Peace!,''
but there is no peace.
----- Buffer: foo -----

(thing-at-point 'word)
 => "Peace"
(thing-at-point 'line)
 => "Gentlemen may cry ``Peace! Peace!,'\n"
(thing-at-point 'whitespace)
 => nil
```

**thing-at-point-provider-alist** [Variable]

ユーザーおよびモードは、この変数によって *thing-at-point* が機能する方法を調節できる。これは *thing*、およびそれ (*thing*) をリターンする関数 (パラメーターなしで呼び出される) の連想リストである。*thing* のエントリーは非 *nil* の結果がリターンされるまで順に評価される。

たとえばメジャーモードは以下のように指定できる:

```
(setq-local thing-at-point-provider-alist
```



```
(append thing-at-point-provider-alist
 '((url . my-mode--url-at-point)))
```

非 nil をリターンする provider がなければ、標準的な方法によって *thing* を計算する。

### 33.3 テキストの比較

以下の関数により最初にバッファ内のテキストを文字列内にコピーすることなく、バッファ内のテキスト断片を比較することが可能になります。

`compare-buffer-substrings` *buffer1 start1 end1 buffer2 start2 end2* [Function]

この関数により 1 つのバッファ、または 2 つの異なるバッファの 2 つの部分文字列 (substrings) を比較できる。最初の 3 つの引数はバッファとそのバッファ内の 2 つの位置を与えることにより、1 つの部分文字列を指定する。最後の 3 つの引数は、同様の方法によりもう一方の部分文字列を指定する。*buffer1* と *buffer2* のいずれか、または両方にたいしてカレントバッファを意味する nil を使用できる。

1 つ目の部分文字列が 2 つ目の部分文字列より小なら負、大なら正、等しければ値は 0 となる。結果の絶対値は部分文字列内で最初に異なる文字のインデックスに 1 を和した値。

`case-fold-search` が非 nil なら、この関数は case (大文字小文字) の違いを無視する。テキストプロパティは常に無視される。

カレントバッファ内にテキスト 'foobarbar haha!rara!' がある。そしてこの例では 2 つの部分文字列が 'rbar' と 'rara!' だとする。1 つ目の文字列の 2 つ目の文字が大きいので値は 2 となる。

```
(compare-buffer-substrings nil 6 11 nil 16 21)
⇒ 2
```

### 33.4 テキストの挿入

挿入 (*insertion*) とはバッファへの新たなテキストの追加を意味します。テキストはポイント位置、すなわちポイント前の文字とポイント後の文字の間に追加されます。挿入関数は挿入されたテキストの後にポイントを残しますが、前にポイントを残す関数もいくつかあります。前者の挿入をポイント後挿入 (*after point*)、後者をポイント前挿入 (*before point*) と呼びます。

挿入により挿入位置の後にあったマーカーは、テキストを取り囲むように移動されます (Chapter 32 [Markers], page 849 を参照)。マーカーが挿入箇所をさしている際には、挿入によるマーカーの再配置の有無はそのマーカーの挿入タイプに依存します (Section 32.5 [Marker Insertion Types], page 852 を参照)。`insert-before-markers` のような特定のスペシャル関数は、マーカーの挿入タイプとは関係なく挿入されたテキストの後にそのようなすべてのマーカーを再配置します。

カレントバッファが読み取り専用 (Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照)、または読み取り専用テキスト (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) を挿入しようとすると、挿入関数はエラーをシグナルします。

以下の関数は文字列やバッファからプロパティとともにテキスト文字をコピーします。挿入される文字はコピー元の文字と完全に同一のプロパティをもちます。それとは対照的に文字列やバッファの一部ではない個別の引数として指定された文字は、隣接するテキストからテキストプロパティを継承します。

テキストが文字列かバッファ由来なら、マルチバイトバッファに挿入するために挿入関数はユニバイトからマルチバイトへの変換、およびその逆も行います。しかしたとえカレントバッファがマルチバイトバッファであったとしても、コード 128 から 255 までのユニバイトはマルチバイトに変換しません。Section 34.3 [Converting Representations], page 944 を参照してください。

`insert &rest args` [Function]

この関数は文字列および/または1つ以上の文字 *args* をカレントバッファのポイント位置に挿入して、ポイントを前方に移動する。言い換えるとポイントの前にテキストを挿入する。すべての *args* が文字列が文字列と文字のいずれでもなければエラーをシグナルする。値は `nil`。

`insert-before-markers &rest args` [Function]

この関数は文字列および/または1つ以上の文字 *args* をカレントバッファのポイント位置に挿入して、ポイントを前方に移動する。すべての *args* が文字列が文字列と文字のいずれでもなければエラーをシグナルする。値は `nil`。

この関数は他の挿入関数と異なり、挿入されたテキストの後を指すように、まずマーカーが挿入位置を指すよう再配置する。挿入位置からオーバーレイが開始される場合には、挿入されたテキストはそのオーバーレイの外側に出される。空でないオーバーレイが挿入位置で終わる場合には、挿入されたテキストはそのオーバーレイの内側に入れられる。

`insert-char character &optional count inherit` [Command]

このコマンドはカレントバッファのポイントの前に、*character* のインスタンスを *count* 個挿入する。引数 *count* は整数、*character* は文字でなければならない。

インタラクティブに呼び出された際には、このコマンドは *character* にたいしてコードポイントか Unicode 名による入力を求める。Section “Inserting Text” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

この関数はたとえカレントバッファがマルチバイトバッファであっても、コード 128 から 255 のユニバイト文字をマルチバイト文字に変換しない。Section 34.3 [Converting Representations], page 944 を参照のこと。

*inherit* が非 `nil` なら、挿入された文字は挿入位置前後の2文字からステッキーテキストプロパティ (sticky text properties) を継承する。Section 33.19.6 [Sticky Properties], page 911 を参照のこと。

`insert-buffer-substring from-buffer-or-name &optional start end` [Function]

この関数はカレントバッファのポイント前に、バッファ *from-buffer-or-name* の一部を挿入する。挿入されるテキストは *start* (を含む) から *end* (を含まない) の間のリージョン (これらの引数のデフォルトは、そのバッファのアクセス可能範囲の先頭と終端)。この関数は `nil` をリターンする。

以下の例ではバッファ ‘bar’ をカレントバッファとしてフォームを実行する。バッファ ‘bar’ は最初は空であるものとする。

```

----- Buffer: foo -----
We hold these truths to be self-evident, that all
----- Buffer: foo -----

(insert-buffer-substring "foo" 1 20)
⇒ nil

----- Buffer: bar -----
We hold these truth*
----- Buffer: bar -----

```

`insert-buffer-substring-no-properties` *from-buffer-or-name* [Function]  
**&optional** *start end*

これは `insert-buffer-substring` と似ているが、テキストプロパティをコピーしない点異なる。

`insert-into-buffer` *to-buffer* **&optional** *start end* [Function]

これは `insert-buffer-substring` と同様だが、反対方向に機能する。テキストはカレントバッファから *to-buffer* にコピーされる。テキストブロックは *to-buffer* のカレントポイントにコピーされて、(そのバッファの) ポイントはコピーしたテキスト終端に進められる。`start/end` が `nil` なら、カレントバッファのテキスト全体をコピーする。

テキスト挿入に加えて、隣接するテキストからテキストプロパティを継承する他の関数については Section 33.19.6 [Sticky Properties], page 911 を参照のこと。インデント関数により挿入された空白文字もテキストプロパティを継承する。

### 33.5 ユーザーレベルの挿入コマンド

このセクションではテキスト挿入のための高レベルコマンド、ユーザーによる使用を意図しているが Lisp プログラムでも有用なコマンドについて説明します。

`insert-buffer` *from-buffer-or-name* [Command]

このコマンドは *from-buffer-or-name* (存在しなければならない) のアクセス可能範囲全体をカレントバッファのポイントの後に挿入する。マークは挿入されたテキストの後に残される。値は `nil`。

`self-insert-command` *count* **&optional** *char* [Command]

このコマンドは文字 *char* を挿入する。これをポイント前で *count* 回繰り返して `nil` をリターンする。ほとんどのプリント文字はこのコマンドにバインドされる。通常の使用では `self-insert-command` は Emacs でもっとも頻繁に呼び出される関数だが、Lisp プログラムではそれをキーマップにインストールする場合を除いて使用されるのは稀。

インタラクティブな呼び出しでは *count* は数プレフィクス引数。

自己挿入では入力文字は `translation-table-for-input` を通じて変換される。Section 34.9 [Translation of Characters], page 953 を参照のこと。

これは、入力文字がテーブル `auto-fill-chars` 内にあり、`auto-fill-function` が非 `nil` なら常にそれを呼び出す (Section 33.14 [Auto Filling], page 885 を参照)。

このコマンドは Abbrev モードが有効で、かつ入力文字が単語構成構文をもたなければ abbrev 展開を行う (Chapter 38 [Abbrevs], page 1040 と Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照)。さらに入力文字が閉カッコ構文 (close parenthesis syntax) をもつ場合には `blink-paren-function` を呼び出す責任もある (Section 41.22 [Blinking], page 1211 を参照)。

このコマンドは最後にフック `post-self-insert-hook` を実行する。これを使えば、テキストのタイプ時に自動的に再インデントを行うことができる。このフックにセットした関数は `last-command-event` (Section 22.5 [Command Loop Info], page 423 を参照) を使うことにより、挿入したばかりの文字にアクセスすることができる。

このフックのいずれかの関数がリージョン (Section 32.8 [The Region], page 857 を参照) にたいして作用する必要があるなら、`post-self-insert-hook` の関数が呼び出される前に Delete Selection モード (Section “Using Region” in *The GNU Emacs Manual* を参照)

がリージョンを削除しないようにする必要がある。これを行うには Delete Selection モードにリージョンを削除しないように告げる特別なフック `self-insert-uses-region-functions` に `nil` をリターンする関数を追加すること。

`self-insert-command` の標準的な定義にたいして、独自の定義による置き換えを試みてはならない。エディターコマンドループはこのコマンドを特別に扱うからだ。

**newline** *&optional number-of-newlines interactive* [Command]

このコマンドはカレントバッファのポイントの前に改行を挿入する。*number-of-newlines* が与えられたら、その個数の改行文字が挿入される。インタラクティブな呼び出しでは、*number-of-newlines* はプレフィクス数引数。

この関数はカレント列数が `fill-column` より大、かつ *number-of-newlines* が `nil` なら `auto-fill-function` を呼び出す。このコマンドは改行を挿入するために `self-insert-command` を呼び出して、続けて `auto-fill-function` を呼び出すことにより前の行をブレークする (Section 33.14 [Auto Filling], page 885 を参照)。`auto-fill-function` が通常行うのは改行の挿入であり、最終的な結果としてはポイント位置と、その行のより前方の位置という 2 つの異なる箇所に改行を挿入する。*number-of-newlines* が非 `nil` なら `newline` は `auto-fill` を行わない。

このコマンドはインタラクティブな呼び出し、または *interactive* が非 `nil` ならフック `post-self-insert-hook` を実行する。

このコマンドは左マージンが 0 でなければ、左マージンにインデントする。Section 33.12 [Margins], page 882 を参照のこと。

リターン値は `nil`。

**ensure-empty-lines** *&optional number-of-empty-lines* [Command]

このコマンドはポイントの前に特定の行数の空行を確保するために用いることができる (ここで言う “空行” とは文字が何もない行のことを指し、空白文字があればそれは空行ではない)。デフォルトではポイントの前に 1 行の空行を確保する。

ポイントが行頭になれば、まず改行文字を挿入する。指定したより多くの空行がポイントの前にある場合には空行の行数を減らす。それ以外の場合には指定した行数を増やす。

**overwrite-mode** [Variable]

この変数は `overwrite` モードが効力をもつかどうかを制御する。値は `overwrite-mode-textual`、`overwrite-mode-binary`、または `nil`。`overwrite-mode-textual` はテキスト的な `overwrite` モード (改行とタブを特別に扱う)、`overwrite-mode-binary` はバイナリー `overwrite` モード (改行とタブを普通の文字と同様に扱う) を指定する。

### 33.6 テキストの削除

削除とはバッファ内のテキストの一部を `kill` リングに保存せずに取り除くことを意味します (Section 33.8 [The Kill Ring], page 869 を参照)。削除されたテキストを `yank` することはできませんが、`undo` メカニズム (Section 33.9 [Undo], page 875 を参照) を使用すれば再挿入が可能です。特別なケースにおいては `kill` リングにテキストの保存を行う削除関数がいくつかあります。

削除関数はすべてカレントバッファにたいして処理を行います。

**erase-buffer** [Command]

この関数はカレントバッファのテキスト全体 (アクセス可能範囲だけではない) を削除してバッファが読み取り専用なら `buffer-read-only`、バッファ内の一部テキストが読み取

り専用なら `text-read-only` をシグナルする。それ以外では確認なしでテキストを削除する。リターン値は `nil`。

バッファからの大量テキストの削除では、バッファが大幅に縮小されたという理由により、通常はさらなる自動保存が抑制される。しかし `erase-buffer` は将来のテキストが以前のテキストと関連があるのは稀であり、以前のテキストのサイズと比較されるべきではないというアイデアにもとづいてこれを行わない。

`delete-region start end` [Command]

このコマンドはカレントバッファ内の位置 `start` から `end` までの間のテキストを削除して `nil` をリターンする。削除されるリージョン内にポイントがあれば、リージョン削除後のポイントの値は `start`。それ以外の場合は、マーカーが行うようにポイントはテキストを取り囲むように再配置される。

`delete-and-extract-region start end` [Function]

この関数はカレントバッファ内の位置 `start` から `end` までの間のテキストを削除して、削除されたテキストを含む文字列をリターンする。

削除されるリージョン内にポイントがあれば、リージョン削除後のポイントの値は `start`。それ以外ならマーカーが行うようにポイントはテキストを取り囲むように再配置される。

`delete-char count &optional killp` [Command]

このコマンドはポイント直後の `count` 文字、`count` が負なら直前の `count` 文字を削除する。`killp` が非 `nil` なら削除した文字を kill リングに保存する。

インタラクティブな呼び出しでは、`count` は数プレフィクス引数、`killp` は未処理プレフィクス引数 (unprocessed prefix argument)。すなわちプレフィクス引数を与えられたらそのテキストは kill リングに保存され、与えられなければ 1 文字が削除されて、それは kill リングに保存されない。

リターン値は常に `nil`。

`delete-backward-char count &optional killp` [Command]

このコマンドはポイント直前の `count` 文字、`count` が負なら直後の `count` 文字を削除する。`killp` が非 `nil` なら、削除した文字を kill リングに保存する。

インタラクティブな呼び出しでは、`count` は数プレフィクス引数、`killp` は未処理プレフィクス引数 (unprocessed prefix argument)。すなわちプレフィクス引数を与えられたらそのテキストは kill リングに保存され、与えられなければ 1 文字が削除されて、それは kill リングに保存されない。

リターン値は常に `nil`。

`backward-delete-char-untabify count &optional killp` [Command]

このコマンドはタブをスペースに変換しながら、後方に `count` 文字を削除する。次に削除する文字がタブなら、まず適正な位置を保つような数のスペースに変換してから、それらのうちのスペース 1 つをタブのかわりに削除する。`killp` が非 `nil` なら、このコマンドは削除した文字を kill リングに保存する。

タブからスペースへの変換は `count` が正の場合のみ発生する。負の場合はポイント後の正確に `-count` 文字が削除される。

インタラクティブな呼び出しでは、`count` は数プレフィクス引数、`killp` は未処理プレフィクス引数 (unprocessed prefix argument)。すなわちプレフィクス引数を与えられたらそのテキス

トは kill リングに保存され、与えられなければ 1 文字が削除されて、それは kill リングに保存されない。

リターン値は常に nil。

`backward-delete-char-untabify-method` [User Option]

このオプションは `backward-delete-char-untabify` が空白文字を扱う方法を指定する。可能な値には `untabify` (タブを個数分のスペースに変換してスペースを 1 つ削除。これがデフォルト)、`hungry` (1 コマンドでポイント前のタブとスペースすべてを削除する)、`all` (ポイント前のタブとスペース、および改行すべてを削除する)、`nil` (空白文字にたいして特に何もしない)。

### 33.7 ユーザーレベルの削除コマンド

このセクションでは、主にユーザーにたいして有用ですが Lisp プログラムでも有用なテキストを削除するための高レベルのコマンドを説明します。

`delete-horizontal-space` **&optional** *backward-only* [Command]

この関数はポイント近辺のすべてのスペースとタブを削除する。リターン値は nil。

*backward-only* が非 nil なら、この関数はポイント前のスペースとタブを削除するがポイント後のスペースとタブは削除しない。

以下の例では、各行ごとに 2 番目と 3 番目の間にポイントを置いて、`delete-horizontal-space` を 4 回呼び出している。

```
----- Buffer: foo -----
I *thought
I * thought
We* thought
Yo*xu thought
----- Buffer: foo -----
```

```
(delete-horizontal-space) ; Four times.
⇒ nil
```

```
----- Buffer: foo -----
Ithought
Ithought
Wethought
You thought
----- Buffer: foo -----
```

`delete-indentation` **&optional** *join-following-p beg end* [Command]

この関数はポイントのある行をその前の行に結合 (`join`) する。結合においてはすべての空白文字を削除、特定のケースにおいてはそれらを 1 つのスペースに置き換える。*join-following-p* が非 nil なら、`delete-indentation` はかわりに後続行と結合を行う。それ以外の場合には *beg* と *end* が非 nil なら、この関数は *beg* と *end* で定義されるリージョン内のすべての行を結合する。

インタラクティブな呼び出しでは *join-following-p* はプレフィクス引数、*beg* と *end* はリージョンがアクティブならリージョンの開始と終了、それ以外は nil。この関数は nil をリターンする。

fill プレフィクスがあり、結合される 2 つ目の行もそのプレフィクスで始まる場合には、行の結合前に delete-indentation はその fill プレフィクスを削除する。Section 33.12 [Margins], page 882 を参照のこと。

以下の例では ‘events’ で始まる行にポイントがあり、前の行の末尾に 1 つ以上のスペースが存在しても違いは生じない。

```

----- Buffer: foo -----
When in the course of human
* events, it becomes necessary
----- Buffer: foo -----

(delete-indentation)
 => nil

----- Buffer: foo -----
When in the course of human* events, it becomes necessary
----- Buffer: foo -----

```

行の結合後に結合点に単一のスペースを残すか否かを決定するのは、関数 fixup-whitespace の責任である。

**fixup-whitespace** [Command]

この関数はポイントを取り囲むすべての水平スペースを、コンテキストに応じて 1 つのスペースまたはスペースなしに置き換える。リターン値は nil。

行の先頭や末尾において、スペースの適正な数は 0。閉カッコ構文 (close parenthesis syntax) の前の文字、開カッコの後の文字、式プレフィクス構文 (expression-prefix syntax) においても、スペースの適正な数は 0。それ以外ではスペースの適正な数は 1。Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照のこと。

以下の例では最初に 1 行目の単語 ‘spaces’ の前にポイントがある状態で、fixup-whitespace を呼び出している。2 回目の呼び出しでは ‘(’ の直後にポイントがある。

```

----- Buffer: foo -----
This has too many *spaces
This has too many spaces at the start of (* this list)
----- Buffer: foo -----

(fixup-whitespace)
 => nil
(fixup-whitespace)
 => nil

----- Buffer: foo -----
This has too many spaces
This has too many spaces at the start of (this list)
----- Buffer: foo -----

```

**just-one-space &optional n** [Command]

このコマンドはポイントを取り囲むすべてのスペースを 1 つのスペース、*n* が指定された場合は *n* 個のスペースで置き換える。リターン値は nil。

**delete-blank-lines** [Command]

この関数はポイントを取り囲む空行を削除する。ポイントが前後に 1 行以上の空行がある空の行にある場合には、1 行を除いてそれらすべてを削除する。ポイントが孤立した空行にあればその行を削除する。ポイントが空でない行にあれば、その直後にあるすべての空白を削除する。

空行とはタブまたはスペースのみを含む行として定義される。

`delete-blank-lines`は `nil` をリターンする。

`delete-trailing-whitespace` **&optional** *start end* [Command]

*start* と *end* で定義されるリージョン内から末尾の空白文字を削除する。

このコマンドはリージョン内の各行の最後の非空白文字後にある空白文字を削除する。

このコマンドがバッファ全体 (マークが非アクティブな状態で呼び出された場合や Lisp から *end* と `nil` で呼び出された場合) にたいして動作する場合には、変数 `delete-trailing-lines` が非 `nil` ならバッファの終端行の末尾の行も削除する。

## 33.8 kill リング

*kill* 関数 (*kill functions*) は削除関数のようにテキストを削除しますが、ユーザーが *yank* により再挿入できるようにそれらを保存する点が異なります。これらの関数のほとんどは ‘kill-’ という名前をもちます。対照的に名前が ‘delete-’ で始まる関数は、(たとえ削除を undo できるとしても) 通常は *yank* 用にテキストを保存しません。それらは削除 (*deletion*) 関数です。

ほとんどの *kill* コマンドは主にインタラクティブな使用を意図しており、ここでは説明しません。ここで説明するのは、そのようなコマンドの記述に使用されるために提供される関数です。テキストを *kill* するために、これらの関数を使用できます。Lisp 関数の内部的な目的のためにテキストの削除を要するときは、*kill* リング内のコンテンツに影響を与えないように通常は削除関数を使用すべきでしょう。Section 33.6 [Deletion], page 865 を参照してください。

*kill* されたテキストは後の *yank* 用に *kill* リング (*kill ring*) 内に保存されます。これは直前の *kill* だけでなく直近の *kill* のいくつかを保持するリストです。*yank* がそれをサイクル順に要素をもつリストとして扱うので、これを “リング (ring)” と称しています。このリストは変数 `kill-ring` に保持されており、リスト用の通常関数で操作可能です。このセクションで説明する、これをリングとして扱うために特化された関数も存在します。

特に *kill* された実体が破壊されてしまわないような操作を参照するという理由から、“kill” という単語の使用が不適切だと考える人もいます。これは通常の生活において死は永遠であり、*kill* された実体は生活に戻ることはないことと対照的です。したがって他の比喩表現も提案されてきました。たとえば、“cut リング (cut ring)” という用語は、コンピューター誕生前に原稿を再配置するためにハサミで切り取って貼り付けていたような人に意味があるでしょう。しかし今となってはこの用語を変更するのは困難です。

### 33.8.1 kill リングの概念

*kill* リングはリスト内でもっとも最近に *kill* されたテキストが先頭になるように、*kill* されたテキストを記録します。たとえば短い *kill* リングは以下になるでしょう:

```
("some text" "a different piece of text" "even older text")
```

このリストのエントリー長が `kill-ring-max` に達すると、新たなエントリー追加により最後のエントリーが自動的に削除されます。

*kill* コマンドが他のコマンドと混ざり合っているときは、各 *kill* コマンドは *kill* リング内に新たなエントリーを作成します。連続する複数の *kill* コマンドは単一の *kill* リングエントリーを構成します。これは 1 つの単位として *yank* されます。2 つ目以降の連続する *kill* コマンドは、最初の *kill* により作成されたエントリーにテキストを追加します。

*yank* にたいしては、*kill* リング内のただ 1 つのエントリーが、そのリングの先頭のエントリーとなります。いくつかの *yank* コマンドは、異なる要素を先頭に指定することにより、リングを回転



(rotate) させます。しかしこの仮想的回転はリスト自身を変更しません。もっとも最近のエントリーが、常にリスト内の最初に配置されます。

### 33.8.2 kill 用の関数

kill-regionはテキスト kill 用の通常サブルーチンです。この関数を呼び出すすべてのコマンドは kill コマンドです (そして恐らくは名前に 'kill' が含まれる)。kill-regionは新たに kill されたテキストを kill リング内の最初の要素内に置くか、それをもっとも最近の要素に追加します。これは前のコマンドが kill コマンドか否かを、(last-commandを使用して) 自動的に判別して、もし kill コマンドなら kill されたテキストをもっとも最近のエントリーに追加します。

以下で説明するコマンドは kill されるテキストが kill リングに保存される前に、それらをフィルターできます。これらの関数は、このフィルタリングを行うために filter-buffer-substringを呼び出します (Section 33.2 [Buffer Contents], page 859 を参照)。デフォルトではこれらはフィルタリングを行いませんが、バッファーにあったときと異なるようにテキストを kill リングに保存するために、マイナーモードとフック関数はフィルタリングをセットアップできます。

kill-region *start end &optional region* [Command]

この関数は *start* と *end* の間のテキスト範囲を kill するが、オプション引数 *region* が非 nil なら、かわりにカレントリージョンのテキストを kill する。そのテキストは削除されるが、そのテキストプロパティと共に kill リングに保存される。値は常に nil。

インタラクティブな呼び出しでは *start* と *end* はポイントとマークで *region* は常に非 nil なので、このコマンドは常にカレントリージョン内のテキストを kill する。

バッファーまたはテキストが読み取り専用なら、kill-regionは同じように kill リングを変更後に、バッファーを変更せずにエラーをシグナルする。これはユーザーが一連の kill コマンドで、読み取り専用バッファーから kill リングにテキストをコピーするのに有用。

kill-read-only-ok [User Option]

このオプションが非 nil なら、バッファーやテキストが読み取り専用でも kill-regionはエラーをシグナルしない。かわりにバッファーを変更せずに kill リングを更新して単にリターンする。

copy-region-as-kill *start end &optional region* [Command]

この関数は *start* と *end* の間のテキスト範囲 (テキストプロパティを含む) を kill リングに保存するが、バッファーからそのテキストを削除しない。しかしオプション引数 *region* が非 nil なら、この関数は *start* と *end* を無視して、かわりにカレントリージョンを保存する。この関数は常に nil をリターンする。

インタラクティブな呼び出しでは *start* と *end* はポイントとマークで *region* は常に非 nil なので、このコマンドは常にカレントリージョン内のテキストを kill する。

このコマンドは後続の kill コマンドが同一の kill リングエントリーに追加しないように、this-commandに kill-regionをセットしない。

### 33.8.3 yank

yank とは kill リングからテキストを挿入しますが、それが単なる挿入ではないことを意味します。yankとそれに関連するコマンドは、テキスト挿入前に特別な処理を施すために insert-for-yankを使用します。

`insert-for-yank string` [Function]

この関数は `insert` と同様に機能するが、結果をカレントバッファーに挿入する前にテキストプロパティ `yank-handler`、同様に変数 `yank-handled-properties` と `yank-excluded-properties` に応じて `string` 内のテキストを処理する点異なる。

`string` を挿入する前に `yank-transform-functions` (以下参照) が実行される。

`insert-buffer-substring-as-yank buf &optional start end` [Function]

この関数は `insert-buffer-substring` と似ているが、`yank-handled-properties` と `yank-excluded-properties` に応じてテキストを処理する点異なる (これは `yank-handler` プロパティを処理しないが、いずれにせよバッファー内のテキストでは通常は発生しない)。

文字列の一部またはすべてにテキストプロパティ `yank-handler` を `put` すると、`insert-for-yank` が文字列を挿入する方法が変更されます。文字列の別の箇所が異なる `yank-handler` の値をもつ場合 (比較は `eq`)、部分文字列はそれぞれ個別に処理されます。プロパティ値は以下の形式からなる 1 から 4 要素のリストでなければなりません (2 番目以降の要素は省略可):

(`function param noexclude undo`)

これらの要素が何を行うかを以下に示します:

**function** `function` が非 `nil` なら、`insert` のかわりに文字列を挿入するために、挿入する文字列を単一の引数として、その関数が呼び出される。

**param** 非 `nil` の `param` が与えられた場合には、それは `string` (または処理される `string` の部分文字列) を置き換えるオブジェクトとして `function` (または `insert`) に渡される。たとえば `function` が `yank-rectangle` なら、`param` は矩形 (`rectangle`) として挿入されるべき文字列のリスト。

**noexclude** 非 `nil` の `noexclude` が与えられたら、挿入される文字列にたいする `yank-handled-properties` と `yank-excluded-properties` の通常の動作を無効にする。

**undo** 非 `nil` の `undo` が与えられたら、それはカレントオブジェクトの挿入を `undo` するために `yank-pop` が呼び出す関数。この関数はカレントリージョンの `start` と `end` という 2 つの引数で呼び出される。`function` は `yank-undo-function` をセットすることにより `undo` の値をオーバーライドできる。

`yank-handled-properties` [User Option]

この変数は `yank` されるテキストの状態を処理するスペシャルテキストプロパティを指定する。これは (通常の方法、または `yank-handler` を通じた) テキストの挿入後、`yank-excluded-properties` が効力をもつ前に効果を発揮する。

値は要素が (`prop . fun`) であるような `alist` であること。`alist` の各要素は順番に処理される。挿入されるテキストはテキスト範囲にたいして、テキストプロパティが `prop` と `eq` なものがスキャンされる。そのような範囲にたいしてプロパティの値、そのテキストの開始と終了の位置という 3 つの引数により `fun` が呼び出される。

`yank-excluded-properties` [User Option]

この変数の値は挿入されるテキストから削除するためのプロパティのリスト。デフォルト値にはマウスに回答したりキーバインディングの指定を引き起こすテキストのような、煩わしい結果をもたらすかもしれないプロパティが含まれる。これは `yank-handled-properties` の後に効果を発揮する。

`yank-transform-functions` [Variable]

この変数は関数のリストである。関数はそれぞれ `yank` する文字列を引数として (順番に) 呼び出されて、(恐らくは変換後の) 文字列をリターンすること。この変数をグローバルにセットすることもできるが、`yank` の変種として新たなコマンドの作成にも用いることができる。たとえば `yank` のように機能するが、挿入前に空白文字を整理するようなコマンドを作成するには以下のように記述すればよい:

```
(defun yank-with-clean-whitespace ()
 (interactive)
 (let ((yank-transform-functions
 '(string-clean-whitespace)))
 (call-interactively #'yank)))
```

### 33.8.4 `yank` 用の関数

このセクションでは `yank` 用の高レベルなコマンドを説明します。これらのコマンドは主にユーザー用に意図されたものですが、Lisp プログラム内での使用にたいしても有用です。`yank` と `yank-pop` はいずれも、変数 `yank-excluded-properties` とテキストプロパティ `yank-handler` にしががいます (Section 33.8.3 [Yanking], page 870 を参照)。

`yank &optional arg` [Command]

このコマンドは `kill` リングの先頭にあるテキストをポイントの前に挿入する。これは `push-mark` (Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照) を使用して、そのテキストの先頭にマークをセットする。

`arg` が非 `nil` のリスト (これはユーザーがインタラクティブに数字を指定せずに `C-u` タイプ時に発生する) なら、`yank` は上述のようにテキストを挿入するがポイントは `yank` されたテキストの前、マークは `yank` されたテキストの後に置かれる。

`arg` が数字なら `yank` は `arg` 番目に最近 `kill` されたテキスト、すなわち `kill` リングリストの `arg` 番目の要素を挿入する。この順番はコマンドの目的にたいして 1 番目の要素としてみなされるリスト先頭の要素から巡回的に数えられる。

`yank` は、それが他のプログラムから提供されるテキストを使用しないかぎり (使用する場合はそのテキストを `kill` リングに `push` する)、`kill` リングのコンテンツを変更しない。しかし `arg` が非 1 の整数なら、`kill` リングを転回 (`rotate`) して `yank` されるテキストをリング先頭に置く。

`yank` は `nil` をリターンする。

`yank-pop &optional arg` [Command]

`yank` や別の `yank-pop` の直後に呼び出されると、このコマンドは `kill` リングから `yank` したばかりのエントリーを、`kill` リングの別のエントリーに置き換える。このようにコマンドが呼び出されたときは、リージョンには別の `yank` コマンドが挿入したばかりのテキストが含まれる。`yank-pop` はそのテキストを削除して、`kill` された別のテキスト片をその位置に挿入する。そのテキスト片はすでに `kill` リング内のどこか別の箇所にあるので、これは削除されたテキストを `kill` リングに追加しない。しかし新たに `yank` されたテキストが先頭になるように、`kill` リングの転回を行う。

`arg` が `nil` なら置換テキストは `kill` リングの 1 つ前の要素。`arg` が数字なら置換テキストは `kill` リングの `arg` 個前の要素である。`arg` が負なら、より最近の `kill` が置換される。

`kill` リング内の `kill` されたエントリーの順序はラップするので、繰り返し `yank-pop` を呼び出してもっとも古い `kill` に達すると、その後はもっとも新しい `kill` となり、もっとも新しい `kill` の前がもっとも古い `kill` となる。

このコマンドは `yank` 以外のコマンドの後でも呼び出せる。この場合にはミニバッファで kill リングエントリにたいする入力を求めて、ミニバッファヒストリー (Section 21.4 [Minibuffer History], page 381 を参照) として kill リング要素を使用する。これによりユーザーは kill リング内に記録されている以前の kill をインタラクティブに選択できる。

リターン値は常に `nil` である。

`yank-undo-function` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、関数 `yank-pop` は前の `yank` や `yank-pop` により挿入されたテキストを削除するために、`delete-region` のかわりにこの変数の値を使用する。値はカレントリージョンの開始と終了という 2 つの引数をとる関数でなければならない。

関数 `insert-for-yank` はテキストプロパティ `yank-handler` の要素 `undo` に対応して、この変数を自動的にセットする。

### 33.8.5 低レベルの kill リング

以下の関数と変数は kill リングにたいして低レベルなアクセスを提供しますが、それらはウィンドウシステムの選択 (Section 30.20 [Window System Selections], page 821 を参照) との相互作用にも留意するので、Lisp プログラム内での使用に関しても依然として有用です。

`current-kill n &optional do-not-move` [Function]

関数 `current-kill` は kill リングの先頭を指す `yank` ポインターを、(新しい kill から古い kill に)  $n$  個転回して、リング内のその箇所のテキストをリターンする。

オプションの第 2 引数 `do-not-move` が非 `nil` なら、`current-kill` は `yank` ポインターを変更しない。カレント `yank` ポインターから  $n$  個目の kill を単にリターンする。

$n$  が 0 ならそれは最新の kill の要求を意味しており、`current-kill` は kill リング照会前に `interprogram-paste-function` (以下参照) の値を呼び出す。その値が関数で、かつそれが文字列か複数の文字列からなるリストをリターンすると、`current-kill` はその文字列を kill リング上に `push` して最初の文字列をリターンする。これは `do-not-move` の値に関わらず、`interprogram-paste-function` がリターンする最初の文字列の kill リングエントリを指すように `yank` ポインターのセットも行う。それ以外では `current-kill` は  $n$  にたいする 0 値を特別に扱うことはなく、`yank` ポインターが指すエントリをリターンして `yank` ポインターの移動は行わない。

`kill-new string &optional replace` [Function]

この関数はテキスト `string` を kill リング上に `push` して `yank` ポインターがそれを指すようにセットする。それが適切なら、もっとも古いエントリを破棄する。`interprogram-paste-function` `interprogram-paste-function` (ユーザーオプション `save-interprogram-paste-before-kill` にしたがう) と `interprogram-cut-function` (以下参照) の値の呼び出しも行う。

`replace` が非 `nil` なら `kill-new` は kill リング上に `string` を `push` せずに、kill リングの 1 つ目の要素を `string` に置き換える。

`kill-append string before-p` [Function]

この関数は kill リング内の最初のエントリにテキスト `string` を追加して、その結合されたエントリを指すように `yank` ポインターをセットする。通常はそのエントリの終端に `string` が追加されるが、`before-p` が非 `nil` ならエントリの先頭に追加される。この関数はサブルーチンとして `kill-new` も呼び出すので `interprogram-cut-function` とおそらく `interprogram-paste-function` の値 (以下参照) が拡張により呼び出される。

`interprogram-paste-function` [Variable]

この変数は他のプログラムから kill リングへ kill されたテキストを転送する方法を提供する。値は `nil`、または引数のない関数であること。

値が関数なら、もっとも最近の kill を取得するために `current-kill` はそれを呼び出す。その関数が非 `nil` 値をリターンすると、その値がもっとも最近の kill として使用される。`nil` をリターンしたら kill リングの先頭が使用される。

複数選択をサポートするウィンドウシステムのサポートを容易にするために、この関数は文字列のリストをリターンすることもある。その場合には 1 つ目の文字列がもっとも最近の kill として使用され、その他の文字列はすべて `yank-pop` によるアクセスを容易にするために kill リング上に `push` される。

この関数の通常の使用は、たとえそれが他アプリケーションに属する選択であっても、もっとも最近の kill としてウィンドウシステムのクリップボードからそれを取ることである。しかしクリップボードのコンテンツがカレント Emacs セッションに由来するなら、この関数は `nil` をリターンする筈である。

`interprogram-cut-function` [Variable]

この変数はウィンドウシステム使用時に、他のプログラムに kill されたテキストを転送する方法を提供する。値は `nil`、または 1 つの引数を要求する関数であること。

値が関数なら `kill-new` と `kill-append` は kill リングの新たな 1 つ目要素を引数としてそれを呼び出す。

この関数の通常の使用は、新たに kill されたテキストをウィンドウシステムのクリップボードに配置することである。Section 30.20 [Window System Selections], page 821 を参照のこと。

### 33.8.6 kill リングの内部

変数 `kill-ring` は、文字列リスト形式で kill リングのコンテンツを保持します。もっとも最近の kill が常にこのリストの先頭になります。

変数 `kill-ring-yank-pointer` は、`CAR` が次の `yank` のテキストであるような、kill リングリスト内のリンクを `point` します。これをリングの先頭を識別すると言います。そして、`kill-ring-yank-pointer` を異なるリンクに移動することを `kill` リングの転回 (*rotating the kill ring*) と呼びます。`yank` ポインターを移動する関数は `yank` ポインターをリスト終端から先頭、またはその逆へラップするので `kill` リングを “ring” と呼びます。`kill` リングの転回は仮想的なものであって `kill-ring` の値は変更しません。

`kill-ring` と `kill-ring-yank-pointer` はいずれも、通常は値がリストであるような Lisp 変数です。`kill-ring-yank-pointer` の名前にある単語 “pointer” は、その変数の目的が次回 `yank` コマンドにより使用されるリストの最初の要素を指すことであることを示します。

`kill-ring-yank-pointer` の値は常に `kill` リングリスト内の 1 つのリンクと `eq` です。それが指す要素は、そのリンクの `CAR` です。`kill` リングを変更する `kill` コマンドも、この変数に `kill-ring` の値をセットします。その効果は新たに kill された先頭になるように、リングを転回することです。

以下は変数 `kill-ring-yank-pointer` が、`kill` リング (“some text” “a different piece of text” “yet older text”) 内の 2 番目のエントリーを指すことを表すダイアグラムです。



(*text . position*)

この種の要素は削除されたテキストを再度挿入する方法を示す。文字列 *text* は削除されたテキストそのもの。削除されたテキストを再挿入する位置は (*abs position*)。 *position* が正ならポイントがあったのは削除されたテキストの先頭、それ以外では末尾。この要素の直後に 0 個以上の (*marker . adjustment*) 要素が続く。

(*t . time-flag*)

この種の要素は未変更のバッファが変更されたことを示す。 *time-flag* (非整数の Lisp タイムスタンプ) は、visit されたファイルにたいしてそれが以前に visit や保存されたときの更新時刻 (modification time) を、 *current-time* と同じ形式を用いて表す。 Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照のこと。 *time-flag* が 0 ならそのバッファに対応するファイルがないことを、 -1 なら visit されたファイルは以前は存在しなかったことを意味する。 *primitive-undo* はバッファを再度未変更とマークするかどうかを判断するために、これらの値を使用する (ファイルの状態が *time-flag* のそれとマッチする場合のみ未変更とマーク)。

(*nil property value beg . end*)

この種の要素はテキストプロパティの変更を記録する。変更を undo する方法は以下のようになる:

```
(put-text-property beg end property value)
```

(*marker . adjustment*)

この種の要素はマーカー *marker* がそれを取り囲むテキストの削除により再配置されて、 *adjustment* 文字位置を移動したということを記録する。undo リスト内の前にある要素 (*text . position*) とマーカーの位置が一致する場合には、この要素を undo することにより *marker - adjustment* 文字移動する。

(*apply funname . args*)

これは拡張可能な undo アイテムであり、引数 *args* とともに *funname* を呼び出すことにより undo が行われる。

(*apply delta beg end funname . args*)

これは拡張可能な undo アイテムであり、 *beg* から *end* までに限定された範囲にたいして、そのバッファのサイズを *delta* 文字増加させる変更を記録する。これは引数 *args* とともに *funname* を呼び出すことにより undo が行われる。

この種の要素は、それがリージョンと関係するか否かを判断することによりリージョンに限定された undo を有効にする。

*nil*

この要素は境界 (boundary) である。2 つの境界の間にある要素を変更グループ (*change group*) と呼び、それぞれの変更グループは通常 1 つのキーボードコマンドに対応するとともに、undo コマンドは通常はグループを 1 つの単位として全体を undo を行う。

*undo-boundary*

[Function]

この関数は undo リスト内に境界を配置する。このような境界ごとに undo コマンドは停止して、連続する undo コマンドは、より以前の境界へと undo を行っていく。この関数は *nil* をリターンする。

この関数を明示的に呼び出すことは、あるコマンドの効果を複数単位に分割するために有用である。たとえば *query-replace* はユーザーが個別に置換を undo できるように、それぞれの置換後に *undo-boundary* を呼び出している。

しかしほとんどの場合には、この関数は適切なタイミングで自動的に呼び出される。

`undo-auto-amalgamate` [Function]

エディターコマンドループは各アンドゥがが通常はそれぞれ1つのコマンドの効果をアンドゥするように、各キーシーケンスを実行する直前に `undo-boundary` を呼び出す。少数の例外は融合 (*amalgamating*) コマンドである。これらのコマンドは一般的にバッファーにたいして小さい変更を発生させるので、変更をグループとしてアンドゥできるように、20 回目のコマンドごとに境界が挿入される。デフォルトでは自己挿入入力文字を生成するコマンド `self-insert-command` (Section 33.5 [Commands for Insertion], page 864 を参照)、文字を削除するコマンド `delete-char` (Section 33.6 [Deletion], page 865 を参照) は融合コマンドである。複数バッファーのコンテンツに影響するコマンド、たとえば発生し得るとすれば `post-command-hook` 上の関数が `current-buffer` 以外のバッファーに影響を及ぼす場合には、影響を受ける各バッファーごとに `undo-boundary` が呼び出されるだろう。

この関数を融合コマンドの前に呼び出すことができる。そのような一連の呼び出しが行われていると、以前の `undo-boundary` は削除される。

融合可能な最大の変更数は `amalgamating-undo-limit` 変数で制御される。この変数が 1 なら変更は融合されない。

Lisp プログラムは `undo-amalgamate-change-group` を呼び出すことによって、一連の変更を単一の変更グループにまとめることができます (Section 33.33 [Atomic Changes], page 937 を参照)。この関数で生成したグループにたいして `amalgamating-undo-limit` は効果がないことに注意してください。

`undo-auto-current-boundary-timer` [Variable]

プロセスバッファーのようないくつかのバッファーでは、何もコマンドを実行していなくても変更が発生し得る。このような場合には、通常は `undo-boundary` この変数内のタイマーにより定期的に呼び出される。この挙動を抑制するには、この変数を非 `nil` にセットすること。

`undo-in-progress` [Variable]

この変数は通常は `nil` だが、`undo` コマンドはこれを `t` にバインドする。これによりさまざまな種類の変更フックが `undo` により呼び出された際に、それを告げることが可能になる。

`primitive-undo count list` [Function]

これは `undo` リストの要素の `undo` にたいする基本的な関数。これは `list` の最初の `count` 要素を `undo` して `list` の残りをリターンする。

`primitive-undo` はバッファー変更時に、そのバッファーの `undo` リストに要素を追加する。`undo` コマンドは混乱を避けるために `undo` 操作シーケンス冒頭に `undo` リストの値を保存する。その後で `undo` 操作は保存された値の使用と更新を行う。`undo` により追加された新たな要素はこの保存値の一部でないので継続する `undo` と干渉しない。

この関数は `undo-in-progress` をバインドしない。

`with-undo-amalgamate body...` [Macro]

このマクロは `body` の実行中に挿入された `undo` 境界を削除して、一度にまとめて `undo` できるようにする。

いくつかのコマンは、コマンドの選択的なアンドゥを妨害する方法により、実行後にリージョンをアクティブなままにします。`undo` をそのようなコマンドの直後に呼び出した際にアクティブなリージョンを無視するには、コマンドの関数シンボルの `undo-inhibit-region` プロパティに非 `nil` 値をセットします。Section 9.4.2 [Standard Properties], page 135 を参照してください。



### 33.10 アンドゥリストの保守

このセクションでは与えられたバッファにたいして undo 情報を有効や無効にする方法を説明します。undo リストが巨大化しないように undo リストを切り詰める方法も説明します。

新たに作成されたバッファ内の undo 情報記録は、通常は開始とともに有効になります。しかしバッファ名がスペースで始まる場合には、undo の記録は初期状態では無効になっています。以下の2つの関数、または自身で `buffer-undo-list` をセットすることにより、undo 記録の有効化や無効化を明示的に行うことができます。

`buffer-enable-undo` **&optional** *buffer-or-name* [Command]

このコマンドは以降の変更を undo 可能にするように、バッファ *buffer-or-name* の undo 情報記録を有効にする。引数が与えられなければカレントバッファを使用する。そのバッファ内の undo 記録がすでに有効ならこの関数は何も行わない。リターン値は `nil`。

インタラクティブな呼び出しでは *buffer-or-name* はカレントバッファであり、他のバッファを指定することはできない。

`buffer-disable-undo` **&optional** *buffer-or-name* [Command]

この関数は *buffer-or-name* の undo リストを破棄して、それ以上の undo 情報記録を無効にする。結果として以前の変更と以後のすべての変更にたいするそれ以上の undo は不可能になる。*buffer-or-name* の undo リストがすでに無効ならこの関数に効果はない。

インタラクティブな呼び出しでは `BUFFER-OR-NAME` はカレントバッファ。他のバッファを指定することはできない。リターン値は `nil`。

編集が継続されるにつれて undo リストは次第に長くなっていきます。利用可能なメモリー空間すべてを使い尽くすのを防ぐために、ガベージコレクションが undo リストを設定可能な制限サイズに切り詰めて戻します (この目的のために undo リストのサイズはリストを構成するコンセルに加えて削除された文字列により算出される)。`undo-limit`、`undo-strong-limit`、`undo-outer-limit` の3つの変数は、許容できるサイズの範囲を制御します。これらの変数においてサイズは専有するバイト数で計数され、それには保存されたテキストとその他データが含まれます。

`undo-limit` [User Option]

これは許容できる undo リストサイズのソフトリミット。このサイズを超過した箇所の変更グループは最新の変更グループ1つが保持される。

`undo-strong-limit` [User Option]

これは undo リストの許容できるサイズの上限。このサイズを超過する箇所の変更グループは (その他すべてのより古い変更グループとともに) 自身を破棄する。1つ例外があり `undo-outer-limit` を超過すると最新の変更グループだけが破棄される。

`undo-outer-limit` [User Option]

ガベージコレクション時にカレントコマンドの undo 情報がこの制限を超過したら、Emacs はその情報を破棄して警告を表示する。これはメモリーオーバーフローを防ぐための最後の回避用リミットである。

`undo-ask-before-discard` [User Option]

この変数が非 `nil` なら undo 情報の `undo-outer-limit` 超過時に、Emacs はその情報を破棄するかどうかをエコーエリアで尋ねる。デフォルト値は `nil` でこれは自動的な破棄を意味する。

このオプションは主にデバッグを意図している。これを尋ねる際にはガベージコレクションは抑制されており、もしユーザーがその間にたいして答えるのをあまりに長くかかるなら、Emacs がメモリーリークを起こすかもしれないことを意味する。

### 33.11 fill

フィル (*fill*: 充填) とは、指定された最大幅付近 (ただし超過せず) に、(行ブレークを移動することにより) 行の長さを調整することを意味します。加えて複数行を位置揃え (*justify*) することもできます。位置揃えとはスペースを挿入して左および/または右マージンを正確に整列させることを意味します。その幅は変数 `fill-column` により制御されます。読みやすくするために行の長さは 70 列程度を超えないようにするべきです。

テキストの挿入とともに自動的にテキストをフィルする Auto Fill モードを使用できますが、既存テキストの変更では不適切にフィルされたままになるかもしれません。その場合にはテキストを明示的にフィルしなければなりません。

このセクションのコマンドのほとんどは有意な値をリターンしません。フィルを行うすべての関数はカレント左マージン、カレント右マージン、カレント位置揃えスタイルに留意します (Section 33.12 [Margins], page 882 を参照)。カレント位置揃えスタイルが `none` なら、フィル関数は実際には何も行いません。

フィル関数のいくつかは引数 *justify* を受け取ります。これが非 `nil` なら、それは何らかの類の位置揃えを要求します。特定の位置揃えスタイルを要求するために `left`、`right`、`full`、`center` を指定できます。これが `t` なら、それはそのテキスト部分にたいしてカレント位置揃えスタイルを使用することを意味します (以下の `current-justification` を参照)。その他すべての値は `full` として扱われます。

インタラクティブにフィル関数を呼び出すには際、プレフィクス引数の使用は *justify* にたいして暗に値 `full` を指定します。

`fill-paragraph` *&optional justify region* [Command]

このコマンドはポイント位置、またはその後のパラグラフ (`paragraph`: 段落) をフィルする。*justify* が非 `nil` なら、同様に各行が位置揃えされる。これはパラグラフ境界を探すために、通常のパラグラフ移動コマンドを使用する。Section “Paragraphs” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

もし *region* が非 `nil` で、Transient Mark モードが有効かつマークがアクティブなら、このコマンドはカレントパラグラフのみフィルするかわりに、リージョン内すべてのパラグラフをフィルするためにコマンド `fill-region` を呼び出す。このコマンドがインタラクティブに呼び出された際は、*region* は `t`。

`fill-region` *start end &optional justify nosqueeze to-eop* [Command]

このコマンドは *start* から *end* のリージョン内のすべてのパラグラフをフィルする。*justify* が非 `nil` なら同様に位置揃えも行う。

*nosqueeze* が非 `nil` なら、それは行ブレーク以外の空白文字を残すことを意味する。*to-eop* が非 `nil` なら、それはパラグラフ終端 (以下の `use-hard-newlines` が有効なら次の `hard` 改行) までのフィルを維持することを意味する。

変数 `paragraph-separate` はパラグラフを分割する方法を制御する。Section 35.8 [Standard Regexp], page 996 を参照のこと。

`pixel-fill-region` *start end pixel-width* [Function]

Emacs のほとんどのバッファでは文字数と `char-width` にもとづいて (`fill-region` のような) `fill` 関数が機能するように、等幅 (`monospace`) のテキストを使用する。しかし Emacs は可変幅フォント (`proportional font`) を使ったイメージを含むテキストのような、他のタイプのオブジェクトを描画でき、正にこれを処理するために存在するのが `pixel-fill-region` である。これは *start* と *end* の間にあるリージョンのテキストをピクセル単位の粒度で `fill` す

るので、可変ピッチのフォントや異なるいくつかのフォントはサイズに関わらず fill されるようになる。引数 *pixel-width* は fill 後に線に許容される最大のピクセル幅を指定する。これは *fill-region* における *fill-column* のピクセル解像度に相当する。以下の Lisp コードはプロポーショナルフォントを用いてテキストを挿入してから、300 ピクセルを超えない幅になるように fill する例である:

```
(insert (propertize
 "This is a sentence that's ends here."
 'face 'variable-pitch))
(pixel-fill-region (point) (point-max) 300)
```

*start* が行頭にある場合には、後続行のインデントのプレックスとして *start* の水平位置をピクセル単位に変換した値が用いられる。

*pixel-fill-width* はピクセル幅を計算するために使用できるヘルパー関数である。引数なしならカレントウィンドウの幅より若干小さい値をリターンする。1 つ目のオプション *columns* の値には、*fill-column* が用いる標準的なモノスペースフォントによる列数を指定する。2 つ目のオプションの値は使用するウィンドウである。典型的には以下のように使用する:

```
(pixel-fill-region
 start end (pixel-fill-width fill-column))
```

*fill-individual-paragraphs start end &optional justify* [Command]  
*citation-regexp*

このコマンドはリージョン内の各パラグラフを、その固有なフィルプレフィクスに応じてフィルする。したがってパラグラフの行がスペースでインデントされていれば、フィルされたパラグラフは同じ様式でインデントされた状態に保たれるだろう。

最初の 2 つの引数 *start* と *end* はフィルするリージョンの先頭と終端。3 つ目の引数 *justify*、4 つ目の引数 *citation-regexp* はオプション。 *justify* が非 *nil* なら、そのパラグラフはフィルと同様に位置揃えも行われる。 *citation-regexp* が非 *nil* なら、それはこの関数がメールメッセージを処理しているのでヘッダーラインをフィルするべきではないことを意味する。 *citation-regexp* が文字列なら、それは正規表現として扱われる。それが行の先頭にマッチすれば、その行は引用マーカー (citation marker) として扱われる。

*fill-individual-paragraphs* は通常はインデントの変更を新たなパラグラフの開始とみなす。 *fill-individual-varying-indent* が非 *nil* ならセパレーターラインだけがパラグラフを分割する。その場合には、最初の行からさらにインデントが追加されたパラグラフを処理することが可能になる。

*fill-individual-varying-indent* [User Option]  
この変数は上述のように *fill-individual-paragraphs* の動作を変更する。

*fill-region-as-paragraph start end &optional justify nosqueeze* [Command]  
*squeeze-after*

このコマンドはテキストのリージョンを 1 つのパラグラフとみなしてそれをフィルする。そのリージョンが多数のパラグラフから構成されていたらパラグラフ間の空行は削除される。 *justify* が非 *nil* ならフィルとともに位置揃えも行う。

*nosqueeze* が非 *nil* なら、それは改行以外の空白に手を加えずに残すことを意味する。 *squeeze-after* が非 *nil* なら、それはリージョン内の位置を指定して、その位置より前にある改行以外の空白文字に手を加えずに残すことを意味する。

Adaptive Fill モードでは、このコマンドはフィルプレフィクスを選択するためにデフォルトで `fill-context-prefix` を呼び出す。Section 33.13 [Adaptive Fill], page 883 を参照のこと。

`justify-current-line` **&optional** *how eop nosqueeze* [Command]

このコマンドはその行が正確に `fill-column` で終わるように単語間にスペースを挿入する。リターン値は `nil`。

引数 *how* が非 `nil` なら、それは位置揃えスタイルを明示的に指定する。指定できる値は `left`、`right`、`full`、`center`、または `none`。値が `t` なら指定済みの位置揃えスタイル (以下の `current-justification` を参照) にしたがうことを意味する。`nil` は位置揃え `full` と同じ。*eop* が非 `nil` なら、それは `current-justification` が `full` 位置揃えを指定する場合に `left` 位置揃えだけを行うことを意味する。これはパラグラフ最終行にたいして使用される。パラグラフ全体が `full` 位置揃えだったとしても最終行は `full` 位置揃えであるべきではない。

*nosqueeze* が非 `nil` なら、それは内部のスペースを変更しないことを意味する。

`default-justification` [User Option]

この変数の値は位置揃えに使用するスタイルをテキストプロパティで指定しないテキストにたいするスタイルを指定する。可能な値は `left`、`right`、`full`、`center`、または `none`。デフォルト値は `left`。

`current-justification` [Function]

この関数はポイント周辺のフィルに使用するための適正な位置揃えスタイルをリターンする。

これはポイント位置のテキストプロパティ `justification` の値、そのようなテキストプロパティが存在しなければ変数 `default-justification` の値をリターンする。しかし “位置揃えなし” なら、`none` ではなく `nil` をリターンする。

`sentence-end-double-space` [User Option]

この変数が非 `nil` ならピリオドの後の単一のスペースをセンテンスの終わりともみならず、フィル関数はそのような箇所でのラインブレイクを行わない。

`sentence-end-without-period` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、ピリオドなしでセンテンスは終了できる。これはたとえばピリオドなしの 2 連スペースでセンテンスが終わるタイ語などに使用される。

`sentence-end-without-space` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、それは後にスペースをとまなうことなくセンテンスを終了させ得る文字列であること。

`fill-separate-heterogeneous-words-with-space` [User Option]

この変数が非 `nil` なら異種 (たとえば英語の CJK) の 2 つの単語は一方が行末にあり、もう一方が次行の先頭にある場合にはフィルでの結合時にスペースで分割される。

`fill-paragraph-function` [Variable]

この変数はパラグラフのフィルをオーバーライドする手段を提供する。この値が非 `nil` なら、`fill-paragraph` はその処理を行うためにその関数を呼び出す。その関数が非 `nil` 値をリターンすると、`fill-paragraph` は処理が終了したとみなして即座にその値をリターンする。

この機能の通常の利用はプログラミング言語のモードにおいてコメントをフィルすることである。通常の方法でその関数がパラグラフをフィルする必要があるなら、以下のようにそれを行うことができる:

```
(let ((fill-paragraph-function nil))
```

(fill-paragraph arg))

fill-forward-paragraph-function [Variable]

この変数は fill-region や fill-paragraph のようなフィル関数が次のパラグラフへ前方に移動する方法をオーバーライドするための手段を提供する。値は移動するパラグラフの数  $n$  を唯一の引数として呼び出される関数であり、 $n$  と実際に移動したパラグラフ数の差をリターンすること。この変数のデフォルト値は forward-paragraph。Section “Paragraphs” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

use-hard-newlines [Variable]

この変数が非 nil なら、フィル関数はテキストプロパティ hard をもつ改行を削除しない。これらの hard 改行、パラグラフのセパレーターとして機能する。Section “Hard and Soft Newlines” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

### 33.12 fill のマージン

fill-prefix [User Option]

このバッファローカル変数が非 nil なら、それは通常のテキスト行の先頭に出現して、それらのテキスト行をフィルする際には無視されるべきテキスト文字列を指定する。そのフィルプレフィクスで始まらない行はパラグラフの開始とみなされ、フィルプレフィクスで始まる行はその後スペースが追加される。フィルプレフィクスで始まりその後追加のスペースがない行はフィル可能な通常のテキスト行。結果となるフィル済みの行もフィルプレフィクスで開始される。

もしあればフィルプレフィクスは左マージンのスペースの後になる。

fill-column [User Option]

このバッファローカル変数はフィルされる行の最大幅を指定する。値は列数を表す整数であること。Auto Fill モード (Section 33.14 [Auto Filling], page 885 を参照) を含むフィル、位置揃え、センタリングを行うすべてのコマンドがこの変数の影響を受ける。

実際の問題として他の人が読むためのテキストを記述する場合には、fill-column を 70 より大きくするべきではない。これにしたがわないと人が快適に読むには行が長くなり過ぎてしまい、下手に記述されたテキストに見えてしまうだろう。

fill-column のデフォルト値は 70。特定のモードで Auto Fill モードを無効にするには以下のように記述できる:

```
(add-hook 'foo-mode-hook (lambda () (auto-fill-mode -1)))
```

set-left-margin from to margin [Command]

これは from から to のテキストの left-margin プロパティに値 margin をセットする。Auto Fill モードが有効なら、このコマンドは新たなマージンにフィットするようにリージョンの再フィルも行う。

set-right-margin from to margin [Command]

これは from から to のテキストの right-margin プロパティに値 margin をセットする。Auto Fill モードが有効なら、このコマンドは新たなマージンにフィットするようにリージョンの再フィルも行う。

`current-left-margin` [Function]

この関数はポイント周辺をフィルするために使用する、適切な左マージン値をリターンする。値はカレント行開始文字の `left-margin` プロパティの値 (なければ 0) と変数 `left-margin` の値の合計。

`current-fill-column` [Function]

この関数はポイント周辺のテキストをフィルするために使用する、適切なフィル列値をリターンする。値は変数 `fill-column` からポイント後の文字の `right-margin` プロパティの値を減じた値。

`move-to-left-margin` **&optional** *n force* [Command]

この関数はカレント行の左マージンにポイントを移動する。移動先の列は関数 `current-left-margin` により決定される。引数 *n* が非 `nil` なら、まず `move-to-left-margin` は *n* 行前方に移動する。

*force* が非 `nil` なら、それは行のインデントが左マージン値とマッチしなければインデントを修正するように指定する。

`delete-to-left-margin` **&optional** *from to* [Function]

この関数は *from* から *to* の間のテキストから左マージンのインデントを取り除く。削除するインデントの量は `current-left-margin` を呼び出すことにより決定される。この関数が非空白文字を削除することはない。 *from* と *to* が省略された場合のデフォルトはそのバッファ全体。

`indent-to-left-margin` [Function]

この関数はカレント行の先頭のインデントを変数 `left-margin` に指定された値に調整する (これにより空白文字の挿入や削除が起こるかもしれない)。Paragraph-Indent Text モード内の変数 `indent-line-function` の値はこの関数。

`left-margin` [User Option]

この変数は左マージンの基本列を指定する。Fundamental モードでは、RET はこの列にインデントする。この変数は手段の如何を問わずセットされると自動的にバッファローカルになる。

`fill-nobreak-predicate` [User Option]

この変数はメジャーモードにたいして、特定の箇所で行ブレイクしないように指定する手段を提供する。値は関数のリストであること。フィルがバッファ内の特定箇所で行ブレイクすると判断されるときは、常にその箇所にポイントを置いた状態でこれらの関数を引数なしで呼び出す。これらの関数のいずれかが非 `nil` をリターンすると、その行のその箇所では行ブレイクしない。

### 33.13 Adaptive Fill モード

*Adaptive Fill* モードが有効なとき、Emacs は事前定義された値を使用するのではなく、フィルされる各パラグラフのテキストから自動的にフィルプレフィクスを決定します。Section 33.11 [Filling], page 879 と Section 33.14 [Auto Filling], page 885 で説明されているように、このフィルプレフィクスはフィルの間にそのパラグラフの 2 行目以降の行頭に挿入されます。

`adaptive-fill-mode` [User Option]

この変数が非 `nil` なら Adaptive Fill モードは有効。デフォルトは `t`。

`fill-context-prefix` *from to* [Function]

この関数は Adaptive Fill モード実装の肝である。これは *from* から *to*、通常はパラグラフの開始から終了にあるテキストにもとづいてフィルプレフィクスを選択する。これは以下で説明する変数にもとづき、そのパラグラフの最初の 2 行を調べることによりこれを行う。

この関数は通常は文字列としてフィルプレフィクスをリターンする。しかしこれを行う前に、この関数はそのプレフィクスで始まる行がパラグラフの開始とは見えないだろうか、最終チェックを行う (以降では特に明記しない)。これが発生した場合には、この関数はかわりに `nil` をリターンすることにより異常を通知する。

以下は `fill-context-prefix` が行う詳細:

1. 1 行目からフィルプレフィクス候補を取得するために、(もしあれば) まず `adaptive-fill-function` 内の関数、次に `adaptive-fill-regexp` (以下参照) の正規表現を試みる。これらの非 `nil` の最初の結果、いずれも `nil` なら空文字列が 1 行目の候補となる。
2. そのパラグラフが 1 行だけなら、関数は見つかったプレフィクス候補の妥当性をテストする。その後でこの関数はそれが妥当ならその候補を、それ以外はスペース文字列をリターンする (以下の `adaptive-fill-first-line-regexp` の説明を参照)。
3. すでにそのパラグラフが 2 行以上なら、この関数は次に 1 行目にたいして行なったのとまったく同じ方法で 2 行目でプレフィクス候補を探す。見つからなければ `nil` をリターンする。
4. ここでこの関数は発見的手法により 2 つのプレフィクス候補を比較する。2 行目の候補の非空白文字の並びが 1 行目の候補と同じなら、この関数は 2 行目の候補をリターンする。それ以外では 2 つの候補に共通するもっとも長い先頭の部分文字列 (これは空文字列かもしれない) をリターンする。

`adaptive-fill-regexp` [User Option]

Adaptive Fill モードは、(もしあれば) 行の左マージン空白文字の後から開始されるテキストにたいしてこの正規表現をマッチする。マッチする文字列がその行のフィルプレフィクス候補。

デフォルト値は空白文字と特定の句読点文字が混在した文字列にマッチする。

`adaptive-fill-first-line-regexp` [User Option]

この正規表現は 1 行だけのパラグラフに使用され、1 つの可能なフィルプレフィクス候補の追加の妥当性評価として機能する。その候補はこの正規表現にマッチするか、`comment-start-skip` にマッチしなければならない。マッチしなければ `fill-context-prefix` はその候補を同じ幅のスペース文字列に置き換える。

この変数のデフォルト値は `"\\` [ \\t]*\\`"` であり、これは空白文字列だけにマッチする。このデフォルトの効果は 1 行パラグラフで見つかったフィルプレフィクスが、常に純粋な空白文字となるよう強制することである。

`adaptive-fill-function` [User Option]

この変数に関数をセットすることにより、自動的なフィルプレフィクス選択にたいしてより複雑な方法を指定することが可能になる。その関数は、(もしあれば) 行の左マージンの後のポイントで呼び出され、かつポイントを保たなければならない。その関数はその行のフィルプレフィクス、またはプレフィクスの判断に失敗したことを意味する `nil` のいずれかをリターンすること。

### 33.14 オート fill

Auto Fill モードはテキスト挿入とともに自動的に行をフィルするマイナーモードです。Section “Auto Fill” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。このセクションでは Auto Fill モードにより使用される変数をいくつか説明します。既存テキストを明示的にフィルしたり位置揃えすることができる関数の説明は Section 33.11 [Filling], page 879 を参照してください。

Auto Fill モードではテキストの一部を再フィルするためにマージンや位置揃えを変更する関数も利用できます。Section 33.12 [Margins], page 882 を参照してください。

`auto-fill-function` [Variable]

このバッファローカル変数の値はテーブル `auto-fill-chars` (以下参照) からの文字の自己挿入後に呼び出される関数 (引数なし) であること。nil でもよく、その場合は特に何もしない。

Auto Fill モードが有効なら `auto-fill-function` の値は `do-auto-fill`。これは行ブレイクにたいする通常のストラテジーを実装することを唯一の目的とする関数である。

`normal-auto-fill-function` [Variable]

この変数は Auto Fill がオンのときは `auto-fill-function` にたいして使用する関数を指定する。Auto Fill の動作方法を変更するためにメジャーモードはこの変数にバッファローカル値をセットできる。

`auto-fill-chars` [Variable]

文字が自己挿入された際に `auto-fill-function` を呼び出す文字からなる文字テーブル (ほとんどの言語環境においてはスペースと改行)。

`comment-auto-fill-only-comments` [User Option]

この変数が非 nil なら行のフィルは自動的にコメントだけになる。より正確にはカレントバッファにたいしてコメント構文が定義されていれば、コメントの外側の自己挿入文字が `auto-fill-function` を呼び出さないことを意味する。

### 33.15 テキストのソート

このセクションで説明するソート関数は、すべてバッファ内のテキストを再配置します。これはリスト要素を再配置する `sort` 関数とは対照的です (see Section 5.6.3 [Rearrangement], page 87)。これらの関数がリターンする値に意味はありません。

`sort-subr` *reverse nextrecfun endrecfun &optional startkeyfun* [Function]

*endkeyfun predicate*

この関数はバッファをレコードに細分してそれらをソートする一般的なテキストソートルーチン。このセクションのコマンドのほとんどは、この関数を使用する。

`sort-subr` が機能する方法を理解するためには、バッファのアクセス可能範囲をソートレコード (*sort records*) と呼ばれる分離された断片に分割すると考えればよい。レコードは連続、あるいは非連続かもしれないがオーバーラップしてはならない。各ソートレコードの一部 (全体かもしれない) はソートキーとして指定される。これらソートキーによるソートによりレコードは再配置される。

レコードは通常はソートキー昇順で再配置される。`sort-subr` の 1 つ目の引数 *reverse* が非 nil ならレコードはソートキー降順にソートされて再配置される。

`sort-subr` にたいする以下の 4 つの引数は、ソートレコード間でポイントを移動するために呼び出される。これらは `sort-subr` 内で頻繁に呼び出される。



1. *nextrecfun*はレコード終端のポイントで呼び出される。この関数は次のレコードの先頭にポイントを移動する。*sort-subr*が呼び出された際には、ポイント位置が1つ目のレコードの開始とみなされる。したがって *sort-subr*を呼び出す前は、通常はそのバッファの先頭にポイントを移動すること。  
この関数はバッファ終端にポイントを残すことにより、それ以上のソートレコードがないことを示すことができる。
2. *endrecfun*はレコード内にあるポイントで呼び出される。これはレコード終端にポイントを移動する。
3. *startkeyfun*はポイントをレコード先頭からソートキー先頭に移動する。この引数はオプションで、省略された場合はレコード全体がソートキーとなる。もし与えられた場合には、その関数はソートキーとして使用する非 *nil* 値、または *nil* (ソートキーはそのバッファ内のポイント位置から始まることを示す) のいずれかをリターンすること。後者の場合にはソートキー終端を見るけるために *endkeyfun*が呼び出される。
4. *endkeyfun*はソートキー先頭からソートキー終端にポイントを移動するために呼び出される。引数はオプション。*startkeyfun*が *nil* をリターンし、かつこの引数が省略 (または *nil*) の場合には、そのソートキーはレコード終端まで拡張される。*startkeyfun*が非 *nil* 値をリターンした場合には *endkeyfun*は不要。

引数 *predicate* はキーの比較に使用する関数。この関数は引数として比較する2つのキーを受け取り、1つ目のキーが2つ目のキーよりソート順で前なら非 *nil* をリターンすること。引数のキーが正確に何であるかは *startkeyfun* と *endkeyfun* がリターンする値に依存する。*predicate* が省略または *nil* の場合のデフォルトはキーが数値なら、キーがコンセル (*car* がキーのバッファ位置の開始で *cdr* が終了) なら *compare-buffer-substrings*、それ以外なら *string<* (キーを文字列とみなす)。

*sort-subr* の例として以下は *sort-lines* 関数の完全な定義である:

```
;; ドキュメント文字列の冒頭2行は
;; ユーザー閲覧時には1行となることに注意
(defun sort-lines (reverse beg end)
 "リージョン内の行をアルファベット順にソート;\
 引数は降順を意味する
 プログラムから呼び出す場合は、以下の3つの引数がある:
 REVERSE(非 nil は逆順の意)、\
 および BEG と END(ソートするリージョン)
 変数`sort-fold-case'は英字\
 大文字小文字の違いが
 ソート順に影響するかどうかを決定する"
 (interactive "P\nr")
 (save-excursion
 (save-restriction
 (narrow-to-region beg end)
 (goto-char (point-min))
 (let ((inhibit-field-text-motion t))
 (sort-subr reverse 'forward-line 'end-of-line))))))
```

ここで *forward-line* は次のレコードの先頭にポイントを移動して、*end-of-line* はレコードの終端にポイントを移動する。レコード全体をソートキーとするので引数 *startkeyfun* と *endkeyfun* は渡していない。

sort-paragraphsはほとんど同じだが、sort-subrの呼び出しが以下ようになる:

```
(sort-subr reverse
 (lambda ()
 (while (and (not (eobp))
 (looking-at paragraph-separate))
 (forward-line 1)))
 'forward-paragraph)
```

ソートレコード内を指す任意のマーカーは、sort-subrリターン後は無意味なマーカー位置のまま取り残される。

sort-fold-case [User Option]  
 この変数が非 nil なら、sort-subr とその他のバッファースート関数は文字列比較時に case(大文字小文字) の違いを無視する。

sort-regexp-fields *reverse record-regexp key-regexp start end* [Command]  
 このコマンドは *start* から *end* の間のリージョンを、*record-regexp* と *key-regexp* で指定されたようにアルファベット順にソートする。*reverse* が負の整数なら逆順にソートする。

アルファベット順のソートとは2つのソートキーにたいして、それぞれの1つ目の文字同士、2つ目の文字同士、... のように比較することにより、キーを比較することを意味する。文字が一致しなければ、それはソートキーが不等なことを意味する。最初の不一致箇所では文字が小さいソートキーが小さいソートキーとなる。個別の文字は Emacs 文字セット内の文字コードの数値に応じて比較される。

引数 *record-regexp* の値はバッファをソートレコードに分割する方法を指定する。各レコードの終端で、この正規表現にたいする検索は完了して、これにマッチするテキストが次のレコードとして採用される。たとえば改行の前に少なくとも1つの文字がある行にマッチする正規表現 `^.+$` は、そのような行をソートレコードとするだろう。正規表現の構文と意味については Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照のこと。

引数 *key-regexp* の値は各レコードのどの部分がソートキーかを指定する。*key-regexp* はレコード全体、またはその一部にマッチすることができる。後者の場合にはレコードの残りの部分はソート順に影響しないが、レコードが新たな位置に移動される際はともに移動される。

引数 *key-regexp* は *record-regexp* の部分式 (subexpression)、またはその正規表現自体にマッチしたテキストを参照できる。

*key-regexp* には以下を指定できる:

`'\digit'` *record-regexp* 内で *digit* 番目のカッコ `'\(...\)` でグループ化によりマッチしたテキストがソートキーになる。

`'\&'` レコード全体がソートキーとなる。

正規表現 *sort-regexp-fields* は、そのレコード内で正規表現にたいするマッチを検索する。そのようなマッチがあればそれがソートキー。レコード内に *key-regexp* にたいするマッチがなければそのレコードは無視されて、そのバッファ内でのレコードの位置は変更されないことを意味する (他のレコードがそのレコードを移動するかもしれない)。

たとえばリージョン内のすべての行にたいして、最初の単語が文字 'f' で始まる行をソートすることを目論むなら、*record-regexp* を `'^.*$'`、*key-regexp* を `'\<f\w*\>'` にセットすること。結果は以下のような式になる

```
(sort-regexp-fields nil "^.*$" "\\<f\\w*\\>"
 (region-beginning)
 (region-end))
```

sort-regexp-fieldsをインタラクティブに呼び出した場合にはミニバッファ内で record-regexpと key-regexpの入力を求める。

sort-lines *reverse start end* [Command]  
このコマンドは *start* と *end* の間のリージョン内の行をアルファベット順にソートする。reverse が非 nil なら逆順にソートする。

sort-paragraphs *reverse start end* [Command]  
このコマンドは *start* と *end* の間のリージョン内のパラグラフをアルファベット順にソートする。reverse が非 nil なら逆順にソートする。

sort-pages *reverse start end* [Command]  
このコマンドは *start* と *end* の間のリージョン内のページをアルファベット順にソートする。reverse が非 nil なら逆順にソートする。

sort-fields *field start end* [Command]  
このコマンドは *start* と *end* の間のリージョン内の行にたいして、各行の *field* 番目のフィールドをアルファベット順に比較することに行をソートする。*field* は空白文字により区切られて、1 から数えられる。*field* が負なら行の終端から  $-field$  番目のフィールドでソートする。このコマンドはテーブルのソートに有用。

sort-numeric-fields *field start end* [Command]  
このコマンドは *start* と *end* の間のリージョン内の行にたいして、各行の *field* 番目のフィールドを数値的に比較することにより行をソートする。*field* は空白文字により区切られて、1 から数えられる。リージョン内の各行の指定されたフィールドは数字を含んでいなければならない。0 で始まる数字は 8 進数、'0x' で始まる数字は 16 進数として扱われる。*field* が負なら行の終端から  $-field$  番目のフィールドでソートする。このコマンドはテーブルのソートに有用。

sort-numeric-base [User Option]  
この変数は sort-numeric-fields にたいして数字を解析するための基本基数を指定する。

sort-columns *reverse &optional beg end* [Command]  
このコマンドは *beg* と *end* の間にある行にたいして特定の列範囲をアルファベット順に比較することによりソートする。*beg* と *end* の列位置はソートが行われる列範囲にバインドされる。reverse が非 nil なら逆順にソートする。

このコマンドが通常と異なるのは、位置 *beg* を含む行全体と位置 *end* を含む行全体がソートされるリージョンに含まれることである。

タブは指定された列に分割される可能性があるため、sort-columns はタブを含むテキストを受け付けないことに注意。ソート前に  $M-x untabify$  を使用してタブをスペースに変換すること。

可能ならユーティリティプログラム sort を呼び出すことにより、このコマンドは実際に機能する。

### 33.16 列を数える

列関数は文字位置 (バッファ先頭から数えた文字数) と列位置 (行先頭から数えたスクリーン文字数) を変換する関数です。

これら列関数はスクリーン上占める列数に応じて各文字を数えます。これはコントロール文字は `ctl-arrow` の値に応じて 2 列または 4 列を、タブは `tab-width` の値と、タブが始まる列の位置に依存する列数を占めるものとして数えられることを意味します。Section 41.23.1 [Usual Display], page 1211 を参照してください。

列数計算はウィンドウ幅と水平スクロール量を無視します。結果として列値は任意に大きくなる可能性があります。最初 (または左端) の列は 0 と数えられます。列値は不可視性を別としてオーバーレイとテキストプロパティを無視します。 `buffer-invisibility-spec` で不可視のテキストを省略記号 (ellipsis) として表示するように指定していないかぎり (Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照)、不可視のテキストは幅が 0 であるとみなされます。

`current-column` [Function]

この関数は左マージンを 0 として列単位で数えたポイントの水平位置をリターンする。列の位置はカレント行の開始からポイントまでの間の文字の表示上の表現すべての幅の和。

`move-to-column column &optional force` [Command]

この関数はカレント行の `column` にポイントを移動する。 `column` の計算には行の開始からポイントまでの文字の表示上の表現の幅が考慮される。

インタラクティブに呼び出された際には、 `column` はプレフィクス数引数の値。 `column` が整数でなければエラーがシグナルされる。

列 `column` がタブのような複数列を占める文字の中間にあるために列を移動することが不可能な場合には、ポイントはその文字の終端に移動される。しかし `force` が非 `nil`、かつ `column` がタブの中間にあるなら、 (`indent-tabs-mode` が `nil` なら) `move-to-column` はタブをスペースに変換するか、 (それ以外なら) その前に十分なスペースを挿入するので正確に列 `column` に移動することができる。それ以外の複数列文字については分割する手段がないので、 `force` 指定に関わらず異常を引き起こす恐れがある。

その行が列 `column` に達するほど長くない場合にも引数 `force` は効果をもつ。 `column` が `t` ならその列に達するよう行端に空白を追加することを意味する。

リターン値は実際に移動した列番号。

### 33.17 インデント

インデント関数は行の先頭にある空白文字の調査、移動、変更に使われます。行の他の箇所にある空白文字を変更できる関数もいくつかあります。列とインデントは左マージンを 0 として数えられます。

#### 33.17.1 インデント用のプリミティブ

このセクションではインデントのカウントと挿入に使用されるプリミティブ関数について説明します。以降のセクションの関数はこれらのプリミティブを使用します。関連する関数については Section 41.10 [Size of Displayed Text], page 1130 を参照してください。

`current-indentation` [Function]

この関数はカレント行のインデント、すなわち最初の非空白文字の水平位置をリターンする。行のコンテンツ全体が空白なら、それは行終端の水平位置である。

buffer-invisibility-specで不可視のテキストを省略記号 (ellipsis) として表示するように指定していないかぎり、この関数は不可視のテキストの幅を0とみなす。Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照のこと。

`indent-to column &optional minimum` [Command]

この関数はポイントから `column` に達するまでタブとスペースでインデントを行う。 `minimum` が指定されて、かつそれが非 `nil` なら、たとえ `column` を超えることが要求される場合であっても、少なくともその個数のスペースが挿入される。それ以外ではポイントがすでに `column` を超える場合には、この関数は何も行わない。値は挿入されたインデントの終端列。

挿入される空白文字は周囲のテキスト (通常は先行するテキストのみ) のテキストプロパティを継承する。Section 33.19.6 [Sticky Properties], page 911 を参照のこと。

`indent-tabs-mode` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、インデント関数はスペースと同じようにタブを挿入でき、それ以外ではスペースだけを挿入できる。この変数はセットすることにより自動的にカレントバッファ内でバッファローカルになる。

### 33.17.2 メジャーモードが制御するインデント

すべてのメジャーモードにとって重要な関数は、編集対象の言語にたいして正しくインデントを行うように TAB キーをカスタマイズします。このセクションでは TAB キーのメカニズムと、それを制御する方法について説明します。このセクションの関数は予期せぬ値をリターンします。

`indent-for-tab-command &optional rigid` [Command]

これはほとんどの編集用モードで TAB にバインドされるコマンド。これの通常の動作はカレント行のインデントだが、かわりにタブ文字の挿入やリージョンのインデントを行うこともできる。

これは以下のことを行う:

- まず Transient Mark モードが有効かどうか、そしてリージョンがアクティブかどうかをチェックする。もしそうならリージョン内のテキストすべてをインデントするために `indent-region` を呼び出す (Section 33.17.3 [Region Indent], page 892 を参照)。
- それ以外なら `indent-line-function` 内のインデント関数が `indent-to-left-margin` の場合、または変数 `tab-always-indent` が挿入する文字としてタブ文字を指定する場合 (以下参照) にはタブ文字を挿入する。
- それ以外ならカレント行をインデントする。これは `indent-line-function` 内の関数を呼び出すことにより行われる。その行がすでにインデント済みで、かつ `tab-always-indent` の値が `complete` (以下参照) ならポイント位置のテキストの補完を試みる。

`rigid` が非 `nil` (インタラクティブな場合はプレフィクス引数) なら、このコマンドが行をインデントした後、あるいはタブを挿入後に新たなインデントを反映するために、このコマンドはカレント行先頭にある釣り合いのとれた式全体も厳正にインデントする。この引数はコマンドがリージョンをインデントする場合は無視される。

`indent-line-function` [Variable]

この変数の値はカレント行をインデントするために `indent-for-tab-command`、およびその他種々のインデントコマンドにより使用される関数。これは通常はメジャーモードにより割り当てられ、たとえば Lisp モードはこれを `lisp-indent-line`、C モードは `c-indent-line` のようにセットする。デフォルト値は `indent-relative`。Section 24.7 [Auto-Indentation], page 564 を参照のこと。

`indent-according-to-mode` [Command]  
 このコマンドはカレントのメジャーモードに適した方法でカレント行をインデントするために `indent-line-function` 内の関数を呼び出す。

`newline-and-indent` [Command]  
 この関数は改行を挿入後に、メジャーモードに応じて新たな行 (挿入した改行の次の行) をインデントする。これは `indent-according-to-mode` を呼び出すことによりインデントを行う。

`reindent-then-newline-and-indent` [Command]  
 このコマンドはカレント行の再インデント、ポイント位置への改行の挿入、その後新たな行 (挿入した改行の次の行) のインデントを行う。これは `indent-according-to-mode` を呼び出すことにより両方の行をインデントする。

`tab-always-indent` [User Option]  
 この変数は TAB (`indent-for-tab-command`) コマンドの挙動のカスタマイズに使用できる。値が `t` (デフォルト) ならコマンドは通常はカレント行だけをインデントする。値が `nil` ならコマンドはポイントが左マージン、またはその行のインデント内にあるときのみカレント行をインデントして、それ以外はタブ文字を挿入する。値が `complete` ならコマンドはまずカレント行のインデントを試みて、その行がすでにインデント済みならポイント位置のテキストを補完するために `completion-at-point` を呼び出す (Section 21.6.8 [Completion in Buffers], page 399 を参照)。

`tab-first-completion` [User Option]  
`tab-always-indent` が `complete` なら、`tab-first-completion` 変数を介して拡張するか、それともインデントするかを更にカスタマイズできる。以下の値を使用できる:

`eo1`           ポイントが行末にあれば補完のみ。

`word`           次の文字が単語構文をもたなければ補完。

`word-or-paren`  
                   次の文字が単語構文やカッコでなければ補完。

`word-or-paren-or-punct`  
                   次の文字が単語構文やカッコや句読点でなければ補完。

いずれの場合でも、2 回目の TAB の結果は常に補完となる。

いくつかのメジャーモードでは、異なるメジャーモードに所属する構文をもつ埋め込みのテキストリージョンをサポートする必要があります。これらの例にはドキュメントとソースコード断片の組み合わせである文芸的プログラミング (*literate programming*) のソースファイル、Python や JS のコード断片を含んだ Yacc/Bison プログラムが含まれます。埋め込みチャンクをを正しくインデントするためには、主モードがインデントをガイドする何らかのコンテキストを提供しつつ、他のモードのインデントエンジン (JS では `js-indent-line`、Python では `python-indent-line` の呼び出し) にインデントを委譲する必要があります。メジャーモードはインデントコードで `widen` の呼び出しを避けて `prog-first-column` にしたがるべきです。

`prog-indentation-context` [Variable]  
 この変数が非 `nil` なら副モードのインデントエンジンにたいして上位モードが提供するインデントのコンテキストを保持する。値は (`first-column . rest`) という形式のリストであること。リストのメンバーは以下の意味をもつ:

*first-column*

トップレベルの構文にたいして使用する列。これは副モードが使用するトップレベルの列のデフォルト値 (通常は 0) を置き換える。

*rest*

現在のところ使用しない。

以下は他のメジャーモードの副モードとしての呼び出しをサポートする際に、そのメジャーモードのインデントエンジンが使用するべき便宜用の関数です。

*prog-first-column*

[Function]

トップレベルのプログラム上のコンテキストの列値にたいしてリテラル値 (通常は 0) を使用するかわりにこの関数を呼び出す。関数の値はトップレベルに使用する列数。上位モードの影響下になければ関数は 0 をリターンする。

### 33.17.3 リージョン全体のインデント

このセクションではリージョン内すべての行をインデントするコマンドを説明します。これらは予期せぬ値をリターンします。

*indent-region start end &optional to-column*

[Command]

このコマンドは *start* (含む) から *end* (含まず) で始まる非空白行すべてをインデントする。*to-column* が nil なら *indent-region* はカレントモードのインデント関数、すなわち *indent-line-function* の値を呼び出すことにより非空白行すべてをインデントする。*to-column* が非 nil なら、それはインデントの列数を指定する整数であること。その場合には、この関数は空白文字を追加か削除することにより正確にその量のインデントを各行に与える。フィルプレフィクスがある場合には、*indent-region* はそのフィルプレフィクスで開始されるように各行をインデントする。

*indent-region-function*

[Variable]

この変数の値はショートカットとして *indent-region* により使用されるかもしれない関数。その関数はリージョンの開始と終了という 2 つの引数を受け取ること。その関数はリージョンの行を 1 行ずつインデントするときと同じような結果を生成するようにデザインすべきだが、おそらくより高速になるであろう。

値が nil ならショートカットは存在せず *indent-region* は実際に 1 行ずつ機能する。

ショートカット関数は *indent-line-function* が関数定義先頭をスキャンしなければならない C モードや Lisp モードのようなモードにたいして有用であり、それを各行に適用するためには行数の 2 乗に比例する時間を要するだろう。ショートカットは各行のインデントとともに移動してスキャン情報を更新でき、それは線形時間である。行を個別にインデントするのが高速なモードではショートカットの必要性はない。

引数 *to-column* が非 nil の *indent-region* では意味は異なり、この変数は使用しない。

*indent-rigidly start end count*

[Command]

この関数は *start* (含む) から *end* (含まず) までのすべての行を横に *count* 列インデントする。これは影響を受けるリージョンの外観を保ち、それを厳密な単位として移動する。

これはインデントされていないテキストリージョンのインデントだけでなく、フォーマット済みコードのリージョンにたいするインデントにも有用。たとえば *count* が 3 なら、このコマンドは指定されたリージョン内で始まるすべての行のインデントに 3 を追加する。

プレフィクス引数なしでインタラクティブに呼び出された場合には、このコマンドはインデントを厳密に調整するために Transient Mark モードを呼び出す。Section “Indentation Commands” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`indent-code-rigidly start end columns &optional  
nochange-regexp` [Command]

これは `indent-rigidly` と似ているが文字列やコメントで始まる行を変更しない点異なる。

加えて (`nochange-regexp` が非 `nil` なら) `nochange-regexp` が行先頭にマッチする場合にはその行を変更しない。

### 33.17.4 前行に相対的なインデント

このセクションでは前の行のコンテンツにもとづいてカレント行をインデントするコマンドを 2 つ説明します。

`indent-relative &optional first-only unindented-ok` [Command]

このコマンドは前の非ブランク行の次のインデントポイント (*indent point*) と同じ列に拡張されるように、ポイント位置に空白文字を挿入する。インデントポイントとは後に空白文字をともなった非空白文字。次のインデントポイントはポイントのカレント列より大きい、最初のインデントポイントになる。たとえばポイントがテキスト行の最初の非ブランク文字の下と左にある場合には、空白文字を挿入してその列に移動する。

前の非ブランク行に次のインデントポイントがない (列の位置が十分大きくない) 場合には、(`unindented-ok` が非 `nil` なら) 何もしないか、あるいは `tab-to-tab-stop` を呼び出す。したがってポイントが短いテキスト行の最後の列の下と右にある場合には、このコマンドは通常は空白文字を挿入することにより次のタブストップにポイントを移動する。

`first-only` が非 `nil` なら、最初のインデント位置だけを考慮する。

`indent-relative` のリターン値は予測できない。

以下の例ではポイントは 2 行目の先頭にある:

```
 This line is indented twelve spaces.
★The quick brown fox jumped.
```

式 (`indent-relative nil`) の評価により以下が生成される:

```
 This line is indented twelve spaces.
★The quick brown fox jumped.
```

次の例ではポイントは 'jumped' の 'm' と 'p' の間にある:

```
 This line is indented twelve spaces.
The quick brown fox jum★ped.
```

式 (`indent-relative nil`) の評価により以下が生成される:

```
 This line is indented twelve spaces.
The quick brown fox jum ★ped.
```

`indent-relative-first-indent-point` [Command]

このコマンドは引数 `first-only` に `t` を指定して `indent-relative` を呼び出すことにより、前の非ブランク行に倣ってカレント行をインデントする。リターン値は予測できない。

カレント列より先のインデントポイントが前の非ブランク行に存在しなければこのコマンドは何もしない。



### 33.17.5 調整可能なタブストップ

このセクションではユーザー指定のタブストップ (tab stops) と、それらの使用やセットするメカニズムについて説明します。“タブストップ”という名前はタイプライターのタブストップと機能が類似しているため使用されています。この機能は次のタブストップ列に到達するために、適切な数のスペースとタブを挿入することにより機能します。これはバッファ内のタブ文字の表示に影響を与えません (Section 41.23.1 [Usual Display], page 1211 を参照)。Text モードのような少数のメジャーモードだけが、TAB文字を入力としてこのタブストップ機能を使用することに注意してください。Section “Tab Stops” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

`tab-to-tab-stop` [Command]  
このコマンドは `tab-stop-list` により定義される次のタブストップ列までポイント前にスペースかタブを挿入する。

`tab-stop-list` [User Option]  
この変数は `tab-to-tab-stop` により使用されるタブストップ列を定義する。これは `nil`、もしくは増加 (均等に増加する必要はない) していく整数のリストであること。このリストは暗黙に、最後の要素と最後から 2 番目の要素の間隔 (またはリストの要素が 2 未満なら `tab-width`) を繰り返すことにより無限に拡張される。値 `nil` は列 `tab-width` ごとにタブストップすることを意味する。  
インタラクティブにタブストップの位置を編集するには `M-x edit-tab-stops` を使用すればよい。

### 33.17.6 インデントにもとづくモーションコマンド

以下は主にインタラクティブに使用されるコマンドであり、テキスト内のインデントにもとづいて動作します。

`back-to-indentation` [Command]  
このコマンドはカレント行 (ポイントのある行のこと) の最初の非空白文字にポイントを移動する。リターン値は `nil`。

`backward-to-indentation &optional arg` [Command]  
このコマンドは後方へ `arg` 行ポイントを移動した後に、その行の最初の非空白文字にポイントを移動する。リターン値は `nil`。 `arg` が省略または `nil` のときのデフォルトは 1。

`forward-to-indentation &optional arg` [Command]  
このコマンドは前方へ `arg` 行ポイントを移動した後に、その行の最初の非空白文字にポイントを移動する。リターン値は `nil`。 `arg` が省略または `nil` のときのデフォルトは 1。

## 33.18 大文字小文字の変更

ここで説明する `case` (大文字小文字) 変換コマンドはカレントバッファ内のテキストに作用します。文字列と文字の `case` 変換コマンドは Section 4.9 [Case Conversion], page 70、大文字や小文字に変換する文字やその変換方法のカスタマイズは Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照してください。

`capitalize-region start end` [Command]  
この関数は `start` と `end` で定義されるリージョン内のすべての単語を `capitalize` する。 `capitalize` とは各単語の最初の文字を大文字、残りの文字を小文字に変換することを意味する。この関数は `nil` をリターンする。

リージョンのいずれかの端が単語の中間にある場合には、リージョン内にある部分を単語全体として扱う。

インタラクティブに `capitalize-region` が呼び出された際には、`start` と `end` はポイントとマークになり小さいほうが先になる。

```
----- Buffer: foo -----
This is the contents of the 5th foo.
----- Buffer: foo -----
```

```
(capitalize-region 1 37)
⇒ nil
```

```
----- Buffer: foo -----
This Is The Contents Of The 5th Foo.
----- Buffer: foo -----
```

`downcase-region start end` [Command]

この関数は `start` と `end` で定義されるリージョン内のすべての英文字を小文字に変換する。この関数は `nil` をリターンする。

インタラクティブに `downcase-region` が呼び出された際には、`start` と `end` はポイントとマークになり小さいほうが先になる。

`upcase-region start end` [Command]

この関数は `start` と `end` で定義されるリージョン内のすべての英文字を大文字に変換する。この関数は `nil` をリターンする。

インタラクティブに `upcase-region` が呼び出された際には、`start` と `end` はポイントとマークになり小さいほうが先になる。

`capitalize-word count` [Command]

この関数はポイントの後の `count` 単語を `capitalize` して、変換後その後にポイントを移動する。`capitalize` とは各単語の先頭を大文字、残りを小文字に変換することを意味する。`count` が負なら、この関数は前の `-count` 単語を `capitalize` するがポイントは移動しない。値は `nil`。

ポイントが単語の中間にある場合には、ポイントの前にある単語部分は前方に移動する際は無視される。そして残りの部分が単語全体として扱われる。

インタラクティブに `capitalize-word` が呼び出された際には、`count` に数プレフィクス引数がセットされる。

`downcase-word count` [Command]

この関数はポイントの後の `count` 単語を小文字に変換して、変換後その後にポイントを移動する。`count` が負なら、この関数は前の `-count` 単語を小文字に変換するがポイントは移動しない。値は `nil`。

インタラクティブに `downcase-word` が呼び出された際には、`count` に数プレフィクス引数がセットされる。

`upcase-word count` [Command]

この関数はポイントの後の `count` 単語を大文字に変換して、変換後その後にポイントを移動する。`count` が負なら、この関数は前の `-count` 単語を小文字に変換するがポイントは移動しない。値は `nil`。

インタラクティブに `upcase-word` が呼び出された際には、`count` に数プレフィクス引数がセットされる。

### 33.19 テキストのプロパティ

バッファや文字列内の各文字位置は、シンボルにおけるプロパティリスト (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照) のようにテキストプロパティリスト (*text property list*) をもつことができます。特定の位置の特定の文字に属するプロパティ、たとえばこのセンテンス先頭の文字 'T' (訳注: 翻訳前のセンテンスは "The properties belong to a ..." で始まる)、または 'foo' の最初の 'o' など、もし同じ文字が異なる 2 箇所に存在する場合には、2 つの文字は一般的に異なるプロパティをもちます。

それぞれのプロパティには名前と値があります。どちらも任意の Lisp オブジェクトをもちることができますが、名前は通常はシンボルです。典型的にはそれぞれのプロパティ名シンボルは特定の目的のために使用されます。たとえばテキストプロパティ `face` は、文字を表示するためのフェイスを指定します (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照)。名前を指定してそれに対応する値を尋ねるのが、このプロパティリストにアクセスするための通常の方法です。

ある文字が `category` プロパティをもち場合は、それをその文字のプロパティカテゴリー (*property category*) と呼びます。これはシンボルであるべきです。そのシンボルのプロパティはその文字のプロパティにたいしてデフォルトとしての役割をもちます。

文字列とバッファの間でのテキストのコピーでは、文字とともにそのプロパティが保持されます。これには `substring`、`insert`、`buffer-substring` のようなさまざまな関数が含まれます。

#### 33.19.1 テキストプロパティを調べる

テキストプロパティを調べるもっともシンプルな方法は、特定の文字の特定のプロパティの値を尋ねる方法です。これを行うには `get-text-property` を使用します。ある文字のプロパティリスト全体を取得するには `text-properties-at` を使用します。複数の文字のプロパティを一度に調べる関数については Section 33.19.3 [Property Search], page 900 を参照してください。

以下の関数は文字列とバッファの両方を処理します。バッファ内の位置は 1 から始まりますが、文字列内の位置は 0 から始まることに留意してください。カレントバッファ以外のバッファのパースは低速になるかもしれません。

`get-text-property` *pos prop &optional object* [Function]

この関数は *object* (バッファか文字列) 内の位置 *pos* の後にある文字のプロパティ *prop* の値をリターンする。引数 *object* はオプションでありデフォルトはカレントバッファ。

*position* が *object* の終端にあれば値は `nil` になるが、バッファのナローイングは値に影響しないことに注意。つまり *object* がバッファか `nil` の場合には、そのバッファがナローイングされていて、かつ *object* がナローイングされたバッファの終端にあれば結果は非 `nil` になるだろう。

厳密な意味で *prop* プロパティは存在しないが、その文字がシンボルのプロパティカテゴリーをもちなら、`get-text-property` はそのシンボルの *prop* プロパティをリターンする。

`get-char-property` *position prop &optional object* [Function]

この関数は `get-text-property` と似ているが、まずオーバーレイをチェックして次にテキストプロパティをチェックする点異なる。Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照のこと。

引数 *object* は文字列、バッファ、あるいはウィンドウかもしれない。ウィンドウならそのウィンドウ内に表示されているバッファのテキストプロパティとオーバーレイが使用されるが、そのウィンドウにたいしてアクティブなオーバーレイだけが考慮される。*object* がバッファ

なら、そのバッファ内オーバーレイがまず優先的に考慮されて、その後にテキストプロパティが考慮される。*object*が文字列なら文字列がオーバーレイをもつことは決してないのでテキストプロパティだけが考慮される。

`get-pos-property` *position prop &optional object* [Function]

この関数は `get-char-property` と似ているが、*position* (すぐ右) にある文字のプロパティのかわりにプロパティの *stickiness* (粘着性) とオーバーレイの *advancement* (前向的) のセッティングに注意を払う点異なる。

`get-char-property-and-overlay` *position prop &optional object* [Function]

これは `get-char-property` と似ているが、そのプロパティ値が由来するオーバーレイについて追加情報を与える点異なる。

値は `CAR` がプロパティ値であるようなコンセルであり、これは同じ引数により `get-char-property` がリターンするであろう値と同じ。`CDR` はそのプロパティが見つかった箇所のオーバーレイ、テキストプロパティとして見つかった場合や見つからなかった場合には `nil`。

*position* が *object* の終端なら `CAR` と `CDR` の値はどちらも `nil`。

`char-property-alias-alist` [Variable]

この変数はプロパティ名と代替となるプロパティ名リストをマップする `alist` を保持する。文字があるプロパティにたいして直接値を指定しなければ、順に代替プロパティ名が調べられて最初の非 `nil` 値が使用される。この変数は `default-text-properties` より優先されて、この変数より `category` プロパティが優先される。

`text-properties-at` *position &optional object* [Function]

この関数は文字列かバッファ *object* 内の位置 *position* にある文字のプロパティリスト全体をリターンする。*object* が `nil` ならデフォルトはカレントバッファ。

*position* が *object* の終端にあれば値は `nil` になるが、バッファのナローイングは値に影響しないことに注意。つまり *object* がバッファか `nil` の場合には、そのバッファがナローイングされていて、かつ *object* がナローイングされたバッファの終端にあれば結果は非 `nil` になるだろう。

`default-text-properties` [Variable]

この変数はテキストプロパティにたいしてデフォルト値を与えるプロパティリストを保持する。あるプロパティにたいして文字が直接、あるいはカテゴリーシンボルや `char-property-alias-alist` を通じて値を指定しないときは、常にこのリストに格納された値がかわりに使用される。以下は例:

```
(setq default-text-properties '(foo 69)
 char-property-alias-alist nil)
;; 文字 1 は自身のプロパティをもたない
(set-text-properties 1 2 nil)
;; 取得される値はデフォルト値
(get-text-property 1 'foo)
⇒ 69
```

`object-intervals` *OBJECT* [Function]

この関数は *object* 内のインターバル (テキストプロパティ) をインターバルのリストとしてリターンする。*object* は文字列かバッファでなければならない。このリストの構造を変更しても、オブジェクト内のインターバルは変更されない。

```
(object-intervals (propertize "foo" 'face 'bold))
```

```
⇒ ((0 3 (face bold)))
```

リターンされたリストの各要素は1つのインターバルを表す。インターバルはそれぞれ3つのパーツをもつ。1つ目は開始、2つ目は終了、3つ目はそのインターバル自身のテキストプロパティ。

### 33.19.2 テキストプロパティの変更

プロパティを変更するプリミティブは、バッファや文字列内の指定されたテキスト範囲に適用されます。関数 `set-text-properties` (セクションの最後を参照) は、その範囲内のテキストのプロパティリスト全体をセットします。名前を指定することにより特定のプロパティだけを追加、変更、削除するためにも有用です。

テキストプロパティはバッファ (か文字列) のコンテンツの一部とみなされ、かつスクリーン上でのバッファの見栄えに影響を与えることができるので、バッファ内のテキストプロパティの変更はすべてバッファを変更済みとマークします。バッファテキストプロパティの変更もアンドゥできません (Section 33.9 [Undo], page 875 を参照)。バッファ内の位置は1から始まりますが、文字列内の位置は0から始まります。

`put-text-property start end prop value &optional object` [Function]  
この関数は文字列かバッファ `object` 内の `start` と `end` の間のテキストにたいして、プロパティ `prop` に `value` をセットする。 `object` が `nil` ならデフォルトはカレントバッファ。

`add-text-properties start end props &optional object` [Function]  
この関数は文字列かバッファ `object` 内の `start` と `end` の間のテキストにたいして、テキストプロパティを追加またはオーバーライドする。 `object` が `nil` ならデフォルトはカレントバッファ。

引数 `props` には追加するプロパティを指定する。これはプロパティリストの形式 (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照)、つまりプロパティ名と対応する値が交互に出現するような要素を含むリストであること。

関数が実際に何らかのプロパティの値を変更したら `t`、それ以外 ( `props` が `nil`、またはプロパティの値がテキスト内のプロパティの値と一致している場合) は `nil` がリターン値となる。

たとえば以下はテキストの範囲に `comment` と `face` のプロパティをセットする例:

```
(add-text-properties start end
 '(comment t face highlight))
```

`remove-text-properties start end props &optional object` [Function]  
この関数は文字列かバッファ `object` 内の `start` と `end` の間のテキストから、指定されたテキストプロパティを削除する。 `object` が `nil` ならデフォルトはカレントバッファ。

引数 `props` は削除するプロパティを指定する。これはプロパティリストの形式 (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照)、つまりプロパティ名と対応する値が交互に出現するような要素を含むリストであること。しかし問題となるのは名前であって付随する値は無視される。たとえば `face` プロパティを削除するには以下のようにすればよい。

```
(remove-text-properties start end '(face nil))
```

関数が実際に何らかのプロパティの値を変更したら `t`、それ以外 ( `props` が `nil`、または指定されたテキスト内にそれらのプロパティをもつ文字がない場合) は `nil` がリターン値となる。

特定のテキストからすべてのテキストプロパティを削除するには、新たなプロパティリストに `nil` を指定して `set-text-properties` を使用すればよい。

`remove-list-of-text-properties` *start end list-of-properties* [Function]  
**&optional** *object*

`remove-text-properties`と同様だが、*list-of-properties*がプロパティ名と値が交互になったリストではなくプロパティ名だけのリストである点が異なる。

`set-text-properties` *start end props &optional object* [Function]

この関数は文字列かバッファ *object*内の *start*から *end*の間のテキストにたいするテキストプロパティリストを完全に置き換える。*object*が `nil`ならデフォルトはカレントバッファ。

引数 *props*は新たなプロパティリスト。これはプロパティ名と対応する値が交互となるような要素のリストであること。

`set-text-properties`のリターン後には、指定された範囲内のすべての文字は等しいプロパティをもつ。

*props*が `nil`なら、指定されたテキスト範囲からすべてのプロパティを取り除く効果がある。以下は例:

```
(set-text-properties start end nil)
```

この関数のリターン値を信用してはならない。

`add-face-text-property` *start end face &optional appendp object* [Function]

この関数は *start*と *end*の間のテキストのテキストプロパティ *face*にフェイス *face*を追加するように動作する。*face*はフェイス名、もしくは `anonymous` フェイス (`anonymous face`: 無名フェイス) のような *face*プロパティ (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) にたいして有効な値であること (Section 41.12 [Faces], page 1135 を参照)。

リージョン内の任意のテキストがすでに非 `nil`の *face*プロパティをもつ場合には、それらのフェイスは保たれる。この関数は *face*プロパティに最初の要素 (デフォルト) が *face*、以前に存在していたフェイスが残りの要素であるようなフェイスのリストをセットする。オプション引数 *appendp*が非 `nil`なら、*face*はかわりにリストの最後に追加される。フェイスリスト内では、各属性にたいして最初に出現する値が優先されることに注意。

たとえば以下のコードでは *start*と *end*の間のテキストにグリーン斜体のフェイスを割り当てるだろう:

```
(add-face-text-property start end 'italic)
(add-face-text-property start end '(:foreground "red"))
(add-face-text-property start end '(:foreground "green"))
```

オプション引数 *object*が非 `nil`なら、それはカレントバッファではなく動作するバッファが文字列を指定する。*object*が文字列なら *start*と *end*は 0 基準で文字列内をインデックス付けする。

文字列にテキストプロパティを付するもっとも簡単な方法は `propertize`です:

`propertize` *string &rest properties* [Function]

この関数はテキストプロパティ *properties*を追加した *string*のコピーをリターンする。これらのプロパティはリターンされる文字列内のすべての文字に適用される。以下は *face*プロパティと `mouse-face`プロパティとともに文字列を構築する例:

```
(propertize "foo" 'face 'italic
 'mouse-face 'bold-italic)
⇒ #("foo" 0 3 (mouse-face bold-italic face italic))
```

文字列のさまざまな部分に異なるプロパティを put するには、それぞれの部分を `propertize` で構築して、それらを `concat` で結合すればよい:

```
(concat
 (propertize "foo" 'face 'italic
 'mouse-face 'bold-italic)
 " and "
 (propertize "bar" 'face 'italic
 'mouse-face 'bold-italic))
⇒ #("foo and bar"
 0 3 (face italic mouse-face bold-italic)
 3 8 nil
 8 11 (face italic mouse-face bold-italic))
```

プロパティではなくバッファからテキストをコピーする関数 `buffer-substring-no-properties` については Section 33.2 [Buffer Contents], page 859 を参照してください。

バッファを変更せずにバッファにテキストプロパティを追加したり削除したければ、その呼び出しを上記の `with-silent-modifications` マクロでラップできます。Section 28.5 [Buffer Modification], page 661 を参照してください。

### 33.19.3 テキストプロパティの検索関数

テキストプロパティの通常の使用では、ほとんどの場合は複数または多くの連続する文字が同じ値のプロパティをもちます。文字を 1 つずつ調べるプログラムを記述するよりも、同じプロパティ値をもつテキスト塊 (chunks of text) を処理するほうがより高速です。

以下はこれを行うことに使用できる関数です。これらはプロパティ値の比較に `eq` を使用します。すべての関数において `object` のデフォルトはカレントバッファです。

より良いパフォーマンスのためには、特に単一のプロパティを検索する関数における `limit` 引数の使用が重要です。さもないと興味のあるプロパティが変化しない場合に、バッファ終端までのスキャンで長い時間を要するでしょう。

これらの関数はポイントを移動しません。そのかわりに位置 (または `nil`) をリターンします。ポイントは常に文字と文字の間にあることを思い出してください。これらの関数によりリターンされる位置は、異なるプロパティをもつ 2 つの文字の間にあります。

`next-property-change` *pos* &optional *object limit* [Function]

この関数は文字列かバッファ `object` 内の位置 `pos` から、何らかのテキストプロパティの変化が見つかるまでテキストを前方にスキャンして、変化のあった位置をリターンする。言い換えると `pos` の直後の文字とプロパティが等しくない、`pos` の先にある最初の文字の位置をリターンする。

`limit` が非 `nil` ならスキャンは位置 `limit` で停止する。そのポイントより前にプロパティが変化しなければ、この関数は `limit` をリターンする。

プロパティが `object` 終端まで変化せず、かつ `limit` が `nil` なら値は `nil`。値が非 `nil` なら、それは `pos` 以上の位置。 `limit` が `pos` と等しいときのみ値は `pos` になる。

以下はすべてのプロパティが定数であるようなテキスト塊によりバッファをスキャンする方法の例:

```
(while (not (eobp))
 (let ((plist (text-properties-at (point))))
 (next-change
 (or (next-property-change (point) (current-buffer))
```

```
(point-max)))
ポイントから next-changeへテキストを処理...
(goto-char next-change)))
```

`previous-property-change` *pos* **&optional** *object limit* [Function]

これは `next-property-change` と似ているが、*pos* から前方ではなく後方にスキャンする点  
が異なる。値が非 `nil` なら、それは *pos* 以下の位置。 *limit* と *pos* が等しい場合のみ *pos* をリ  
ターンする。

`next-single-property-change` *pos prop* **&optional** *object limit* [Function]

この関数はプロパティ *prop* 内の変化にたいしてテキストをスキャンして、変化があった位置を  
リターンする。このスキャンは文字列バッファ *object* 内の位置 *pos* から前方に行われる。  
言い換えると *pos* の直後の文字とプロパティ *prop* が等しくない、*pos* の先にある最初の文字の  
位置をリターンする。

*limit* が非 `nil` ならスキャンは位置 *limit* で終了する。そのポイントより前にプロパティの変化  
がなければ、`next-single-property-change` は *limit* をリターンする。

プロパティが *object* 終端まで変化せず、かつ *limit* が `nil` なら値は `nil`。値が非 `nil` なら、そ  
れは *pos* 以上の位置。 *limit* が *pos* と等しいときのみ値は *pos* になる。

`previous-single-property-change` *pos prop* **&optional** *object limit* [Function]

これは `next-single-property-change` と似ているが、*pos* から前方ではなく後方にスキャン  
する点異なる。値が非 `nil` なら、それは *pos* 以下の位置。 *limit* と *pos* が等しい場合のみ  
*pos* をリターンする。

`next-char-property-change` *pos* **&optional** *limit* [Function]

`next-property-change` と似ているが、これはテキストプロパティと同様にオーバーレイも  
考慮して、バッファ終端より前に変化が見つからなければ、`nil` ではなくバッファ位置の最  
大をリターンする点異なる (この点では `next-property-change` よりも対応するオーバ  
レイ関数 `next-overlay-change` と似ている)。この関数はカレントバッファだけを処理す  
るので *object* オペランドは存在しない。これはいずれかの種類のプロパティが変化した、次の  
アドレスをリターンする。

`previous-char-property-change` *pos* **&optional** *limit* [Function]

これは `next-char-property-change` と似ているが、*pos* から前方ではなく後方へスキャン  
すること、および変化が見つからなければバッファ位置の最小をリターンする点異なる。

`next-single-char-property-change` *pos prop* **&optional** *object limit* [Function]

`next-single-property-change` と似ているが、これはテキストプロパティと同様にオーバ  
レイも考慮して、*object* 終端より前に変化が見つからなければ、`nil` ではなく *object* 内の有効  
な位置の最大をリターンする点異なる。 `next-char-property-change` と異なり、この関  
数は *object* オペランドをもつ。 *object* が非バッファならテキストプロパティだけが考慮さ  
れる。

`previous-single-char-property-change` *pos prop* **&optional** *object limit* [Function]

これは `next-single-char-property-change` と似ているが、*pos* から前方ではなく後方へ  
スキャンすること、および変化が見つからなければ *object* 内の有効な位置の最小をリターンす  
る点異なる。



`text-property-any` *start end prop value &optional object* [Function]

この関数は *start* と *end* の間に少なくともプロパティ *prop* に値 *value* をもつ文字が 1 つあれば非 `nil` をリターンする。より正確には、これはそのような最初の文字の位置、それ以外は `nil` をリターンする。

5 つ目のオプション引数 *object* はスキャンする文字列かバッファを指定する。位置は *object* にたいして相対的。 *object* のデフォルトはカレントバッファ。

`text-property-not-all` *start end prop value &optional object* [Function]

この関数は *start* と *end* の間に少なくともプロパティ *prop* に値 *value* をもたない文字が 1 つあれば非 `nil` をリターンする。より正確には、これはそのような最初の文字の位置、それ以外は `nil` をリターンする。

5 つ目のオプション引数 *object* はスキャンする文字列かバッファを指定する。位置は *object* にたいして相対的。 *object* のデフォルトはカレントバッファ。

`text-property-search-forward` *prop &optional value predicate* [Function]  
*not-current*

*predicate* にしたがって、値が *value* (デフォルトは `nil`) にマッチするようなプロパティ *prop* をもつ次のテキストリージョンを検索する。

この関数はポイントを移動するという点において `search-forward` (Section 35.1 [String Search], page 971 を参照) や類似関数をモデルとするが、`match-beginning` や類似関数とは異なりマッチを記述する構造もリターンする。

値がマッチするようなテキストプロパティが見つからなければ、この関数は `nil` をリターンする。見つかった場合にはマッチしたテキストプロパティをもつリージョン終端にポイントを置いて、そのマッチに関する情報とともに `prop-match` 構造体をリターンする。

*predicate* は `t` ( `equal` のシノニム)、`nil` ( “not equal” を意味する)、または 2 つの引数 (*value*、およびマッチ候補のバッファ位置のテキストプロパティ *prop* の値) で呼び出される述語関数のいずれかを指定できる。その述語関数はマッチがあれば非 `nil`、なければ `nil` をリターンすること。

*not-current* が非 `nil` の場合には、もしプロパティがマッチしたリージョン内に既にポイントがあればそのリージョンをスキップして、次のリージョンを探す。

`prop-match` 構造は `prop-match-beginning` (マッチ先頭)、`prop-match-end` (マッチ終端)、`prop-match-value` (マッチ先頭の *property* の値) というアクセサ関数をもつ。

以下の例では下記のような内容をもつバッファを使用する:

```
This is a bold and here's bolditalic and this is the end.
```

すなわち単語 “bold” は `bold` フェイス、単語 “italic” は `italic` フェイスをもつものとする。

まず最初は:

```
(while (setq match (text-property-search-forward 'face 'bold t))
 (push (buffer-substring (prop-match-beginning match)
 (prop-match-end match))
 words))
```

これは `bold` フェイスを使用するすべての単語を選択する。

```
(while (setq match (text-property-search-forward 'face nil t))
 (push (buffer-substring (prop-match-beginning match)
 (prop-match-end match))
```

```
words))
```

これはフェイスプロパティをもたないすべての断片を選択する。結果としてリスト `('("This is a " "and here's " "and this is the end"))` が得られるだろう (push を使用しているので逆順になる; Section 5.5 [List Variables], page 82 を参照)。

```
(while (setq match (text-property-search-forward 'face nil nil))
 (push (buffer-substring (prop-match-beginning match)
 (prop-match-end match))
 words))
```

これは face に何らかがセットされているすべてのリージョンを選択するがプロパティが変化する箇所まで分割するので結果は `('("bold" "bold" "italic"))` になるだろう。

これを使用するかもしれないより現実的な例として URL を表す特定のセクションがあり、それらが shr-url でタグ付けされているバッファがあると仮定してみる。

```
(while (setq match (text-property-search-forward 'shr-url nil nil))
 (push (prop-match-value match) urls))
```

これはそれらすべての URL のリストを与えるだろう。

`text-property-search-backward` *prop* &optional *value predicate* [Function]  
*not-current*

これは `text-property-search-forward` と同様だが、後方に検索する。マッチが見つかったらポイントはマッチしたリージョンの終端ではなく先頭に配置される。

### 33.19.4 特殊な意味をもつプロパティ

以下はビルトインで特別な意味をもつテキストプロパティ名のテーブルです。以降のセクションではフィルとプロパティ継承を制御する特別なプロパティ名をいくつか追加でリストしています。これ以外のすべての名前は特別な意味をもたず自由に使用できます。

注意: プロパティ `composition`、`display`、`invisible`、`intangible` はすべての Emacs コマンドの後に好ましい箇所にポイントを移動させることもできます。Section 22.6 [Adjusting Point], page 426 を参照してください。

`category` ある文字が `category` プロパティをもつ場合には、それをその文字のプロパティカテゴリー (*property category*) と呼ぶ。これはシンボルであること。このシンボルのプロパティはその文字のプロパティのデフォルトとしての役割をもつ。

`face` `face` プロパティはその文字の外観を制御する (Section 41.12 [Faces], page 1135 を参照)。このプロパティの値は以下が可能:

- フェイス名 (シンボルか文字列)。
- `anonymous` フェイス: (`keyword value ...`) 形式のプロパティリスト。 `keyword` はそれぞれフェイス属性名、 `value` はその属性の値。
- フェイスのリスト。各リスト要素はフェイス名か `anonymous` フェイスであること。これはリストされた各フェイス属性を集計したフェイスを指定する。このリスト内で最初にあるフェイスがより高い優先度をもつ。
- (`foreground-color . color-name`) または (`background-color . color-name`) という形式のコンスセル。これは (`:foreground color-name`) や (`:background color-name`) と同じようにフォアグラウンドやバックグラウンドを指定する。この形式は後方互換のためだけにサポートされており無視すること。

- (`:filtered filter face-spec`) という形式のコンスセル。これは *face-spec* で与えられたフェイスを指定するが、フェイスを表示に使用する際に *filter* がマッチした場合のみ。 *face-spec* には上述した任意のフォームを使用できる。 *filter* は (`:window param value`) という形式であること。これはパラメーター *param* が *value* に `eq` であるようなウィンドウにマッチする。変数 `face-filters-always-match` が非 `nil` なら、すべてのフェイスフィルターがマッチしたとみなす。

Font Lock モード (Section 24.6 [Font Lock Mode], page 547 を参照) はほとんどのバッファにおいて、コンテキストにもとづき文字の *face* プロパティを動的に更新することにより機能する。

`add-face-text-property` 関数は、このプロパティをセットする便利な手段を提供する。Section 33.19.2 [Changing Properties], page 898 を参照のこと。

#### font-lock-face

このプロパティは Font Lock モードが配下にあるテキストに適用すべき *face* プロパティにたいして値を指定する。これは Font Lock モードに使用されるフォント表示手法の 1 つであり、独自のハイライトを実装する特別なモードにたいして有用。Section 24.6.6 [Precalculated Fontification], page 557 を参照のこと。Font Lock モードが無効なら `font-lock-face` に効果はない。

#### mouse-face

このプロパティは、このプロパティをもつテキストの上にマウスポインターがある際に、*face* のかわりに使用される。これが発生する際にはマウスの下にある文字だけではなく、同じ値の `mouse-face` プロパティをもつテキスト全体がハイライトされる。

Emacs はテキストサイズ (`:height`、`:weight`、`:slant`) を変更する `mouse-face` プロパティ由来の属性すべてを無視する。これらの属性はハイライトされていないテキストと常に等しい。

#### cursor-face

これは `mouse-face` と似ているが、このプロパティをもつテキスト内にポイント (マウスではない) がある際に使用されるプロパティである。ハイライトはモード `cursor-face-highlight-mode` が有効な場合のみ行われる。変数 `cursor-face-highlight-nonselected-window` が非 `nil` ならば、たとえウィンドウが選択されていないなくても `highlight-nonselected-windows` がリージョンにたいして行うのと同様 (Section “The Mark and the Region” in *The GNU Emacs Manual* を参照) に、このフェイスをもつテキストがハイライトされる。

#### fontified

このプロパティはそのテキストの表示準備が整っているかどうかを告げる。`nil` なら Emacs の再表示ルーチンはバッファの該当部分を表示する前に、準備のために `fontification-functions` (Section 41.12.7 [Auto Faces], page 1149 を参照) 中の関数を呼び出す。これはフォントロックのコードの `just-in-time` により内部的に使用される。

#### display

このプロパティはテキストが表示される方法を変更するさまざまな機能をアクティブ化する。たとえばこれによりテキスト外観を縦長 (`taller`) または縦短 (`short`) したり、高く (`higher`) または低く (`lower`)、太く (`wider`) または細く (`narrower`) したり、あるいはイメージに置き換えることができる。Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照のこと。

`help-echo`

テキストが `help-echo` プロパティに文字列をもつ場合には、そのテキスト上にマウスを移動した際には、`substitute-command-keys` を通じて文字列を渡した後に Emacs はエコーエリアかツールチップウィンドウ (Section 41.26 [Tooltips], page 1218 を参照) にその文字列を表示する。

`help-echo` プロパティの値が関数なら、その関数は `window`、`object`、`pos` の 3 つの引数で呼び出されてヘルプ文字列、ヘルプ文字列が存在しなければ `nil` をリターンすること。1 つ目の引数 `window` はそのヘルプが見つかったウィンドウ。2 つ目の引数 `object` は `help-echo` プロパティをもつバッファ、オーバーレイ、または文字列。`pos` 引数は以下のとおり:

- `object` がバッファなら `pos` はそのバッファ内の位置。
- `object` がオーバーレイなら、そのオーバーレイは `help-echo` プロパティをもち `pos` はそのオーバーレイのバッファ内の位置。
- `object` が文字列 (オーバーレイ文字列、または `display` プロパティにより表示された文字列) なら `pos` はその文字列内の位置。

`help-echo` プロパティの値が関数と文字列のいずれでもなければ、それはヘルプ文字列を得るために評価される。

変数 `show-help-function` をセットすることにより、ヘルプテキストが表示される方法を変更できる ([Help display], page 910 を参照)。

この機能はモードライン内、およびその他のアクティブテキストにたいして使用される。

`help-echo-inhibit-substitution`

`help-echo` 文字列の最初の文字が非 `nil` の `help-echo-inhibit-substitution` プロパティをもつ場合には、`substitute-command-keys` を通じて渡すことなく `show-help-function` が行うように表示される。

`keymap`

`keymap` プロパティはコマンドにたいして追加のキーマップを指定する。このキーマップを適用する際には、マイナーモードキーマップとバッファのローカルマップの前に、このマップがキー照合のために使用される。Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照のこと。プロパティ値がシンボルなら、そのシンボルの関数定義がキーマップとして使用される。

ポイントの前の文字のプロパティの値は、それが非 `nil` で `rear-sticky` であり、かつポイントの後の文字のプロパティ値が非 `nil` で `front-sticky` なら適用される (マウスクリックではポイント位置のかわりにクリック位置が使用される)。

`local-map`

このプロパティは `keymap` と同じように機能するが、これはそのバッファのローカルマップのかわりに使用するキーマップを指定する点異なる。ほとんど (もしかするとすべて) の目的にたいしては `keymap` を使用するほうが良いだろう。

`syntax-table`

`syntax-table` プロパティは特定の文字にたいしてどのシンタクステーブルがオーバーライドするかを告げる。Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照のこと。

`read-only`

ある文字がプロパティ `read-only` をもつなら、その文字の変更は許可されない。これを行おうとするすべてのコマンドは `text-read-only` エラーを受け取る。プロパティの値が文字列ならその文字列がエラーメッセージとして使用される。

read-only 文字に隣接する箇所への挿入は、そこに通常のテキストの行うことが stickiness による read-only プロパティを継承するならエラーとなる。つまり stickiness を制御することにより read-only テキストに隣接する挿入の権限を制御することができる。Section 33.19.6 [Sticky Properties], page 911 を参照のこと。

プロパティ変更はバッファ変更とみなされるので、特別なトリック (inhibit-read-only を非 nil にバインドしてからプロパティを削除する) を知らないかぎり、read-only プロパティを取り除くことは不可能。Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照のこと。

#### inhibit-read-only

プロパティ inhibit-read-only をもつ文字はたとえ読み取り専用バッファでも編集できる。Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照のこと。

#### invisible

非 nil の invisible プロパティにより、スクリーン上で文字を不可視にできる。詳細は Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照のこと。

#### inhibit-isearch

inhibit-isearch プロパティが非 nil なら、isearch はそのテキストをスキップする。

#### intangible

連続する文字のグループが非 nil の等しい intangible プロパティをもつなら、それらの文字の間にポイントを置くことは不可能。そのグループ内に前方へポイントの移動を試みると、ポイントは実際にはそのグループの終端に移動する。そのグループ内に後方へポイントの移動を試みると、ポイントは実際にはそのグループの先頭に移動する。

連続する文字のグループが非 nil の等しくない intangible プロパティをもつなら、それらの文字は個別のグループに属して、各グループは上述のように別のグループとして扱われる。

変数 inhibit-point-motion-hooks が非 nil (デフォルト) なら intangible プロパティは無視される。

注意せよ: このプロパティは非常に低レベルで処理されて、予想外の方法により多くのコードに影響する。そのため使用に際しては特別な注意を要する。誤った使用方法としては不可視のテキストに intangible プロパティを put するのが一般的な誤りであり、コマンドループは各コマンドの終わりに不可視テキストの外部へポイントを移動するだろうから、これは実際には必要ない。Section 22.6 [Adjusting Point], page 426 を参照のこと。これらの理由によりこのプロパティは時代遅れであり、かわりに cursor-intangible プロパティを使用すること。

#### cursor-intangible

マイナーモード cursor-intangible-mode がオンになっている際には、再表示が発生する直前に非 nil の cursor-intangible プロパティをもつすべての位置からポイントが移動させられる。許容されるカーソル位置の計算時にはこのプロパティの“粘着性 (stickiness)” が考慮される (Section 33.19.6 [Sticky Properties], page 911 を参照) ので、たとえばカーソルがエンターできないような連続する 5 つの 'x' を挿入するためには、以下のような何かしらを行う必要がある:

```
(insert
 (property "xxxx" 'cursor-intangible t)
 (property "x" 'cursor-intangible t 'rear-nonsticky t))
```

変数 `cursor-sensor-inhibit` が非 `nil` なら、`cursor-intangible` プロパティと `cursor-sensor-functions` プロパティ (以下参照) は無視される。

**field** 同じ `field` プロパティをもつ連続する文字はフィールドを構成する。`forward-word` や `beginning-of-line` を含むいくつかの移動関数はフィールド境界で移動を停止する。Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照のこと。

**cursor** カーソルは通常はカレントバッファ位置を“隠している”(つまりかわりに表示されている) オーバーレイ、およびテキストプロパティ文字列の先頭か終端に表示される。Emacs に指示するかわりに文字に非 `nil` の `cursor` テキストプロパティを与えることにより、それら文字列内の任意の望む文字にカーソルを置くことができる。加えて `cursor` プロパティの値が整数なら、それはカーソルがその文字上に表示されるようにオーバーレイまたは `display` プロパティが始まる位置から数えたバッファの文字位置の数字を指定する。特にある文字の `cursor` プロパティの値が数字  $n$  なら、カーソルは範囲 `[ovpos..ovpos+n]` 内の任意のバッファ位置にあるその文字上に表示されるだろう。ここで `ovpos` は `overlay-start` (Section 41.9.1 [Managing Overlays], page 1122 を参照) により与えられるオーバーレイ開始位置、またはそのバッファ内で `display` プロパティが始まる位置である。

言い換えると文字列の非 `nil` 値の `cursor` プロパティをもつ文字はカーソルが表示される文字である。このプロパティの値はオーバーレイまたはディスプレイ文字列が表示上でポイントを不可視にしている際に、カーソルを表示するバッファの位置を告げる。値が整数  $n$  ならオーバーレイまたは `display` プロパティの始まりから  $n$  後ろの位置までの間にポイントがあるとき、カーソルはそこに表示される。値がそれ以外の非 `nil` ならポイントが `display` プロパティの先頭となるバッファ位置にあるとき、あるいはディスプレイ上でその位置が不可視なら `overlay-start` となるバッファ位置でのみカーソルが表示される。`cursor` プロパティの整数値は、たとえそのポイントがディスプレイ上可視でなくとも、その文字上でカーソルが表示されることを意味し得ることに注意。

このプロパティの微妙なのは、ディスプレイまたはオーバーレイ文字列の一部であるような改行にはこのプロパティが機能しない点である。これは Emacs がディスプレイ上の文字にたいして `cursor` プロパティを探す際に、検索するスクリーン上で改行文字がグラフィック表現をもたないからである。

バッファのテキストを網羅するオーバーレイ文字列 (Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照) や文字列であるような `display` プロパティがバッファに多くある場合には、それらの文字列を走査する間にカーソルを置く箇所を Emacs に合図するために、`cursor` プロパティを使用するのはよいアイデアである。これは `display` やオーバーレイ文字列に“カバー”された何らかのバッファ位置にポイントがある際に、Lisp プログラムやユーザーがカーソルを配置したい箇所でディスプレイエンジンと直接通信する。

**pointer** これはそのテキストやイメージ上にマウスポインターがあるときの特定のマウスシェイプを指定する。利用できるポインターシェイプについては Section 30.19 [Pointer Shape], page 820 を参照のこと。

**line-spacing**

改行は改行で終わるディスプレイ行の高さを制御するテキストプロパティやオーバーレイプロパティ `line-spacing` をもつことができる。このプロパティ値はデフォルトのフレーム行スペーシングと、バッファローカル変数 `line-spacing` をオーバーライドする。Section 41.11 [Line Height], page 1134 を参照のこと。

`line-height`

改行は改行で終わるディスプレイ行のトータル高さを制御するテキストプロパティ、またはオーバーレイプロパティ`line-height`をもつことができる。Section 41.11 [Line Height], page 1134 を参照のこと。

`wrap-prefix`

テキストが`wrap-prefix`プロパティをもつなら、それが定義するプレフィクスはテキストラッピング (text wrapping: テキスト折り返し) に由来するすべての継続行の先頭に表示時に追加されるだろう (行が切り詰められた場合には`wrap-prefix`が使用されることはない)。これは文字列、イメージ (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照)、あるいはディスプレイプロパティ:`width`や:`align-to` (Section 41.16.2 [Specified Space], page 1171 を参照) により指定された空白文字範囲かもしれない。

`wrap-prefix` はバッファローカル変数`wrap-prefix`を使用して、バッファ全体にも指定され得る (が`wrap-prefix`テキストプロパティは`wrap-prefix`変数の値より優先される)。Section 41.3 [Truncation], page 1103 を参照のこと。

`line-prefix`

テキストが`line-prefix`プロパティをもつなら、それが定義するプレフィクスは表示時にすべての非継続行の先頭に追加されるだろう。これは文字列、イメージ (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照)、あるいはディスプレイプロパティ:`width`や:`align-to` (Section 41.16.2 [Specified Space], page 1171 を参照) により指定された空白文字範囲かもしれない。

`line-prefix` はバッファローカル変数`line-prefix`を使用して、バッファ全体にも指定され得る (が`line-prefix`テキストプロパティは`line-prefix`変数の値より優先される)。Section 41.3 [Truncation], page 1103 を参照のこと。

`modification-hooks`

ある文字がプロパティ`modification-hooks`をもつなら、その値は関数のリストであること。その文字の変更により、実際の変更前にそれらの関数すべてが呼び出される。それぞれの関数は、変更されようとするバッファ部分の先頭と終端という2つの引数を受け取る。特定の`modification`フック関数が単一のプリミティブにより変更されつつある複数の文字に出現する場合は、その関数が呼び出される回数を予測することはできない。さらに挿入は既存の文字を変更しないので、このフックは文字の削除、他の文字への置換、またはそれらのテキストプロパティ変更時のみ実行されるだろう。

他の同類フックとは異なり、Emacs はこれらの関数を呼び出し時に`inhibit-modification-hooks`を非 `nil`にバインドしない。関数がバッファを変更するようなら、バッファ変更による変更フックの実行を防ぐために、この変数を非 `nil`にバインドすることを考慮する必要がある。そうでなければ再帰呼び出しに備えなければならない。Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照のこと。

オーバーレイも`modification-hooks`プロパティをサポートするが詳細は若干異なる (Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照)。

`insert-in-front-hooks``insert-behind-hooks`

あるバッファへの挿入操作は後続文字の`insert-in-front-hooks`プロパティ、および先行文字の`insert-behind-hooks`プロパティにリストされる関数の呼び出しも行う。これらの関数は挿入されるテキストの先頭と終端という2つの引数を受け取る。関数は優先される実際の挿入が行われた後に呼び出される。

これらの関数を呼び出す際には `inhibit-modification-hooks` は非 `nil` にバインドされる。関数がバッファを変更する場合には、これらの変更にたいして変更フックが実行されるように、`inhibit-modification-hooks` を `nil` にバインドしたいと思うかもしれない。しかしこれを行うことによって、あなたの変更フックが再帰的に呼び出されるかもしれないので、確実にそれに備えること。

バッファ内のテキスト変更時に呼び出される他のフックについては Section 33.34 [Change Hooks], page 939 も参照のこと。

`point-entered`

`point-left`

スペシャルプロパティ `point-entered` と `point-left` はポイント移動をレポートするフック関数を記録する。ポイントを移動するたびに Emacs は以下の 2 つのプロパティ値を比較する:

- 古い位置の後の文字の `point-left` プロパティ。
- 新しい位置の後の文字の `point-entered` プロパティ。

これらの 2 つの値が異なる場合には、(`nil` でなければ) 古いポイント値と新しいポイント値という 2 つの引数とともにそれらそれぞれ呼び出される。

同じ比較は古い位置と新しい位置の前の文字にたいしても行われる。この結果として 2 つの `point-left` 関数 (同じ関数かもしれない)、および/または 2 つの `point-entered` 関数 (同じ関数かもしれない) が実行される可能性がある。ある場合においては、まずすべての `point-left` 関数が呼び出されて、その後すべての `point-entered` 関数が呼び出される。

さまざまなバッファ位置にたいして、そこにポイントを移動することなく文字を調べるために `char-after` を使用することができる。実際のポイント値変更だけがこれらのフック関数を呼び出す。

変数 `inhibit-point-motion-hooks` はデフォルトでは `point-left` と `point-entered` のフック実行を抑制する。[Inhibit point motion hooks], page 910 を参照のこと。

これらのプロパティは時代遅れであり、かわりに `cursor-sensor-functions` を使用してほしい。

`cursor-sensor-functions`

このスペシャルプロパティはカーソル移動に反応する関数リストを記録する。このリスト内の各関数は影響を受けるウィンドウ、既知のカーソルの以前の位置、このプロパティをもつテキストにカーソルが入ったか離れたかに依存するシンボル `entered` か `left` という 3 つの受け取って再表示の直前に呼び出される。関数はマイナーモード `cursor-sensor-mode` がオンのときのみ呼び出される。

変数 `cursor-sensor-inhibit` が非 `nil` なら `cursor-sensor-functions` プロパティは無視される。

`composition`

このテキストプロパティは文字シーケンスをコンポーネントから構成される単一グリフ (single glyph) として表示するために使用される。しかしこのプロパティの値自身は完全に Emacs の内部的なものであり、たとえば `put-text-property` などで直接操作しないこと。



**minibuffer-message**

このテキストプロパティは、アクティブミニバッファの一時的なメッセージを表示する場所を指定する。具体的にはこのプロパティをもつミニバッファテキストの最初の文字が、その前に表示する一時的なメッセージを所有する。デフォルトではミニバッファテキスト終端に一時的なメッセージが表示される。このテキストプロパティは `set-message-function` のデフォルト値の関数が使用する (Section 41.4.1 [Displaying Messages], page 1104 を参照)。

**inhibit-point-motion-hooks**

[Variable]

この時代遅れの変数が非 `nil` のときは、`point-left` と `point-entered` のフックは実行されず `intangible` プロパティは効果をもたない。この変数はグローバルにセットせず `let` でバインドすること。この変数の影響を受けるプロパティは時代遅れなので、それらを効果的に無効にするためにデフォルト値は `t`。

**show-help-function**

[Variable]

この変数が非 `nil` なら、それはヘルプ文字列を表示するために呼び出される関数を指定する。これらは `help-echo` プロパティ、メニューヘルプ文字列 (Section 23.18.1.1 [Simple Menu Items], page 496 と Section 23.18.1.2 [Extended Menu Items], page 496 を参照)、ツールバーヘルプ文字列 (Section 23.18.6 [Tool Bar], page 503 を参照) かもしれない。指定された関数は、ヘルプ文字列の最初の文字が非 `nil` の `help-echo-inhibit-substitution` をもっていなければ、表示するためのヘルプ文字列 (関数に与えられる前に `substitute-command-keys` を通じて渡される) を単一の引数として呼び出される。Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照のこと。 `show-help-function` を使用するモードの例は、Tooltip モード (Section “Tooltips” in *The GNU Emacs Manual* を参照) のコード例を参照のこと。

**face-filters-always-match**

[Variable]

この変数が非 `nil` なら、特定の条件が合致された際のみ適用される属性を指定するフェイスフィルターは常にマッチするとみなされる。

**33.19.5 フォーマットされたテキストのプロパティ**

以下のテキストプロパティはフィルコマンドの挙動に影響を与えます。これらはフォーマットされたテキストを表すために使用されます。Section 33.11 [Filling], page 879 と Section 33.12 [Margins], page 882 を参照してください。

**hard** 改行文字がこのプロパティをもつならそれは “hard” 改行。フィルコマンドは `hard` 改行を変更せずそれらを横断して単語を移動しない。しかしこのプロパティはマイナーモード `use-hard-newlines` が有効な場合のみ影響を与える。Section “Hard and Soft Newlines” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**right-margin**

このプロパティはその部分のテキストのフィルにたいして余分な右マージンを指定する。

**left-margin**

このプロパティはその部分のテキストのフィルにたいして余分な左マージンを指定する。

**justification**

このプロパティはその部分のテキストのフィルにたいして位置揃え (`justification`) のスタイルを指定する。

### 33.19.6 テキストプロパティの粘着性

ユーザーがそれらをタイプした際にはバッファーに挿入される自己挿入文字 (Section 33.5 [Commands for Insertion], page 864 を参照) は、通常は先行する文字と同じプロパティをもちます。これはプロパティの継承 (*inheritance*) と呼ばれます。

対照的に Lisp プログラムは継承の有無に関わらず挿入を行うことができ、それは挿入プリミティブの選択に依存します。insertのような通常のテキスト挿入関数は何もプロパティを継承しません。これらは挿入される文字列と正確に同じプロパティをもち、それ以外のプロパティはもちません。これはたとえば kill リング外部にたいしてのように、あるコンテキストから他のコンテキストにテキストをコピーするプログラムにたいして適正です。継承つきで挿入を行うためには、このセクションで説明するスペシャルプリミティブを使用します。自己挿入文字はこれらのプリミティブを使用することでプロパティを継承します。

継承つきで挿入を行う際に、何のプロパティがどこから継承されるかは *sticky* (スティッキー、粘着する) に依存します。ある文字の後への挿入における、それらの文字のプロパティ継承は *rear-sticky* (後方スティッキー) です。ある文字の前への挿入における、それらの文字ノプロパティ継承は *front-sticky* (前方スティッキー) です。これら両側の *sticky* が同じプロパティにたいして異なる *sticky* 値をもつ場合には、前の文字の値が優先します。

デフォルトではテキストプロパティは *front-sticky* ではなく *rear-sticky* です。したがってデフォルトでは、すべてのプロパティは前の文字から継承して、後の文字からは何も継承しません。

さまざまなテキストプロパティの *stickiness* (スティッキネス、スティッキー性、粘着性、粘着度) は、2つのテキストプロパティ *front-sticky* と *rear-nonsticky*、および変数 *text-property-default-nonsticky* で制御できます。与えられたプロパティにたいして異なるデフォルトを指定するためにこの変数を使用できます。テキストの任意の特定部分に特定の *sticky* や非 *sticky* プロパティを指定するために、これら2つのテキストプロパティを使用できます。

ある文字の *front-sticky* プロパティが *t* なら、その文字のすべてのプロパティは *front-sticky* です。 *front-sticky* プロパティがリストなら、その文字の *sticky* なプロパティは名前がそのリスト内にあるプロパティです。たとえばある文字が値が (*face read-only*) であるような *front-sticky* プロパティをもつなら、その文字の前への挿入ではその文字の *face* プロパティと *read-only* プロパティは継承できますが他のプロパティは継承できません。

*rear-nonsticky* は逆の方法で機能します。ほとんどのプロパティはデフォルトで *rear-sticky* であり、*rear-nonsticky* プロパティはどのプロパティが *rear-sticky* ではないかを告げます。ある文字の *rear-nosticky* プロパティが *t* なら、その文字のすべてのプロパティは *rear-sticky* ではありません。 *rear-nosticky* プロパティがリストなら、その文字の *sticky* なプロパティは名前がそのリスト内にはないプロパティです。

*text-property-default-nonsticky* [Variable]

この変数はさまざまなテキストプロパティのデフォルトの *rear-stickiness* を定義する *alist*。各要素は (*property . nonstickiness*) という形式をもち、これは特定のテキストプロパティ *property* の *stickiness* を定義する。

*nonstickiness* が非 *nil* なら、それはプロパティ *property* がデフォルトで *rear-nonsticky* であることを意味する。すべてのプロパティはデフォルトでは *front-nonsticky* なので、これにより *property* は両方向にたいしてデフォルトで *nonsticky* になる。

テキストプロパティ *front-sticky* と *rear-nonsticky* が使用された際には、*text-property-default-nonsticky* 内で指定されたデフォルトの *nonstickiness* より優先される。

以下はプロパティ継承つきでテキストを挿入する関数です:

`insert-and-inherit` *&rest strings* [Function]  
関数 `insert`と同じように文字列 *strings*を挿入するが、隣接するテキストからすべての sticky なプロパティを継承する。

`insert-before-markers-and-inherit` *&rest strings* [Function]  
関数 `insert-before-markers`と同じように文字列 *strings*を挿入するが、隣接するテキストからすべての sticky なプロパティを継承する。

継承を行わない通常の挿入関数については Section 33.4 [Insertion], page 862 を参照してください。

### 33.19.7 テキストプロパティの lazy な計算

バッファ内のすべてのテキストにたいしてテキストプロパティを計算するかわりに、何かがテキスト範囲に依存している場合にはテキストプロパティを計算するようにアレンジできます。

プロパティとともにバッファからテキストを抽出するプリミティブは `buffer-substring` です。この関数はプロパティを調べる前にアブノーマルフック `buffer-access-fontify-functions` を実行します。

`buffer-access-fontify-functions` [Variable]  
この変数はテキストプロパティ計算用の関数のリストを保持する。`buffer-substring`がバッファの一部のテキストとテキストプロパティをコピーする前にこのリスト内の関数すべてを呼び出す。各関数はアクセスされるバッファ範囲を指定する 2 つの引数を受け取る (バッファは常にカレントバッファ)。

関数 `buffer-substring-no-properties`はいずれにせよテキストプロパティを無視するので、これらの関数を呼び出さない。

同じバッファ部分にたいして複数回フック関数が呼び出されるのを防ぐために変数 `buffer-access-fontified-property`を使用できる。

`buffer-access-fontified-property` [Variable]  
この変数の値が非 `nil`なら、それはテキストプロパティ名として使用されるシンボル。そのテキストプロパティにたいする非 `nil`値は、その文字にたいする他のテキストプロパティはすでに計算済みであることを意味する。

`buffer-substring`にたいして指定された範囲内のすべての文字、このプロパティにたいする値として非 `nil`をもつなら、`buffer-substring`は `buffer-access-fontify-functions`の関数を呼び出さない。それらの文字がすでに正しいテキストプロパティをもつとみなして、それらがすでに所有するプロパティを単にコピーする。

`buffer-access-fontify-functions`の関数にこのプロパティ、同様に他のプロパティを処理対象の文字に追加させることがこの機能の通常の利用である。この方法では同じテキストにたいして、それらの関数が何度も呼び出されるのを防ぐことができる。

### 33.19.8 クリック可能なテキストの定義

クリック可能テキスト (*clickable text*) とは何らかの結果を生成するためにマウスやキーボードコマンドを通じてクリックできるテキストです。多くのメジャーモードがテキスト的なハイパーリンク、略してリンク (*link*) を実装するためにクリック可能テキストを使用しています。

リンクの挿入や操作を行うもっとも簡単な方法は `button`パッケージの使用です。Section 41.20 [Buttons], page 1201 を参照してください。このセクションではテキストプロパティを使用してバッ

ファー内に手作業でクリック可能テキストをセットアップする方法を説明します。簡略にするためにクリック可能テキストをリンクと呼ぶことにします。

リンクの実装には、(1) リンク上にマウスが移動した際にクリック可能であることを示し、(2) そのリンク上のRETが *mouse-2* で何かを行うようにして、(3) そのリンクが *mouse-1-click-follows-link* にしたがるよう *follow-link* をセットアップする、という3つのステップが含まれます。

クリック可能なことを示すためには、そのリンクのテキストに *mouse-face* プロパティを追加します。すると Emacs はそれ以降マウスがその上に移動した際にリンクをハイライトするでしょう。加えて *help-echo* テキストプロパティを使用してツールチップかエコーエリアメッセージを定義すべきです。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照してください。たとえば以下は Dired がファイル名がクリック可能なことを示す方法です:

```
(if (dired-move-to-filename)
 (add-text-properties
 (point)
 (save-excursion
 (dired-move-to-end-of-filename)
 (point)))
 '(mouse-face highlight
 help-echo "mouse-2: visit this file in other window")))
```

リンクをクリック可能にするためには、RETと *mouse-2* を望むアクションを行うコマンドにバインドします。各コマンドはリンク上から呼び出されたかチェックして、それに応じて動作するべきです。たとえば Dired メジャーモードのキーマップは *mouse-2* を以下のコマンドにバインドします:

```
(defun dired-mouse-find-file-other-window (event)
 "In Dired, visit the file or directory name you click on."
 (interactive "e")
 (let ((window (posn-window (event-end event)))
 (pos (posn-point (event-end event)))
 file)
 (if (not (windowp window))
 (error "No file chosen"))
 (with-current-buffer (window-buffer window)
 (goto-char pos)
 (setq file (dired-get-file-for-visit)))
 (if (file-directory-p file)
 (or (and (cdr dired-subdir-alist)
 (dired-goto-subdir file))
 (progn
 (select-window window)
 (dired-other-window file))))
 (select-window window)
 (find-file-other-window (file-name-sans-versions file t)))))
```

このコマンドはクリックがどこで発生したかを判断するために関数 *posn-window* と *posn-point*、*visit* するファイルの判断に関数 *dired-get-file-for-visit* を使用します。

マウスコマンドをメジャーモードキーマップ内でバインドするかわりに、*keymap* プロパティ (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) を使用してリンクテキスト内でバインドできます。たとえば:

```
(let ((map (map (make-sparse-keymap)))
 (define-key map [mouse-2] 'operate-this-button)
 (put-text-property link-start link-end 'keymap map))
```

この手法により異なるリンクに異なるコマンドを簡単に定義できます。さらにそのバッファー内の残りのテキストにたいしては、RETと *mouse-2* のグローバル定義を利用可能なまま残すことができます。

リンク上でのクリックにたいする Emacs の基本コマンドは `mouse-2` です。しかし他のグラフィカルなアプリケーションとの互換性のために、ユーザーがマウスを動かさずに素早くリンクをクリックするという条件の下で、Emacs はリンク上での `mouse-1` クリックも認識します。この振る舞いはユーザーオプション `mouse-1-click-follows-link` により制御されます。Section “Mouse References” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

`mouse-1-click-follows-link` にしたがうようにリンクをセットアップするには、(1) そのテキストに `follow-link` テキストプロパティまたはオーバーレイプロパティを適用する、または (2) `follow-link` イベントをキーマップ (keymap テキストプロパティを通じたメジャーモードキーマップまたはローカルキーマップ) にバインドするかの、いずれかを行わなければなりません。`follow-link` プロパティの値、または `follow-link` イベントにたいするバインディングはリンクアクションにたいするコンディション (condition) として機能します。この条件は Emacs にたいして 2 つのことを告げます。それは `mouse-1` のクリックがそのリンクの内側で発生したとみなすべき状況、そして `mouse-1` のクリックを何に変換するかを告げるアクションコード (action code) を計算する方法です。そのリンクのアクション条件は以下のうちの 1 つです:

#### mouse-face

コンディションがシンボル `mouse-face` の場合には、その位置に非 `nil` の `mouse-face` プロパティがあればそれはリンク内側の位置。アクションコードは常に `t`。

以下は Info モードが `mouse-1` を処理する例:

```
(keymap-set Info-mode-map "<follow-link>" 'mouse-face)
```

#### 関数

コンディションが関数 `func` の場合には、(`func pos`) が非 `nil` に評価されれば、位置 `pos` はリンクの内側。`func` がリターンする値はアクションコードとして機能する。

以下は `pcvs` がファイル名の上でのみ `mouse-1` によるリンクのフォローを有効にする方法の例:

```
(keymap-set map "<follow-link>"
 (lambda (pos)
 (eq (get-char-property pos 'face) 'cvs-filename-face)))
```

#### その他

コンディション値がそれ以外の場合には、その位置はリンク内側であり、そのコンディション自体がアクションコード。(バッファー全体に適用されないように) リンクテキストのテキストプロパティかオーバーレイプロパティを通じてコンディションを適用するときのみ、この類のコンディションを指定すべきなのは明確である。

アクションコードは `mouse-1` がリンクをフォローする方法を告げます:

#### 文字列かベクター

アクションコードが文字列かベクターなら、`mouse-1` イベントは文字列かベクターの最初の要素に変換される。つまり `mouse-1` クリックのアクションはその文字、またはシンボルのローカルかグローバルのバインディング。したがってアクションコードが `"foo"` なら、`mouse-1` は `f`、`[foo]` なら `mouse-1` は `foo` に変換される。

#### その他

その他の非 `nil` のアクションコードでは、`mouse-1` イベントは同じ位置の `mouse-2` イベントに変換される。

`define-button-type` で定義されるボタンをアクティブにするように `mouse-1` を定義するには、そのボタンに `follow-link` プロパティを与えます。このプロパティの値は上述したリンクのアクションコンディションであるべきです。Section 41.20 [Buttons], page 1201 を参照のこと。たとえば以下は Help モードが `Mouse-1` を処理する例です。

```
(define-button-type 'help-xref
 'follow-link t)
```

```
'action #'help-button-action)
```

`define-widget`で定義されたウィジェットに `mouse-1`を定義するには、そのウィジェットに `:follow-link`プロパティを与えます。このプロパティの値は、上述したようなリンクのアクションコンディションであるべきです。たとえば以下は `mouse-1`クリックが RETに変換されるように `link`ウィジェットを指定する方法の例です:

```
(define-widget 'link 'item
 "An embedded link."
 :button-prefix 'widget-link-prefix
 :button-suffix 'widget-link-suffix
 :follow-link "\C-m"
 :help-echo "Follow the link."
 :format "%[t%]")
```

`mouse-on-link-p` *pos* [Function]

この関数はカレントバッファ内の位置 *pos*がリンク上なら非 `nil`をリターンする。*pos*は `event-start`がリターンするようなマウスイベント位置でもよい (Section 22.7.15 [Accessing Mouse], page 443 を参照)。

### 33.19.9 フィールドの定義と使用

フィールドとはバッファ内にある連続する文字範囲であり、`field`プロパティ(テキストプロパティかオーバーレイプロパティ)に同じ値(`eq`で比較)をもつことにより識別されます。このセクションではフィールドの操作に利用できるスペシャル関数を説明します。

フィールドはバッファ位置 *pos*で指定します。各フィールドはバッファ位置の範囲を含むと考えて、指定した位置はその位置を含むフィールドを表します。

*pos*の前後の文字は同じフィールドに属し、どのフィールドが *pos*を含むかという疑問はありません。それらの文字が属するフィールドがそのフィールドです。*pos*がフィールド境界のときは、それがどのフィールドに属すかは、取り囲む 2 つの文字の `field`プロパティの `stickiness` に依存します (Section 33.19.6 [Sticky Properties], page 911 を参照)。*pos*に挿入されたテキストからプロパティが継承されたフィールドが *pos*を含むフィールドです。

*pos*に新たに挿入されたテキストが、いずれの側からも `field`プロパティを継承しない異常なケースがあります。これは前の文字の `field`プロパティが `rear-sticky` でなく、後の文字の `field`プロパティが `front-sticky` でもない場合に発生します。このケースでは *pos*は前後のフィールドいずれにも属しません。フィールド関数はそれを、開始と終了が *pos*であるような空フィールドに属するものとして扱います。

以下のすべての関数では、*pos*が省略か `nil`ならポイントの値がデフォルトとして使用されます。ナローイング (`narrowing`) が効力をもつ場合には、*pos*はアクセス可能部分にあるはずで、Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照してください。

`field-beginning` *&optional pos escape-from-edge limit* [Function]

この関数は *pos*で指定されたフィールドの先頭をリターンする。

*pos*が自身のフィールド先頭にあり、かつ `escape-from-edge`が非 `nil`なら、*pos*周辺の `field`プロパティの `stickiness` に関わらず、リターン値は常に *pos*が終端であるような、前にあるフィールドの先頭になる。

*limit*が非 `nil`なら、それはバッファの位置。そのフィールドの先頭が *limit*より前なら、かわりに *limit*がリターンされるだろう。

`field-end` *&optional pos escape-from-edge limit* [Function]

この関数は *pos*で指定されるフィールドの終端をリターンする。

*pos*が自身のフィールド終端にあり、かつ *escape-from-edge*が非 *nil*なら、*pos*周辺の *field* プロパティの *stickiness* に関わらず、リターン値は常に *pos*が先頭であるような後のフィールドの終端になる。

*limit*が非 *nil*なら、それはバッファの位置である。そのフィールドの終端が *limit*より後なら、かわりに *limit*がリターンされるだろう。

**field-string &optional *pos*** [Function]  
この関数は *pos*で指定されるフィールドのコンテンツを文字列としてリターンする。

**field-string-no-properties &optional *pos*** [Function]  
この関数は *pos*で指定されるフィールドのコンテンツを、テキストプロパティを無視して文字列としてリターンする。

**delete-field &optional *pos*** [Function]  
この関数は *pos*で指定されるフィールドのテキストを削除する。

**constrain-to-field *new-pos old-pos &optional escape-from-edge*** [Function]  
*only-in-line inhibit-capture-property*

この関数は *new-pos*を *old-pos*が属するフィールドに“拘束 (constrain)”する。言い換えると、これは *old-pos*と同じフィールド内で *new-pos*にもっとも近い位置をリターンする。

*new-pos*が *nil*なら、*constrain-to-field*はかわりにポイントの値を使用してポイントをリターンすることに加えて、その位置にポイントを移動する。

*old-pos*が2つのフィールドの境界なら、許容できる最後の位置は引数 *escape-from-edge*に依存する。*escape-from-edge*が *nil*なら、*new-pos*は新たに文字が *old-pos*が挿入されたときに継承するであろう値と、*field*プロパティが等しいフィールドでなければならない。*escape-from-edge*が非 *nil*なら *new-pos*は隣接する2つのフィールド内のどこでも構わない。さらに2つのフィールドが特別な値 *boundary*により他のフィールドで分割されている場合には、このスペシャルフィールド内のすべてのポイントも境界上とみなされる。

引数なしの *C-a*コマンドのように、特別な種類の位置に後方へ移動して一度そこに留まるには、おそらく *escape-from-edge*にたいして *nil*を指定するべきであろう。フィールドをチェックする他の移動コマンドにたいしては、おそらく *t*を渡すべきである。

オプション引数 *only-in-line*が非 *nil*、かつ *new-pos*を通常の方法により拘束することにより異なる行へ移動するような場合には、*new-pos*は非拘束でリターンされる。これは *next-line* や *beginning-of-line*のような行単位の移動コマンドで、それらのコマンドが正しい行へ移動できる場合のみフィールド境界を尊重するようにするために用いられる。

オプション引数 *inhibit-capture-property*が非 *nil*、かつ *old-pos*がその名前の非 *nil*のプロパティをもつ場合には、すべてのフィールド境界は無視される。

変数 *inhibit-field-text-motion*を非 *nil*値にバインドすることにより、*constrain-to-field*にすべてのフィールド境界を無視 (何者にも拘束されることがない) させることができる。

### 33.19.10 なぜテキストプロパティはインターバルではないのか

バッファ内のテキストへの属性の追加をサポートする一部のエディターの中には、ユーザーにテキスト内のインターバルを指定させて、そのインターバルにプロパティを追加することによって属性の追加をサポートするものがあります (訳注: 日本語のカタカナ英語として通用しているインターバルは「間隔」、「距離」、「合間」のようにインターバルの両端に実体がありインターバル自体は隔たりだけを表す疎な実体という日常会話での *interval* 訳を連想しますが、Emacs Lisp リファレンスにお

けるインターバルは計算幾何学におけるインターバル木のように開始と終了をもった数学分野における interval 訳である「区間」の意味で用いられています; Section 33.19.1 [Examining Properties], page 896 を参照してください)。それらのエディターではユーザーやプログラマーが個別にインターバルの開始と終了を決定することが許されています。わたしたちはテキスト変更に関連する逆説的な特定の振る舞いを避けるために、故意に異なる種類のインターフェイスを Emacs Lisp 内に提供しました。

複数のインターバルに細分化することが実際に意味をもつなら、それは特定のプロパティをもつ単一のインターバルのバッファーと、同じテキストをもち両方が同じプロパティをもつ2つのインターバルに分割されたバッファーを区別できることを意味します。

インターバルを1つだけもつバッファーがあり、その一部を kill することを考えてみてください。そのそのバッファーに残されるのは1つのインターバルであり、kill リング (と undo リスト) 内のコピーは別個のインターバルになります。その kill されたテキストを yank で戻すと、同じプロパティをもつ2つのインターバルを得ることになります。したがって編集では1つのインターバルと2つのインターバルの違いは保たれません。

テキスト挿入時に2つのインターバルを結合することにより、この問題に“対応”したとします。これはそのバッファーが元々単一のインターバルだったなら上手く機能します。しかしかわりに同じプロパティをもつ隣接する2つのインターバルがあり、そのうちの1つのインターバルからテキストを kill して yank で戻すことを考えてみてください。あるケースを解決する同じインターバル結合機能が、他のケースにおいては問題を引き起こすのです。この yank 後にインターバルはただ1つとなります。繰り返します、編集では1つのインターバルと2つのインターバルの違いは保たれないのです。

インターバルの間の境界上へのテキスト挿入においても満足できる回答が存在しないような問題が発生します。

しかし“バッファーにあるテキスト位置または文字列位置のプロパティは何か?”という形式の問いにたいして、編集が一貫した振る舞いをするようアレンジするのは簡単です。そこでわたしたちはこれらが合理的な唯一の問いであると判断したのです。わたしたちはインターバルの開始と終了の場所を問うような実装をしませんでした。

実際には明白にインターバル境界であるような箇所では、通常はテキストプロパティ検索関数を使用できます。可能であるならインターバルは常に結合されるとみなすことにより、それらがインターバル境界を探すと考えることができます。Section 33.19.3 [Property Search], page 900 を参照してください。

Emacs はプレゼンテーション機能として明示的なインターバルも提供します。Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照してください。

### 33.20 文字コードの置き換え

以下の関数は文字コードにもとづいて指定されたリージョン内の文字を置き換えます。

`subst-char-in-region start end old-char new-char &optional noundo` [Function]

この関数は *start* と *end* で定義されるカレントバッファーのリージョン内に出現する文字 *old-char* を *new-char* に置き換える。これら2つの文字はマルチバイト形式で同じ長さでなければならない。

*noundo* が非 `nil` なら `subst-char-in-region` は undo 用に変更を記録せず、バッファーを変更済みとマークしない。これは古い機能である選択的ディスプレイ (Section 41.7 [Selective Display], page 1117 を参照) にとって有用だった。



subst-char-in-regionはポイントを移動せず nilをリターンする。

```
----- Buffer: foo -----
This is the contents of the buffer before.
----- Buffer: foo -----

(subst-char-in-region 1 20 ?i ?X)
 ⇒ nil

----- Buffer: foo -----
ThXs Xs the contents of the buffer before.
----- Buffer: foo -----
```

subst-char-in-string *fromchar tochar string* &optional *inplace* [Function]

この関数は *string* 内のすべての文字 *fromchar* を *tochar* に置き換える。デフォルトでは *string* のコピーで置き換えは発生するが、オプション引数 *inplace* が非 nil なら、この関数は *string* 自体を変更する。いずれの場合でも、この関数は結果となる文字列をリターンする。

translate-region *start end table* [Command]

この関数はバッファ内の位置 *start* と *end* の間の文字にたいして、変換テーブル (translation table) を適用する。

変換テーブル *table* は文字列か文字テーブル。(aref *table* *ochar*) は *ochar* に対応した変換後の文字を与える。*table* が文字列なら、*table* の長さより大きいコードの文字はこの変更により変更されない。

translate-region のリターン値は、その変換により実際に変更された文字数。変換テーブル内でその文字自身にマップされる文字は勘定に入らない。

### 33.21 レジスター

レジスター (register) とは、Emacs 内の編集においてさまざまな異なる種類の値を保持できる一種の変数です。レジスターはそれぞれ 1 文字で命名されます。すべての ASCII 文字、およびそれらのメタ修飾された変種 (ただし C-g は例外) をレジスターの命名に使用できます。したがって利用可能なレジスター数は 255 になります。Emacs Lisp ではレジスターは自身の名前となるその文字により指定されます。

register-alist [Variable]

この変数は要素が (*name* . *contents*) という形式の alist。使用中の Emacs レジスターごとに通常は 1 つの要素が存在する。

オブジェクト *name* はレジスターを識別する文字 (整数)。

レジスターの *contents* には、いくつかのタイプがある:

数字        数字はそれ自身を意味する。insert-register はレジスター内の数字を探して 10 進数に変換する。

マーカー    マーカーはジャンプ先のバッファ位置を表す。

文字列      文字列の場合はレジスター内に保存されたテキスト。

矩形 (rectangle)

矩形は文字列のリストを表す。

(*window-configuration position*)

これは1つのフレームにリストアされるウィンドウ構成、およびカレントバッファ内のジャンプ先の位置を表す。

(*frame-configuration position*)

これはリストア用のフレーム構成とカレントバッファ内のジャンプ先の位置。フレーム構成はフレームセット (*frameset*) とも呼ばれる。

(*file filename*)

これは visit するファイルを表し、この値にジャンプすることによりファイル *filename* を visit する。

(*file-query filename position*)

これは visit するファイルとファイル内の位置を表す。この値にジャンプすることによりファイル *filename* を visit してバッファ位置 *position* に移動する。このタイプの位置をリストアすると、まずユーザーにたいして確認を求める。

(*buffer buffer-name*)

これは visit するバッファを表し、この値にジャンプすることによりバッファ *buffer-name* に切り替える。

このセクションの関数は特に明記しない限り予期せぬ値をリターンします。

`get-register reg` [Function]

この関数はレジスター *reg* のコンテンツ、コンテンツがなければ `nil` をリターンする。

`set-register reg value` [Function]

この関数はレジスター *reg* のコンテンツに *value* をセットする。レジスターには任意の値をセットできるが、その他のレジスター関数は特定のデータ型を期待する。リターン値は *value*。

`view-register reg` [Command]

このコマンドはレジスター *reg* に何が含まれているかを表示する。

`insert-register reg &optional beforep` [Command]

このコマンドはカレントバッファにレジスター *reg* のコンテンツを挿入する。

このコマンドは通常は挿入したテキストの前にポイント、後にマークを配置する。しかしオプションの第2引数 *beforep* が非 `nil` ならマークを前、ポイントを後に配置する。インタラクティブな呼び出しでは、プレフィクス引数を与えることにより2つ目の引数 *beforep* に `nil` を渡すことができる。

このコマンドはインタラクティブに呼び出された際には、デフォルトではテキストの後にポイントを配置して、プレフィクス引数を与えるとこの反対の振る舞いを行う。

レジスターに矩形が含まれる場合には、その矩形はポイントの左上隅に挿入される。これはそのテキストがカレント行と、その下に続く行に挿入されることを意味する。

レジスターが保存されたテキスト (文字列) または矩形 (リスク) 以外の何かを含む場合には、現在のところは役に立つようなことは起きない。これは将来変更されるかもしれない。

`register-read-with-preview prompt` [Function]

この関数は *prompt*、およびもしかしたら既存レジスターとそのコンテンツをプレビューしてレジスターの名前を読み取ってレジスター名をリターンする。このプレビューはユーザーオプション `register-preview-delay` と `register-alist` がいずれも非 `nil` なら、

register-preview-delayで指定された遅延の後に一時ウィンドウ内に表示される。このプレビューはユーザーが(たとえばヘルプ文字のタイプにより)ヘルプを要求した場合にも表示される。レジスター名を読み取るインタラクティブな関数には、この関数の使用を推奨する。

### 33.22 テキストの交換

以下の関数はテキストの一部を置き換えるために使用できます:

`transpose-regions start1 end1 start2 end2 &optional leave-markers` [Function]

この関数はバッファの重複しない2つの部分を交換する(重複する場合にはエラーをシグナルする)。引数 `start1` と `end1` は一方の部分の両端、引数 `start2` と `end2` はもう一方の部分の両端を指定する。

`transpose-regions` は通常は置き換えたテキストにともないマーカーを再配置する。以前は2つの置き換えたテキストのうちの一方の部分に位置していたマーカーは、その部分とともに移動されるので、それを挟む2つの文字の新たな位置の間に留まることになる。しかし `leave-markers` が非 `nil` なら、`transpose-regions` はこれを行わず、すべてのマーカーを再配置せずに残す。

### 33.23 バッファテキストの置換

以下の関数を使用して、あるバッファのテキストを他のバッファのテキストで置き換えることができます:

`replace-buffer-contents source &optional max-secs max-costs` [Command]

この関数はバッファ `source` のアクセス可能範囲でカレントバッファのアクセス可能範囲を置き換える。`source` はバッファオブジェクトかバッファ名のいずれか。`replace-buffer-contents` が成功するとカレントバッファのアクセス可能範囲のテキストは、バッファ `source` のアクセス可能範囲のテキストと等しくなる。

この関数はバッファ `source` のアクセス可能範囲でカレントバッファのポイント、マーカー、テキストプロパティ、オーバーレイをそのまま維持しようと試みる。この挙動が好都合であるような潜在的なケースは外部コードをフォーマットするプログラムだろう。これらは通常は再フォーマットしたテキストを一時的なバッファかファイルに書き込んで、`delete-region` や `insert-buffer-substring` を使用することによりそれらのプロパティを削除する。しかし後者の組み合わせのほうが通常は高速である (Section 33.6 [Deletion], page 865 と Section 33.4 [Insertion], page 862 を参照)。

これが機能するためには `replace-buffer-contents` が元バッファと `source` のコンテンツを比較する必要があり、これはバッファが巨大で多数の差異が存在する場合にはコストがかかる処理となる。`replace-buffer-contents` の実行時間を制限するために、2つのオプション引数がある。

`max-secs` は秒単位のハードリミットを定義する。これが与えられて超過した場合には、`delete-region` および `insert-buffer-substring` にフォールバックする。

`max-costs` は差分計算の品質を定義する。このリミットを実際のコストが超過したら、次善だがより高速な発見的手法を使用する。デフォルト値は 1000000。

`replace-buffer-contents` は非破壊的な置換ができれば `t` をリターンする。それ以外の場合には `max-secs` を超過したら `nil` をリターンする。

`replace-region-contents` *beg end replace-fn* **&optional** *max-secs* [Function]  
*max-costs*

この関数は与えられた *replace-fn* を使用して、*beg* と *end* の間のリージョンを置換する。関数 *replace-fn* はカレントバッファを指定されたリージョンにナローして実行される。リージョンを置換する文字列またはバッファのいずれかをリターンすること。

置換は上述の `replace-buffer-contents` (引数 *max-secs*、*max-costs*、リターン値についても記述あり) を使用して行われる。

注意: 置換物が文字列なら一時バッファに配置されるので `replace-buffer-contents` が処理することができる。したがってすでにバッファに置換物がある場合には、`buffer-substring` の類を使用して文字列に変換することは無意味である。

### 33.24 圧縮されたデータの処理

`auto-compression-mode` が有効なときは、Emacs は圧縮されたファイルを visit する際に自動的に解凍して、それを変更して保存する際は自動的に再圧縮します。Section “Compressed Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

上記の機能は外部の実行可能ファイル (例: `gzip`) を呼び出すことにより機能します。zlib ライブラリーを使用したビルトインの解凍サポートつきで Emacs をコンパイルすることもでき、これは外部プログラムの実行に比べて高速です。

`zlib-available-p` [Function]

この関数はビルトイン zlib 解凍が利用可能なら非 `nil` をリターンする。

`zlib-decompress-region` *start end* **&optional** *allow-partial* [Function]

この関数はビルトインの zlib 解凍を使用して *start* と *end* の間のリージョンを解凍する。このリージョンには `gzip` か `zlib` で圧縮されたデータが含まれていなければならない。この関数は成功したらリージョンのコンテンツを解凍されたデータに置き換える。*allow-partial* が `nil` が省略の場合に失敗すると、この関数はリージョンを変更せずに `nil` をリターンする。それ以外の場合には解凍されなかったバイト数をリターンして、正常に解凍されたデータが何であれ、それによりリージョンのテキストを置き換える。この関数はユニバイトバッファでのみ呼び出すことができる。

### 33.25 Base 64 エンコーディング

Base64 コードは 8 ビットシーケンスをより長い ASCII グラフィック文字シーケンスにエンコードするために email 内で使用されます。これはインターネット RFC2045 および RFC4648 でも定義されます<sup>1</sup>。このセクションでは、このコードへの変換および逆変換を行う関数について説明します。

`base64-encode-region` *beg end* **&optional** *no-line-break* [Command]

この関数は *beg* から *end* のリージョンを Base64 コードに変換する。これはエンコードされたテキストの長さをリターンする。リージョン内の文字がマルチバイトならエラーをシグナルする (マルチバイトバッファではリージョンには ASCII と raw バイト以外の文字が含まれてはならない)。

<sup>1</sup> RFC (*Request for Comments* の略) とは標準を記述するナンバーが付与されたインターネット情報提供ドキュメントです。RFC は通常は自身が先駆的に活動する技術エキスパートによって記述され、伝統として現実的で経験主導で記述されます。

この関数は通常は行が長くなりすぎるのを防ぐために、エンコードされたテキストに改行を挿入する。しかしオプション引数 *no-line-break* が非 *nil* なら、これらの改行は追加されず出力は長い単一の行となる。

**base64url-encode-region** *beg end &optional no-pad* [Command]

この関数は `base64-encode-region` と同様だが RFC4648 にしたがって Base64 エンコーディングの URL バリエーションを実装する。エンコードされたテキストに改行を挿入しないので、出力は 1 行だけの長い行となる。

オプション引数 *no-pad* は非 *nil* なら、この関数はパディング (=) を生成しない。

**base64-encode-string** *string &optional no-line-break* [Function]

この関数は文字列 *string* を Base64 コードに変換する。これはエンコードされたテキストを含む文字列をリターンする。`base64-encode-region` と同じように文字列内の文字がマルチバイトならエラーをシグナルする。

この関数は通常は行が長くなりすぎるのを防ぐためにエンコードされたテキストに改行を挿入する。しかしオプション引数 *no-line-break* が非 *nil* なら、これらの改行は追加されず結果となる文字列は長い単一の行となる。

**base64url-encode-string** *string &optional no-pad* [Function]

`base64-encode-string` と同様だが Base64 の URL バリエーションを生成する。エンコードされたテキストに改行を挿入しないので、結果は 1 行だけの長い行となる。

オプション引数 *no-pad* は非 *nil* なら、この関数はパディングを生成しない。

**base64-decode-region** *beg end &optional base64url ignore-invalid* [Command]

この関数は *beg* から *end* のリージョンの Base64 コードを対応するデコードされたテキストに変換する。これはデコードされたテキストの長さをリターンする。

デコード関数はエンコード済みテキスト内の改行文字を無視する。

オプション引数 *base64url* が非 *nil* ならパディングはオプションであり、Base64 エンコーディングの URL バリエーションが使用される。オプション引数 *ignore-invalid* が非 *nil* の場合には、認識できない文字はすべて無視される。

**base64-decode-string** *string &optional base64url ignore-invalid* [Function]

この関数は文字列 *string* を、Base64 コードから対応するデコード済みテキストに変換する。これはデコード済みテキストを含むユニバイトをリターンする。

デコード関数はエンコード済みテキスト内の改行文字を無視する。

オプション引数 *base64url* が非 *nil* ならパディングはオプションであり、Base64 エンコーディングの URL バリエーションが使用される。オプション引数 *ignore-invalid* が非 *nil* の場合には、認識できない文字はすべて無視される。

### 33.26 チェックサムとハッシュ

Emacs には暗号化ハッシュ (*cryptographic hashes*) 計算用のビルトインのサポートがあります。暗号化ハッシュ、またはチェックサム (*checksum*) とはデータ断片にたいするデジタルな指紋 (*fingerprint*) であり、そのデータが変更されていないかチェックするために使用できます。

Emacs は MD5、SHA-1、SHA-2、SHA-224、SHA-256、SHA-384、SHA-512 のような一般的な暗号化ハッシュアルゴリズムをサポートします。これらのアルゴリズムのうち MD5 はもっとも古く、ネットワーク越しに転送されたメッセージの整合性をチェックするために一般的にはメッセー

ジダイジェスト (*message digests*) 内で使用されています。MD5 と SHA-1 は ‘衝突耐性 (*collision resistant*) をもたない (同じ MD5 または SHA-1 のハッシュをもつ異なるデータ片を故意にデザインすることが可能) ので、セキュリティに関連することに使用するべきではありません。セキュリティーに関するアプリケーションでは SHA-2 (*sha256* や *sha512*) のような他のハッシュタイプを使用すべきです。

`secure-hash-algorithms` [Function]

この関数は `secure-hash` が使用可能なアルゴリズムを表すシンボルのリストをリターンする。

`secure-hash algorithm object &optional start end binary` [Function]

この関数は *object* にたいするハッシュをリターンする。引数 *algorithm* はどのハッシュを計算するかを示すシンボルで `md5`、`sha1`、`sha224`、`sha256`、`sha384`、`sha512` のいずれか。引数 *object* はバッファーまたは文字列であること。

オプション引数 *start* と *end* は、メッセージダイジェストを計算する *object* 部分を指定する文字位置。これらが `nil` が省略なら、*object* 全体にたいしてハッシュを計算する。

引数 *binary* が省略か `nil` なら、通常の Lisp 文字列としてハッシュのテキスト形式 (*text form*) をリターンする。*binary* が非 `nil` なら、ユニバイト文字列に格納されたバイトシーケンスとしてハッシュのバイナリー形式 (*binary form*) をリターンする。リターンされる文字列の長さは *algorithm* に依存する:

- `md5`: 32 文字 (*binary* が非 `nil` なら 32 バイト)
- `sha1`: 40 文字 (*binary* が非 `nil` なら 40 バイト)
- `sha224`: 56 文字 (*binary* が非 `nil` なら 56 バイト)
- `sha256`: 64 文字 (*binary* が非 `nil` なら 64 バイト)
- `sha384`: 96 文字 (*binary* が非 `nil` なら 96 バイト)"
- `sha512`: 128 文字 (*binary* が非 `nil` なら 128 バイト)"

この関数は *object* のテキストの内部表現 (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) からハッシュを直接計算しない。かわりにコーディングシステム (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照) を使用してテキストをエンコードして、そのエンコード済みテキストからハッシュを計算する。*object* がバッファーなら使用されているコーディングが、バッファーのテキストをファイルに書き込むためのデフォルトとして選択される。*object* が文字列ならユーザーの好むコーディングシステムが使用される (Section “Recognize Coding” in *GNU Emacs Manual* を参照)。

`md5 object &optional start end coding-system noerror` [Function]

この関数は MD5 ハッシュをリターンする。これはほとんどの目的において、*algorithm* 引数に `md5` を指定して `secure-hash` を呼び出すのと等価であり半ば時代遅れである。引数の *object*、*start*、*end* は `secure-hash` のときと同じ意味をもつ。この関数は 32 文字の文字列をリターンする。

*coding-system* が非 `nil` なら、それはテキストをエンコードするために使用するコーディングシステムを指定する。省略または `nil` なら、`secure-hash` と同様にデフォルトコーディングシステムが使用される。

`md5` は通常は指定や選択されたコーディングシステムを使用してテキストをエンコードできなければエラーをシグナルする。しかし *noerror* が非 `nil` なら、かわりに黙って `raw-text` コーディングシステムを使用する。

**buffer-hash** *&optional buffer-or-name* [Function]

*buffer-or-name*のハッシュをリターンする。nilの場合のデフォルトはカレントバッファー。この関数は `secure-hash` とは対照的にコーディングシステムとは無関係にバッファーの内部表現にもとづいてハッシュを計算する。したがって同一の Emacs 上で実行中の2つのバッファーを比較する際のみ有用であり、異なるバージョンの Emacs 間で同じハッシュをリターンする保証はない。これは巨大なバッファーにたいして `secure-hash` より幾分効果的であり、`secure-hash` ほど多くのメモリーを割り当てないはずである。

**sha1** *object &optional start end binary* [Function]

この関数は以下のように `secure-hash` を呼び出すことと同じ:

```
(secure-hash 'sha1 object start end binary)
```

これは *binary* が nil なら 40 文字の文字列、それ以外の場合には 40 バイトのユニバイト文字列をリターンする。

### 33.27 不審なテキスト

Emacs では電子メールや Web サイトのような多くの外部ソースを表示することができます。アタッカー (攻撃者) は難読化した URL や電子メールアドレスを使い、それらのテキストを読むユーザーを混乱させて、意図していないウェブページに誘導したり、誤ったアドレスにメールを送信するようユーザーを欺くのです。

これには通常だと ASCII 文字と似た外観をもつスクリプトの文字 (homographs、すなわち綴りは同じでも意味の違う文字) が必要ですが、`bdo` (bidirectional override: 双方向オーバーライド) や、何かを示す HTML の背後に別のどこかを指し示す URL を仕込むといった別のテクニックも存在します。

これら不審なテキスト文字列 (*suspicious text strings*) の識別を助けるために、Emacs はテキストにたいしていくつかのチェックを行うライブラリーを提供します (利用可能なチェックの背景となる根拠に関する詳細については UTS #39: Unicode Security Mechanisms (<https://www.unicode.org/reports/tr39/>) を参照)。疑わしい恐れのあるデータを提供するパッケージは、表示に際して不審なテキストにフラグを立てるためにこんなライブラリーを使う必要があります。

**textsec-suspicious-p** *object type* [Function]

この関数はパッケージが使用すべき高レベルのインターフェイス関数である。チェックの無効化をユーザーに許すユーザーオプション `textsec-check` を考慮する。

この関数は *type* のオブジェクトとして *object* (データのタイプは *type* に依存) を評価した際に疑わしいかどうかをチェックする。利用できるタイプおよび対応する *object* のデータタイプは以下のとおり:

- `domain`    不審なドメイン (例: 'www.gnu.org') かどうかをチェック。 *object* はドメイン名 (文字列)。
- `url`        不審な URL (例: 'http://gnu.org/foo/bar') かどうかをチェック。 *object* はチェックする URL (文字列)。
- `link`       不審な HTML リンク (例: '<a href='http://gnu.org'>fsf.org</a>') かどうかをチェック。この場合には *object* は `car` が URL 文字列、`cdr` がリンクテキストであるような `cons` セルであること。リンクテキストにドメイン名が含まれていて、それが URL と異なるドメイン名を指す場合には不審なリンクとみなされる。

|                      |                                                                                                     |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| email-address        | 不審な電子メールアドレス (例: 'foo@example.org') かどうかをチェック。objectは文字列であること。                                      |
| local-address        | 電子メールアドレスのローカル部分 ('@'記号の前の部分が疑わしいかどうか) をチェック。objectは文字列であること。                                       |
| name                 | 名前 (電子メールアドレスのヘッダーに使用される) が疑わしいかどうかをチェック。objectは文字列であること。                                           |
| email-address-header | RFC2822 に完全準拠した電子メールアドレス (例: '=?utf-8?Q?=C3=81?=<foo@example.com>') が疑わしいかどうかをチェック。objectは文字列であること。 |

この関数は *object* が疑わしい場合には、なぜそれが疑わしいかを説明する文字列をリターンする。objectに不審な点がなければ、この関数は nil をリターンする。

テキストが疑わしい場合には、アプリケーションは `textsec-suspicious` フェイスで疑わしいテキストファイルをマークするとともに、`textsec-suspicious-p` がリターンした説明を、何らかの手段 (たとえばツールチップなど) でユーザーが利用できるようにする必要があります。疑わしい文字列にもとづいて何らかのアクション (たとえば疑わしい電子メールアドレスへのメール送信) を実行する前に、アプリケーションがユーザーに確認を求める場合もあります。

## 33.28 GnuTLS 暗号化

GnuTLS とともにコンパイルされていれば、Emacs はビルトインの暗号化サポートを提供します。GnuTLS の API 用語にしたがいダイジェスト (digests)、MAC (メッセージ認証符号)、共通鍵暗号 (symmetric ciphers)、認証付き暗号 (AEAD ciphers) のツールが利用できます。

ここで使用する IV (Initialization Vector: 初期化ベクトル) のような暗号化にある程度親しんでいる必要のある用語は詳細には定義しません。GnuTLS ライブラリーの用語や構造を理解する助けとなる特定のドキュメントについては <https://www.gnutls.org/> を参照してください。

### 33.28.1 GnuTLS 暗号化入力のフォーマット

GnuTLS 暗号化関数への入力は Emacs Lisp のプリミティブカリストのいずれかにより、複数の方法で指定できます。

現在のところリストの形式は `md5` と `secure-hash` が動作する方法に似ています。

**バッファ** 入力として単にバッファを渡すとバッファ全体が使用されることを意味する。

**文字列** 文字列は入力として直接使用される。(他のほとんどの Emacs Lisp 関数とは異なり) 関数の処理後に機密データ漏洩の機会を減少させるために関数が文字列を変更するかもしれない。

(*buffer-or-string start end coding-system noerror*)

これは上述のようにバッファか文字列を指定するが、オプションで *start* と *end* で範囲を指定できる。

加えて必要ならオプションで *coding-system* を指定できる。

最後のオプションのアイテム *noerror* は指定もしくは選択されたコーディングシステムを使用してテキストをエンコードできない際の通常のエラーをオーバーライドする。*noerror* が非 nil なら関数は暗黙に `raw-text` コーディングシステムをかわりに使用する。



(*iv-auto length*)

これは指定した長さのランダムな IV (Initialization Vector: 初期化ベクトル) を生成して関数に渡す。これによって IV が予測不可能となり、かつ同一セッション内での再利用があり得なくなることが保証される。

### 33.28.2 GnuTLS 暗号化関数

`gnutls-digests` [Function]

この関数は GnuTLS ダイジェストアルゴリズムの `alist` をリターンする。

各エントリーはアルゴリズムを表すキーとアルゴリズムの内部的な詳細を表す `plist` をもつ。`plist` は結果となるダイジェストのバイトサイズを示す `:type gnutls-digest-algorithm`、および `:digest-algorithm-length 64` のキーももつだろう。

GnuTLS MAC とダイジェストアルゴリズムの間には類似した名前が存在するが、これらは内部的には別物であり混在させるべきではない。

`gnutls-hash-digest` *digest-method input* [Function]

*digest-method* は `gnutls-digests` 由来の完全な `plist`、単なるシンボルキー、またはシンボル名の文字列でもよい。

*input* はバッファー、文字列、もしくは他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。

この関数はエラー時には `nil`、*digest-method* が *input* が無効なら Lisp エラーをシグナルする。成功時にはバイナリー文字列 (出力) と使用される IV のリストをリターンする。

`gnutls-macs` [Function]

この関数は GnuTLS MAC アルゴリズムの `alist` をリターンする。

各エントリーはアルゴリズムを表すキーとアルゴリズムの内部的な詳細を表す `plist` をもつ。この `plist` は結果となるハッシュ、キー、ナンスのバイトサイズを示すキー `:type gnutls-mac-algorithm`、`:mac-algorithm-length`、`:mac-algorithm-keysize`、`:mac-algorithm-noncesize`

現在のところナンスは使用されておらず、いくつかの MAC でのみサポートされる。

GnuTLS MAC とダイジェストアルゴリズムの間には類似した名前が存在するが、これらは内部的には別物であり混在させるべきではない。

`gnutls-hash-mac` *hash-method key input* [Function]

*hash-method* は `gnutls-macs` 由来の完全な `plist`、単なるシンボルキー、またはシンボル名の文字列でもよい。

*key* はバッファー、文字列、あるいは他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。*key* が文字列なら使用後に消去される。

*input* はバッファー、文字列、もしくは他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。

この関数はエラー時には `nil`、*hash-method* や *key*、*input* が無効なら Lisp エラーをシグナルする。

成功時にはバイナリー文字列 (出力) と使用される IV をリターンする。

`gnutls-ciphers` [Function]

この関数は GnuTLS 暗号のリストをリターンする。

各エントリーは暗号を表すキーとそのアルゴリズムに関する内部的な詳細を表す plist をもつ。この plist は `:type gnutls-symmetric-cipher`、および AEAD 機能を示すために `nil` か `t` にセットされたキー `:cipher-aead-capable`、さらにタグ、結果データのブロックサイズ、キー、IV のバイトサイズを示すキー `:cipher-tagsize`、`:cipher-blocksize`、`:cipher-keysize` `:cipher-ivsize` ももつ。

`gnutls-symmetric-encrypt cipher key iv input &optional aead_auth` [Function]

`cipher` は `gnutls-ciphers` 由来の完全な plist、単なるシンボルキー、またはシンボル名の文字列でもよい。

`key` はバッファ、文字列、あるいは他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。`key` が文字列なら使用後に消去される。

`iv`、`input`、およびオプションの `aead_auth` はバッファ、文字列、または他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。

`aead_auth` は AEAD 暗号、すなわち plist が `:cipher-aead-capable t` をもつ暗号でのみチェックされて、他では無視される。

この関数エラー時には `nil`、`cipher` や `key`、`iv` や `input` が無効だったり、AEAD 暗号で `aead_auth` が指定されてそれが無効な場合には Lisp エラーをシグナルする。

成功時にはバイナリー文字列 (出力) と使用される IV をリターンする。

`gnutls-symmetric-decrypt cipher key iv input &optional aead_auth` [Function]

`cipher` は `gnutls-ciphers` 由来の完全な plist、単なるシンボルキー、またはシンボル名の文字列でもよい。

`key` はバッファ、文字列、あるいは他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。`key` が文字列なら使用後に消去される。

`iv`、`input`、およびオプションの `aead_auth` はバッファ、文字列、または他の方法 (Section 33.28.1 [Format of GnuTLS Cryptography Inputs], page 925 を参照) でも指定できる。

`aead_auth` は AEAD 暗号、すなわち plist が `:cipher-aead-capable t` をもつ暗号でのみチェックされて、他では無視される。

この関数は解読エラー時には `nil`、`cipher` や `key`、`iv` や `input` が無効だったり、AEAD 暗号で指定された `aead_auth` が無効な場合には Lisp エラーをシグナルする。

成功時にはバイナリー文字列 (出力) と使用される IV をリターンする。

### 33.29 データベース

SQLite データベースへのアクセスにたいする組み込みサポートとともに Emacs をコンパイルできません。このセクションでは Lisp プログラムから SQLite データベースへアクセスするために利用できる機能について説明します。

`sqlite-available-p` [Function]

この関数はビルトイン SQLite サポートが利用可能なら非 `nil` をリターンする。

SQLite サポートが利用可能なら、以下の関数を利用できます。

`sqlite-open &optional file` [Function]

この関数は *file* を SQLite のデータベースファイルとしてオープンする。*file* が存在しなければ、新たなデータベースを作成して指定されたファイルに格納する。*file* が省略または `nil` なら、かわりにインメモリーのデータベースを作成する。

リターン値はデータベースオブジェクト (*database object*)。これは以下に挙げるほとんどの関数の引数として利用できる。

`sqlitep object` [Function]

この述語関数は *object* が SQLite データベースオブジェクトなら非 `nil` をリターンする。`sqlite-open` がリターンしたデータベースオブジェクトは、この述語を満足する。

`sqlite-close db` [Function]

データベース *db* を閉じる。通常はこの関数を明示的に呼び出す必要はない (Emacs のシャットダウンやデータベースオブジェクトがガーベージコレクトされればデータベースは自動的に閉じられる)。

`sqlite-execute db statement &optional values` [Function]

SQL の命此文 *statement* を実行時する。たとえば:

```
(sqlite-execute db "insert into foo values ('bar', 2)")
```

オプション引数 *values* を与える場合には、それは命令を実行する際に値としてバインドされるリストかベクターのいずれかであること。

```
(sqlite-execute db "insert into foo values (?, ?)" ('("bar" 2))
```

これは前の例とまったく同じ効果をもつが、より効率的かつ安全である (文字列の解析や挿入を何も行わないので)。

`sqlite-execute` は通常は影響を受ける行数をリターンする。たとえば `'insert'` 文は通常だと `'1'` をリターンするが、`'update'` 文は `0`、あるいはそれより大きい値をリターンするかもしれない。ただし `'insert into ... returning ...'` やその類いの SQL 文を使った際には、かわりに `'returning ...'` によって指定された値がリターンされる。

SQLite での文字列は、デフォルトでは utf-8 として格納されて、テキストの列を select した場合にはその文字セット (charset) を使って文字列をデコードする。blob の列を select した場合には、何もデコードせずに raw データをリターンする (データベースに格納されているバイトを含んだユニバイトをリターンする)。バイナリデータを blob 列に insert する場合には、デフォルトでは `sqlite-execute` はすべての文字列を utf-8 と解釈するため注意を要する。

したがってたとえば *gif* と呼ばれるユニバイト文字列として GIF データをもっている場合には、`sqlite-execute` にそれが判るように特別にマークする必要がある:

```
(put-text-property 0 1 'coding-system 'binary gif)
```

```
(sqlite-execute db "insert into foo values (?, ?)" (list gif 2))
```

`sqlite-select db query &optional values return-type` [Function]

*db* からデータを select してそれをリターンする。たとえば:

```
(sqlite-select db "select * from foo where key = 2")
```

```
⇒ (("bar" 2))
```

`sqlite-execute` の場合と同様に、select の実行前にバインドする値としてリストまたはベクターをオプションとして渡すことができる:

```
(sqlite-select db "select * from foo where key = ?" [2])
```

```
⇒ (("bar" 2))
```

これは前の例で用いた手法に比べて、通常はより効果的かつ安全である。

この関数はデフォルトではマッチした行のリストをリターンする (行は列の値のリスト)。*return-type* が *full* の場合には、リターン値の 1 つ目の要素として列の名前 (文字列のリスト) をリターンする。

*return-type* が *set* なら、この関数はかわりにステートメントオブジェクト (*statement object*) をリターンする。このオブジェクトは *sqlite-next*、*sqlite-columns*、*sqlite-more-p* といった関数を用いて調べることができる。結果セットが小さければ単に直接データをリターンするほうが便利な場合が多いが、結果セットが大きい場合 (あるいはそのセットのデータすべてを使いたい場合) には、割り当てられるメモリーが大幅に小さくメモリー効率に優れた *set* メソッドを使用すること。

*sqlite-next statement* [Function]

この関数は結果セット *statement* (通常は *sqlite-select* がリターンしたオブジェクト) の次の行をリターンする。

```
(sqlite-next stmt)
⇒ ("bar" 2)
```

*sqlite-columns statement* [Function]

この関数は結果セット *statement* (通常は *sqlite-select* がリターンしたオブジェクト) の列名をリターンする。

```
(sqlite-columns stmt)
⇒ ("name" "issue")
```

*sqlite-more-p statement* [Function]

結果セット *statement* (通常は *sqlite-select* がリターンしたオブジェクト) から *fetch* できるデータがまだあるかどうかを調べる述語である。

*sqlite-finalize statement* [Function]

これ以上 *statement* を使わない場合には、この関数を呼び出すことによって *statement* が使用していたリソースが解放される。この関数の呼び出しは通常は必要ない (*statement* オブジェクトがガーベージコレクトされれば、Emacs がそのオブジェクトのリソースを自動的に解放する)。

*sqlite-transaction db* [Function]

*db* でトランザクションを開始する。トランザクションにおいては *sqlite-commit* によってそのトランザクションがコミットされるまでは、そのデータベースの他の読み取り手は結果にアクセスできない。

*sqlite-commit db* [Function]

*db* のトランザクションを終了して、データベースのファイルにデータを書き込む。

*sqlite-rollback db* [Function]

*db* のトランザクションを終了して、そのトランザクションによって行われたすべての変更を破棄する。

*with-sqlite-transaction db body...* [Macro]

*progn* (Section 11.1 [Sequencing], page 153 を参照) と同様だが、トランザクションとともに *body* を実行して、最後にそのトランザクションをコミットする。

`sqlite-pragma db pragma` [Function]  
*db*において *pragma* を実行する。 *pragma* とは特定のテーブルではなく、通常はデータベース全体に効果を及ぼすコマンドのこと。たとえば不要になったデータのガーベージコレクトを SQLite に自動的に行わせるには、以下のようにすればよい:

```
(sqlite-pragma db "auto_vacuum = FULL")
```

この関数は *pragma* が成功すれば非 `nil`、失敗すると `nil` をリターンする。 *pragma* の多くは空の新規データベースでのみ発行できる。

`sqlite-load-extension db module` [Function]  
 名前つきエクステンション (拡張) である *module* をデータベース *db* にロードする。エクステンションは通常は共有ライブラリーであり、GNU および Unix のシステムではファイル名の拡張子として `.so` がつけられている。

`sqlite-version` [Function]  
 使用中の SQLite ライブラリーのバージョンを表す文字列をリターンする。

SQLite ファイルの内容を一覧したければ、`sqlite-mode-open-file` コマンドを使うことができます。これは SQLite データベースの調査 (と変更) が可能な `sqlite-mode` のバッファをポップアップします。

### 33.30 HTML と XML の解析

ビルトインの `libxml2` サポートつきで Emacs をコンパイルできます。

`libxml-available-p` [Function]  
 この関数はビルトイン `libxml2` サポートが利用可能なら非 `nil` をリターンする。

`libxml2` サポートが利用可能なら、HTML や XML のテキストを Lisp オブジェクトツリーにパースするために以下の関数を利用できます。

`libxml-parse-html-region &optional start end base-url` [Function]  
*discard-comments*

この関数は *start* と *end* の間のテキストを HTML としてパースして、HTML パースツリー (*parse tree*) を表すリストをリターンする。これは構文誤りにたいして強力に対処することにより、現実世界の HTML の処理を試みる。

*start* または *end* が `nil` の場合のデフォルト値は、それぞれ `point-min` と `point-max` になる。オプション引数 *base-url* が非 `nil` なら、それは `libxml2` がレポートする警告とエラーに使用されるべきだが、現在のところ Emacs はエラーと警告を無効にしてこのライブラリーを呼び出すのでこの引数は使用されていない。

オプション引数 *discard-comments* が非 `nil` なら、すべてのトップレベルのコメントを破棄する (この引数は時代遅れであり Emacs の将来のバージョンで削除されるだろう。コメントの削除にはパース関数の呼び出し前にデータにユーティリティ関数 `xml-remove-comments` を使用すること)。

パースツリー内では各 HTML ノードは 1 つ目の要素がノード名を表すシンボル、2 つ目の要素がノード属性の `alist`、残りの要素はサブノードであるようなリストにより表される。

以下の例でこれを示す。以下の (不正な) HTML ドキュメントを与えると:

```
<html><head></head><body width=101><div class=thing>Foo<div>Yes
```

`libxml-parse-html-region`呼び出しにより以下の DOM (document object model) がリターンされる:

```
(html nil
 (head nil)
 (body ((width . "101"))
 (div ((class . "thing"))
 "Foo"
 (div nil
 "Yes")))))
```

`shr-insert-document` *dom* [Function]

この関数は *dom*内のパース済み HTML をカレントバッファー内に描画する。引数 *dom*は `libxml-parse-html-region`で生成されるようなリストであること。この関数はたとえば *The Emacs Web Wowser Manual* により使用される。

`libxml-parse-xml-region` **&optional** *start end base-url* [Function]  
*discard-comments*

この関数は `libxml-parse-html-region`と同様だが、HTML ではなく XML(構文についてより厳格) としてテキストをパースする点異なる。

### 33.30.1 ドキュメントオブジェクトモデル

`libxml-parse-html-region` (およびその他の XMLパース関数) がリターンする DOMはツリー構造です。このツリー構造ではそれぞれのノードがノード名 (タグ (*tag*) と呼ばれる) をもち、オプションで key/value 値からなる属性 (*attribute*) リスト、その後子ノード (*child nodes*) が続きます。子ノードは文字列か DOMオブジェクトのいずれかです。

```
(body ((width . "101"))
 (div ((class . "thing"))
 "Foo"
 (div nil
 "Yes"))))
```

`dom-node` *tag* **&optional** *attributes &rest children* [Function]

この関数はタイプ *tag*の DOMノードを作成する。もし *attributes*が与えられたら、それは key/value ペアのリストであること。もし *children*が与えられたら、それは DOMノードであること。

この構造を処理するために以下の関数を使用できます。それぞれの関数は DOMノードかノードのリストを受け取ります。後者の場合には、そのリストの最初のノードだけが使用されます。

シンプルなアクセサー

`dom-tag` *node*

ノードのタグ (“ノード名” と呼ばれる) をリターンする。

`dom-attr` *node attribute*

ノードの属性の値をリターンする。以下は一般的な使用例:

```
(dom-attr img 'href)
=> "https://fsf.org/logo.png"
```

`dom-children node`

ノードのすべての子をリターンする。

`dom-non-text-children node`

ノードのすべての非文字列の子をリターンする。

`dom-attributes node`

ノードの属性の `key/value` ペアのリストをリターンする。

`dom-text node`

ノードのすべてのテキスト的な要素を連結された文字列としてリターンする。

`dom-texts node`

ノードのすべてのテキスト的な要素、およびノードのすべての子のテキスト的な要素を、連結された文字列として再帰的にリターンする。この関数はテキスト的な要素の間に挿入するオプションのセパレーターも受け取る。

`dom-parent dom node`

`dom`内での `node`の親をリターンする。

`dom-remove dom node`

`dom`から `node`を削除する。

以下は DOMを変更するための関数です。

`dom-set-attribute node attribute value`

ノードの `attribute`に `value`をセットする。

`dom-remove-attribute node attribute`

`node`から `attribute`を削除する。

`dom-append-child node child`

`node`の最後の子として `child`を追加する。

`dom-add-child-before node child before`

`node`の子リストのノード `before`の前に `child`を追加する。`before`が `nil`なら、`child`が最初の子になる。

`dom-set-attributes node attributes`

ノードのすべての属性を新たな `key/value` リストに置き換える。

以下は DOM内の要素を検索する関数です。これらはマッチしたノードのリストをリターンします。

`dom-by-tag dom tag`

`dom`内のタイプが `tag`のすべてのノードをリターンする。典型的な使用例は:

```
(dom-by-tag dom 'td)
=> '((td ...) (td ...) (td ...))
```

`dom-by-class dom match`

`dom`内のクラス名が正規表現 `match`にマッチするすべてのノードをリターンする。

`dom-by-style dom style`

`dom`内のスタイルが正規表現 `match`にマッチするすべてのノードをリターンする。

`dom-by-id dom style`

`dom`内の ID が正規表現 `match`にマッチするすべてのノードをリターンする。

`dom-search dom predicate`

`predicate`が非 `nil` 値をリターンした `dom` 内のすべてのノードをリターンする。`predicate`はテストされるノードをパラメーターとして呼び出される。

`dom-strings dom`

`dom` 内のすべての文字列をリターンする。

ユーティリティ関数:

`dom-pp dom &optional remove-empty`

ポイント位置の `dom` にたいしてプリティプリント (`pp`: 優雅なプリント) を行う。`remove-empty` なら空白文字だけを含むテキスト的ノードはプリントしない。

`dom-print dom &optional pretty xml`

ポイント位置の `dom` をプリントする。`xml` が非 `nil` なら XML、それ以外なら HTML としてプリントする。`pretty` が非 `nil` なら、HTML/XML を論理的にプリントする。

### 33.31 JSON 値の解析と生成

JSON (*JavaScript Object Notation*) のサポートつきで Emacs をコンパイルした場合には、Lisp オブジェクトと JSON 値との間で変換を行う関数がいくつか提供されます。任意の JSON 値を Lisp オブジェクトに変換できますが、その逆は成り立ちません。具体的には:

- JSON は `true`、`null`、`false` という 3 つのキーワードを使用する。`true` はシンボル `t` を表す。デフォルトでは残り 2 つのキーワードはそれぞれシンボル `:null`、`:false` で表される。
- JSON には浮動小数点数しかない。これらは Lisp 整数と Lisp 浮動小数点数の両方を表すことができる。
- JSON 文字列は常に UTF-8 でエンコードされた Unicode 文字列になる。Lisp 文字列は非 Unicode 文字を含むことができる。
- JSON のシーケンス型は配列のみ。JSON 配列は Lisp ベクターを使用して表される。
- JSON のマップ型はオブジェクトのみ。JSON オブジェクトは Lisp のハッシュテーブル、`alist`、`plists` を使用して表される。`alist` や `plist` が同じキーで複数の要素を含む際には、Emacs は `assq` の挙動にしたがいシリアライズに最初の要素だけを使用する。

`alist` と `plist` の両方で有効な `nil` は、空の JSON オブジェクト `{}` を表すことに注意してください。`null` や `false`、空の配列は JSON ではすべて異なる値です。

`json-available-p`

[Function]

この述語は JSON サポート付きで Emacs がビルドされていて、そのライブラリーがカレントシステムで利用可能なら非 `nil` をリターンする。

JSON で何らかの Lisp オブジェクトを表現できなければ、シリアライゼーション関数はタイプ `wrong-type-argument` のエラーをシグナルします。パース関数も以下のエラーをシグナルする可能性があります:

`json-unavailable`

パース用ライブラリーが利用できない際にシグナルされる。

`json-end-of-file`

入力テキストの早すぎる終端に遭遇した際にシグナルされる。



`json-trailing-content`

パース済みの最初の JSON オブジェクトの後で予期せぬ入力に遭遇した際にシグナルされる。

`json-parse-error`

無効な JSON 構文に遭遇した際にシグナルされる。

トップレベルの値、およびそれらトップレベル値のサブオブジェクトを JSON にシリアル化できます。同様にパース関数は上述の利用可能なタイプをリターンします。

`json-serialize object &rest args` [Function]

この関数は *object* の JSON 表現を含む Lisp 文字列を新たにリターンする。引数 *args* はキーワード/引数のペアからなるリスト。以下のキーワードが可能:

`:null-object`

値は JSON キーワードの `null` を表すために使用する Lisp オブジェクトを決定する。デフォルトはシンボル:`null`。

`:false-object`

値は JSON キーワードの `false` を表すために使用する Lisp オブジェクトを決定する。デフォルトはシンボル:`false`。

`json-insert object &rest args` [Function]

このコマンドはカレントバッファのポイントの前に *object* の JSON 表現を挿入する。引数 *args* は `json-parse-string` の場合と同様に扱われる。

`json-parse-string string &rest args` [Function]

この関数は *string* (Lisp 文字列でなければならない) 内の JSON 値をパースする。*string* に有効な JSON オブジェクトが含まれていなければ、この関数は `json-parse-error` エラーをシグナルする。

引数 *args* はキーワード/引数のペアのリスト。以下のキーワードが許されている:

`:object-type`

値は JSON オブジェクトのキーと値のマッピングを表現するために使用する Lisp オブジェクトを決定する。文字列をキーとするハッシュテーブル `hash-table` (デフォルト)、シンボルをキーとする `alist` を使用する `alist`、キーワードシンボルをキーとする `plist` を使用する `plist` のいずれかが可能。

`:array-type`

値は JSON 配列の表現に使用する Lisp オブジェクトを決定する。Lisp 配列を使用する `array` (デフォルト)、またはリストを使用する `list` のいずれかが可能。

`:null-object`

値は JSON キーワードの `null` を表すために使用する Lisp オブジェクトを決定する。デフォルトはシンボル:`null`。

`:false-object`

値は JSON キーワードの `false` を表すために使用する Lisp オブジェクトを決定する。デフォルトはシンボル:`false`。

`json-parse-buffer &rest args` [Function]

この関数はカレントバッファのポイント位置の文字列から、次の JSON 値を読み取る。値に有効な JSON オブジェクトが含まれていれば値の直後にポイントを移動、それ以外なら

`json-parse-error`エラーをシグナルしてポイントは移動しない。引数 `args` は `json-parse-string` の場合と同様に解釈される。

### 33.32 JSONRPC による対話

`jsonrpc` ライブラリーは <https://www.jsonrpc.org/> に記載された JSONRPC 仕様を実装します。JSONRPC はその名前が示すように、Lisp との間で相互に変換可能な JSON オブジェクトを中心に設計された、遠隔手続呼出 (*Remote Procedure Call*) のための汎用プロトコルです。

#### 33.32.1 概観

`spec` (<https://www.jsonrpc.org/>) から引用すると JSONRPC は、"同一プロセス、ソケットや http、多くのさまざまなメッセージパッシング環境において使用可能という概念においてトランスポート非依存" です。

この非依存性をモデル化するために、`jsonrpc` ライブラリーはリモートの JSON のエンドポイントへの接続の表現に `jsonrpc-connection` クラスのオブジェクトを使用します (Emacs のオブジェクトシステムの詳細は *EIEIO* を参照)。これはオブジェクト指向の現代的な用語では "抽象的 (abstract)" なクラス、すなわち有用な接続オブジェクトの実クラスは常に `jsonrpc-connection` のサブクラスになります。それにも関わらず、`jsonrpc-connection` クラスを中心に 2 つの API を個別に定義できます。

##### 1. JSONRPC アプリケーション構築用のユーザーインターフェース

このシナリオでは JSONRPC アプリケーションは `jsonrpc-connection` の具象サブクラスを選択して、`make-instance` を使用することによりサブクラスのオブジェクト作成を行う。JSONRPC アプリケーションはリモートのエンドポイントとの対話を開始するために、関数 `jsonrpc-notify`、`jsonrpc-request`、および/または `jsonrpc-async-request` にこのオブジェクトを渡す。一般的には非同期に到達するリモートで開始された対話を処理するために、インスタンス化には `:request-dispatcher` と `:notification-dispatcher` の初期化引数 (`initarg`) を含める必要があり、これらはいずれも接続オブジェクト、リモートで呼び出された JSONRPC メソッドを命名するシンボル、JSONRPC の `params` オブジェクトという 3 つの引数を受け取る関数である。

`:request-dispatcher` として渡された関数は、ローカルのエンドポイントからのリプライ (この場合では構築するプログラム) を除いた、リモートのエンドポイントのリクエストを処理する役目を担う。その関数の内部では局所的なリターン (通常のリターン) と非局所的なリターン (エラーによるリターン) が起こり得る。局所的なリターン値は JSON としてシリアライズ可能な Lisp オブジェクトでなければならない (Section 33.31 [Parsing JSON], page 933 を参照)。これは成功レスポンスを決定するとともに、オブジェクトは JSONRPC の `result` オブジェクトとしてサーバーにフォワードされる。関数 `jsonrpc-error` の呼び出しにより達成される非局所的なリターンは、エラーレスポンスをサーバーに送信する。JSONRPC の `error` に付随する詳細には、`jsonrpc-error` に渡されるものすべてが含まれる。他のタイプの予期せぬエラーからトリガーされた非局所的なリターンでも、( `debug-on-error` をセットしていなければ ) エラーレスポンスを送信して、この場合には Lisp デバッガが呼び出される。Section 19.1.1 [Error Debugging], page 324 を参照のこと。

##### 2. JSONRPC トランスポート実装構築用の継承インターフェース

このシナリオでは基盤として異なるトランスポートストラテジーを実装するために `jsonrpc-connection` をサブクラス化する (サブクラス化する方法についての詳細は Section "Inheritance" in *eieio* を参照)。その後にはアプリケーション構築インターフェースのユーザー

は、( `make-instance`関数を使用して) その具象クラスのオブジェクトをインスタンス化して、そのストラテジーを使用して JSONRPC エンドポイントに接続できる。

この API には必須部分とオプション部分がある。

ユーザーが JSONRPC コンタクト (通知やリクエスト) を開始したり、エンドポイントにリプライできるようにするためには、そのサブクラスは `jsonrpc-connection-send`メソッドを実装しなければならない。

同様に 3 種類のリモートコンタクト (リクエスト、通知、ローカルリクエストへの応答) を処理するために、トランスポート実装はワイヤー (wire: 通信ライン) 上への新たな JSONRPC メッセージの通知後に、(その"ワイヤー"が何であれ) 関数 `jsonrpc-connection-receive`が呼び出されるように計らわなければならない。

最後にオプションとして `jsonrpc-shutdown`メソッドと `jsonrpc-running-p`メソッドの概念をトランスポートに適用する場合には、`jsonrpc-connection`サブクラスはそれらのメソッドを実装する必要がある。それらを行う場合には、ワイヤー上でメッセージをリスン (listen) するために使用するシステムリソース (プロセス、タイマー等) は `jsonrpc-shutdown`で解放する必要がある (それらのリソースは `jsonrpc-running-p`が非 nilの間だけ必要なはずなので)。

### 33.32.2 プロセスベースの JSONRPC 接続

`jsonrpc`ライブラリーには利便性のために、ローカルサブプロセス (標準入力と標準出力を使用) や TCP ホスト (ソケットを使用)、または Emacs のプロセスオブジェクトが表現可能な他のリモートのエンドポイント (Chapter 40 [Processes], page 1052 を参照) と対話可能なビルトインの `jsonrpc-process-connection`トランスポート実装が付属しています。

このトランスポートを使用することにより JSONRPC メッセージはワイヤー上にプレーンテキストとしてエンコードされて、“Content-Length” のように何らかの基本的な HTTP スタイルのエンベロープヘッダーが前置されます。

この JSONRPC 最上層のトランスポートスキームを使用したアプリケーションの例は、Language Server Protocol (<https://microsoft.github.io/language-server-protocol/specification>) を参照してください。

`:request-dispatcher`と`:notification-dispatcher`という必須の初期化引数 (initarg) に加えて、`jsonrpc-process-connection`クラスのユーザーは `make-instance`へのキーワード/値ペアとして以下の初期化引数を渡す必要があります:

`:process` 値は生きたプロセスオブジェクト、またはそのようなオブジェクトを生成する引数のない関数でなければならない。プロセスオブジェクトを渡された場合には、そのオブジェクトには事前に確立された接続が含まれていることが期待される。それ以外の場合には、オブジェクトの作成直後に関数が呼び出される。

`:on-shutdown`

値は `jsonrpc-process-connection`オブジェクトを単一の引数とする関数でなければならない。この関数は背後にあるプロセスオブジェクトの削除 (`jsonrpc-shutdown`による故意の削除、または何らかの外部要因による予期せぬ削除) の後に呼び出される。

### 33.32.3 JSONRPC の JSON オブジェクトフォーマット

JSONRPC の JSON と Lisp の `plist`(Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照) は交換することができます。JSON 互換の `plist` を `dispatcher`関数に渡したり、同様に JSON 互換の `plist` を `jsonrpc-notify`、`jsonrpc-request`、`jsonrpc-async-request`に渡すことができます。

plist 処理を容易にするために、このライブラリーは `cl-lib` ライブラリー (*Common Lisp Extensions for GNU Emacs Lisp* を参照) の積極的に使用しており、そのクライアントにたいしてもこれを同じように提案します (強制ではない)。以下の例のように JSON オブジェクトの非構造化用 `lambda` の作成にはマクロ `jsonrpc-lambda` を使用できます:

```
(jsonrpc-async-request
 myproc :froblicate `(:foo "trix")
 :success-fn (jsonrpc-lambda (&key bar baz &allow-other-keys)
 (message "Server replied back with %s and %s!"
 bar baz))
 :error-fn (jsonrpc-lambda (&key code message _data)
 (message "Sadly, server reports %s: %s"
 code message)))
```

### 33.32.4 遅延された JSONRPC リクエスト

多くの RPC 状況下において、対話中の 2 つのエンドポイント間での同期は、RPC アプリケーションを正しくデザインするために問題となります。同期が必要な際にはリクエスト (ブロックする)、不必要なら通知で十分です。しかしこれらのエンドポイントのいずれかで Emacs が動作している際にはリモートエンドポイントの状態に不確実性が依然として残っているので、(タイマーやプロセスに関連する) 非同期イベントがトリガーされる可能性があります。さらにこれらのイベントへの対応では、イベント固有の性質により、同期の要求が限定されるかもしれません。

`jsonrpc-request` や `jsonrpc-async-request` にたいするキーワード引数 `deferred` は特定のリクエストに同期が必要なことを呼び出し側が示せるようにして、リクエストの実際の発行は何らかの条件が満足されるまで遅延できるようにデザインされています。あるリクエストへの `:deferred` 指定はリクエストが遅延されるのではなく、遅延される可能性があることを意味します。リクエストが即座に送信されなければ、エンドポイントにたいして他のメッセージの受信や送信を行う際に、通信中の特定タイミングで `jsonrpc` はリクエストを送る新たな試みを行います。

リクエストを送信するすべての試みの前にアプリケーション固有の条件がチェックされます。`jsonrpc` ライブラリーがこれらの条件を知ることはできないので、それらを指定するためにプログラムはジェネリック関数 `jsonrpc-connection-ready-p` を使用できます (Section 13.8 [Generic Functions], page 238 を参照)。この関数のデフォルトメソッドは `t` をリターンしますが、これをオーバーライドして渡された引数 (`jsonrpc-connection` オブジェクト。Section 33.32.1 [JSONRPC Overview], page 935 を参照) とキーワード引数 `deferred` として渡されたすべて値にもとづいて `nil` をリターンするメソッドを追加できます。

### 33.33 グループのアトミックな変更

データベース用語におけるアトミック (*atomic*: 原子的、不可分) な変更とは、全体として成功が失敗をすることはできるが、部分的にはできない個別の変更のことです。Lisp プログラムは単一もしくは複数のバッファにたいする一連の変更をアトミック変更グループ (*atomic change group*) にすることができます。これはその一連の変更全体がそれらのバッファに適用されるか、またはエラーの場合は何も適用されないかの、いずれかであることを意味します。

すでにカレントであるような単一のバッファにたいしてこれを行うには、以下のように単に変更を行うコードの周囲に `atomic-change-group` の呼び出しを記述します:

```
(atomic-change-group
 (insert foo)
 (delete-region x y))
```

`atomic-change-group`の `body` 内部でエラー (またはその他の非ローカル `exit`) が発生した場合には、その `body` の実行の間にそのバッファでのですべての変更が行われなかったこととなります。この類の変更グループは他のバッファには影響を与えず、それらのバッファにたいする変更はそのまま残されます。

さまざまなバッファ内で行った変更から 1 つのアトミックグループを構成する等、より複雑な何かを必要とする場合には、`atomic-change-group`が使用する、より低レベルな関数を直接呼び出さなければなりません。

`prepare-change-group &optional buffer` [Function]

この関数は `buffer` (デフォルトはカレントバッファ) にたいする変更グループをセットアップする。これはその変更グループを表す `handle` をリターンする。変更グループを `activate` したり、その後でそれを完了するためにはこの `handle` を使用しなければならない。

変更グループを使用するためには、それを `activate`(アクティブ化) しなければなりません。これは `buffer`のテキストを変更する前に行わなければなりません。

`activate-change-group handle` [Function]

これは `handle`が指定する変更グループを `active` にする。

変更グループを `activate` した後は、そのバッファ内で行ったすべての変更は変更グループの一部となります。そのバッファ内で目論んでいたすべての変更を行ったら、変更グループを `finish`(完了) しなければなりません。すべての変更を受け入れる (確定する) か、すべてをキャンセルするという 2 つの方法により、これを行うことができます。

`accept-change-group handle` [Function]

この関数は `handle`により指定される変更グループ内のすべての変更にたいして、`finalize` することにより変更を受け入れる。

`cancel-change-group handle` [Function]

この関数は `handle`により指定される変更グループ内のすべての変更をキャンセルして `undo` する。

`undo-amalgamate-change-group`を使用すれば、いくつか、あるいはすべての変更を `undo` コマンド (Section 33.9 [Undo], page 875 を参照) の対象として単一の単位とみなせる変更グループにすることができます。

`undo-amalgamate-change-group` [Function]

`handle`により識別される状態以降にお子なわれた変更グループへの変更をすべてまとめる。この関数は `handle`により記述された状態以降の変更にたいするアンドウレコード間のアンドウ境界すべてを削除する。`handle`は通常は `prepare-change-group`がリターンしたハンドルであり、この場合には変更先頭以降のすべての変更は、単一のアンドウ単位にまとめられる。

グループが常に確実に `finish` されるようにするために、コードでは `unwind-protect`を使用すべきです。`activate-change-group`の呼び出しは、実行直後にユーザーが `C-g`をタイプする場合に備えて `unwind-protect`内部にあるべきです (これが `prepare-change-group`と `activate-change-group`が別関数となっている 1 つの理由。なぜなら通常は `unwind-protect`開始前に `prepare-change-group`を呼び出すであろうから)。グループを一度 `finish` したら、その `handle` を再度使用してはなりません。特に同じ変更グループを 2 回 `finish` しないでください。

複数バッファ変更グループ (multibuffer change group) を作成するためには、カバーしたいバッファそれぞれで `prepare-change-group` を一度呼び出してから、以下のようにリターン値を結合するために `nconc` を使用してください:

```
(nconc (prepare-change-group buffer-1)
 (prepare-change-group buffer-2))
```

その後は 1 回の `activate-change-group` 呼び出しで複数変更グループをアクティブにして、1 回の `accept-change-group` か `cancel-change-group` 呼び出しでそれを `finish` してください。

同一バッファにたいするネストされた複数の変更グループ使用は、あなたが期待するであろう通りに機能します。同一バッファにたいするネストされていない変更グループの使用により Emacs が混乱した状態になるので、これが発生しないようにしてください。与えられた何らかのバッファにたいして最初に開始した変更グループは最後に `finish` する変更グループです。

### 33.34 フックの変更

以下のフック変数によりバッファ (これらをバッファローカルにした場合には特定のバッファ) での変更にたいして、通知を受け取るようにアレンジすることができます。テキストの特定部分にたいする変更の検出方法については Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 も参照してください。

これらのフック内で使用する関数は、もしそれらが正規表現を使用して何かを行う場合にはマッチしたデータの保存とリストアを行うべきです。さもないとそれらが呼び出す編集処理に奇妙な方法で干渉するでしょう。

`before-change-functions` [Variable]  
この変数は Emacs がバッファ変更を行おうとする際に呼び出す関数のリストを保持する。各関数は変更されようとするリージョンの先頭と終端を整数で表す 2 つの引数を受け取る。変更されようとするバッファは関数の呼び出しの際には常にカレントバッファである。

`after-change-functions` [Variable]  
この変数は Emacs がバッファ変更を行った後に呼び出す関数のリストを保持する。各関数は正に変更されたリージョンの先頭と終端、およびその変更前に存在したテキストの長さという 3 つの引数を受け取る。これら 3 つの変数は、すべて整数。変更されたバッファは関数の呼び出しの際には常にカレントバッファである。

古いテキストの長さは、変更される前のテキストでのテキストの前後のバッファ位置の差で与えられる。変更されたテキストでは、その長さは単に最初の 2 つの引数の差で与えられる。

これらの関数は \*Messages\* バッファへのメッセージの出力では呼び出されず、特定の処理用に Emacs が作成する内部的なバッファのような Lisp プログラムからは可視であるべきではないバッファへの変更でも呼び出されません。

バッファを変更するプリミティブのほとんどは、釣り合いのとれたカッコ内でのそれぞれの変更にたいして `before-change-functions` と `after-change-functions` を 1 回呼び出し、これらのフックにたいする引数は行われた変更を正確に区切ります。しかしフック関数は常にこのように行われると信頼すべきではありません。なぜなら複雑なプリミティブのいくつかは変更を行う前に `before-change-functions` を呼び出してから、プリミティブが行なった個別の変更の数にもとづいて `after-change-functions` を 0 回以上呼び出すからです。これが発生した場合には、`before-change-functions` の引数は個別の変更が行われたリージョンを囲むでしょうが、そのようなリージョンが最小である必要はなく、連続した `after-change-functions` 呼び出しそれぞれにたいする引数は変更されたテキスト部分を正確に区切るでしょう。一般的には、`before-change` か `after-change` のいずれかのフックを使用して、両方は使用しないことを推奨します。

`combine-after-change-calls body...` [Macro]

このマクロは普通に `body` を実行するが、もしそれが安全なように見えるなら一連の複数の変更にたいして正に一度、`after-change` 関数を呼び出すようにアレンジする。

そのバッファの同じ領域内でプログラムが複数のテキスト変更を行う場合には、その部分のプログラムの周囲でマクロ `combine-after-change-calls` を使用することにより、`after-change` フック使用中の実行がかなり高速になり得る。`after-change` フックが最終的に呼び出される際には、その引数は `combine-after-change-calls` の `body` 内で行われたすべての変更にたいして含むバッファの範囲を指定する。

警告: フォーム `combine-after-change-calls` の `body` 内で `after-change-functions` の値を変更してはならない。

警告: 組み合わせられた変更がバッファの広い範囲に点在してに出現する場合でも、これは依然として機能するが推奨できない。なぜならこれは、ある変更フック関数を非効率的な挙動へと導くかもしれないからである。

`combine-change-calls beg end body...` [Macro]

これは通常のように `body` を実行するが、`before-change-functions` および `after-change-functions` の呼び出しをトリガーしないすべてのバッファ変更を除く。かわりに `beg` と `end` で囲まれるリージョンにたいしてこれらのフックそれぞれを 1 回呼び出し、`body` が変更するサイズを反映したパラメーターを `after-change-functions` に与える。

このマクロの結果は `body` のリターンした結果。

このマクロはある関数がバッファにたいして繰り返し多数の変更を行う可能性があり、このマクロ以外では個別のバッファ変更ごとにそれらの変更フックを実行するために実行に長時間を要する際に有用。Emacs 自身は、たとえばコマンド `comment-region` や `uncomment-region` の中でこのマクロを使用している。

警告: `body` 内で `before-change-functions` や `after-change-function` の値を変更してはならない。

警告: `beg` と `end` で指定したリージョン外部でのバッファ変更は何も行ってはならない。

`first-change-hook` [Variable]

この変数は以前は未変更の状態だったバッファが変更された際は常に実行される ノーマルフック。

`inhibit-modification-hooks` [Variable]

この変数が非 `nil` ならすべての変更フックは無効。それらは何も実行されない。これはこのセクションで説明したすべてのフック変数、同様に特定のスペシャルテキストプロパティ (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) とオーバーレイプロパティ (Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照) にアタッチされたフックに影響を与える。

これらの同一フック変数上の関数の実行の間、バッファ変更によるデフォルトの変更フックが他の変更フック実行中に実行されないように、この変数は非 `nil` にバインドされる。それ自体が変更フックから実行される特定のコード断片内で変更フックを実行したければ、`inhibit-modification-hooks` を `nil` にローカルに再バインドすること。しかしこれを行うことで変更フックが再帰的に呼び出されるかもしれないのでそれに備えること (たとえばフックが何も行わないようにいくつかの変数をバインドする)。

バッファのテキストコンテンツに永続的な変更をもたらさない変更 (たとえばフェイス変更や一時的な変更) だけにこの変数をバインドすることを推奨する。一連の変更の間は変更フックを

遅延させる必要がある (通常は性能上な理由による) なら、かわりに `combine-change-calls` や `combine-after-change-calls` を使用すること。



## 34 非 ASCII文字

このチャプターは文字に関する特別な問題と、それらが文字列やバッファに格納される方法について網羅しています。

### 34.1 テキストの表現方法

Emacs のバッファと文字列は、既知のスキプトで記述されたほとんどすべてのテキストをユーザがタイプしたり表示できるように、多種多様な言語の広大な文字レパートリーをサポートします。

多種多様な文字やスキプトをサポートするために、Emacs は Unicode 標準 (*Unicode Standard*) に厳密にしたがいます。Unicode 標準はすべての文字それぞれにたいして、コードポイント (*codepoint*) と呼ばれる一意な番号を割り当てています。コードポイントの範囲は Unicode、または Unicode コード空間 (*codespace*) により定義され、範囲は 0..#x10FFFF (16 進表記、範囲両端を含む) です。Emacs はこれを範囲 #x110000..#x3FFFFFF のコードポイント範囲に拡張します。この範囲は Unicode として統一されていない文字や、文字として解釈できない 8 ビット raw バイト (*raw 8-bit bytes*) を表すために使用します。したがって Emacs 内の文字コードポイントは 22 ビットの整数になります。

メモリー節約のために、Emacs はバッファや文字列内のテキスト文字にたいするコードポイントである 22 ビットの整数を固定長で保持しません。かわりに Emacs は文字の内部表現として可変長を使用します。これはそのコードポイントの値に応じて、各文字を 5 ビットから 8 ビットのバイトシーケンスとして格納するものです<sup>1</sup>。たとえばすべての ASCII 文字は 1 バイト、Latin-1 文字は 2 バイトといった具合です。わたしたちはこれをテキストのマルチバイト (*multibyte*) 表現と呼んでいます。

Emacs 外部では ISO-8859-1、GB-2312、Big-5 等のような多種の異なるエンコーディングで文字を表すことができます。Emacs はバッファや文字列へのテキスト読み込み時、およびディスク上のファイルへのテキスト書き込みや他プロセスへの引き渡し時に、これらの外部エンコーディングと内部表現の間で適切な変換を行います。

Emacs がエンコード済みテキストや非テキストデータをバッファや文字列に保持したり操作する必要がある場合も時折あります。たとえば Emacs がファイルを visit する際には、まずそのファイルのテキストをそのままバッファに読み込んで、その後のみそれを内部表現に変換します。この変換前にバッファに保持されているのはエンコード済みテキストです。

Emacs に関する限り、エンコードされたテキストは実際のテキストではなく 8 ビット raw バイトです。エンコード済みテキストを保持するバッファや文字列は、Emacs がそれらを個々のバイトシーケンスとして扱うことから、ユニバイト (*unibyte*) のバッファ (文字列) と呼んでいます。Emacs は通常はユニバイトのバッファや文字列を \237 のような 8 進コードで表示します。エンコード済みテキストやバイナリー非テキストデータを処理する場合を除いて、ユニバイトバッファとユニバイト文字列は決して使用しないよう推奨します。

バッファでは変数 `enable-multibyte-characters` のバッファローカルな値が使用する表現を指定します。文字列での表現は文字列構築時に判断して、それを文字列内に記録します。

`enable-multibyte-characters` [Variable]  
 この変数はカレントバッファのテキスト表現を指定する。非 `nil` ならバッファはマルチバイトテキスト、それ以外ならエンコード済みユニバイトテキスト、またはバイナリー非テキストデータが含まれる。

<sup>1</sup> この内部表現は任意の Unicode コードポイントを表すための、UTF-8 と呼ばれる Unicode 標準によるエンコーディングの 1 つにもとづいたものですが、8 ビット raw バイトおよび Unicode に統一されていない文字を使用する追加のコードポイントを表現するために Emacs は UTF-8 を拡張しています。

この変数は直接セットできない。バッファの表現の変更には、かわりに関数 `set-buffer-multibyte` を使用すること。

`position-bytes` *position* [Function]

バッファ位置は文字単位で測られる。この関数はカレントバッファ内のバッファ位置を、それに対応するバイト位置でリターンする。これはバッファ先頭を 1 としてバイト単位で増加方向に数えられる。*position* が範囲外なら値は `nil`。

`byte-to-position` *byte-position* [Function]

カレントバッファ内で与えられた *byte-position* に対応するバッファ位置を文字単位でリターンする。*byte-position* が範囲外なら値は `nil`。マルチバイトバッファでは *byte-position* の任意の値が文字境界上になく、1 文字として表現されたマルチバイトシーケンス内にあるかもしれない。この場合には関数はその文字のマルチバイトシーケンスが *byte-position* を含むようなバッファ位置をリターンする。言い換えるとこの値は同じ文字に属するすべてのバイト位置にたいして変化しない。

以下の 2 つの関数はバッファに `visit` されているファイル内でのバイトオフセットとバッファ位置を Lisp プログラムがマッピングする際に有用です。

`bufferpos-to-filepos` *position* **&optional** *quality coding-system* [Function]

この関数は `position-bytes` と似ているがカレントバッファ内でのバイト位置ではなく、バッファ内の *position* により与えられる文字に対応するカレントバッファのファイル先頭からのオフセットをリターンする点が異なる。この変換にはバッファのファイル内でテキストがエンコードされる方法を知ることが要求される。これが *coding-system* 引数の存在意義であり、デフォルトは `buffer-file-coding-system` の値。オプション引数 *quality* は結果のあるべき正確さを指定する。これは以下いずれかであること:

`exact`        正確な結果でなければならない。関数は高価で低速になり得るバッファの大きな範囲のエンコードとデコードを要するかもしれない。

`approximate`    近似的な値が可能。関数は高価な処理を回避して不正確な結果をリターンするかもしれない。

`nil`            正確な結果に高価な処理を要するなら、関数は近似値ではなく `nil` をリターンするだろう。これは引数が省略された場合のデフォルト。

`filepos-to-bufferpos` *byte* **&optional** *quality coding-system* [Function]

この関数は *byte* (ファイル先頭からの 0 基準のバイトオフセット) が指定するファイル位置に対応するバッファ位置をリターンする。この関数は `bufferpos-to-filepos` が行う変換と逆の処理を行う。オプション引数 *quality* と *coding-system* のもつ意味と値は `bufferpos-to-filepos` の場合と同様。

`multibyte-string-p` *string* [Function]

*string* がマルチバイト文字列なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。この関数は *string* が文字列以外でも `nil` をリターンする。

`string-bytes` *string* [Function]

この関数は *string* 内のバイト数をリターンする。*string* がマルチバイト文字列なら、これは (`length string`) より大きいかもしれない。

`unibyte-string` **&rest** *bytes* [Function]

この関数は引数 *bytes* をすべて結合して、その結果をユニバイト文字列で作成する。

## 34.2 マルチバイト文字の無効化

デフォルトでは Emacs はマルチバイトモードで開始されます。Emacs はマルチバイトシーケンスを使用して非 ASCII文字を表現する内部エンコーディングを使用することにより、バッファや文字列のコンテンツを格納します。マルチバイトモードでは、サポートされるすべての言語とスクリプトを使用できます。

非常に特別な状況下においては、特定のバッファでマルチバイト文字のサポートを無効にしたいときがあるかもしれません。あるバッファにおいてマルチバイト文字が無効になっているときには、それをユニバイトモード (*unibyte mode*) と呼びます。ユニバイトモードではバッファ内の各文字は 0 から 255(8 進の 0377) の範囲の文字コードをもちます。0 から 127(8 進の 0177) は ASCII文字、128 から 255(8 進の 0377) は非 ASCII文字を表します。

特定のファイルをユニバイト表現で編集するためには、`find-file-literally`を使用してファイルを `visit` します。Section 26.1.1 [Visiting Functions], page 592 を参照してください。マルチバイトバッファをファイルに保存してバッファを `kill` した後に、再びそのファイルを `find-file-literally` で `visit` することによりマルチバイトバッファをユニバイトに変換できます。かわりに `C-x RET c(universal-coding-system-argument)` を使用して、ファイルを `visit` または保存するコーディングシステムとして `'raw-text'` を指定することもできます。Section “Specifying a Coding System for File Text” in *GNU Emacs Manual* を参照してください。`find-file-literally` とは異なり、`'raw-text'` としてファイルを `visit` してもフォーマット変換、解凍、自動的なモード選択は無効になりません。

バッファローカル変数 `enable-multibyte-characters` はマルチバイトバッファなら非 `nil`、ユニバイトバッファなら `nil` です。マルチバイトバッファかどうかはモードラインにも示されます。グラフィカルなディスプレイでのマルチバイトバッファには文字セットを示すモードライン部分と、そのバッファがマルチバイトであること (とそれ以外の事項) を告げるツールチップがあります。ユニバイトバッファでは文字セットのインジケータはありません。したがって (グラフィカルなディスプレイ使用時の) ユニバイトバッファでは入力メソッドを使用していなければ、`visit` しているファイルの行末変換 (コロン、バックスラッシュ等) の標識の前には通常は何も標識がありません。

特定のバッファでマルチバイトサポートをオフに切り替えるには、そのバッファ内でコマンド `toggle-enable-multibyte-characters` を呼び出してください。

## 34.3 テキスト表現の変換

Emacs はユニバイトテキストをマルチバイトに変換できます。マルチバイトテキストに含まれるのが ASCII と 8 ビット `raw` バイトだけという条件つきでマルチバイトテキストからユニバイトへの変換もできます。一般的にこれらの変換はバッファへのテキスト挿入時、または複数の文字列を 1 つの文字列に合成してテキストに `put` するときに発生します。文字列のコンテンツを明示的にいずれかの表現に変換することもできます。

Emacs はそのテキストの構成にもとづいて文字列の表現を選択します。一般的なルールではユニバイトテキストが他のマルチバイトテキストと組み合わせられていればマルチバイト表現のほうがより一般的であり、ユニバイトテキストのすべての文字を保有できるのでユニバイトテキストをマルチバイトテキストに変換します。

バッファへのテキスト挿入時に Emacs はそのバッファの `enable-multibyte-characters` の指定にしたがってテキストをそのバッファの表現に変換します。特にユニバイトバッファにマルチバイトテキストを挿入する際には、たとえ一般的にはマルチバイトテキスト内のすべての文字を保持することはできなくても Emacs はテキストをユニバイトに変換します。バッファコンテンツをマルチバイトに変換するという自然な代替方法は、そのバッファの表現が自動的にオーバーライドできないユーザーによる選択にもとづく表現であるため許容されません。

ユニバイトテキストからマルチバイトテキストへの変換では ASCII文字は未変更のまま残されて、128 から 255 のコードをもつバイトが 8 ビット raw バイトのマルチバイト表現に変換されます。

マルチバイトテキストからユニバイトテキストへの変換では、すべての ASCIIと 8 ビット文字が、それらの 1 バイト形式に変換されますが、各文字のコードポイントの下位 8 ビット以外は破棄されるために非 ASCII文字の情報は失われます。ユニバイトテキストからマルチバイトテキストに変換してそれをユニバイトに戻せば、元のユニバイトテキストが再生成されます。

以下の 2 つの関数は引数 *string*、またはテキストプロパティをもたない新たに作成された文字列のいずれかをリターンします。

`string-to-multibyte` *string* [Function]

この関数は *string* と同じ文字シーケンスを含むマルチバイト文字列をリターンする。*string* がマルチバイト文字列なら未変更のままそれがリターンされる。この関数は *string* が ASCII文字と 8 ビット raw バイトだけを含むと仮定する。後者は #x3FFF80 から #x3FFFF (両端を含む) に対応する 8 ビット raw バイトのマルチバイト表現に変換される (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。

`string-to-unibyte` *string* [Function]

この関数は *string* と同じ文字シーケンスを含むユニバイト文字列をリターンする。*string* がユニバイト文字列なら変更せずにそれをリターンする。それ以外の場合には ASCII文字と eight-bit 文字セットの文字を、それらに応じたバイト値に変換する。ASCII文字と 8 ビット文字だけを含む *string* 引数にたいしてのみこの関数を使用すること。これら以外の文字に遭遇すると、この関数はエラーをシグナルする。

`byte-to-string` *byte* [Function]

この関数は文字データ *byte* の単一バイトを含むユニバイト文字列をリターンする。*byte* が 0 から 255 までの整数でなければ、エラーをシグナルする。

`multibyte-char-to-unibyte` *char* [Function]

これはマルチバイト文字 *char* をユニバイト文字に変換してその文字をリターンする。*char* が ASCIIと 8 ビットのいずれでもなければこの関数は -1 をリターンする。

`unibyte-char-to-multibyte` *char* [Function]

これは *char* が ASCIIが 8 ビット raw バイトのいずれかであると仮定してユニバイト文字 ASCII をマルチバイト文字に変換する。

### 34.4 表現の選択

既存のバッファや文字列がユニバイトの際に、それらをマルチバイトとして調べたり、その逆を行うことが有用なときがあります。

`set-buffer-multibyte` *multibyte* [Function]

カレントバッファの表現タイプをセットする。*multibyte* が非 nil ならバッファはマルチバイト、nil ならユニバイト。

この関数はバイトシーケンスとして認識時にはバッファを未変更のままとする。結果として文字として認識時にはコンテンツを変更できる。たとえばマルチバイト表現では 1 文字として扱われる 3 バイトのシーケンスは、ユニバイト表現では 3 文字として数えられるだろう。例外は raw バイトを表す 8 ビット文字。これらはユニバイトバッファでは 1 バイトで表現されるが、バッファをマルチバイトにセットした際は 2 バイトのシーケンスに変換されて、その逆の変換も行われる。

この関数はどの表現が使用されているかを記録するために `enable-multibyte-characters` をセットする。これは以前の同じテキストをカバーするように、バッファー内のさまざまなデータ (オーバーレイ、テキストプロパティ、マーカーを含む) を調整する。

ナローイングはマルチバイト文字シーケンス中間で発生するかもしれないので、この関数はバッファーがナローイングされている場合はエラーをシグナルする。

そのバッファーがインダイレクトバッファー (indirect buffer: 間接バッファー) の場合にもエラーをシグナルする。インダイレクトバッファーは常にベースバッファー (base buffer: 基底バッファー) の表現を継承する。

`string-as-unibyte string` [Function]

`string` がすでにユニバイト文字列なら、この関数は `string` 自身をリターンする。それ以外は `string` と同じバイトだが、それぞれの文字を個別の文字としてとして扱って新たな文字列をリターンする (値は `string` より多くの文字をもつかもしいない)。例外として raw バイトを表す 8 ビット文字は、それぞれ単一のバイトに変換される。新たに作成された文字列にテキストプロパティは含まれない。

`string-as-multibyte string` [Function]

`string` がすでにマルチバイト文字列なら、この関数は `string` 自身をリターンする。それ以外は `string` と同じバイトだが、それぞれのマルチバイトシーケンスを 1 つの文字としてとして扱って新たな文字列をリターンする。これは値が `string` より少ない文字をもつかもしいないことを意味する。`string` 内のバイトシーケンスが単一文字のマルチバイト表現として無効なら、そのシーケンスないの各バイトは 8 ビット raw バイトとして扱われる。新たに作成された文字列にはテキストプロパティは含まれない

## 34.5 文字コード

ユニバイトやマルチバイトによるテキスト表現は異なる文字コードを使用します。ユニバイト表現にたいして有効な文字コードの範囲は 0 から `#xFF(255)` でこれは 1 バイト範囲に収まる値です。マルチバイト表現にたいして有効な文字コードの範囲は 0 から `#x3FFFFFF` です。このコード空間では値 0 から `#x7F(127)` が ASCII 文字用、値 `#x80(128)` から `#x3FFF7F(4194175)` が非 ASCII 文字用になります。

Emacs の文字コードは、Unicode 標準のスーパーセット (superset: 上位集合) です。値 0 から `#x10FFFF(1114111)` は同じコードポイントの Unicode 文字に対応します。値 `#x110000(1114112)` から `#x3FFF7F(4194175)` は Unicode に統一されていない文字、値 `#x3FFF80(4194176)` から `#x3FFFFFF(4194303)` は 8 ビット raw バイトを表します。

`characterp charcode` [Function]

これは `charcode` が有効な文字なら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

```
(characterp 65)
⇒ t
(characterp 4194303)
⇒ t
(characterp 4194304)
⇒ nil
```

`max-char &optional unicode` [Function]

この関数は Emacs において有効な文字コードポイントとしてもつことのできる最大値をリターンする。オプション引数 `unicode` が非 `nil` の場合には、Unicode 標準 (Unicode Standard) によって定義される文字コードポイントの最大値をリターンする。

```
(characterp (max-char))
⇒ t
(characterp (1+ (max-char)))
⇒ nil
```

`char-from-name` *string* &optional *ignore-case* [Function]

この関数は Unicode 名が *string* であるような文字をリターンする。 *ignore-case* が非 `nil` なら *string* の *case* (大文字小文字) は無視する。 *string* が文字の名前でなければ、この関数は `nil` をリターンする。

```
;; U+03A3
(= (char-from-name "GREEK CAPITAL LETTER SIGMA") #x03A3)
⇒ t
```

`get-byte` &optional *pos string* [Function]

この関数はカレントバッファ内の文字位置 *pos* にあるバイトをリターンする。カレントバッファがユニバイトなら、その位置のバイトをそのままリターンする。バッファがマルチバイトなら、8 ビット raw バイトは 8 ビットコードに変換される一方で、ASCII文字のバ値は文字コードポイントと同じになる。この関数は *pos* にある文字が非 ASCII ならエラーをシグナルする。

オプション引数 *string* はカレントバッファのかわりに文字列からバイト値を得ることを意味する。

## 34.6 文字のプロパティ

文字プロパティ (*character property*) とは、その文字の振る舞いとテキストが処理や表示される間にどのように処理されるべきかを指定する名前付きの文字属性です。したがって文字プロパティはその文字の意味を指定するための重要な一部です。

全体として Emacs は自身の文字プロパティ実装において Unicode 標準にしたがいます。特に Emacs は Unicode Character Property Model (<https://www.unicode.org/reports/tr23/>) をサポートしており、Emacs 文字プロパティデータベースは Unicode 文字データベース (UCD: Unicode Character Database) から派生したものです。Unicode 文字プロパティとその意味についての詳細な説明は Character Properties chapter of the Unicode Standard (<https://www.unicode.org/versions/Unicode15.0.0/ch04.pdf>) を参照してください。このセクションではあなたがすでに Unicode 標準の該当する章に親しんでいて、その知識を Emacs Lisp プログラムに適用したいものと仮定します。

Emacs では各プロパティは名前をもつシンボルであり、そのシンボルは利用可能な値セットをもち、値の型はプロパティに依存します。ある文字が特定のプロパティをもたなければ、その値は `nil` になります。一般的なルールとして Emacs での文字プロパティ名は対応する Unicode プロパティ名を小文字にして、文字 `'_'` をダッシュ文字 `'-'` で置き換えることにより生成されます。たとえば `Canonical_Combining_Class` は `canonical-combining-class` となります。しかし簡単に使用できるように名前を短くすることもあります。

UCD によりいくつかのコードポイントは未割り当て (*unassigned*) のまま残されており、それらに対応する文字はありません。Unicode 標準は、そのようなコードポイントのプロパティにたいしてデフォルト値を定義しています。それらについては以下の各プロパティごとに注記することにします。

以下は Emacs が関知するすべての文字プロパティにたいする値タイプの完全なリストです:

- name** Unicode プロパティNameに対応する。値はラテン大文字の A から Z、数字、スペース、ハイフン ‘-’の文字から構成される文字列。未割り当てのコードポイントにたいする値は nil。
- general-category** Unicode プロパティGeneral\_Categoryに対応する。値はその文字の分類をアルファベット 2 文字に略したものを名前としてもつようなシンボル。未割り当てのコードポイントにたいする値は Cn。
- canonical-combining-class** Unicode プロパティCanonical\_Combining\_Classに対応する。値は整数。未割り当てのコードポイントにたいする値は 0。
- bidirectional-class** Unicode プロパティBidirectional\_Classに対応する。値はその文字の Unicode 方向タイプ (*directional type*) が名前であるようなシンボル。Emacs は表示のために双方向テキストを並び替える際にこのプロパティを使用する (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照)。未割り当てのコードポイントにたいする値はそのコードポイントが属するコードブロックに依存する。未割り当てのコードポイントのほとんどは L(強い左方向) だが、AL (Arabic letter: アラビア文字) や R (強い右方向) を受け取るコードポイントもいくつかある。
- decomposition** Unicode プロパティの Decomposition\_Type と Decomposition\_Value に対応する。値は最初の要素が small のような互換性のあるフォーマットタグ (compatibility formatting tag) であるかもしれないリスト<sup>2</sup>。分割シーケンス (compatibility decomposition sequence) をもたない文字、および未割り当てのコードポイントにたいする値はその文字自身が唯一のメンバーであるようなリスト。
- decimal-digit-value** Numeric\_Type が ‘Decimal’ であるような文字 Unicode プロパティNumeric\_Value に対応する。値は整数、その文字が 10 進値をもたなければ nil。未割り当てのコードポイントにたいする値は、NaN または “not a number(数字ではない)” を意味する nil。
- digit-value** Numeric\_Type が ‘Digit’ であるような文字の Unicode プロパティNumeric\_Value に対応する。値は整数。このような文字には互換性のある添字や上付き数字が含まれ、値は対応する数字。何も数値をもたない文字および未割り当てのコードポイントにたいする値は NaN を意味する nil。
- numeric-value** Numeric\_Type が ‘Numeric’ であるような文字の Unicode プロパティNumeric\_Value に対応する。このプロパティの値は数字。このプロパティをもつ文字の例には分数、添字、上付き数字、ローマ数字、通貨分数 (訳注: 原文は “currency numerators” でベンガル語の分数値用の歴史的な記号を指すと思われる)、丸数字が含まれる。たとえば文字 U+2155 (VULGAR FRACTION ONE FIFTH: (訳注) スラッシュで分子と分母を区切った表記による 5 分の 1 のこと) にたいするこのプロパティの値は 0.2。数値をもたない文字と未割り当てのコードポイントにたいする値は NaN を意味する nil。

<sup>2</sup> Unicode 仕様ではこれらのタグ名を ‘<.>’ カッコ内に記述しますが Emacs でのタグ名にはカッコは含まれません。Unicode での ‘<small>’ 指定は Emacs では ‘small’ となります。

**mirrored** Unicode プロパティ `Bidi_Mirrored` に対応する。このプロパティの値は Y か N いずれかのシンボル。未割り当てのコードポイントにたいする値は N。

**mirroring**

Unicode プロパティ `Bidi_Mirroring_Glyph` に対応する。このプロパティの値は、そのグリフ (glyph) がその文字のグリフの鏡像 (mirror image) を表すような文字、定義済みの鏡像グリフがなければ nil。mirrored プロパティが N であるようなすべての文字の mirroring プロパティは nil。しかし mirrored プロパティが Y の文字でも、鏡像をもつ適切な文字がないという理由により mirroring が nil の文字もある。Emacs は適切な際は鏡像を表示するためにこのプロパティを使用する (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照)。未割り当てのコードポイントにたいする値は nil。

**paired-bracket**

Unicode プロパティ `Bidi_Paired_Bracket` に対応する。このプロパティの値は文字の *paired bracket* (カッコのペア) のコードポイント、その文字が bracket 文字でなければ nil。これは Unicode 双方向アルゴリズム (Unicode Bidirectional Algorithm) によりカッコのペアとして扱われる文字間のマッピングを確立する。Emacs は丸カッコ (parentheses) や角カッコ (braces)、およびその類の文字を再配置する方法を決定する際にこのプロパティを使用する (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照)。

**bracket-type**

Unicode の `Bidi_Paired_Bracket_Type` プロパティに対応する。paired-bracket プロパティが非 nil の文字にたいするこのプロパティは o (開カッコ文字) か c (閉カッコ文字) を表すシンボルのいずれか。paired-bracket プロパティが nil の文字にたいする値は n (None: なし)。paired-bracket と同じようにこのプロパティは双方向ディスプレイにより使用される。

**old-name** Unicode プロパティ `Unicode_1_Name` に対応する。値は文字列。未割り当てのコードポイント、およびこのプロパティにたいする値をもたない文字では値は nil。

**iso-10646-comment**

Unicode プロパティ `ISO_Comment` に対応する。値は文字列か nil。未割り当てのコードポイントにたいする値は nil。

**uppercase**

Unicode プロパティ `Simple_Uppercase_Mapping` に対応する。このプロパティの値は単一の文字。未割り当てのコードポイントの値は nil であり、これはその文字自身を意味する。

**lowercase**

Unicode プロパティ `Simple_Lowercase_Mapping` に対応する。このプロパティの値は単一の文字。未割り当てのコードポイントの値は nil であり、これはその文字自身を意味する。

**titlecase**

Unicode プロパティ `Simple_Titlecase_Mapping` に対応する。タイトルケース (*title case*) とは単語の最初の文字を大文字にする必要がある際に使用される文字の特別な形式のこと。このプロパティの値は単一の文字。未割り当てのコードポイントにたいする値は nil であり、これはその文字自身を意味する。



**special-uppercase**

Unicode の言語やコンテキストに依存しない特別な大文字 case ルールに対応する。このプロパティの値は文字列 (空も可)。たとえば U+00DF LATIN SMALL LETTER SHARP S にたいするマッピングは "SS"。特別なマッピングのない文字にたいする値は nil (かわりに uppercase プロパティの照会が必要なことを意味する)。

**special-lowercase**

Unicode の言語やコンテキストに依存しない特別な小文字 case ルールに対応する。このプロパティの値は文字列 (空も可)。たとえば U+0130 LATIN CAPITAL LETTER I WITH DOT ABOVE にたいするマッピングは `"i\u0307"` (すなわち LATIN SMALL LETTER I の後に U+0307 COMBINING DOT ABOVE が続くことによって構成される 2 文字の文字列)。特別なマッピングのない文字にたいする値は nil (かわりに lowercase プロパティの照会が必要なことを意味する)。

**special-titlecase**

Unicode の無条件の特別なタイトル case ルールに対応する。このプロパティの値は文字列 (空も可)。たとえば U+FB01 LATIN SMALL LIGATURE FI にたいするマッピングは "Fi"。特別なマッピングのない文字にたいする値は nil (かわりに titlecase プロパティの照会が必要なことを意味する)。

**get-char-code-property *char* *propname***

[Function]

この関数は *char* のプロパティ *propname* の値をリターンする。

```
(get-char-code-property ?\s 'general-category)
⇒ Zs
(get-char-code-property ?1 'general-category)
⇒ Nd
;; U+2084
(get-char-code-property ?\N{SUBSCRIPT FOUR}
 'digit-value)
⇒ 4
;; U+2155
(get-char-code-property ?\N{VULGAR FRACTION ONE FIFTH}
 'numeric-value)
⇒ 0.2
;; U+2163
(get-char-code-property ?\N{ROMAN NUMERAL FOUR}
 'numeric-value)
⇒ 4
(get-char-code-property ?\('paired-bracket)
⇒ 41 ; closing parenthesis
(get-char-code-property ?\) 'bracket-type)
⇒ c
```

**char-code-property-description *prop* *value***

[Function]

この関数はプロパティ *prop* の *value* の説明文字列 (description string)、*value* が説明をもたなければ nil をリターンする。

```
(char-code-property-description 'general-category 'Zs)
⇒ "Separator, Space"
```

```
(char-code-property-description 'general-category 'Nd)
⇒ "Number, Decimal Digit"
(char-code-property-description 'numeric-value '1/5)
⇒ nil
```

`put-char-code-property` *char* *propname* *value* [Function]  
この関数は文字 *char* のプロパティ *propname* の値として *value* を格納する。

`unicode-category-table` [Variable]  
この変数の値は、それぞれの文字にたいしてその Unicode プロパティ `General_Category` をシンボルとして指定する文字テーブル (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照)。

`char-script-table` [Variable]  
この変数の値は、それぞれの文字がシンボルを指定するような文字テーブル。シンボルの名前は Unicode コードスペースからスクリプト固有ブロックへの Unicode 標準分類にしたがうような、その文字が属するスクリプト。この文字テーブルは余分のスロットを1つもち、値はすべてのスクリプトシンボルのリスト。Emacs の文字からスクリプトへのクラス分けは Unicode 標準と1対1で対応しないことに注意 (たとえば Unicode には 'symbol' スクリプトはない)。

`char-width-table` [Variable]  
この変数の値は、それぞれの文字がスクリーン上で占めるであろう幅を列単位で指定する文字テーブル。

`printable-chars` [Variable]  
この変数の値は、それぞれの文字にたいしてそれがプリント可能かどうかを指定する文字テーブル。すなわち (`aref printable-chars char`) を評価した結果が `t` ならプリント可、`nil` なら不可。

## 34.7 文字セット

Emacs の文字セット (*character set*、もしくは *charset*) とは、それぞれの文字が数字のコードポイントに割り当てられた文字セットのことです (Unicode 標準ではこれを符号化文字集合 (*coded character set*) と呼ぶ)。Emacs の各文字セットはシンボルであるような名前をもちます。1つの文字が任意の数の異なる文字セットに属することができますが、各文字セット内で異なるコードポイントをもつのが一般的でしょう。文字セットの例には `ascii`、`iso-8859-1`、`greek-iso8859-7`、`windows-1255` が含まれます。文字セット内で文字に割り当てられるコードポイントは、Emacs 内のバッファや文字列内で使用されるコードポイントとは通常は異なります。

Emacs は特別な文字セットをいくつか定義しています。文字セット `unicode` は Emacs コードポイントが `0..#x10FFFF` の範囲のすべての文字セットを含みます。文字セット `emacs` はすべての ASCII、および非 ASCII 文字を含みます。最後に `eight-bit` 文字セットは 8 ビット raw バイトを含みます。テキスト内で raw バイトを見つけたときに Emacs はこれを使用します。

`charsetp` *object* [Function]  
*object* は文字セットを命名するシンボルなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`charset-list` [Variable]  
値はすべての定義済み文字セットの名前のリスト。

`charset-priority-list` *&optional highestp* [Function]  
この関数はすべての定義済み文字セットの優先順にソートされたリストをリターンする。*highestp* が非 `nil` なら、この関数はもっとも優先度の高い文字セット 1 つをリターンする。

`set-charset-priority &rest charsets` [Function]  
この関数は *charsets* をもっとも高い優先度の文字セットにする。

`char-charset character &optional restriction` [Function]  
この関数は *character* が属する文字セットで、もっとも優先度の高い文字セットの名前をリターンする。ただし ASCII文字は例外であり、この関数は常に *ascii* をリターンする。  
*restriction* が非 *nil* なら、それは検索する文字セットのリストであること。かわりにコーディングシステムも指定でき、その場合にはそのコーディングシステムによりサポートされている必要がある (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照)。

`charset-plist charset` [Function]  
この関数は文字セット *charset* のプロパティをリターンする。たとえ *charset* がシンボルだったとしても、これはそのシンボルのプロパティリストと同じではない。文字セットプロパティにはドキュメント文字列、短い名前等、その文字セットに関する重要な情報が含まれる。

`put-charset-property charset propname value` [Function]  
この関数は *charset* のプロパティ *propname* に与えられた *value* をセットする。

`get-charset-property charset propname` [Function]  
この関数は *charset* のプロパティ *propname* の値をリターンする。

`list-charset-chars charset` [Command]  
このコマンドは文字セット *charset* 内の文字のリストを表示する。

Emacs は文字の内部的な表現と、その文字の特定の文字セット内でのコードポイントを相互に変換することができます。以下はこれらをサポートするための関数です。

`decode-char charset code-point` [Function]  
この関数は *charset* 内で *code-point* に割り当てられた文字を Emacs の対応する文字にデコードしてリターンする。そのコードポイントの文字が *charset* に含まれなければ値は *nil*。  
後方互換性のために *code-point* が Lisp の *fixnum* (Section 3.1 [Integer Basics], page 37 を参照) に収まらなければ、コンスセル (*high . low*) として指定できる。ここで *low* は値の下位 16 ビット、*high* は高位 16 ビット。この使用方法は時代遅れである。

`encode-char char charset` [Function]  
この関数は *charset* 内で文字 *char* に割り当てられたコードポイントをリターンする。*charset* が *char* にたいするコードポイントをもたなければ値は *nil*。

以下の関数は文字セット内の文字の一部、またはすべてにたいして特定の関数を適用するのに有用です。

`map-charset-chars function charset &optional arg from-code to-code` [Function]  
*charset* 内の文字にたいして *function* を呼び出す。*function* は 2 つの引数で呼び出される。1 つ目はコンスセル (*from . to*) であり、*from* と *to* は *charset* 内に含まれる文字の範囲。*arg* は 2 つ目の引数として *function* に渡される。*arg* が省略された際には *nil* が渡される。  
デフォルトでは *function* に渡されるコードポイントの範囲には *charset* 内のすべての文字が含まれるが、オプションの引数 *from-code* および *to-code* は、*charset* のこれら 2 つのコードポイント間の文字に範囲をする。これらのいずれかが *nil* の場合のデフォルトは、それぞれ *charset*

の最初または最後のコードポイント。*from-code*と*to-code*は*charset*のコードポイントであって、Emacsの文字のコードではないことに注意。対照的に、*function*に渡されるコンスセルにおける*from-code*と*to-code*の値は、Emacsの文字コードである。これらの Emacs 文字コードは Unicode コードポイント、あるいは Unicode 文字の範囲 0..#x10FFFF を超えて拡張された Emacs 内部コードポイントのいずれか (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。後者は Unicode に未統合の文字を指定する文字セットにたいするコードポイント用の過去の CJK 文字セットであり滅多に使用されない。

### 34.8 文字セットのスキャン

特定の文字がどの文字セットに属するか調べられると便利なときがあります。これの用途の 1 つは、どのコーディングシステム (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照) が問題となっているテキストすべてを表現可能か判断することです。他にもそのテキストを表示するフォントの判断があります。

**charset-after** *&optional pos* [Function]  
この関数は、カレントバッファ内の位置 *pos* にある文字を含む、もっとも高い優先度の文字セットをリターンする。*pos* が省略または *nil* の場合のデフォルトはポイントのカレント値。*pos* が範囲外なら値は *nil*。

**find-charset-region** *beg end &optional translation* [Function]  
この関数はカレントバッファ内の位置 *beg* から *end* の間の文字を含む、もっとも優先度の高い文字セットのリストをリターンする。  
オプション引数 *translation* はテキストのスキャンに使用するための変換テーブルを指定する (Section 34.9 [Translation of Characters], page 953 を参照)。これが非 *nil* ならリージョン内の各文字はそのテーブルを通じて変換され、リターンされる値にはバッファの実際の文字ではなく変換された文字が記述される。

**find-charset-string** *string &optional translation* [Function]  
この関数は *string* 内の文字を含む、もっとも優先度の高い文字セットのリストをリターンする。これは *find-charset-region* と似ているが、カレントバッファの一部ではなく *string* のコンテンツに適用される点が異なる。

### 34.9 文字の変換

変換テーブル (*translation table*) とは文字から文字へのマッピングを指定する文字テーブルです (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照)。これらのテーブルはエンコーディング、デコーディング、および他の用途にも使用されます。独自に変換テーブルを指定するコーディングシステムもいくつかあります。他のすべてのコーディングシステムに適用されるデフォルトの変換テーブルも存在します。

変換テーブルには余分のスロット (*extra slots*) が 2 つあります。1 つ目のスロットは *nil*、または逆の変換を処理する変換テーブルです。2 つ目のスロットは変換する文字シーケンスを照合する際の最大文字数です (以下の *make-translation-table-from-alist* の説明を参照)。

**make-translation-table** *&rest translations* [Function]  
この関数は引数 *translations* にもとづいて変換テーブルをリターンする。*translations* の各要素は (*from . to*) という形式のリストであること。これは *from* から *to* への文字の変換を指示する。

各引数内の引数とフォームは順に処理され、もし前のフォームですでに *to* がたとえば *to-alt* に変換されていれば *from* も *to-alt* に変換される。

デコードを行う間、その変換テーブルの変換は通常のコーディングの結果の文字に適用されます。あるコーディングシステムがプロパティ `:decode-translation-table` をもつなら、それは使用する変換テーブル、または順に適用するべき変換テーブルのリストを指定します (これはコーディングシステムの名前であるようなシンボルのプロパティではなく、`coding-system-get` がリターンするようなコーディングシステムのプロパティ。Section 34.10.1 [Basic Concepts of Coding Systems], page 955 を参照)。最後にもし `standard-translation-table-for-decode` が非 `nil` なら、結果となる文字はそのテーブルにより変換されます。

エンコードを行う間は、その変換テーブルの変換はバッファ内の文字に適用されて、変換結果は実際にエンコードされます。あるコーディングシステムがプロパティ `:encode-translation-table` をもつならそれは使用する変換テーブル、または順に適用するべき変換テーブルのリストを指定します。加えてもし変数 `standard-translation-table-for-encode` が非 `nil` なら、それは変換結果にたいして使用するべき変換テーブルを指定します。

`standard-translation-table-for-decode` [Variable]  
これはデコード用のデフォルトの変換テーブル。あるコーディングシステムが独自に変換テーブルを指定する場合には、この変数の値が非 `nil` なら、それら独自のテーブルを適用後にこの変数の変換テーブルが適用される。

`standard-translation-table-for-encode` [Variable]  
これはエンコード用のデフォルトの変換テーブル。あるコーディングシステムが独自に変換テーブルを指定する場合には、この変数の値が非 `nil` ならそれら独自のテーブル適用後にこの変数の変換テーブルが適用される。

`translation-table-for-input` [Variable]  
自己挿入文字は挿入前にこの変換テーブルを通じて変換が行われる。検索コマンドもバッファ内の内容とより信頼性のある比較ができるようにこのテーブルを通じて入力を変換する。  
この変数はセット時に自動的にバッファローカルになる。

`make-translation-table-from-vector` *vec* [Function]  
この関数はバイト (値は 0 から `#xFF`) から文字にマップする 256 要素の配列であるような、*vec* から作成した変換テーブルをリターンする。未変換のバイトにたいする要素は `nil` かもしれない。リターンされるテーブルは余分な 1 つ目のスロットにそのマッピングを保持する変換テーブル、2 つ目の余分なスロットに値 1 をもつ。  
この関数は各バイトを特定の文字にマップするようなプライベートなコーディングシステムを簡単に作成する手段を提供する。`define-coding-system` の *props* 引数のプロパティ `:decode-translation-table` と `:encode-translation-table` に、リターンされるテーブルと逆変換テーブルを指定できる。

`make-translation-table-from-alist` *alist* [Function]  
この関数は `make-translation-table` と似ているが、シンプルな 1 対 1 のマッピングを行う変換テーブルではなく、より複雑な変換テーブルをリターンする。*alist* の各要素は (*from* . *to*) という形式をもち、ここで *from* および *to* は文字または文字シーケンスを指定するベクター。*from* が文字なら、その文字は *to* (文字か文字シーケンス) に変換される。*from* が文字のベクターならそのシーケンスは *to* に変換される。リターンされるテーブルは 1 つ目の余分なスロットに逆のマッピングを行う変換テーブル、2 つ目の余分なスロットには文字シーケンス *from* すべての最大長をもつ。

## 34.10 コーディングシステム

Emacs がファイルにたいして読み書きをしたりサブプロセスとテキストの送受信を行う際には、通常は特定のコーディングシステム (*coding system*) の指定にしたがって文字コード変換や行末変換を行います。

コーディングシステムの定義は難解な問題であり、ここには記述しません。

### 34.10.1 コーディングシステムの基本概念

文字コード変換 (*character code conversion*) により、Emacs 内部で使用される文字の内部表現と他のエンコーディングの間で変換が行われます。Emacs は多くの異なるエンコーディングをサポートしており、それらは双方向に変換が可能です。たとえば Latin 1、Latin 2、Latin 3、Latin 4、Latin 5、およびいくつかの ISO 2022 の変種等のようなエンコーディングにたいしてテキストを双方向に変換できます。あるケースにおいては同じ文字にたいして Emacs は複数のエンコーディング候補をサポートします。たとえばキリル (ロシア語) のアルファベットにたいしては ISO、Alternativnyj、KOI8 のように 3 つにコーディングシステムが存在します。

コーディングシステムはそれぞれ特定の文字コード変換セットを指定しますが、*undecided* というコーディングシステムは特別です。これはファイル (や文字列) にたいしてデコードやエンコードを行う際に、そのファイル (や文字列) のデータにもとづいて発見的に選択が行われるように、選択を未指定のままにします。コーディングシステム *prefer-utf-8* は *undecided* と似ていますが、可能なら *utf-8* を優先的に選択します。

一般的にコーディングシステムは可逆的な同一性を保証しません。あるコーディングシステムを使用してバイトシーケンスをデコードしてから、同じコーディングシステムで結果テキストをエンコードしても、異なるバイトシーケンスが生成される可能性があります。しかしデコードされたオリジナルのバイトシーケンスとなることを保証するコーディングシステムもいくつかあります。以下にいくつかの例を挙げます:

`iso-8859-1`、`utf-8`、`big5`、`shift_jis`、`euc-jp`

バッファータキストのエンコードと結果のデコードでもオリジナルテキストの再生成に失敗する可能性があります。たとえばその文字をサポートしないコーディングシステムで文字をエンコードした場合の結果は予測できず、したがって同じコーディングシステムを使用してそれをデコードしても異なるテキストが生成されるでしょう。現在のところ Emacs は未サポート文字のエンコーディングによる結果をエラーとして報告できません。

行末変換 (*end of line conversion*: 改行変換) はファイル内の行末を表すために、さまざまなシステム上で使用される 3 つの異なる慣例を扱います。GNU や Unix システムで使用される Unix の慣例では LF 文字 (*linefeed* 文字、改行とも呼ばれる) が使用されます。MS-Windows や MS-DOS システムで使用される DOS の慣例では行末に CR 文字 (*carriage-return* 文字、復帰文字とも呼ばれる) と LF 文字が使用されます。Mac の慣例では CR 文字だけが使用されます (これはクラシックな Mac OS で使用されていた慣例)。

`latin-1` のようなベースコーディングシステム (*base coding systems*: 基本コーディングシステム) では、データにもとづいて選択されるように行末変換は未指定となっています。`latin-1-unix`、`latin-1-dos`、`latin-1-mac` のようなパリアントコーディングシステム (*variant coding systems*: 変種コーディングシステム) では行末変換を明示的に指定します。ほとんどのベースコーディングシステムは `'-unix'`、`'-dos'`、`'-mac'` を追加した 3 つの対応する形式の変種をもちます。

`raw-text` は文字コード変換を抑制して、このコーディングシステムで visit されたバッファータキストがユニバイトバッファータキストとなる点において特殊なコーディングシステムです。歴史的な理由によりこのコーディングシステムによりユニバイトとマルチバイト両方のテキストを保存できます。マルチバイ

テキストのエンコードに `raw-text` を使用した際には 1 文字コード変換を行います。8 ビット文字は 1 バイトの外部表現に変換されます。`raw-text` は通常のようにデータにより判断できるように行末変換を指定せず、通常のように行末変換を指定する 3 つの変種をもちます。

`no-conversion` (とエイリアスの `binary`) は `raw-text-unix` と等価です。これは文字コードおよび行末にたいする変換をいずれも指定しません。

`utf-8-emacs` はデータが Emacs の内部エンコーディング (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) で表されることを指定するコーディングシステムです。コード変換が何も発生しない点で `raw-text` と似ていますが、結果がマルチバイトデータである点が異なります。`emacs-internal` という名前は `utf-8-emacs-unix` にたいするエイリアスです (そのため 3 種類すべての行末変換をデコードする `utf-8-emacs` と異なり行末変換を強制しない)。

`coding-system-get` *coding-system* *property* [Function]

この関数はコーディングシステム *coding-system* の指定されたプロパティをリターンする。コーディングシステムのプロパティのほとんどは内部的な目的のために存在するが、`:mime-charset` については有用と思うかもしれない。このプロパティの値はそのコーディングシステムが読み書きできる文字コードにたいして MIME 内で使用される名前。以下は例:

```
(coding-system-get 'iso-latin-1 :mime-charset)
⇒ iso-8859-1
(coding-system-get 'iso-2022-cn :mime-charset)
⇒ iso-2022-cn
(coding-system-get 'cyrillic-koi8 :mime-charset)
⇒ koi8-r
```

`:mime-charset` プロパティの値はそのコーディングシステムにたいするエイリアスとしても定義されている。

`coding-system-aliases` *coding-system* [Function]

この関数は *coding-system* のエイリアスのリストをリターンする。

### 34.10.2 エンコーディングと I/O

コーディングシステムの主な目的はファイルの読み込みと書き込みへの使用です。関数 `insert-file-contents` はファイルデータのデコードにコーディングシステムを使用して、`write-region` はバッファコンテンツのエンコードにコーディングシステムを使用します。

使用するコーディングシステムは明示的 (Section 34.10.6 [Specifying Coding Systems], page 964 を参照)、またはデフォルトメカニズム (Section 34.10.5 [Default Coding Systems], page 961 を参照) を使用により暗黙的に指定できます。しかしこれらの手法は何を行うかを完全には指定しないかもしれません。たとえば、これらはデータから文字コード変換を行わない `undecided` のようなコーディングシステムを選択するかもしれません。このような場合、I/O 処理はコーディングシステム選択により処理を完了します。後でどのコーディングシステムが選択されたか調べたいことが頻繁にあるでしょう。

`buffer-file-coding-system` [Variable]

このバッファローカル変数はバッファの保存、および `write-region` によるバッファ部分のファイルへの書き出しに使用されるコーディングシステムを記録する。書き込まれるテキストがこの変数で指定されたコーディングシステムを使用して安全にエンコードできない場合には、これらの操作は関数 `select-safe-coding-system` を呼び出すことにより代替となるエンコーディングを選択する (Section 34.10.4 [User-Chosen Coding Systems], page 960 を参照)。異なるエンコーディングの選択がユーザーによるコーディングシステムの指定を要す

るなら、`buffer-file-coding-system`は新たに選択されたコーディングシステムに更新される。

`buffer-file-coding-system`はサブプロセスへのテキスト送信に影響しない。

`save-buffer-coding-system` [Variable]

この変数は、(`buffer-file-coding-system`をオーバーライドして)バッファを保存するためのコーディングシステムを指定する。これは `write-region`には使用されないことに注意。

あるコマンドがバッファを保存するために `buffer-file-coding-system` (または `save-buffer-coding-system`) の使用を開始して、そのコーディングシステムがバッファ内の実際のテキストを処理できなければ、(`select-safe-coding-system`を呼び出すことにより) そのコマンドは他のコーディングシステムの選択をユーザーに求める。これが発生した後はコマンドはユーザー指定のコーディングシステムを表すために `buffer-file-coding-system`の更新も行う。

`last-coding-system-used` [Variable]

ファイルやサブプロセスにたいする I/O 操作は、使用したコーディングシステムの名前をこの変数にセットする。明示的にエンコードとデコードを行う関数 (Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 を参照) もこの変数をセットする。

警告: サブプロセス出力の受信によりこの変数がセットされるため、この変数は Emacs が wait している際は常に変更され得る。したがって興味対象となる値を格納する関数呼び出し後は、間を空けずにその値をコピーすること。

変数 `selection-coding-system`はウィンドウシステムにたいして選択 (`selection`) をエンコードする方法を指定します。Section 30.20 [Window System Selections], page 821 を参照してください。

`file-name-coding-system` [Variable]

変数 `file-name-coding-system`はファイル名のエンコーディングに使用するコーディングシステムを指定する。Emacs は、すべてのファイル操作にたいして、ファイル名のエンコードにそのコーディングシステムを使用する。`file-name-coding-system`が `nil`なら Emacs は選択された言語環境 (`language environment`) により決定されたデフォルトのコーディングシステムを使用する。デフォルト言語環境ではファイル名に含まれるすべての非 ASCII文字は特別にエンコードされない。これらは Emacs の内部表現を使用してファイルシステム内で表される。

警告: Emacs のセッション中に `file-name-coding-system` (または言語環境) を変更した場合には、以前のコーディングシステムを使用してエンコードされた名前をもつファイルを `visit` していると、新たなコーディングシステムでは異なるように扱われるので問題が発生し得る。これらの `visit` されたファイル名でこれらのバッファの保存を試みると、保存で間違ったファイル名が使用されたりエラーとなるかもしれない。そのような問題が発生したら、そのバッファにたいして新たなファイル名を指定するために `C-x C-w`を使用すること。

Windows 2000 以降では Emacs は OS に渡すファイル名にデフォルトで Unicode API を使用するため、`file-name-coding-system`の値は大部分が無視される。Lisp レベルでファイル名のエンコードやデコードを必要とする Lisp アプリケーションは、`system-type`が `windows-nt`のときは `utf-8`をコーディングシステムに使用すること。UTF-8 でエンコードされたファイル名から、OS と対話するために適したエンコーディングへの変換は Emacs により内部的に処理される。



### 34.10.3 Lisp でのコーディングシステム

以下はコーディングシステムと連携する Lisp 機能です:

`coding-system-list` *&optional base-only* [Function]

この関数はすべてのコーディングシステムの名前 (シンボル) をリターンする。 *base-only* が非 `nil` なら、値にはベースコーディングシステムだけが含まれる。それ以外ならエイリアス、およびバリエーションコーディングシステムも同様に含まれる。

`coding-system-p` *object* [Function]

この関数は *object* がコーディングシステムの名前なら `t`、または `nil` をリターンする。

`check-coding-system` *coding-system* [Function]

この関数は *coding-system* の有効性をチェックする。有効なら *coding-system* をリターンする。 *coding-system* が `nil` なら、この関数は `nil` をリターンする。それ以外の値にたいしては `error-symbol` が `coding-system-error` であるようなエラーをシグナルする (Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照)。

`coding-system-eol-type` *coding-system* [Function]

この関数は行末 (*eol* とも言う) を *coding-system* で使用されるタイプに変換する。 *coding-system* が特定の *eol* 変換を指定する場合にはリターン値は 0、1、2 のいずれかであり、それらは順に `unix`、`dos`、`mac` を意味する。 *coding-system* が明示的に *eol* 変換を指定しなければ、リターン値は以下のようにそれぞれが可能な *eol* 変換タイプをもつようなコーディングシステムのベクター:

```
(coding-system-eol-type 'latin-1)
⇒ [latin-1-unix latin-1-dos latin-1-mac]
```

この関数がベクターをリターンしたら、Emacs はテキストのエンコードやデコードプロセスの一部として使用する *eol* 変換を決定するだろう。デコードではテキストの行末フォーマットは自動検知され、*eol* 変換はそれに適合するようセットされる (DOS スタイルの CRLF フォーマットは暗黙で *eol* 変換に `dos` をセットする)。エンコードにたいしては適切なデフォルトコーディングシステム (`buffer-file-coding-system` にたいする `buffer-file-coding-system` のデフォルト値)、または背景にあるプラットフォームにたいして適切なデフォルト *eol* 変換が採用される。

`coding-system-change-eol-conversion` *coding-system eol-type* [Function]

この関数は *coding-system* と似ているが *eol-type* で指定された *eol* 変換の異なるコーディングシステムをリターンする。 *eol-type* は `unix`、`dos`、`mac`、または `nil` であること。これが `nil` ならリターンされるコーディングシステムは、データの *eol* 変換により決定される。

*eol-type* は `unix`、`dos`、`mac` を意味する 0、1、2 でもよい。

`coding-system-change-text-conversion` *eol-coding text-coding* [Function]

この関数は *eol-coding* の行末変換と、*text-coding* のテキスト変換を使用するコーディングシステムをリターンする。 *text-coding* が `nil` ならこれは `undecided`、または *eol-coding* に対応するバリエーションの 1 つをリターンする。

`find-coding-systems-region` *from to* [Function]

この関数は *from* と *to* の間のテキストのエンコードに使用可能なコーディングシステムのリストをリターンする。このリスト内のすべてのリストは、そのテキスト範囲内にあるすべてのマルチバイト文字を安全にエンコードできる。

そのテキストがマルチバイト文字を含まれなければ、この関数はリスト (undecided) をリターンする。

`find-coding-systems-string` *string* [Function]

この関数は *string* のテキストのエンコードに使用可能な、コーディングシステムのリストをリターンする。このリスト内のすべてのリストは *string* にあるすべてのマルチバイト文字を安全にエンコードできる。そのテキストがマルチバイト文字を含まれなければ、この関数はリスト (undecided) をリターンする。

`find-coding-systems-for-charsets` *charsets* [Function]

この関数はリスト *charsets* 内のすべての文字セットのエンコードに使用可能なコーディングシステムのリストをリターンする。

`check-coding-systems-region` *start end coding-system-list* [Function]

この関数はリスト *coding-system-list* 内のコーディングシステムが *start* と *end* の間のリージョン内にあるすべての文字をエンコード可能かどうかをチェックする。このリスト内のすべてのコーディングシステムが指定されたテキストをエンコード可能なら、この関数は `nil` をリターンする。ある文字をエンコードできないコーディングシステムがある場合には、各要素が (*coding-system1 pos1 pos2 ...*) という形式の *alist* が値となる。これは *coding-system1* がバッファの位置 *pos1*、*pos2*、... にある文字をエンコードできないことを意味する。

*start* は文字列かもしれない、その場合には *end* は無視されてリターン値はバッファ位置のかわりに文字列のインデックスを参照することになる。

`detect-coding-region` *start end &optional highest* [Function]

この関数は *start* から *end* のテキストのデコードに適したコーディングシステムを選択する。このテキストはバイトシーケンス、すなわちユニバイトテキスト、ASCII のみのマルチバイトテキスト、8 ビット文字のシーケンスであること (Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 を参照)。

この関数は通常はスキャンしたテキストのデコーディングを処理可能なコーディングシステムのリストをリターンする。これらのコーディングシステムは優先度降順でリストされる。しかし *highest* が非 `nil` なら、リターン値はもっとも高い優先度のコーディングシステムただ 1 つとなる。

リージョンに ISO-2022 の ESC のような ISO-2022 制御文字を除いて ASCII 文字だけが含まれる場合には値は `undecided`、(undecided)、またはテキストから推論可能なら `eol` 変換を指定するバリエーションとなる。

リージョンに `null` バイトが含まれる場合には、あるコーディングシステムによりエンコードされたテキストがリージョン内に含まれる場合でも値は `no-conversion` となる。

`detect-coding-string` *string &optional highest* [Function]

この関数は `detect-coding-region` と似ているがバッファ内のバイトのかわりに *string* のコンテンツを処理する点が異なる。

`inhibit-null-byte-detection` [Variable]

この変数が非 `nil` 値をもつなら、リージョンや文字列のエンコーディング検出時に `null` バイトを無視する。これにより Index ノードをもつ Info ファイルのような `null` バイトを含むテキストのエンコーディングを正しく検出できる。

`inhibit-iso-escape-detection` [Variable]

この変数が非 `nil` 値をもつなら、リージョンや文字列のエンコーディング検出時に ISO-2022 エスケープシーケンスを無視する。結果としてこれまでいくつかの ISO-2022 エンコーディングにおいてエンコード済みと検出されていたテキストがなくなり、バッファ内ですべてのエスケープシーケンスが可視になる。警告: この変数の使用には特に注意を払うこと。なぜなら Emacs ディストリビューション内で多くのファイルが ISO-2022 エンコーディングを使用するからである。

`coding-system-charset-list` *coding-system* [Function]

この関数は *coding-system* がサポートする文字セット (Section 34.7 [Character Sets], page 951 を参照) のリストをリターンする。リストすべき文字セットを非常に多くサポートするいくつかのコーディングシステムでは特別な値がリストされる:

- *coding-system* がすべての Emacs 文字をサポートするなら値は `(emacs)`。
- *coding-system* がすべての Unicode 文字をサポートするなら値は `(unicode)`。
- *coding-system* がすべての ISO-2022 文字をサポートするなら値は `(iso-2022)`。
- *coding-system* が Emacs バージョン 21 (Unicode サポートの内部的な実装以前) で使用される内部的コーディングシステム内のすべての文字をサポートするなら値は `(emacs-mule)`。

サブプロセスへの入出力に使用されるコーディングシステムのチェックやセットの方法については [Process Information], page 1068、特に関数 `process-coding-system` や `set-process-coding-system` の説明を参照してください。

#### 34.10.4 ユーザーが選択したコーディングシステム

`select-safe-coding-system` *from to &optional default-coding-system accept-default-p file* [Function]

この関数は指定されたテキストをエンコードするために、必要ならユーザーに選択を求めてコーディングシステムを選択する。指定されるテキストは通常はカレントバッファの *from* と *to* の間のテキスト。*from* が文字列なら、その文字列がエンコードするテキストを指定して、*to* は無視される。

指定されたテキストに raw バイト (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) が含まれる場合には、`select-safe-coding-system` はそのエンコーディングに `raw-text` を提案する。

*default-coding-system* が非 `nil` なら、それは試行すべき最初のコーディングシステムである。それがテキストを処理できるなら、`select-safe-coding-system` はそのコーディングシステムをリターンする。これはコーディングシステムのリストの可能性もある。その場合にはこの関数はそれらを 1 つずつ試みる。それらをすべて試した後に、(undecided 以外なら) カレントバッファの `buffer-file-coding-system` の値、次に `buffer-file-coding-system` のデフォルト値、最後にユーザーがもっとも好むコーディングシステム (コマンド `prefer-coding-system` でセットできる最優先されるコーディングシステム) を試みる (Section “Recognizing Coding Systems” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

これらのうちいずれかのコーディングシステムが指定されたテキストすべてを安全にエンコード可能なら、`select-safe-coding-system` はそれを選択およびリターンする。それ以外ならコーディングシステムのリストからすべてのテキストをエンコードできるコーディングシステムの選択をユーザーに求めてユーザーの選択をリターンする。

*default-coding-system* は、最初の要素が `t` で他の要素がコーディングシステムであるようなリストかもしれない。その場合にはリスト内にテキストを処理できるコーディングシステムが

なければ、`select-safe-coding-system`は上述した3つの代替えいずれを試みることなく即座にユーザーに問い合わせる。これはリスト内のコーディングシステムだけをチェックするのに手軽。

オプション引数 `accept-default-p`はユーザーとの対話なしで選択されたコーディングシステムを許容するかどうかを決定する。これが省略か `nil`なら、そのような暗黙の選択は常に許容される。非 `nil`なら関数であること。`select-safe-coding-system`は選択するコーディングシステムのベースとなるコーディングシステムを単一の引数としてその関数を呼び出す。関数が `nil`をリターンしたら `select-safe-coding-system`は黙って選択されたコーディングシステムを拒絶して、可能な候補リストからコーディングシステムの選択をユーザーに求める。

変数 `select-safe-coding-system-accept-default-p`が非 `nil`なら、それは1つの引数をとる関数であること。これは `accept-default-p`引数に与えられた値をオーバーライドすることにより `accept-default-p`のかわりに使用される。

最後のステップとして選択されたコーディングシステムをリターンする前に、`select-safe-coding-system`はもしリージョンのコンテンツがファイルから読み込まれたものだったとしたら選択されたであろうコーディングシステムと、そのコーディングシステムが一致するかどうかをチェックする(異なるならその後の再 `visit` と編集でファイル内のデータ汚染が起こり得る)。`select-safe-coding-system`は通常はこの目的のためのファイルとして `buffer-file-name`を使用するが、`file`が非 `nil`ならかわりにそのファイルを使用する(これは `write-region` や類似の関数に関連し得る)。明らかな不一致が検出された場合には `select-safe-coding-system`はそのコーディングシステムを選択する前にユーザーに問い合わせる。

`select-safe-coding-system-function` [Variable]

この変数は出力処理がテキストを安全にエンコードできないときに、テキストをエンコードするための正しいコーディングシステムの選択をユーザーに求めるために呼び出される関数。この変数のデフォルト値は `select-safe-coding-system`。 `write-region`のようにテキストをファイルに書き込んだり、`process-send-region`のように別プロセスにテキストを送信する Emacs プリミティブは、`coding-system-for-write`が `nil`にバインドされていれば、通常はこの変数の値を呼び出す (Section 34.10.6 [Specifying Coding Systems], page 964 を参照)。

以下の2つの関数は補完つきでユーザーにコーディングシステムの選択を求めるために使用できます。Section 21.6 [Completion], page 384 を参照してください。

`read-coding-system prompt &optional default` [Function]

この関数は文字列 `prompt`をプロンプトにミニバッファーを使用してコーディングシステムを読み取り、そのコーディングシステムの名前をシンボルとしてリターンする。`default`はユーザーの入力が空の場合にリターンするべきコーディングシステムを指定する。これはシンボルか文字列であること。

`read-non-nil-coding-system prompt` [Function]

この関数は文字列 `prompt`をプロンプトにミニバッファーを使用してコーディングシステムを読み取り、そのコーディングシステムの名前をシンボルとしてリターンする。ユーザーが空の入力を試みると再度ユーザーに問い合わせを行う。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照のこと。

### 34.10.5 デフォルトのコーディングシステム

このセクションでは特定のファイルや特定のサブプロセス実行時のデフォルトコーディングシステムを指定する変数、およびそれらへアクセスするための I/O 処理が使用する関数について説明します。

これらの変数は希望するデフォルトにそれらすべてを一度セットして、その後は再びそれを変更しないというアイデアにもとづいています。Lisp プログラム内の特定の処理で特定のコーディングシステムを指定するために、これらの変数を変更しないでください。かわりに `coding-system-for-read` や `coding-system-for-write` を使用して、それらをオーバーライドしてください (Section 34.10.6 [Specifying Coding Systems], page 964 を参照)。

`auto-coding-regexp-alist` [User Option]

この変数はテキストパターンと対応するコーディングシステムの `alist`。要素はそれぞれ (`regexp . coding-system`) という形式をもつ。冒頭の数キロバイトが `regexp` にマッチするファイルは、そのコンテンツをバッファに読み込む際に `coding-system` によりデコードされる。この `alist` 内のセッティングはファイル内の `coding: タグ`、および `file-coding-system-alist` (以下参照) の内容より優先される。デフォルト値は、Emacs が自動的に Babyl フォーマットのメールファイルを認識してコード変換なしでそれらを読み取れるようにセットされている。

`file-coding-system-alist` [User Option]

この変数は特定のファイルの読み書きに使用するコーディングシステムを指定する `alist`。要素はそれぞれ (`pattern . coding`) という形式をもち、`pattern` は特定のファイル名にマッチする正規表現。この要素は `pattern` にマッチするファイル名に適用される。

要素の CDR となる `coding` はコーディングシステム、2 つのコーディングシステムを含むコンセル、または関数名 (関数定義をもつシンボル) であること。`coding` がコーディングシステムなら、そのコーディングシステムはファイルの読み込みと書き込みの両方で使用される。`coding` が 2 つのコーディングシステムを含むコンセルなら、`CAR` はデコード用のコーディングシステム、`CDR` はエンコード用のコーディングシステムを指定する。

`coding` が関数名なら、それは `find-operation-coding-system` に渡されたすべての引数からなるリストを唯一の引数とする関数であること。これはコーディングシステム、または 2 つのコーディングシステムを含むコンセルをリターンしなければならない。この値は上記と同じ意味をもつ。

`coding` (または上記関数のリターン値) が `undecided` なら通常のコード検出が行われる。

`auto-coding-alist` [User Option]

この変数は特定のファイルの読み書きに使用するコーディングシステムを指定する `alist`。この変数の形式は `file-coding-system-alist` の形式と似ているが、後者と異なるのはこの変数がファイル内の `coding: タグ` より優先されること。

`process-coding-system-alist` [Variable]

この変数は何のプログラムがサブプロセス内で実行中かによって、そのサブプロセスにたいしてどのコーディングシステムを使用するかを指定する `alist`。これは `file-coding-system-alist` と同じように機能するが、`pattern` がそのサブプロセスを開始するために使用されたプログラム名にたいしてマッチされる点が異なる。コーディングシステム、または `alist` 内で指定されたコーディングシステムは、そのサブプロセスへの I/O に使用されるコーディングシステムの初期化に使用されるが、`set-process-coding-system` を使用して後から他のコーディングシステムを指定できる。

警告: データからコーディングシステムを判断する `undecided` のようなコーディングシステムは、非同期のサブプロセスでは完全な信頼性をもって機能はしない。これは Emacs が非同期サブプロセスの出力を到着によりバッチ処理するためである。そのコーディングシステムが文字コード変換や行末変換を未指定にしておくと、Emacs は一度に 1 バッチから正しい変換の検出を試みなければならない、これは常に機能するとは限らない。

したがって非同期サブプロセスでは可能なら文字コード変換と行末変換の両方を判断するコーディングシステム、つまり `undecided` や `latin-1` ではなく `latin-1-unix` のようなコーディングシステムを使用すること。

`network-coding-system-alist` [Variable]

この変数はネットワークストリームに使用するコーディングシステムを指定する `alist`。これは `file-coding-system-alist` と同じように機能するが、要素内の `pattern` がポート番号、または正規表現かもしれない点が異なる。正規表現ならそのネットワークストリームのオープンに使用されたネットワークサービス名にたいしてマッチされる。

`default-process-coding-system` [Variable]

この変数は他に何を行うか指定されていない際に、サブプロセス (とネットワークストリーム) への入出力に使用するコーディングシステムを指定する。

値は `(input-coding . output-coding)` という形式のコンスセルであること。ここで `input-coding` はサブプロセスからの入力、`output-coding` はサブプロセスへの出力に適用される。

`auto-coding-functions` [User Option]

この変数はファイルのデコードされていないコンテンツにもとづいて、ファイルにたいするコーディングシステムの判断を試みる関数のリストを保持する。

このリスト内の各関数はカレントバッファ内のテキストを調べるように、ただしかなる方法にせよそれを変更しないよう記述されるべきである。そのバッファはファイルの一部であるデコードされていない Unicode テキストを含むだろう。各関数はポイントを始点に何文字を調べる可を告げる唯一の引数 `size` をとること。そのファイルにたいするコーディングシステムの決定に関数が成功したら、そのコーディングシステムをリターンすること。それ以外は `nil` をリターンするべきである。

このリスト内の関数はファイルが `visit` される際に Emacs がファイルのコンテンツのデコードをしようとする場合、および/またはそのファイルのバッファを保存しようとする際に Emacs がファイルのコンテンツのエンコード方法を決定しようとする場合に呼び出されるかもしれない。

ファイルに `'coding:'` タグがある場合にはそれが優先されるので、これらの関数が呼び出されることはないだろう。

`find-auto-coding filename size` [Function]

この関数は `filename` に適するコーディングシステムの判定を試みる。これは上記で説明した変数により指定されたルールの内いずれかにマッチするまで、それらの変数を順に使用してファイルを `visit` するバッファを調べる。そして `(coding . source)` という形式のコンスセルをリターンする。ここで `coding` は使用するコーディングシステム、`source` は `auto-coding-alist`、`auto-coding-regexp-alist`、`:coding`、`auto-coding-functions` のいずれかであるようなシンボルであり、マッチングルールとして提供されるルールを示す。値 `:coding` はファイル内の `coding:` タグによりコーディングシステムが指定されたことを意味する (Section “coding tag” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。マッチングルールを調べる順序は `auto-coding-alist`、`auto-coding-regexp-alist`、`coding:`、`auto-coding-functions` の順。マッチングルールが見つからなければこの関数は `nil` をリターンする。

2 つ目の引数 `size` はポイントの後のテキストの文字単位のサイズ。この関数はポイントの後の `size` 文字のテキストだけを調べる。`coding:` タグが置かれる箇所としてはファイルの先頭 2 行が想定される箇所の 1 つなので、通常はバッファの先頭位置でこの関数を呼び出すこと。その場合には `size` はそのバッファのサイズであること。

`set-auto-coding filename size` [Function]

この関数はファイル *filename* に適するコーディングシステムをリターンする。これはコーディングシステムを探すために `find-auto-coding` を使用する。コーディングシステムを決定できなかったら、この関数は `nil` をリターンする。引数 *size* の意味は `find-auto-coding` と同様。

`find-operation-coding-system operation &rest arguments` [Function]

この関数は *operation* を *arguments* で行う際に、(デフォルトで) 使用するコーディングシステムをリターンする。値は以下の形式:

(*decoding-system . encoding-system*)

1 つ目の要素 *decoding-system* はデコード (*operation* がデコードを行う場合)、*encoding-system* はエンコード (*operation* がエンコードを行う場合) に使用するコーディングシステム。

引数 *operation* はシンボルで `write-region`、`start-process`、`call-process`、`call-process-region`、`insert-file-contents`、`open-network-stream` のいずれかであること。これらは文字コード変換と行末変換を行うことができる Emacs の I/O プリミティブの名前である。

残りの引数は対応する I/O プリミティブに与えられる引数と同じであること。そのプリミティブに応じてこれらの引数のうち 1 つがターゲットとして選択される。たとえば *operation* がファイル I/O ならファイル名を指定する引数がターゲット。サブプロセス用のプリミティブではプロセス名がターゲット。`open-network-stream` ではサービス名またはポート番号がターゲット。

*operation* に応じてこの関数は `file-coding-system-alist`、`process-coding-system-alist`、`network-coding-system-alist` の中からターゲットを探す。この alist 内でターゲットが見つかったら `find-operation-coding-system` は alist 内の association (連想: キーと連想値からなるコンスセル)、それ以外は `nil` をリターンする。

*operation* が `insert-file-contents` ならターゲットに対応する引数は (*filename . buffer*) という形式のコンスセルだろう。この場合には *filename* は `file-coding-system-alist` 内で照合されるファイル名であり、*buffer* はそのファイルの (デコードされていない) コンテンツを含むバッファー。`file-coding-system-alist` がこのファイルにたいして呼び出す関数を指定していて、かつ (通常行われるように) ファイルのコンテンツを調べる必要があるならファイルを読み込むかわりに *buffer* のコンテンツを調べること。

### 34.10.6 単一の操作にたいするコーディングシステムの指定

変数 `coding-system-for-read` および/または `coding-system-for-write` をバインドすることにより、特定の操作にたいしてコーディングシステムを指定できます。

`coding-system-for-read` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それはファイルの読み込みや同期サブプロセスプロセスからの入力にたいして使用するコーディングシステムを指定する。

これは非同期サブプロセスやネットワークストリームにも適用されるが方法は異なる。サブプロセス開始時やネットワークストリームオープン時の `coding-system-for-read` の値は、サブプロセスやネットワークストリームにたいして入力のデコードメソッドを指定する。そのサブプロセスやネットワークストリームにたいして、オーバーライドされるまでそれが使用され続ける。

特定の I/O 操作にたいして `let` でバインドするのがこの変数の正しい使い方である。この変数のグローバル値は常に `nil` であり、他の値にグローバルにセットするべきではない。以下はこの変数の正しい使用例:

```
; ; 文字コード変換なしでファイルを読み込む
```

```
(let ((coding-system-for-read 'no-conversion))
 (insert-file-contents filename))
```

この変数の値が非 nil のときは `file-coding-system-alist`、`process-coding-system-alist`、`network-coding-system-alist` を含む、入力にたいして使用するコーディングシステムを指定するすべてのメソッドよりこの変数が優先される。

`coding-system-for-write` [Variable]

これは `coding-system-for-read` と同じように機能するが、入力ではなく出力に適用される点が異なる。これはファイルへの書き込み、同様にサブプロセスやネットワークストリームへの出力の送信にも適用される。これは Emacs がサブプロセスを呼び出す際のコマンドライン引数のエンコーディングにも適用される。

単一の操作が `call-process-region` や `start-process` のように入力と出力の両方を行う際には、`coding-system-for-read` と `coding-system-for-write` の両方がそれに影響する。

`coding-system-require-warning` [Variable]

`coding-system-for-write` に非 nil 値をバインドすることにより、`select-safe-coding-system-function` が指定する関数の呼び出しによる出力プリミティブを抑制する (Section 34.10.4 [User-Chosen Coding Systems], page 960 を参照)。これは `C-x RET c` (`universal-coding-system-argument`) が `coding-system-for-write` をバインドすることにより機能して、かつ Emacs はユーザーの選択にしたがう必要があるからである。Lisp プログラムが書き込むテキストのエンコーディングに安全ではないかもしれない値を `coding-system-for-write` にバインドする場合には、`coding-system-require-warning` にも非 nil 値をバインドできる。これはたとえば `coding-system-for-write` が非 nil でも `select-safe-coding-system-function` の値の呼び出しによる出力プリミティブにエンコードのチェックを強制する。または指定されたエンコーディングを使用する前に、明示的に `select-safe-coding-system` を呼び出すこと。

`inhibit-eol-conversion` [User Option]

この変数が非 nil なら、どのコーディングシステムが指定されたかに関わらず行末変換は何も行われぬ。これは Emacs すべての I/O やサブプロセスにたいするプリミティブ、および明示的なエンコード関数 (Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 を参照) とデコード関数に適用される。

ある操作にたいして固定された 1 つのコーディングシステムではなく複数のコーディングシステムを選択する必要があることがあります。Emacs では使用するコーディングシステムにたいして優先順位を指定できます。これは `find-coding-systems-region` (Section 34.10.3 [Lisp and Coding Systems], page 958 を参照) のような関数によりリターンされるコーディングシステムのリストのソート順に影響します。

`coding-system-priority-list` *&optional highestp* [Function]

この関数はコーディングシステムのカレント優先順にコーディングシステムのリストをリターンする。オプション引数 *highestp* が非 nil なら、それはもっとも高い優先度のコーディングシステムだけをリターンすることを意味する。

`set-coding-system-priority` *&rest coding-systems* [Function]

この関数はコーディングシステムの優先リストの先頭に *coding-systems* を配置して、それらを他のコーディングシステムすべてより高い優先度とする。



`with-coding-priority coding-systems &rest body` [Macro]

このマクロは `coding-systems` をコーディングシステム優先リスト先頭に配置して、`progn` (Section 11.1 [Sequencing], page 153 を参照) が行うように `body` を実行する。`coding-systems` は `body` 実行中に選択するコーディングシステムのリストであること。

### 34.10.7 明示的なエンコードとデコード

Emacs 内外へテキストを転送するすべての操作は、そのテキストをエンコードまたはデコードする能力をもっています。このセクション内の関数を使用してテキストの明示的なエンコードやデコードを行うことができます。

エンコード結果やデコーディングへの入力は通常のテキストではありません。これらは理論的には一連のバイト値から構成されており、すなわち一連の ASCII 文字と 8 ビット文字から構成されます。ユニバイトのバッファや文字列では、これらの文字は 0 から `#xFF` (255) の範囲のコードをもちます。マルチバイトのバッファや文字列では 8 ビット文字は `#xFF` より大きい文字コードをもちますが (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)、そのようなテキストのエンコードやデコードの際に Emacs は透過的にそれらを単一バイト値に変換します。

コンテンツを明示的にデコードできるようにバイトシーケンスとしてバッファにファイルを読み込むには、`insert-file-contents-literally` (Section 26.3 [Reading from Files], page 599 を参照) を使用するのが通常の方法です。あるいは `find-file-noselect` でファイルを `visit` する際には、引数 `rawfile` に非 `nil` を指定することもできます。これらのメソッドの結果はユニバイトバッファになります。

テキストを明示的にエンコードした結果であるバイトシーケンスは、たとえばそれを `write-region` (Section 26.4 [Writing to Files], page 600 を参照) で書き込み、`coding-system-for-write` を `no-conversion` にバインドすることによりエンコードを抑制する等、それをファイルまたはプロセスへコピーするのが通常の使い方です。

以下はエンコードやデコードを明示的に行う関数です。エンコード関数とはバイトシーケンスを生成し、デコード関数とはバイトシーケンスを操作する関数のことを意味します。これらの関数はすべてテキストプロパティを破棄します。これらは自身が使用したコーディングシステムを、正確に `last-coding-system-used` にセットすることも行います。

`encode-coding-region start end coding-system &optional destination` [Command]

このコマンドは `start` から `end` のテキストをコーディングシステム `coding-system` でエンコードする。バッファ内の元テキストは通常はエンコードされたテキストで置き換えられるが、オプション引数 `destination` でそれを変更できる。`destination` がバッファなら、エンコードされたテキストはそのバッファのポイントの後に挿入される (ポイントは移動しない)。t ならこのコマンドはエンコードされたテキストを挿入せずにユニバイトとしてリターンする。

エンコードされたテキストが何らかのバッファに挿入された場合には、このコマンドはエンコードされたテキストの長さをリターンする。

エンコードされた結果は理論的にはバイトシーケンスだが、バッファが以前マルチバイトだったならマルチバイトのまま留まり、すべての 8 ビットのバイトはマルチバイト表現に変換される (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。

期待しない結果となる恐れがあるので、テキストをエンコードする際には `coding-system` に `undecided` を使用してはならない。`coding-system` にたいして自明な適値が存在しなければ適切なエンコードを提案させるために、かわりに `select-safe-coding-system` を使用すること (Section 34.10.4 [User-Chosen Coding Systems], page 960 を参照)。

`encode-coding-string` *string* *coding-system* **&optional** *nocopy* [Function]  
*buffer*

この関数はコーディングシステム *coding-system* で *string* 内のテキストをエンコードする。これはエンコードされたテキストを含む新たな文字列をリターンするが、*nocopy* が非 `nil` の場合には、それが些細なエンコード処理ならこの関数は *string* 自身をリターンする。エンコード結果はユニバイト文字列。

`decode-coding-region` *start* *end* *coding-system* **&optional** [Command]  
*destination*

このコマンドはコーディングシステム *coding-system* で、*start* から *end* のテキストをデコードする。明示的なデコードを使いやすくするためにデコード前のテキストはバイトシーケンス値であるべきだが、マルチバイトとユニバイトのバッファーいずれでも許すようになっている (マルチバイトバッファーの場合 `raw` バイト値は 8 ビット文字で表現されていること)。デコードされたテキストにより通常はバッファー内の元のテキストは置き換えられるが、オプション引数 *destination* はそれを変更する。*destination* がバッファーなら、デコードされたテキストはそのバッファーのポイントの後に挿入される (ポイントは移動しない)。これが `t` ならこのコマンドはデコードされたテキストを挿入せずにマルチバイト文字列としてリターンする。

デコードしたテキストを何らかのバッファーに挿入すると、このコマンドはデコード済みテキストの長さをリターンする。バッファーがユニバイトバッファー (Section 34.4 [Selecting a Representation], page 945 を参照) なら、デコード済みテキストの内部表現 (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) が個別のバイトとしてバッファーに挿入される。

このコマンドはデコードされたテキストにテキストプロパティ `charset` を `put` する。このプロパティの値は元のテキストのデコードに使用された文字セットを示す。

このコマンドは必要ならテキストのエンコーディングを検出する。*coding-system* が `undecided` ならコマンドはテキスト内に見出されたバイトシーケンスにもとづいてテキストのエンコーディングを検出するとともに、そのテキストが使用している行末変換のタイプ (Section 34.10.3 [Lisp and Coding Systems], page 958 を参照) も検出する。*coding-system* が `undecided-eol-type` (*eol-type* は `unix`、`dos`、`mac` のいずれか) なら、コマンドが検出するのはテキストのエンコーディングのみ。`utf-8` のように *eol-type* を指定しないすべての *coding-system* にたいして、このコマンドは行末変換を検出する。そのテキストが使用している行末変換が事前に判っている場合には、余計な自動検出を防ぐために、`utf-8-unix` のようにエンコーディングを完全に指定すること。

`decode-coding-string` *string* *coding-system* **&optional** *nocopy* [Function]  
*buffer*

この関数は *coding-system* で *string* 内のテキストをデコードする。これはデコードされたテキストを含む新たな文字列をリターンするが、*nocopy* が非 `nil` の場合には、それが些細なデコード処理なら *string* 自体をリターンするかもしれない。明示的なデコードを使いやすくするために、*string* のコンテンツはバイトシーケンス値をもつユニバイト文字列であるべきだが、マルチバイト文字列も許すようになっている (マルチバイト形式で 8 ビットバイトを含むと仮定する)。

この関数は必要なら `decode-coding-region` が行うようにエンコーディングを検出する。

オプション引数 *buffer* がバッファーを指定する場合には、デコードされたテキストはバッファー内のポイントの後に挿入される (ポイントは移動しない)。この場合にはリターン値はデコードされたテキストの長さとなる。バッファーがユニバイトバッファーなら、デコード済みテキストの内部表現が個別のバイトとしてバッファーに挿入される。

この関数はデコードされたテキストにテキストプロパティ `charset` を `put` する。このプロパティの値は元のテキストのデコードに使用された文字セットを示す。

```
(decode-coding-string "Gr\374ss Gott" 'latin-1)
⇒ #("Gr^^c3^bcss Gott" 0 9 (charset iso-8859-1))
```

`decode-coding-inserted-region` *from to filename &optional visit* [Function]  
*beg end replace*

この関数は *from* から *to* のテキストを、あたかも与えられた残りの引数で `insert-file-contents` を使用してファイル *filename* から読み込んだかのようにデコードする。

デコードせずにファイルからテキストを読み込んだ後で、やはりデコードすることを決心したときに使用するのがこの関数の通常の使い方である。テキストを削除して再度読み込むかわりに、この関数を呼び出せばデコードして読み込むことができる。

### 34.10.8 端末 I/O のエンコーディング

Emacs はキーボード入力のデコード、および端末出力のエンコードにコーディングシステムを使用できます。これは Latin-1 のような特定のエンコーディングを使用したテキストの送信や表示を行う端末にとって有用です。端末 I/O をエンコードまたはデコードする際には、Emacs は `last-coding-system-used` をセットしません。

`keyboard-coding-system` *&optional terminal* [Function]

この関数は *terminal* からのキーボード入力をデコードするために使用するコーディングシステムをリターンする。`no-conversion` という値は何のデコーディングも行われていないことを意味する。*terminal* が省略または `nil` なら、それは選択されたフレームの端末を意味する。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

`set-keyboard-coding-system` *coding-system &optional terminal* [Command]

このコマンドは *terminal* からのキーボード入力のデコードに使用するコーディングシステムとして *coding-system* を指定する。*coding-system* が `nil` なら、キーボード入力をデコードしないことを意味する。*terminal* がフレームなら、それはそのフレームの端末を意味する。`nil` ならそれはカレントで選択されたフレームの端末を意味する。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。Emacs は MS-Windows システムではキーボード入力のデコード時は常に Unicode を使用するので、このコマンドでエンコーディングをセットしても Windows では効果がないことに注意。

`terminal-coding-system` *&optional terminal* [Function]

この関数は *terminal* からの端末出力のエンコードに使用中のコーディングシステムをリターンする。`no-conversion` という値は何のデコーディングも行われていないことを意味する。*terminal* がフレームならそれはそのフレームの端末を意味する。`nil` ならそれはカレントで選択されたフレームの端末を意味する。

`set-terminal-coding-system` *coding-system &optional terminal* [Command]

この関数は *terminal* からの端末出力のエンコードに使用するためのコーディングシステムとして *coding-system* を指定する。*coding-system* が `nil` なら端末出力をエンコードしないことを意味する。*terminal* がフレームならそれはそのフレームの端末を意味する。`nil` ならそれはカレントで選択されたフレームの端末を意味する。

### 34.11 入力メソッド

入力メソッド (*input methods*) はキーボードから非 ASCII文字を簡単に入力する手段を提供します。プログラムが読み取ることを意図して非 ASCII文字とエンコーディングを相互に変換するコーディングシステムとは異なり、入力メソッドはヒューマンフレンドリーなコマンドを提供します (テキストを入力するためにユーザーが入力メソッドを使う方法については Section “Input Methods” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。入力メソッドの定義方法はまだこのマニュアルにはありませんが、ここではそれらの使い方について説明します。

現在のところ入力メソッドは文字列で名前をもっていますが、将来的には入力メソッド名としてシンボルも利用可能になるかもしれません。

`current-input-method` [Variable]  
この変数はカレントバッファで現在アクティブな、入力メソッドの名前を保持する (方法に関わらずセット時には各バッファで自動的にローカルになる)。バッファで現在アクティブな入力メソッドがなければ値は `nil`。

`default-input-method` [User Option]  
この変数は入力メソッドを選択するコマンドにたいしてデフォルトの入力メソッドを保持する。`current-input-method`と異なり、この変数は通常はグローバルである。

`set-input-method` *input-method* [Command]  
このコマンドはカレントバッファで入力メソッド *input-method* をアクティブにする。同様に `default-input-method` に *input-method* のセットも行う。*input-method* が `nil` なら、このコマンドはカレントバッファで入力メソッドを非アクティブにする。

`read-input-method-name` *prompt* **&optional** *default inhibit-null* [Function]  
この関数はプロンプト *prompt* とともにミニバッファで入力メソッドの名前を読み取る。*default* が非 `nil` の場合には、ユーザーの入力が空ならそれがデフォルトとしてリターンされる。しかし *inhibit-null* が非 `nil` なら空の入力はエラーをシグナルする。  
リターン値は文字列。

`input-method-alist` [Variable]  
この変数はサポートされているすべての入力メソッドを定義する。各要素は 1 つの入力メソッドを定義して、それぞれ以下の形式をもつ:

```
(input-method language-env activate-func
 title description args...)
```

ここで *input-method* はメソッド名の文字列、*language-env* はこの入力メソッドが推奨される言語環境の名前の文字列 (これはドキュメントとしての目的のみの役割を果たす)。

*activate-func* はこのメソッドをアクティブにするために呼び出す関数、もしあれば *args* は *activate-func* に渡す引数。つまり *activate-func* の引数は *input-method* と *args*。

*title* は、その入力メソッドがアクティブな間にモードライン内に表示するための文字列、*description* はそのメソッドを説明して、それが何に適するかを説明する文字列。

入力メソッドのための基本的インターフェースは変数 `input-method-function` です。Section 22.8.2 [Reading One Event], page 449 と Section 22.8.4 [Invoking the Input Method], page 453 を参照してください。

## 34.12 locale

POSIX では、言語に関連する機能において使用する言語を制御するために locale という概念があります。以下の Emacs 変数は Emacs がこれらの機能と相互作用する方法を制御します。

`locale-coding-system` [Variable]

この変数は標準出力とエラー streams へのバッチ出力の送信、`format-time-string` にたいする `format` 引数のエンコーディング、`format-time-string` のリターン値のデコーディングに際してシステムエラーメッセージ (および X ウィンドウシステムに限りキーボード入力) をデコーディングするコーディングシステムを指定する。

`system-messages-locale` [Variable]

この変数はシステムエラーメッセージを生成するために使用する locale を指定する。locale 変更によりメッセージが異なる言語になったり異なる表記になり得る。この変数が `nil` なら通常の POSIX 方式のように locale は環境変数により指定される。

`system-time-locale` [Variable]

この変数はタイムバリューをフォーマットするために使用する locale を指定する。locale 変更により異なる慣習によりメッセージが表示され得る。この変数が `nil` なら通常の POSIX 方式のように locale は環境変数により指定される。

`locale-info item` [Function]

この変数は、もし利用可能ならカレント POSIX locale にたいする locale データ *item* をリターンする。*item* は以下のシンボルのいずれかであること:

<code>codeset</code>	文字列として文字セットをリターンする (locale アイテムの CODESET)。
<code>days</code>	曜日名からなる 7 要素のベクターをリターンする (locale アイテムの DAY_1 から DAY_7)。
<code>months</code>	月の名前からなる 12 要素のベクターをリターンする (locale アイテムの MON_1 から MON_12)。
<code>paper</code>	( <i>width height</i> ) という 2 つの整数のリストで、デフォルト用紙サイズを mm 単位でリターンする (locale アイテムの <code>_NL_PAPER_WIDTH</code> と <code>_NL_PAPER_HEIGHT</code> )。

システムが要求された情報を提供できなかったり、*item* が上記いずれのシンボルでもなければ値は `nil`。リターン値内のすべての文字列は `locale-coding-system` を使用してデコードされる。locale と locale アイテムについての詳細な情報は Section “Locales” in *The GNU Libc Manual* を参照のこと。

## 35 検索とマッチング

GNU Emacs はバッファーから指定されたテキストを検索するために 2 つの手段を提供します。それは文字列の正確一致検索 (exact string search) と正規表現検索 (regular expression search) です。正規表現検索の後で、マッチしたテキストが正規表現全体にマッチしたのか、それとも正規表現のさまざまな部分に一致したかを判断するためにマッチデータ (*match data*) を調べることができます。

‘skip-chars...’関連の関数もある種の検索を行います。Section 31.2.7 [Skipping Characters], page 843 を参照してください。文字プロパティ内の変更の検索は Section 33.19.3 [Property Search], page 900 を参照してください。

### 35.1 文字列の検索

バッファー内のテキストを検索するためのプリミティブ関数が存在します。これらはプログラム内での使用を意図したのですがインタラクティブに呼び出すこともできます。これらをインタラクティブに呼び出すと検索文字列の入力を求めて、引数 *limit* と *noerror* は *nil*、*repeat* は 1 になります。インタラクティブ検索に関するより詳細な情報は Section “Searching and Replacement” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

以下の検索関数はバッファーがマルチバイトバッファーならマルチバイト、ユニバイトバッファーならユニバイトに検索文字列を変換します。Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照してください。

`search-forward string &optional limit noerror count` [Command]

この関数は *string* にたいする正確なマッチをポイントから前方に検索する。成功したら見つかったマッチの終端にポイントをセットしてポイントの新たな値をリターンする。マッチが見つからない場合の値と副作用は *noerror* (以下参照) に依存する。

以下の例ではポイントは最初は行の先頭にある。その後の (`search-forward "fox"`) によってポイントは ‘fox’ の最後の文字の後に移動する:

```
----- Buffer: foo -----
*The quick brown fox jumped over the lazy dog.
----- Buffer: foo -----
```

```
(search-forward "fox")
⇒ 20
```

```
----- Buffer: foo -----
The quick brown fox* jumped over the lazy dog.
----- Buffer: foo -----
```

引数 *limit* は検索の境界を指定するもので、それはカレントバッファー内の位置であること。その位置を超えるようなマッチは受け入れられない。 *limit* が省略または *nil* の場合のデフォルトは、そのバッファーのアクセス可能範囲の終端。

検索失敗時に何が起こるかは *noerror* の値に依存する。 *noerror* が *nil* なら `search-failed` はエラーをシグナルする。 *noerror* が *t* なら `search-forward` は *nil* をリターンして何も行わない。 *noerror* が *nil* と *t* いずれでもなければ、 `search-forward` はポイントを境界上限に移動して *nil* をリターンする。

引数 *noerror* はマッチに失敗した有効な検索だけに影響する。無効な引数は *noerror* とは無関係にエラーとなる。

*count*が正の数 *n*なら、それは繰り返し回数の役目をもつ。検索は *n*回繰り返され、前回のマッチの終端から毎回検索が開始される。これらの連続する検索が成功した場合、関数は成功となりポイントを移動して新たな値をリターンする。それ以外は検索失敗となり、上述したように結果は *noerror*の値に依存する。*count*が負の数  $-n$ なら、それは逆方向(後方)への検索の繰り返し回数 *n*としての役目をもつ。

`search-backward string &optional limit noerror count` [Command]

この関数はポイントから後方に *string*を検索する。これは `search-forward`と似ているが、前方ではなく後方に検索する点異なる。後方への検索ではポイントはマッチの先頭に残される。

`word-search-forward string &optional limit noerror count` [Command]

この関数はポイントから前方に *string*にたいする単語 (word) のマッチを検索する。マッチが見つかったら見つかったマッチの終端にポイントをセットしてポイントの新たな値をリターンする。

単語マッチは *string*を単語のシーケンスとみなし、それらを分割する句読点は無視する。これはバッファから同じ単語シーケンスを検索する。単語はそれぞれバッファ内で明確に区別されていなければならない(単語 'ball'の検索は単語 'balls'にマッチしない)が、句読点やスペース等の細部は無視される('ball boy'を検索すると 'ball. Boy!'にマッチする)。

以下の例ではポイントは最初バッファ先頭にある。検索によりポイントは'y'と'!'の間に残される。

```
----- Buffer: foo -----
*He said "Please! Find
the ball boy!"
----- Buffer: foo -----
```

```
(word-search-forward "Please find the ball, boy.")
⇒ 39
```

```
----- Buffer: foo -----
He said "Please! Find
the ball boy*!"
----- Buffer: foo -----
```

*limit*が非 *nil*なら、それはカレントバッファ内の位置であること。これはその検索の境界上限を指定する。見つかったマッチはその位置を超えてはならない。

*noerror*が *nil*なら `word-search-forward`はエラーをシグナルする。*noerror*が *t*なら、エラーをシグナルするかわりに *nil*をリターンする。*noerror*が *nil*と *t*いずれでもなければ、ポイントを *limit*(またはバッファのアクセス可能範囲の終端)に移動して *nil*をリターンする。

*count*が正の数なら、それは連続して検索する回数を指定する。ポイントは最後のマッチの終端に配置される。*count*が負の数なら、逆方向に検索してポイントは最後のマッチの先頭に配置される。

`word-search-forward`および関連する関数は、*string*から句読点を無視した正規表現に変換するために、内部的には関数 `word-search-regexp`を使用する。

`word-search-forward-lax string &optional limit noerror count` [Command]

このコマンドは `word-search-forward`と同じだが、*string*が空白で開始か終了していなければ、*string*の先頭か終端が単語境界にマッチする必要がない点異なる。たとえば 'ball boy'の検索は 'ball boyee'にはマッチするが、'balls boy'にはマッチしない。

`word-search-backward string &optional limit noerror count` [Command]  
 この関数はポイントから後方へ *string* にマッチする単語を検索する。この関数は `word-search-forward` と同様だが、後方に検索して通常はマッチの先頭にポイントを残す点が異なる。

`word-search-backward-lax string &optional limit noerror count` [Command]  
 このコマンドは `word-search-backward` と同じだが、文字列が空白で開始か終了していなければ、*string* の先頭か終端が単語境界にマッチする必要がない点が異なる。

## 35.2 検索と大文字小文字

デフォルトの Emacs 検索では検索するテキストの case(大文字と小文字)は無視されます。検索対象に 'FOO' を指定すると、'Foo' や 'foo' もマッチとみなされます。これは正規表現にも適用されます。つまり '[aB]' は 'a'、'A'、'b'、'B' にもマッチするでしょう。

この機能が望ましくなければ変数 `case-fold-search` に `nil` をセットしてください。その場合にはすべての文字は case を含めて正確にマッチしなければなりません。これはバッファローカル変数です。この変数の変更はカレントバッファだけに影響を与えます (Section 12.11.1 [Intro to Buffer-Local], page 201 を参照)。かわりにデフォルト値を変更することもできます。Lisp コードでは `let` を使用して `case-fold-search` を望む値にバインドするほうが、より一般的でしょう。

ユーザーレベルのインクリメンタル検索機能では case の区別が異なることに注意してください。検索文字列に含まれるのが小文字だけなら検索は case を無視しますが、検索文字列に 1 つ以上の大文字が含まれれば検索は case を区別するようになります。しかし Lisp コード内で使用される検索関数では、これは何も行いません。Section “Incremental Search” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

`case-fold-search` [User Option]  
 このバッファローカル変数は検索が case を無視するべきかどうかを決定する。この変数が `nil` なら検索は case を無視しない。それ以外 (とデフォルト) では case を無視する。

`case-replace` [User Option]  
 この変数は高レベルの置換関数が case を保持するべきかどうかを決定する。この変数が `nil` なら、それは置換テキストをそのまま使用することを意味する。非 `nil` 値は置換されるテキストに応じて、置換テキストの case を変換することを意味する。

この変数は関数 `replace-match` の引数として渡すことにより使用される。Section 35.6.1 [Replacing Match], page 988 を参照のこと。

## 35.3 正規表現

正規表現 (*regular expression*)、略して *regexp* は文字列の (もしかしたら無限の) セットを表すパターンのことです。regexp にたいするマッチの検索はとても強力な処理です。このセクションでは regexp の記述方法、それ以降のセクションではそれらを検索する方法を示します。

正規表現を対話的に開発するために `M-x re-builder` コマンドを使用できます。このコマンドは別のバッファに即座に視覚的なフィードバックを表示することにより、正規表現を作成するための便利なインターフェイスを提供します。regexp 編集とともにターゲットとなるバッファのすべてのマッチがハイライトされます。カッコで括られた regexp の部分式 (sub-expression) は別のフェイスで表示され、非常に複雑な regexp を簡単に検証することが可能になります。

Emacs の検索はデフォルトでは case(大文字小文字)を区別しないことに注意してください (Section 35.2 [Searching and Case], page 973 を参照)。case を区別した regexp の検索とマッチを有効にするには、区別したいコードの前後で `case-fold-search` に `nil` をバインドしてください。



### 35.3.1 正規表現の構文

正規表現は少数の文字が特別な構成要素であり、残りは通常の文字であるような構文をもちます。通常の文字はその文字自身だけにマッチするシンプルな正規表現です。特別な文字は「.」、\*、+、?、[、^、\$、および「\」です。将来に新たなスペシャル文字が定義されることはないでしょう。文字候補で終わる場合には「]」はスペシャル文字です。文字候補の間では「-」はスペシャル文字です。「:」と対応する「:]」は文字候補内の文字クラスです。正規表現内に出現する他の文字は「\」が前置されていない限り通常の文字です。

たとえば「f」はスペシャル文字ではなく通常文字なので、「f」は文字列「f」にマッチして他の文字にはマッチしない正規表現です（これは文字列「fg」にはマッチしないが、その文字列の部分にマッチする）。同様に「o」は「o」だけにマッチします。

任意の2つの正規表現 *a* と *b* を結合することができます。結合した結果は文字列の先頭からある長さの文字列が *a* にマッチして、残りの文字列が *b* にマッチするような文字列にマッチする正規表現になります。

単純な例として文字列「fo」だけにマッチする正規表現の構成要素「fo」を取得するために正規表現「f」と「o」を結合できます。

#### 35.3.1.1 正規表現内の特殊文字

以下は正規表現内で特別な文字のリストです:

「.」 (Period)

これは改行を除く1文字にマッチするスペシャル文字。結合を使用して「a.b」のような正規表現を作成できる。これは「a」で始まり「b」で終わる3文字の文字列にマッチする。

「\*」

これはそれ自身が構成要素ではない。これは前置された正規表現を可能な限り繰り返したものにマッチすることを意味する後置演算子である。したがって「o\*」は任意の個数の「o」にマッチする（「o」を含まない場合にもマッチする）。

「\*」は常に前置された表現の最小の表現に適用される。つまり「fo\*」は「o」の繰り返しであり「fo」の繰り返しではない。これは「f」、「fo」、「foo」、... にマッチする。

マッチを行う処理は構成要素「\*」をマッチングにより即座に見つけ得る回数分処理して、その後にはパターンを続ける。これが失敗したら残りのパターンのマッチが可能になるかもしれないという期待のもとに、「\*」の変更された構成のうちいくつかのマッチを破棄することでバックトラッキングが発生する。たとえば文字列「caaar」にたいして「ca\*ar」をマッチングすると、「a\*」はまず3つすべての「a」へのマッチを試みる。しかし残りのパターンは「ar」であり、マッチ対象に残されているのは「r」だけなので試みは失敗する。「a\*」にたいする次の代替策は、2つの「a」だけへのマッチである。この選択では残りの `regexp` のマッチは成功する。

「+」

これは「\*」のような後置演算子だが前置された表現に少なくとも1回マッチしなければならない点が異なる。たとえば「ca+r」は文字列「car」や「caaar」にマッチするが文字列「cr」にはマッチせず、その一方で「ca\*r」はこれら3つすべての文字列にマッチする。

「?」

これは「\*」のような後置演算子だが前置された表現に1回、またはマッチしないかのいずれかでなければならない点が異なる。例えば「ca?r」は「car」と「cr」にマッチするが他にはマッチしない。

「\*?」、「+?」、「??」

演算子「\*」、「+」、「?」の非欲張り (*non-greedy*) な変種。これらの演算子が可能な最長の部分文字列 (含まれる表現全体へのマッチと等しい) とマッチするのにたいして、非欲張りな変種は可能な最短の部分文字列 (含まれる表現全体と等しい) にマッチする。

たとえば正規表現 `c[ad]*a` を文字列 `cdaaada` に適用すると文字列全体にマッチするが、正規表現 `c[ad]*?a` を同じ文字列に適用すると `cda` だけにマッチする (ここでマッチが許された表現全体にたいする `[ad]*?` の可能な最短マッチは `d`)。

`[ ... ]` これは `[` で始まり `]` で終端される文字候補 (*character alternative*)。もっとも単純なケースでは、この 2 つのカッコ (brackets) の間にある文字が、この文字候補がマッチ可能な文字。

したがって `[ad]` は 1 つの `a` と 1 つの `d` の両方にマッチし、`[ad]*` は `a` と `d` だけで構成された任意の文字列 (空文字列を含む) にマッチする。つまり `c[ad]*r` は `cr`、`car`、`cdr`、`caddaar` 等にマッチする。

開始文字と終了文字の間に `-` を記述することにより文字候補内に文字範囲を含めることができる。つまり `[a-z]` は小文字の ASCII アルファベット文字にマッチする。範囲は `[a-z$%.]` のように個別の文字と自由に組み合わせることができる。これは任意の ASCII 小文字アルファベットと `$`、`%`、またはピリオドとマッチする。しかし 1 つの範囲の終端文字が別の範囲の開始文字ではないこと。たとえば `[a-m-z]` は使用しないこと。

文字候補には名前付き文字クラスも指定できる (Section 35.3.1.2 [Char Classes], page 977 を参照)。たとえば `[[:ascii:]]` は任意の ASCII 文字にマッチする。文字クラスの使用は、そのクラス内すべての文字を記述するのと等しい。しかし異なる文字数千を含むクラスもあるので後者は実際は実現不可能。文字クラス範囲の上側や下側の境界に出現するべきではない。

文字候補の内部では、通常の regexp スペシャル文字ではスペシャルではない。完全に異なる文字セット `[]`、`-`、`^` がスペシャルになる。文字候補に `[]` を含めるには、それを先頭に配置する。`^` を含めるには、それを先頭以外の場所に配置する。`-` を含めるには、それを最後に配置する。したがって `[]^-]` は、これら 3 つのスペシャル文字すべてにマッチする。ここでは `\` はスペシャルではないので、これら 3 つの文字のエスケープに `\` は使用できない。

以下の範囲にたいする側面は Emacs 固有であり、POSIX はこの振る舞いを許容はするが必須ではなく、Emacs 以外のプログラムは異なる振る舞いをするかもしれない。

1. `case-fold-search` が非 `nil` なら `[a-z]` は大文字にもマッチする。
2. 範囲は locale の照合順の影響を受けない。範囲は常にその範囲の境界間に存在するコードポイントを文字セットで表現されるので、たとえ C や POSIX の locale 外部でも `[a-z]` がマッチするのは ASCII 文字のみ。
3. 範囲の下側境界が上側境界より大きければ範囲は空であり何の文字も表現しない。したがって `[z-a]` は常にマッチに失敗するし、`^[z-a]` は改行を含む任意の文字にマッチする。ただし逆転した範囲は `typo` でないことを明確にするために、常に文字 `z` から文字 `a` にすること。たとえば `[+*/]` は意図した 4 つの文字ではなく、`/` だけにマッチするので避けること。
4. 範囲の終端が 8 ビット raw バイト (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)、あるいは (`[a-\377]` のように) 先頭が ASCII で終端が raw バイトなら、その範囲は ASCII 文字および 8 ビット raw バイトだけにマッチして、非 ASCII 文字にはマッチしない。この機能はユニバイトのバッファおよび文字列におけるテキスト検索を意図している。

ある種の文字候補は、たとえそれらが Emacs 内において明確に定義された意味をもっているとしても最良のスタイルとならない。これらには以下が含まれる:

1. ほとんどすべての文字を範囲の境界にできるとはいえ、文字コードテーブルを記憶している人はほとんどいないので、ASCII 文字や数字の自然な順序を守るほうがよいスタイルである。たとえば `[.-9]` は `[./0-9]`、`[-~]` は `[\a-z{|}~]` より明確さに劣る。ここでは Unicode の文字エスケープが助けとなる。たとえばほとんどのプログラマーにとっては `[\u00e0\u00b8\u0081-\u00e0\u00b8\u00ba\u00bf-\u00e0\u00b9\u009b]` より `[\u0E01-\u0E3A\u0E3F-\u0E5B]` のほうが明確だろう。
2. 文字候補に重複を含めることができたとしても、それを避けるほうがよいスタイルである。たとえば `[XYa-yYb-zX]` は `[XYa-z]` より明確さに劣る。
3. 範囲を単に 1 文字、2 文字、あるいは 3 文字で表せたとしても、文字をリストするほうがシンプルである。たとえば `[a-a0]` は `[a0]`、`[i-j]` は `[ij]`、`[i-k]` は `[ijk]` より明確さに劣る。
4. たとえ文字候補の先頭や範囲の上側境界として `-` を配置できるとしても、文字候補の最後に `-` そのものを配置するほうがよいスタイルである。たとえば `[-a-z]` が有効であっても `[a-z-]` のほうがよいスタイルであり、`[*-]` が有効だとしても `[*+, -]` のほうが明確である。

`[^ ... ]` `[^]` は補完文字候補 (*complemented character alternative*) を開始する。これは指定された以外の任意の文字とマッチする。つまり `[^a-z0-9A-Z]` は ASCII 文字と数字以外の、すべての文字にマッチする。

`^` は文字クラス内では先頭に記述されない限り特別ではない。`^` に続く文字は、あたかもそれが先頭にあるかのように扱われる (言い換えると `-` や `]` はここでは特別ではない)。

マッチしない文字の 1 つとして改行が記述されていなければ、補完文字候補は改行にマッチできる。これは `grep` のようなプログラム内での `regexp` の扱いとは対照的である。

文字候補のように名前付き文字クラスを指定できる。たとえば `[^[:ascii:]]` は任意の非 ASCII 文字にマッチする。Section 35.3.1.2 [Char Classes], page 977 を参照のこと。

`^` バッファのマッチングの際には `^` は空文字列、ただしマッチ対象のテキスト内にある行の先頭 (またはバッファのアクセス可能範囲の先頭) だけにマッチする。それ以外のマッチはすべて失敗する。つまり `^foo` は行の先頭に出現する `foo` にマッチする。

バッファではなく文字列とマッチする際には、`^` は文字列の先頭か改行文字の後にマッチする。

歴史的な互換性という理由により `^` は正規表現の先頭、または `\<`、`\(?:)`、`\|` の後でのみ使用できる。

`$` これは `^` と似ているが、行の終端 (またはバッファのアクセス可能範囲の終端) だけにマッチする。つまり `x+$` は行末にある 1 つ以上の `x` からなる文字列にマッチする。バッファではなく文字列とマッチする際には、`$` は文字列の終端か改行文字の前にマッチする。

歴史的な互換性という理由により `$` は正規表現の終端、または `\)`、`\|` の前でのみ使用できる。

`\` これはスペシャル文字 (`\` を含む) のクォートと、追加のスペシャル文字の導入という 2 つの機能をもつ。

‘\’はスペシャル文字をクォートするので ‘\\$’は ‘\$’、‘\[’は ‘[’だけにマッチする正規表現のようになる。

‘\’は Lisp 文字列 (Section 2.4.8 [String Type], page 19 を参照) の入力構文 (read syntax) 内でも特別な意味をもち、‘\’でクォートしなければならないことに注意。たとえば文字 ‘\’にマッチする正規表現は ‘\\’。文字 ‘\\’を含む Lisp 文字列を記述するには、別の ‘\’で ‘\’をクォートすることを Lisp 構文は要求する。したがって ‘\’にマッチする正規表現にたいする入力構文は “\\\\” となる。

注意してください: 歴史的な互換性のために、スペシャル文字はそれらがもつ特別な意味が意味を成さないコンテキスト内にある場合には通常の文字として扱われます。たとえば ‘\*foo’は ‘\*’が作用可能な前置された表現がないので、通常の ‘\*’として扱われます。この挙動に依存するのは悪い習慣です。どこにそれが出現しようとスペシャル文字はすべてクォートしてください。

文字候補内で ‘\’は何ら特別ではないので ‘-’、‘^’、‘]’がもつ特別な意味を取り除くことは決してありません。特別な意味をもたないような場合に、これらの文字をクォートするべきではありません。それによって何かが明確になる訳ではありません。なぜならバックスラッシュ以外の任意の 1 文字にマッチする ‘[^\]’ (Lisp 文字列構文では “[^\]”) の内部のように、これらの文字が特別な意味をもつ箇所では、これらの文字にバックスラッシュを問題なく前置できるからです。

実際には正規表現内に出現する ‘]’は文字候補に近接しており、それ故そのほとんどがスペシャル文字です。しかしリテラルの ‘[’と ‘]’の複雑なパターンにたいしてマッチを試みることも時にはあるかもしれませんが、そのような状況では文字候補を囲う角カッコがどれなのかを判断するために、regexp を最初から注意深く解析することが必要なときもあるかもしれません。たとえば ‘[^\]’は補完文字候補 ‘[^\]’ (角カッコ以外の任意の 1 文字とマッチする) と、その後のリテラルの ‘]’により構成されます。

厳密には regexp 先頭の ‘[’は特別で、‘]’は特別ではないというのがルールです。これはクォートされていない最初の ‘[’で終わり、その後は文字候補になります。(文字クラス開始を除き) ‘[’はもはや特別ではありませんが、‘]’は直後にスペシャル文字 ‘[’があるか、その ‘[’の後に ‘^’がある場合を除いて特別です。これは文字クラス終了ではない次のスペシャル文字 ‘]’まで続きます。これは文字候補を終了させて、通常の正規表現の構文をリストアします。クォートされていない ‘[’は再び特別となり、‘]’は特別ではなくなります。

### 35.3.1.2 文字クラス

以下は文字候補内で使用できるクラスと意味のテーブルです。クラス名を囲む ‘[’と ‘]’の文字は名前的一部分なので、これらのクラスを使用する正規表現では 1 つ余分にカッコ (brackets) が必要になります。たとえば 1 つ以上のアルファベットか数字のシーケンスにマッチする正規表現は、 ‘[:alnum:]+’ではなく ‘[[[:alnum:]]+’です。

‘[:ascii:]’

これは任意の ASCII 文字 (コード 0 – 127) にマッチする。

‘[:alnum:]’

これは任意の英数字にマッチする。マルチバイト文字では、アルファベット文字か数字であることを示す Unicode プロパティ ‘general-category’ (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照) をもつ文字にマッチする。

‘[:alpha:]’

これは任意のアルファベットにマッチする。マルチバイト文字では、アルファベット文字であることを示す Unicode プロパティ ‘general-category’ (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照) をもつ文字にマッチする。

- ‘[:blank:]’  
これは Unicode Technical Standard #18 の Annex C で定義される水平の空白文字 (horizontal whitespace) にマッチする。特にスペース、タブ、およびスペース区切りであることを Unicode の ‘general-category’ プロパティ (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照) が示す他の文字にマッチする。
- ‘[:cntrl:]’  
これはコードが 1 から 31 の範囲にあるすべての文字にマッチする。
- ‘[:digit:]’  
これは ‘0’ から ‘9’ までにマッチする。つまり ‘-[[:digit:]]’ は ‘+’ と ‘-’、同様に任意の数にマッチする。
- ‘[:graph:]’  
これは Unicode の ‘general-category’ プロパティで示されるようなグラフィック文字 (スペース文字、ASCII と非 ASCII の制御文字、サロゲートコードポイント、Unicode で未割り当てのコードポイントを除くすべて) にマッチする (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照)。
- ‘[:lower:]’  
これはカレントの case テーブル (Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照) で小文字と判断される文字すべてにマッチする。case-fold-search が非 nil なら大文字にもマッチする。バッファはデフォルトとは異なるローカルの case テーブルを独自にもてることに注意。
- ‘[:multibyte:]’  
これは任意のマルチバイト文字にマッチする (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。
- ‘[:nonascii:]’  
これは非 ASCII 文字にマッチする。
- ‘[:print:]’  
これは任意のプリント文字 (スペース文字が ‘[:graph:]’ でマッチされるグラフィック文字のいずれか) にマッチする。
- ‘[:punct:]’  
これは任意の句読点文字 (punctuation character) にマッチする (現在のところマルチバイト文字では単語構文以外のすべてにマッチするが、文字の構文はメジャーモード次第なのでメジャーモードごとに正確な定義は様々である)。
- ‘[:space:]’  
空白文字の構文 (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) をもつ任意の文字にマッチする。文字の構文、すなわち何の文字を “空白” とみなすかはメジャーモード次第だということに注意。
- ‘[:unibyte:]’  
これは任意のユニバイト文字 (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照) にマッチする。
- ‘[:upper:]’  
これはカレントの case テーブル (Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照) で大文字と判断される文字すべてにマッチする。case-fold-search が非 nil ならこれは小

文字にもマッチする。バッファはデフォルトとは異なるローカルの case テーブルを独自にもてることに注意。

‘[:word:]’

単語の構文 (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) をもつ任意の文字にマッチする。文字の構文、すなわち何の文字を“単語の構成文字”とみなすかはメジャーモード次第だということに注意。

‘[:xdigit:]’

これは 16 進数の数字 ‘0’ から ‘9’、‘a’ から ‘f’ と ‘A’ から ‘F’ にマッチする。

### 35.3.1.3 正規表現内のバッククラッシュ構文

ほとんどの場合では、‘\’の後の任意の文字はその文字だけにマッチします。しかし例外もいくつかあります。‘\’で始まる特定のシーケンスには、特別な意味をもつものがあります。以下は特別な ‘\’ 構成要素のテーブルです。

‘\|’

これは選択肢を指定する。2 つの正規表現 *a* と *b*、その間にある ‘\|’ により、*a* か *b* のいずれかにマッチする表現が形成される。

つまり ‘foo\|bar’ は、‘foo’ か ‘bar’ のいずれかにマッチして他の文字列にはマッチしない。

‘\|’ は周囲の適用可能な最大の表現に適用される。‘\|’ を取り囲む ‘\(... \)’ でグループ化することによりグループ化の効力を制限できる。

複数の ‘\|’ の処理するための完全なバックトラッキング互換が必要ななら、POSIX 正規表現関数を使用すること (Section 35.5 [POSIX Regexp], page 987 を参照)。

‘\{*m*\}’

これは前のパターンを正確に *m* 回繰り返す後置演算子。つまり ‘x{5}’ は文字列 ‘xxxxx’ にマッチして、それ以外にはマッチしない。‘c[ad]{3}r’ は ‘caaar’、‘cdddr’、‘cadar’ 等にマッチする。

‘\{*m*,*n*\}’

これは最小で *m* 回、最大で *n* 回繰り返すより一般的な後置演算子。*m* 省略時の最小は 0、*n* 省略時の最大は存在しない。いずれの形式でも *m* や *n* が指定された場合には、 $2^{16} - 1$  より大きくなることはない。

たとえば ‘c[ad]{1,2}r’ は文字列 ‘car’、‘cdr’、‘caar’、‘cadr’、‘cdar’、‘cddr’ にマッチして、それ以外にはマッチしない。

‘\{0,1\}’ や ‘\{,1\}’ は ‘?’ と同じ。

‘\{0,\}’ や ‘\{,\}’ は ‘\*’ と同じ。

‘\{1,\}’ は ‘+’ と同じ。

‘\(... \)’

これは以下の 3 つの目的を果たす役目をもつグループ化構成要素:

1. 他の操作のために一連の ‘\|’ 選択肢を囲う。つまり正規表現 ‘\ (foo\|bar\ ) x’ は、‘foox’ か ‘barx’ のいずれかにマッチする。
2. 後置演算子 ‘\*’、‘+’、‘?’ による複雑な表現を囲う。つまり ‘ba\ (na\ ) \*’ は ‘ba’、‘bana’、‘banana’、‘bananana’、... 等の任意の数 (0 以上) の文字列 ‘na’ にマッチする。
3. ‘\digit’ (以下参照) による将来の参照にたいして、マッチする部分文字列を記録する。

この最後の目的はカッコによるグループ化というアイデアによるものではない。これは同じ構成要素 ‘\(... \)’ にたいする 2 つ目の目的に割当てられた別の機能だが、実際

のところ 2 つの意味は衝突しない。しかし稀に衝突が発生することがあり、それが内気 (shy) なグループの導入をもたらした。

`\(?: ... \)`

これは内気なグループ (*shy group*) の構成要素。内気なグループは通常のグループの最初の 2 つの役目 (他の演算子のネスト制御) を果たすが、これは番号を取得せず `\digit` でその値を後方参照できない。内気なグループは通常の非内気なグループを変更することなく自動的に追加できるので、機械的に正規表現を構築するのに特に適している。

内気なグループ化は非キャプチャリング (*non-capturing*)、番号なしグループ (*unnumbered groups*) とも呼ばれる。

`\(?num: ... \)`

これは明示的番号付きグループ (*explicitly numbered group*) の構成要素。通常のグループ化では位置をもとに番号が暗黙で取得されるが、これが不便な場合もあるだろう。この構成要素により特定のグループに番号を強制できる。番号の付与に特別な制限はなく、複数のグループに同じ番号を付与でき、その場合は最後の 1 つ (もっとも右のマッチ) がマッチとして採用される。暗黙に番号付けされたグループは、常に前のグループより大きい最小の整数となる番号を取得する。

`\digit`

これはグループ構成要素 (`\( ... \)`) の *digit* 番目にマッチしたテキストと同じテキストにマッチする。

言い換えると最後のグループの後に、マッチ処理はそのグループによりマッチされたテキストの開始と終了を記憶する。その正規表現の先の箇所で `\` とその後に *digit* を使用すれば、それが何であれ同じテキストにマッチさせることができる。

検索やマッチングを行う関数に渡される正規表現全体の中で、最初の 9 つのグループ化構成要素にマッチする文字列には、その正規表現内で開カッコが出現する順に 1 から 9 までの番号が割り当てられる。したがって `\1` から `\9` までを使用して、対応するグループ化構成要素によりマッチされたテキストを参照できる。

たとえば `\(.*)\1` は、一方がもう一方と等しいような 2 つの文字列から構成される、改行を含まない任意の文字列にマッチする。`\(.*)` は前半分にマッチし、これは何でもよいが、それに続く `\1` はそれと同じテキストに正確にマッチしなければならない。

構成要素 `\( ... \)` が 2 回以上マッチする場合 (これはたとえば後に `*` をしたがるるとき発生し得る) には最後のマッチだけが記録される。

正規表現内の特定のグループ化構成要素がマッチしなかった場合には、たとえばそれが使用されない選択肢内にあったり、回数が 0 回の繰り返しの内部にあるなら、それに対応する `\digit` 構文は何にもマッチしない。作為的な例を用いると `\(foo\b*\)\1lose\)\2` は `lose` にマッチできない。外側のグループ内の 2 つ目の選択肢がマッチするが、`\2` が未定義となり何にたいしてもマッチできない。しかし `foobb` にたいしては、1 つ目の選択肢が `foob` にマッチして、`\2` が `b` にマッチするのでマッチが可能になる。

`\w`

これは任意の単語構成文字にマッチする。エディターの構文テーブルが、どの文字が単語構成文字かを決定する。Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照のこと。

`\W`

これは任意の非単語構成文字にマッチする。

`\scode`

これは構文が *code* であるような任意の文字にマッチする。ここで *code* は、構文コードを表す文字。`\w` は単語構成要素、`\s` は空白文字、`(` は開カッコ、... 等。空白文字構文を表すには、`\s` がスペース文字のいずれかを使用する。構文コードとそれらを意味する文字のリストは Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照のこと。

- ‘\Scode’ これは構文が *code* でないような任意の文字にマッチする。
- ‘\ccode’ これはカテゴリーが *code* であるような任意の文字にマッチする。ここで *code* はカテゴリーを表す文字。たとえば標準カテゴリーテーブルでは ‘c’ は Chinese(中国語)、‘g’ は Greek(ギリシャ語) の文字を表す。M-x *describe-categories RET* で現在定義済みの全カテゴリーのリストを確認できる。define-category関数を使用すれば、標準カテゴリーに加えて独自カテゴリーを定義することもできる (Section 36.8 [Categories], page 1010 を参照)。
- ‘\Ccode’ これはカテゴリーが *code* ではない任意の文字にマッチする。

以下は空文字列にマッチしません (つまり文字を何も消費しない) が、マッチするかどうかはコンテキストに依存するような正規表現を構築します。これらすべてにたいして、そのバッファのアクセス可能範囲の先頭と終端は、あたかもそのバッファの実際先頭と終端のように扱われます。

- ‘\’ これは空文字列、ただしバッファ先頭またはマッチ対象の文字列の先頭だけにマッチする。
- ‘\’ これは空文字列、ただしバッファ終端またはマッチ対象の文字列の終端だけにマッチする。
- ‘=’ これは空文字列、ただしポイント位置だけにマッチする (この構成要素はマッチ対象が文字列なら定義されない)。
- ‘\b’ これは空文字列、ただし単語の先頭だけにマッチする。つまり ‘\bfoo\b’ は個別の単語として出現する ‘foo’ だけにマッチする。‘\bballs?\b’ は、個別の単語として ‘ball’ が ‘balls’ にマッチする。  
‘\b’ は、隣接するテキストが何であるかと無関係に、バッファ (か文字列) の先頭または終端にマッチする。
- ‘\B’ これは空文字列、単語の先頭や終端、またはバッファ (か文字列) の先頭や終端以外にマッチする。
- ‘\<’ これは空文字列、ただし単語の先頭だけにマッチする。‘\<’ は後に単語構成文字が続く場合のみバッファ (か文字列) の先頭にマッチする。
- ‘\>’ これは空文字列、ただし単語の終端だけにマッチする。‘\>’ はコンテンツが単語構成文字で終わる場合のみバッファ (か文字列) の終端にマッチする。
- ‘\\_<’ これは空文字列、ただしシンボルの先頭だけにマッチする。シンボルとは 1 つ以上の単語かシンボル構成文字のシーケンス。‘\\_<’ は後にシンボル構成文字が続く場合のみバッファ (か文字列) の先頭にマッチする。
- ‘\\_>’ これは空文字列、ただし単語の終端だけにマッチする。‘\\_>’ はコンテンツがシンボル構成文字で終わる場合のみバッファ (か文字列) の終端にマッチする。

すべての文字列が、有効な正規表現な訳ではありません。たとえば終端の ‘]’ が不在文字選択肢の内側で終わる文字列は無効であり、単一の ‘\’ で終わる文字列も同様です。いずれかの検索関数にたいして無効な正規表現が渡されると invalid-regexpエラーがシグナルされます。

### 35.3.2 正規表現の複雑な例

以下は後続の空白文字とともにセンテンスの終わりを認識するために、以前の Emacs で使用されていた複雑な正規表現の例です (現在の Emacs は関数 sentence-endにより構築される、同様のより複雑な regexp を使用する。Section 35.8 [Standard Regexp], page 996 を参照)。



以下ではまず、(スペースとタブ文字を区別するために)Lisp 構文の文字列として regexp を示して、それを評価した結果を示します。文字列定数の開始と終了はダブルクォーテーションです。'\"'は文字列の一部としてのダブルクォーテーション、'\\'は文字列の一部としてのバックスラッシュ、'\t'はタブ、'\n'は改行を意味します。

```
"[.?!] []\"'})*\\($\\| $\\|\\t\\| \\|) [\\t\\n]*"
⇒ "[.?!] []\"'})*\\($\\| $\\| \\| \\|) [
]*"
```

改行とタブは、それら自身として出力されます。

この正規表現は連続する4つのパートを含み、以下のように解釈できます:

[.?!] この正規表現の1つ目のパートはピリオド、疑問符、感嘆符の3つのうちいずれか1つにマッチする文字選択肢。マッチはこれら3つの文字のいずれかで開始されなければならない(これは旧正規表現と Emacs が使用する新たなデフォルト regexp が異なる1つのポイントである。新たな値は後続の空白文字なしでセンテンスを終端する、いくつかの非 ASCII文字を許容する)。

[]\"'})\*

パターンの2つ目のパートは任意の0個以上の閉カッコとクォーテーションマークであり、その後にピリオド、疑問符、感嘆符があるかもしれない。\"は文字列内でのダブルクォーテーションマークにたいする Lisp 構文。最後の '\*'は直前の正規表現(この場合は文字選択肢)の0回以上の繰り返しを示す。

\\(\$\\| \$\\|\\t\\| \\|)

パターンの3つ目のパートはセンテンスの後の空白文字、すなわち行の終端(スペースがあっても可)、タブ、または2つのスペースにマッチする。2連バックスラッシュはカッコと垂直バーを正規表現構文としてマークする。すなわちカッコはグループを句切り、垂直バーは選択肢を区別する。ダラー記号は行の終端へのマッチに使用される。

[ \\t\\n]\* 最後にパターンの最終パートはセンテンスを終端させるために必要とされる以上の、余分な空白文字にマッチする。

### 35.3.3 正規表現の関数

以下の関数は正規表現を扱います。

regexp-quote *string* [Function]

この関数は *string* だけに正確にマッチするような正規表現をリターンする。looking-at内でこの正規表現を使用すると、そのバッファ内の次の文字が *string* のときだけ成功するだろう。検索関数でのこの正規表現の使用は、検索されるテキストが *string* を含むなら成功するだろう。Section 35.4 [Regexp Search], page 984 を参照のこと。

これにより、その正規表現を求める関数呼び出し時に正確な文字列マッチや検索を要求できる。

```
(regexp-quote "^The cat$")
⇒ "\\^The cat\\$"
```

正規表現として記述されたコンテキストにおいて、正確な文字列マッチを結合することが regexp-quote の1つの使い方である。たとえば以下は空白文で囲まれた *string* の値であるような文字列を検索する:

```
(re-search-forward
 (concat "\\s-" (regexp-quote string) "\\s-"))
```

スペシャル文字を何も含まなければ、リターンされる文字列は *string* 自身となるだろう。

`regexp-opt strings &optional paren` [Function]

この関数はリスト *strings* の文字列だけにマッチする効果的な正規表現をリターンする。これはマッチングや検索を可能な限り高速にする必要があるとき、たとえば Font Lock モードで有用である<sup>1</sup>。

*strings* が空リストなら、リターン値は何にもマッチすることはない `regexp` となる。

オプション引数 *paren* には以下のいずれかを指定できる:

文字列	結果となる <code>regexp</code> の前に <i>paren</i> 、後に <code>'\'</code> が付加される。たとえば <code>"\\(?:1:"</code> を使用すると番号付きのグループを明示的に生成する。
<code>words</code>	結果となる <code>regexp</code> は <code>'\&lt;\'</code> と <code>'\&gt;\'</code> で括られる。
<code>symbols</code>	結果となる <code>regexp</code> は <code>'\_&lt;\'</code> と <code>'\_&gt;\'</code> で括られる (これはプログラミング言語のキーワードの類のマッチング時にしばしば適している)。
非 <code>nil</code>	結果となる <code>regexp</code> は <code>'(\'</code> と <code>'\)'</code> で括られる。
<code>nil</code>	後に付加する後置演算子が式全体に適用されるために必要なら、結果となる <code>regexp</code> は <code>'(?:\'</code> と <code>'\)'</code> で括られる。

リターンされる `regexp` は可能な最長文字列に常にマッチする方法の順序に整列される。

再整列されるまで `regexp-opt` の結果 `regexp` はその単純化されたバージョンと等価だが、通常はより効果的である。

```
(defun simplified-regexp-opt (strings &optional paren)
 (let ((parens
 (cond
 ((stringp paren) (cons paren "\\\"))
 ((eq paren 'words) '("\\<\" . \"\\>\"))
 ((eq paren 'symbols) '("_<\" . \"_>\"))
 ((null paren) '("\\(?:\" . \"\\\"))
 (t '("\\(\" . \"\\\"))))))
 (concat (car parens)
 (mapconcat 'regexp-quote strings "\\|\"")
 (cdr parens))))
```

`regexp-opt-depth regexp` [Function]

この関数は `regexp` 内のグループ化された構成要素 (カッコで囲まれた正規表現) の総数をリターンする。これには内気なグループは含まれない (Section 35.3.1.3 [Regexp Backslash], page 979 を参照)。

`regexp-opt-charset chars` [Function]

この関数は文字リスト *chars* 内の文字にマッチする正規表現をリターンする。

```
(regexp-opt-charset '(?a ?b ?c ?d ?e))
⇒ "[a-e]"
```

`regexp-unmatchable` [Variable]

この変数はすべての文字列にマッチしないことが保証された `regexp` を含む。これは実際に何かとマッチするようにセットされ得る変数用のデフォルト値として特に有用。

<sup>1</sup> `regexp-opt` の結果が絶対的にもっとも効率的であるという保証はないことに注意してください。手作業でチューニングした正規表現のほうがわずかに効率的なこともあります。これに努力する価値はほとんどないでしょう。

### 35.3.4 正規表現にまつわるトラブル

Emacs の regexp 実装は他の多くの類似する実装と同じように概ね堅牢ですが、2つの問題のいずれかを引き起こすことがあります。それはマッチングが内部スタックスペースを使い果たしてエラーをシグナルしたり、完了まで長時間を要するかもしれないという問題です。以下のアドバイスはこれらの症状を軽減して、発生する問題を緩和する助けとなるでしょう。

- ゼロ幅アサーション (`‘^’` および `‘\`’`) の使用による行、文字列、あるいはバッファ先頭のアンカー regexp。これは実装内部の高速パスを利用して、無駄なマッチングの試行を回避できる。これら以外のゼロ幅アサーションでも、早期にマッチを失敗させることによる利益が得られるかもしれない。
- or パターンを避けて文字候補を使う (`‘a\|b’` のかわりに `‘[ab]’` と記述する)。`‘\s-’` および `‘\sw’` はそれぞれ `‘[:space:]’` および `‘[:word:]’` と等価であることを思い出してほしい。
- or パターン最後の分岐はバックトラックポイントをスタックに追加しないので、もっともマッチしそうなパターンを最後に配置するよう検討する。たとえば `‘^(?:a\|b\)*c’` は `‘a’` からなる非常に長い文字列へのマッチを試みるとスタックを使い果たすだろうが、これと等価な `‘^(?:.b\|a\)*c’` ならそのようなことはない。  
(これはトレードオフである。マッチに成功する or パターンは、もっとも頻繁にマッチするパターンを最初にすると実行が高速になる。)
- テキストの任意の部分がただ1つの方法でのみマッチするよう試みる。たとえば `‘a*a*’` は同じ文字列セット `‘a*’` にマッチするだろうが、前者は多くの方法でマッチを行うので、そのマッチが後で失敗すると低速なバックトラックを引き起こすだろう。可能なら or パターンの分岐を互いに排他にすることによって、そのマッチが失敗する前に2つ以上先の分岐には進まなくなる。  
ネストした繰り返しには特に注意。曖昧さが存在すると、それらのマッチングが非常に低速になるのは容易である。たとえば `‘(?:a*b*\)+c’` は `‘a’` からなる適切な長さの文字列にたいするマッチ試行でも、失敗までに長時間を要するだろう。これと等価な `‘(?:a\|b\)*c’` はより高速であり、`‘[ab]*c’` は更に良い。
- 本当に必要でないならキャプチャリングを使用しない。つまりカッコで括るのが目的なら `‘(...\)’` のかわりに `‘(?:...\)’` を使用する。

上記アドバイスにしたがってなお regexp がスタックオーバーフローするようなら、ためらうことなくマッチングを複数の関数呼び出しで行い、それぞれの関数呼び出しではバックトラックが容易に含まれるように単純な regexp を使ってください。

## 35.4 正規表現の検索

GNU Emacs ではインクリメンタルと非インクリメンタルの両方で正規表現 (Section 35.3.1 [Syntax of Regexp], page 974 を参照) にたいする次のマッチを検索できます。インクリメンタル検索コマンドについては Section “Regular Expression Search” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。ここではプログラム内で有用な検索関数だけを説明します。重要な関数は `re-search-forward` です。

これらの検索関数はバッファがマルチバイトならマルチバイト、ユニバイトならユニバイトに正規表現を変換します。Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照してください。

`re-search-forward` *regexp* **&optional** *limit noerror count* [Command]

この関数はカレントバッファ内で、正規表現 *regexp* にマッチするテキスト文字列を前方へ検索する。この関数は *regexp* にマッチしない任意の量のテキストをスキップして、見つかった最初のマッチの終端にポイントを残す。これはポイントの新たな値をリターンする。

引数 *limit* は検索の境界を指定し、それはカレントバッファ内の位置であること。*limit* が非 *nil* ならカレントバッファ内の位置でなければならない。これは検索の上限位置を指定するその位置を超えるようなマッチは、受け入れられない。*limit* が省略または *nil* の場合のデフォルトは、そのバッファのアクセス可能範囲の終端である。

検索失敗時に `re-search-forward` が何を行うかは *noerror* の値に依存する。

<code>nil</code>	<code>search-failed</code> エラーをシグナルする。
<code>t</code>	何もせず <code>nil</code> をリターンする。
その他	ポイントを <i>limit</i> (またはバッファのアクセス可能範囲の終端) に移動して <code>nil</code> をリターンする。

引数 *noerror* はマッチに失敗した有効な検索だけに影響する。無効な引数は *noerror* とは無関係にエラーとなる。

*count* が正の数 *n* なら、それは繰り返し回数の役目をもつ。検索は *n* 回繰り返され、前回のマッチの終端から毎回検索が開始される。これらの連続する検索が成功した場合、関数は成功となりポイントを移動して新たな値をリターンする。それ以外は検索失敗となり、上述したように結果は *noerror* の値に依存する。*count* が負の数  $-n$  なら、それは逆方向 (後方) への検索の繰り返し回数 *n* としての役目をもつ。

以下の例ではポイントは最初は 'T' の前にある。この検索を評価することにより、その行の終端 ('hat' の 't' と改行の間) にポイントは移動する。

```

----- Buffer: foo -----
I read "*The cat in the hat
comes back" twice.
----- Buffer: foo -----

(re-search-forward "[a-z]+" nil t 5)
 ⇒ 27

----- Buffer: foo -----
I read "The cat in the hat*
comes back" twice.
----- Buffer: foo -----

```

`re-search-backward` *regexp* **&optional** *limit noerror count* [Command]

この関数はカレントバッファ内で正規表現 *regexp* にマッチするテキスト文字列を後方へ検索して、見つかった最初のマッチの先頭にポイントを残す。

この関数は `re-search-forward` と似ているが単なるミラーイメージ (mirror-image: 鏡像) ではない。`re-search-forward` は先頭が開始ポイントと可能な限り近いマッチを探す。`re-search-backward` が完全なミラーイメージなら終端が可能な限り近いマッチを探すだろう。しかし実際には先頭が可能な限り近い (かつ開始ポイントの前で終わる) マッチを探す。これは与えられた位置にたいする正規表現マッチングが常に正規表現の先頭から終端に機能して、指定された開始位置から開始されることが理由。

`re-search-forward` の真のミラーイメージには、正規表現を終端から先頭へマッチする特別な機能が要求されるだろう。それを実装することによる問題と比較して、値する価値はない。

**string-match** *regexp string &optional start inhibit-modify* [Function]

この関数は *string* 内で正規表現 *regexp* にたいする最初のマッチの開始位置のインデックスをリターンする。*string* 内のそのインデックスから検索が開始される。

たとえば、

```
(string-match
 "quick" "The quick brown fox jumped quickly.")
⇒ 4
(string-match
 "quick" "The quick brown fox jumped quickly." 8)
⇒ 27
```

文字列の最初の文字のインデックスは 1、2 文字目は 2、... となる。

この関数がマッチを見つけたら、デフォルトではそのマッチの先の最初の文字のインデックスは (match-end 0) で利用できる。Section 35.6 [Match Data], page 988 を参照のこと。*inhibit-modify* が非 nil なら、マッチデータを変更しない。

```
(string-match
 "quick" "The quick brown fox jumped quickly." 8)
⇒ 27

(match-end 0)
⇒ 32
```

**string-match-p** *regexp string &optional start* [Function]

この述語関数は *string-match* と同じことを行うが、マッチデータの変更を避ける。

**looking-at** *regexp &optional inhibit-modify* [Function]

この関数はカレントバッファ内のポイント直後のテキストが正規表現 *regexp* にマッチするかどうかを判断する。“直後”の正確な意味は、その検索が“固定”されていて、ポイントの後の最初の文字からマッチが開始する場合のみ成功するということ。成功なら結果は *t*、それ以外は *nil*。

この関数はポイントを移動しないが、*inhibit-modify* が *nil* が省略 (デフォルト) ならマッチデータは更新する。Section 35.6 [Match Data], page 988 を参照のこと。利便性のために、*inhibit-modify* 引数のかわりに、下記の *looking-at-p* を使うことができる。

以下の例ではポイントは ‘T’ の直前にある。それ以外の場所にあれば結果は *nil* になるだろう。

```
----- Buffer: foo -----
I read "*The cat in the hat
comes back" twice.
----- Buffer: foo -----

(looking-at "The cat in the hat$")
⇒ t
```

**looking-back** *regexp limit &optional greedy* [Function]

この関数はポイントの直前の (ポイントで終わる) テキストが *regexp* とマッチしたら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

正規表現マッチングは前方だけに機能するので、ポイントで終わるマッチをポイントから後方へ検索するように実装された。長い距離を検索する必要がある場合には、これは極めて低速に

なり得る。非 `nil` 値を `limit` を指定してその前を検索しないよう告げることにより、検索に要する時間を制限できる。この場合には、マッチデータは `limit` かその後で始まらなければならない。以下は例:

```
----- Buffer: foo -----
I read "*The cat in the hat
comes back" twice.
----- Buffer: foo -----

(looking-back "read \"\" 3)
 => t
(looking-back "read \"\" 4)
 => nil
```

`greedy` が非 `nil` なら、この関数は可能な限り後方へマッチを拡張して、前方の 1 文字が `regexp` がマッチの一部とならなければ停止する。マッチが拡張されたときには、マッチ開始位置が `limit` の前にあっても許される。

一般的に `looking-back` は低速なので、可能な限り使用を避けることを推奨する。この理由により `looking-back-p` の追加は計画されていない。

`looking-at-p regexp` [Function]

この述語関数は `looking-at` と同様に機能するがマッチデータを更新しない。

`search-spaces-regexp` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それは空白文字を検索する方法を告げる正規表現であること。この場合には検索される正規表現内のすべてのスペース属は、この正規表現を使用することを意味する。しかし `'[...]'`、`'*'+`、`'?'` のような構文要素内のスペースは `search-spaces-regexp` の影響を受けない。

この変数はすべての正規表現検索とマッチ構文要素に影響するので、コードの可能な限り狭い範囲にたいして一時的にバインドすること。

## 35.5 POSIX 正規表現の検索

通常の正規表現関数は、`'\|'` や繰り返しの構文要素を処理するために必要なときだけバックトラッキングを行います。何らかのマッチが見つかるまでの間だけこれを継続します。そして成功した後に見つかった最初のマッチを報告します。

このセクションでは正規表現にたいして POSIX 標準で指定された完全なバックトラッキングを処理する他の検索関数を説明します。これらは POSIX が要求する最長マッチを報告できるようにすべての可能なマッチを試みて、すべてのマッチが見つかるまでバックトラッキングを継続します。これは非常に低速なので、本当に最長マッチが必要なときだけこれらの関数を使用してください。

POSIX の検索とマッチ関数は、非欲張りな繰り返し演算子 (Section 35.3.1.1 [Regex Special], page 974 を参照) を正しくサポートしません。これは POSIX のバックトラッキングが非欲張りな繰り返しのセマンチックと競合するからです。

`posix-search-forward regexp &optional limit noerror count` [Command]

これは `re-search-forward` と似ているが、正規表現マッチングにたいして POSIX 標準が指定する完全なバックトラッキングを行う点が異なる。

`posix-search-backward` *regexp* &optional *limit noerror count* [Command]  
 これは `re-search-backward` と似ているが、正規表現マッチングにたいして POSIX 標準が指定する完全なバックトラッキングを行う点が異なる。

`posix-looking-at` *regexp* &optional *inhibit-modify* [Function]  
 これは `looking-at` と似ているが、正規表現マッチングにたいして POSIX 標準が指定する完全なバックトラッキングを行う点が異なる。

`posix-string-match` *regexp string* &optional *start inhibit-modify* [Function]  
 これは `string-match` と似ているが、正規表現にたいして POSIX 標準が指定する完全なバックトラッキングを行う点が異なる。

## 35.6 マッチデータ

Emacs は検索の間に見つかったテキスト片の開始と終了の位置を追跡します。これはマッチデータ (*match data*) と呼ばれます。このマッチデータのおかげで、メールメッセージ内のデータのような複雑なパターンを検索した後に、そのパターンの制御下でマッチ部分を抽出できるのです。

マッチデータには通常はもっとも最近の検索だけが記述されるので、後で参照したい検索とそのマッチデータの使用の間に誤って別の検索を行わないように注意しなければなりません。誤って別の検索を避けるのが不可能な場合には、マッチデータの上書きを防ぐために前後でマッチデータの保存とリストアを行わなければなりません。

上書きを行わないと明記されていない限り、すべての関数は上書きを許されていることに注意してください。結果としてバックグラウンド (Section 42.11 [Timers], page 1249 と Section 42.12 [Idle Timers], page 1252 を参照) で暗黙に実行される関数は、おそらく明示的にマッチデータの保存とリストアを行うべきでしょう。

### 35.6.1 マッチしたテキストの置換

以下の関数は、最後の検索でマッチされたテキストのすべて、または一部を置換します。これはマッチデータにより機能します。

`replace-match` *replacement* &optional *fixedcase literal string subexp* [Function]  
 この関数はバッファや文字列にたいして置換処理を行う。

あるバッファで最後の検索を行った場合には、*string* 引数を省略または `nil` を指定すること。また最後に検索を行ったバッファがカレントバッファであることを確認すること。その場合には、この関数はマッチしたテキストを *replacement* で置換することにより、そのバッファを編集する。これは置換したテキスト終端にポイントを残す。

文字列にたいして最後の検索を行った場合には、同じ文字列が *string* に渡される。その場合には、この関数はマッチしたテキストが *replacement* に置き換えられた新たなテキストをリターンする。

*fixedcase* が非 `nil` なら `replace-match` は大文字小文字を変更せずに置換テキストを使用して、それ以外は置換されるテキストが `capitalize` (先頭が大文字) されているかどうかに応じて、置換テキストを変換する。元のテキストがすべて大文字なら置換テキストを大文字に変換する。元のテキストの単語すべてが `capitalize` されていたら置換テキストのすべての単語を `capitalize` する。すべての単語が 1 文字かつ大文字なら、それらはすべて大文字の単語ではなく `capitalize` された単語として扱われる。

*literal*が非 *nil*なら *replacement*はそのまま挿入されるが、必要に応じて *case* の変更だけが行われる。これが *nil* (デフォルト) なら文字 ‘\’ は特別に扱われる。*replacement* 内に ‘\’ が出現した場合には、それは以下のシーケンスのいずれかの一部でなければならない:

‘\&’           これは置換されるテキスト全体を意味する。

‘\n’ (nは数字)

これは元の *regexp* の *n* 番目の部分式にマッチするテキストを意味する。この部分式とは ‘\(...\)’ の内部にグループかされた式のこと。*n* 番目のマッチがなければ空文字列が代用される。

‘\’           これは置換テキスト内で単一の ‘\’ を意味する。

‘\?’           これはそれ自身を意味する (*replace-regexp* と関連するコマンドの互換用。Section “Regexp Replace” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

これら以外の ‘\’ に続く文字はエラーをシグナルする。

‘\&’ や ‘\n’ により行われる代替えは、もしあれば *case* 変換の後に発生する。したがって代替えする文字列は決して *case* 変換されない。

*subexp* が非 *nil* なら、それは全体のマッチではなくマッチされた *regexp* の部分式番号 *subexp* だけを置換することを指定する。たとえば ‘foo \ (ba\*r\)’ のマッチング後に *replace-match* を呼び出すと、*subexp* が 1 なら ‘\ (ba\*r\)’ にマッチしたテキストだけを置換することを意味する。

*match-substitute-replacement replacement &optional fixedcase*           [Function]  
*literal string subexp*

この関数は *replace-match* によりバッファに挿入されるであろうテキストをリターンするがバッファを変更しない。これは ‘\n’ や ‘\&’ のような構文要素をマッチしたグループで置き換えた実際の結果をユーザーに示したいとき有用。引数 *replacement*、およびオプションの *fixedcase*、*literal*、*string*、*subexp* は *replace-match* のときと同じ意味をもつ。

### 35.6.2 単純なマッチデータへのアクセス

このセクションでは最後の検索やマッチング操作で、それが成功した場合に何がマッチされたのかを調べるために、マッチデータを使用する方法について説明します。

マッチしたテキスト全体または正規表現のカッコで括られた特定の部分式にたいして問い合わせることができます。以下の関数では、*count* によりどの部分式かを指定できます。*count* が 0 ならマッチ全体、*count* が正なら望む部分式を指定します。

正規表現での部分式とは、エスケープされたカッコ ‘\(...\)’ でグループ化された表現だったことを思い出してください。*count* 番目の部分式は正規表現全体の先頭から ‘\() を数えることで見つかります。最初の部分式が 1、2 つ目が 2、... となります。正規表現だけが部分式をもつことができ、単純な文字列検索の後で利用できるのはマッチ全体の情報だけです。

成功したすべての検索はマッチデータをセットします。したがって検索後は別の検索を行うかもしれない関数を呼び出す前に、検索の直後にマッチデータを問い合わせるべきです。別の検索を呼び出すかもしれない関数の前後で、かわりにマッチデータの保存とリストアすることもできます (Section 35.6.4 [Saving Match Data], page 992 を参照)。または *string-match-p* のようなマッチデータを変更しないと明示されている関数を使用してください。

検索が成功しようと失敗しようとマッチデータは変更されます。現在はこのように実装されていますが、これは将来変更されるかもしれません。失敗した後のマッチデータを信用しないでください。



`match-string count &optional in-string` [Function]

この関数は最後の検索やマッチ処理でマッチしたテキストを文字列としてリターンする。これは `count` が 0 ならテキスト全体、`count` が正なら `count` 番目のカッコで括られた部分式に対応する部分だけをリターンする。

そのような最後の処理が文字列にたいする `string-match` 呼び出しなら、引数 `in-string` には同じ文字列を渡すこと。バッファの検索やマッチの後は、`in-string` を省略するか `nil` を渡すこと。しかし最後に検索やマッチを行ったバッファが、`match-string` 呼び出し時にカレントバッファであることを確認すること。このアドバイスにしたがわなければ誤った結果となるだろう。

`count` が範囲外、`\|` 選択枝内部の部分式が使用されない、または 0 回の繰り返しなら値は `nil`。

`match-string-no-properties count &optional in-string` [Function]

この関数は `match-string` と似ているが結果がテキストプロパティをもたない点異なる。

`match-beginning count` [Function]

最後の正規表現検索がマッチを見つけたら、この関数はマッチしたテキストか部分式の開始位置をリターンする。

`count` が 0 なら値はマッチ全体の開始位置。それ以外なら `count` は正規表現内の部分式を指定するので、この関数の値はその部分式にたいするマッチの開始位置。

使用されない、あるいは 0 回の繰り返しであるような `\|` 選択枝内部の部分式にたいしての値は `nil`。

`match-end count` [Function]

この関数は `match-beginning` と似ているがマッチの開始ではなく終了位置である点異なる。

以下はマッチデータを使用する例です。コメントの数字はテキスト内での位置を示しています:

```
(string-match "\\(qu\\)\\(ick\\)"
 "The quick fox jumped quickly.")
;0123456789
```

⇒ 4

```
(match-string 0 "The quick fox jumped quickly.")
```

⇒ "quick"

```
(match-string 1 "The quick fox jumped quickly.")
```

⇒ "qu"

```
(match-string 2 "The quick fox jumped quickly.")
```

⇒ "ick"

```
(match-beginning 1) ; 'qu'にたいするマッチ先頭の
```

⇒ 4 ; インデックスは 4

```
(match-beginning 2) ; 'ick'にたいするマッチ先頭の
```

⇒ 6 ; インデックスは 6

```
(match-end 1) ; 'qu'にたいするマッチ終端の
⇒ 6 ; インデックスは6
```

```
(match-end 2) ; 'ick'にたいするマッチ終端の
⇒ 9 ; インデックスは9
```

別の例を以下に示します。ポイントは最初は行の先頭にあります。検索の後はポイントはスペースと単語 'in' の間にあります。マッチ全体の先頭はバッファの 9 つ目の文字 'T'、1 つ目の部分式にたいするマッチの先頭は 13 番目の文字 'c' です。

```
(list
 (re-search-forward "The \\(cat \\)")
 (match-beginning 0)
 (match-beginning 1))
⇒ (17 9 13)
```

```
----- Buffer: foo -----
I read "The cat *in the hat comes back" twice.
 ^ ^
 9 13
----- Buffer: foo -----
```

(この場合にはリターンされるインデックスはバッファ位置であり、バッファの 1 つ目の文字を 1 と数える。)

### 35.6.3 マッチデータ全体へのアクセス

関数 `match-data` と `set-match-data` は、マッチデータ全体にたいして一度に読み取り、または書き込みを行います。

`match-data` *&optional integers reuse reseat* [Function]

この関数は最後の検索によりマッチしたテキストのすべての情報を記録する位置 (マーカーか整数) をリターンする。要素 0 は正規表現全体にたいするマッチの先頭の位置。要素 1 はその正規表現にたいするマッチの終端の位置。次の 2 つの要素は 1 つ目の部分式にたいするマッチの先頭と終了、... となる。一般的に要素番号  $2n$  は `(match-beginning n)`、要素番号  $2n + 1$  は `(match-end n)` に対応する。

すべての要素は通常はマーカーか `nil` だが、もし *integers* が非 `nil` ならマーカーのかわりに整数を使用することを意味する (この場合にはマッチデータの完全なリストを容易にするために、リストの最後の要素としてバッファ自身が追加される)。最後の検索が `string-match` により文字列にたいして行われた場合には、マーカーは文字列の内部をポイントできないので常に整数が使用される。

*reuse* が非 `nil` なら、それはリストであること。この場合には、`match-data` はマッチデータを *reuse* 内に格納する。つまり *reuse* は破壊的に変更される。*reuse* が正しい長さである必要はない。特定のマッチデータにたいして長さが十分でなければリストは拡張される。*reuse* が長過ぎる場合には、長さはそのまま使用しない要素に `nil` がセットされる。この機能にはガベージコレクションの必要頻度を減らす目的がある。

*reseat* が非 `nil` なら、*reuse* リスト内のすべてのマーカーは存在しない場所を指すよう再設定される。

他の場合と同じように検索関数とその検索のマッチデータへのアクセスを意図する `match-data` 呼び出しの間に介入するような検索があってはならない。

```
(match-data)
⇒ (#<marker at 9 in foo>
 #<marker at 17 in foo>
 #<marker at 13 in foo>
 #<marker at 17 in foo>)
```

`set-match-data` *match-list* &optional *reseat* [Function]

この関数は *match-list* の要素からマッチデータをセットする。*match-list* は前の `match-data` 呼び出しの値であるようなリストであること (正確には同じフォーマットなら他のものでも機能するだろう)。

*match-list* が存在しないバッファを参照する場合でもエラーとはならない。これは無意味だが害のない方法でマッチデータをセットする。

*reseat* が非 `nil` なら、リスト *match-list* 内のすべてのマーカーは存在しない場所を指すよう再設定される。

`store-match-data` は `set-match-data` の半ば時代遅れなエイリアス。

### 35.6.4 マッチデータの保存とリストア

以前に行った検索にたいするマッチデータを後で使用するために保護する必要があるなら、検索を行うかもしれない関数の呼び出し時に呼び出しの前後でマッチデータの保存とリストアを行う必要があるでしょう。以下はマッチデータ保存に失敗した場合に発生する問題を示す例です:

```
(re-search-forward "The \\(cat \\)")
⇒ 48
(foo) ; fooが他の検索を行うと
(match-end 0)
⇒ 61 ; 結果は期待する 48 と異なる!
```

`save-match-data` でマッチデータの保存とリストアができます:

`save-match-data` *body*... [Macro]

このマクロは *body* を実行して、その前後のマッチデータの保存とリストアを行う。リターン値は *body* 内の最後のフォームの値。

`set-match-data` と `match-data` を一緒に使用して、`save-match-data` の効果を模倣することができます。以下はその方法です:

```
(let ((data (match-data)))
 (unwind-protect
 ... ; 元のマッチデータを変更しても OK
 (set-match-data data)))
```

プロセスフィルター関数 (Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照)、およびプロセスセンチネル (Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照) の実行時には、Emacs が自動的にマッチデータの保存とリストアを行います。

## 35.7 検索と置換

バッファのある部分で `regexp` にたいするすべてのマッチを見つけてそれらを置換したい場合には、以下のように `re-search-forward` と `replace-match` を使用して明示的なループを記述するのがもっともフレキシブルな方法です:

```
(while (re-search-forward "foo[\\t]+bar" nil t)
```

```
(replace-match "foobar"))
```

replace-matchの説明は Section 35.6.1 [Replacing the Text that Matched], page 988 を参照してください。

特定のリージョンに置換を限定すれば、より便利かもしれません。関数 `replace-regexp-in-region` はこれを行います。

```
replace-regexp-in-region regexp replacement &optional start end [Function]
```

この関数はバッファの *start* から *end* のテキストリージョンにあるすべての *regexp* を *replacement* に置換する。*start* のデフォルトはポイント位置、*end* のデフォルトはバッファのアクセス可能範囲の終端。*regexp* にたいする検索は case(大文字小文字) を区別し、*replacement* は文字の case を変更せずに挿入される。*replacement* 文字列には `replace-match` で使用するような、同じ `\'` で始まる特殊要素を使用できる。この関数は置換した個数、*regexp* が見つからなければ nil をリターンする。この関数はポイント位置を維持する。

```
(replace-regexp-in-region "foo[\t]+bar" "foobar")
```

```
replace-string-in-region string replacement &optional start end [Function]
```

この関数は `replace-regexp-in-region` と同様に機能するが、正規表現のかわりにリテラルの *string* の検索と置換を行う。

Emacs には文字列内でマッチを置換する特別な関数もあります。

```
replace-regexp-in-string regexp rep string &optional fixedcase [Function]
literal subexp start
```

この関数は *string* をコピーして *regexp* にたいするマッチを検索、それらを *rep* に置き換える。これは変更されたコピーをリターンする。*start* が非 nil ならマッチにたいする検索は *string* 内のそのインデックスから開始されて、リターン値には *string* の最初の *start* 文字は含まれない。置き換え後の文字列全体を取得するには、*string* の最初の *start* 文字とリターン値を結合すること。

この関数は置換を行うためにオプション引数 *fixedcase*、*literal*、*subexp* を渡して `replace-match` を使用する。

*rep* は文字列のかわりに関数でもよい。この場合には `replace-regexp-in-string` はそれぞれのマッチにたいして、そのテキストを単一の引数として *rep* を呼び出す。これは *rep* がリターンする値を収集して、それを置換文字列として `replace-match` に渡す。この時点でのマッチデータは *string* の部分文字列にたいする *regexp* のマッチ結果。

```
string-replace from-string to-string in-string [Function]
```

この関数は *in-string* 内に出現するすべての *from-string* を *to-string* に置換して、その結果をリターンする。引数のいずれかを変更せずに、文字列定数が新たな文字列をリターンするかもしれない。case(大文字小文字) には意味があるが、テキストプロパティは無視する。

`query-replace` の行に関するコマンドを記述したい場合には、`perform-replace` を使用してこれを行うことができます。

```
perform-replace from-string replacements query-flag regexp-flag [Function]
delimited-flag &optional repeat-count map start end backward
region-noncontiguous-p
```

これは `query-replace` および関連するコマンドの根幹となる関数である。これは位置 *start* と *end* の間にあるテキスト内に出現する *from-string* の一部またはすべてを置換する。*start* が

`nil` (または省略) ならかわりにポイントを、`end`にはそのバッファのアクセス可能範囲の終端が使用される (オプション引数 `backward`が非 `nil`なら検索は `end`から後方に開始される)。  
`query-flag`が `nil`ならすべてのマッチを置換する。それ以外なら、それぞれにたいしてユーザーにたいして何をすべきか問い合わせる。

`regex-flag`が非 `nil`なら `from-string`は正規表現、それ以外はリテラルとしてマッチしなければならない。`delimited-flag`が非 `nil`なら単語境界に囲まれた置換だけが考慮される。

引数 `replacements`はマッチを何で置き換えるかを指定する。文字列ならその文字列を使用する。サイクル順に使用される文字列リストでもよい。

`replacements`がコンスセル (`function . data`) なら、置換テキストを取得するためにそれぞれのマッチ後に `function`を呼び出すことを意味する。この関数は `data`とすでに置換された個数という、2つの引数で呼び出される。

`repeat-count`が非 `nil`なら、それは整数であること。その場合にはサイクルを次に進める前に、`replacements`リスト内の各文字列を何度使用するかを指定する。

`from-string`が大文字アルファベットを含む場合には、`perform-replace`は `case-fold-search`を `nil`にバインドして大文字小文字を変換せずに `replacements`を使用する。

キーマップ `query-replace-map`は通常は問い合わせにたいして可能なユーザー応答を定義する。引数 `map`が非 `nil`なら、それは `query-replace-map`のかわりに使用するキーマップを指定する。

`region-noncontiguous-p`が非 `nil`なら、`start`と `end`の間のリージョンは非連続部分から構成されることを意味する。これのもっとも一般的な例は部分が開業文字で区切られた矩形リージョンである。

この関数は `from-string`の次のマッチを検索するために2つの関数のうちいずれか1つを使用する。これらの関数は2つの変数 `replace-re-search-function`と `replace-search-function`により指定される。引数 `regex-flag`が非 `nil`なら前者、`nil`なら後者が呼び出される。

`query-replace-map` [Variable]

この変数は `perform-replace`にたいする有効なユーザー応答を定義するスペシャルキーマップを保持して、コマンドは `y-or-n-p`や `map-y-or-n-p`と同様にそれを使用する。このマップは2つの点において普通のマップと異なる。

- キーバインディングはコマンドではなく、このマップを使用する関数にとって意味のある単なるシンボルであること。
- プレフィクスキーはサポートされない。各キーバインディングは単一イベントキーシーケンスでなければならない。この関数は入力を取得するために単一イベントを読み取って、それを“手動”で照合するので `read-key-sequence`を使用しないからである。

`query-replace-map`にたいして意味をもつバインディングがあります。それらのうちいくつかは `query-replace`とその同族にたいしてのみ意味をもちます。

<code>act</code>	判断している対象にたいしてアクションを起こす (言い換えると “yes”)。
<code>skip</code>	この問いにたいしてアクションを起こさない (言い換えると “no”)。
<code>exit</code>	この問いにたいして “no” を答えて、さらに一連の問いすべてにたいして “no” が応答されたときみなして問い合わせをあきらめる。

- exit-prefix**  
exitと似ているが、unread-command-eventsにたいして押下されたキーを追加する (Section 22.8.6 [Event Input Misc], page 454 を参照)。
- act-and-exit**  
この問いにたいして “yes” を答えて、さらに一連の問いすべてにたいして後続の問いに “no” が応答されるとみなして問い合わせをあきらめる。
- act-and-show**  
この問いに “yes” を答えるが、結果を表示してまだ次の問いへ進まない。
- automatic**  
これ以上のユーザーとの対話を行わず、この問いと後続の問いにたいして “yes” を答える。
- backup** 前に問い合わせた以前の場所に戻る。
- undo** 最後の置換をアンドゥして置換が行われた位置に戻る。
- undo-all** すべての置換をアンドゥして最初に置換が行われた位置に戻る。
- edit** この問いに対処するために、通常とられるアクションのかわりに再帰編集にエンターする。
- edit-replacement**  
ミニバッファ内で、この問いにたいする置換を編集する。
- delete-and-edit**  
検討中のテキストを削除して、それを置換するために再帰編集にエンターする。
- recenter**
- scroll-up**
- scroll-down**
- scroll-other-window**
- scroll-other-window-down**  
指定されたウィンドウスクロール操作を行って同じ問いを再度尋ねる。この問いには y-or-n-pと関連する関数だけが使用される。
- quit** 即座に quit を行う。この問いには y-or-n-pと関連する関数だけが使用される。
- help** ヘルプを表示して再度尋ねる。
- multi-query-replace-map** [Variable]  
この変数はマルチバッファ置換で有用な追加キーバインディングを提供することにより query-replace-mapを拡張するキーマップを保持する。追加されるバインディングは以下のとおり:
- automatic-all**  
残りすべてのバッファにたいして、それ以上の対話をせずその問いと後続のすべての問いに “yes” を答える。
- exit-current**  
この問いに “no” を答えてカレントバッファにたいする一連の問いすべてをあきらめる。そしてシーケンス内の次のバッファへ問いを継続する。

`replace-search-function` [Variable]

この変数は置換する次の文字列を検索するために `perform-replace` が呼び出す関数を指定する。デフォルト値は `search-forward`。それ以外の値の場合には `search-forward` の最初の 3 つの引数を引数とする関数を指定すること (Section 35.1 [String Search], page 971 を参照)。

`replace-re-search-function` [Variable]

この変数は置換する次の `regexp` を検索するために `perform-replace` が呼び出す関数を指定する。デフォルト値は `re-search-forward`。それ以外の値の場合には `re-search-forward` の最初の 3 つの引数を引数とする関数を指定すること (Section 35.4 [Regexp Search], page 984 を参照)。

### 35.8 編集で使用される標準的な正規表現

このセクションでは、編集において特定の目的のために使用される正規表現を保持するいくつかの変数を説明します。

`page-delimiter` [User Option]

これはページを分割する行開始を記述する正規表現。デフォルト値は `"^\014"` (`"^^L"` または `"^\C-1"`)。これはフォームフィード文字 (改頁文字) で始まる行とマッチする。

以下の 2 つの正規表現が、常に行頭からマッチが始まる正規表現とみなすべきではありません。これらを `^` にマッチするアンカーとして使用するべきではありません。ほとんどの場合では、パラグラフコマンドは行頭にたいしてのみマッチのチェックを行うので、これは `^` が不要であることを意味します。非 0 の左マージンが存在する場合には、これらは左マージンの後から始まるマッチに適用されます。その場合には、`^` は不適切でしょう。しかし左マージンを決して使用しないモードでは `^` は無害でしょう。

`paragraph-separate` [User Option]

これはパラグラフを分割する行の開始を認識する正規表現 (これを変更する場合は `paragraph-start` も変更する必要があるかもしれない)。デフォルト値は `"[\t\f]*$"` であり、これは (左マージン以降) すべてがスペース、タブ、フォームフィードで構成される行とマッチする。

`paragraph-start` [User Option]

これはパラグラフを開始または分割する行の開始を認識する正規表現。デフォルト値は `"\f\|[\t]*$"` であり、これは (左マージン以降) すべてが空白文字で構成される行やフォームフィードで始まる行とマッチする。

`sentence-end` [User Option]

非 `nil` なら、以降に続く空白文字を含めてセンテンスの終わりを記述する正規表現であること (これとは無関係にパラグラフ境界もセンテンスを終了させる)。

値が `nil` (デフォルト) なら、関数 `sentence-end` が `regexp` を構築する。センテンス終端の認識に使用する `regexp` を得るために常に関数 `sentence-end` を使用するべきなのはこれが理由。

`sentence-end` [Function]

この関数は変数 `sentence-end` が非 `nil` ならその値をリターンする。それ以外なら変数 `sentence-end-double-space` ([Definition of `sentence-end-double-space`], page 881 を参照)、`sentence-end-without-period`、`sentence-end-without-space` にもとづくデフォルト値をリターンする。

## 36 構文テーブル

構文テーブル (*syntax table*) はバッファ内のそれぞれの文字にたいして構文的な役割を指定します。単語、シンボル、その他の構文要素の開始と終了の判定にこれを使用できます。この情報は Font Lock モード (Section 24.6 [Font Lock Mode], page 547 を参照) や、種々の複雑な移動コマンド (Section 31.2 [Motion], page 835 を参照) を含む多くの Emacs 機能により使用されます。

### 36.1 構文テーブルの概念

構文テーブルは、それぞれの文字の構文クラス (*syntax class*) やその他の構文的プロパティを照合するために使用できるデータ構造です。構文テーブルはテキストを横断したスキャンや移動のために Lisp プログラムから使用されます。

構文テーブルは内部的には文字テーブルです (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照)。インデックス *c* の要素はコード *c* の文字を記述します。値は該当する文字の構文を指定するコンスセルです。詳細は Section 36.7 [Syntax Table Internals], page 1009 を参照してください。しかし構文テーブルの内容を変更や確認するために `aset` や `aref` を使用するかわりに、通常は高レベルな関数 `char-syntax` や `modify-syntax-entry` を使用するべきです。これらについては Section 36.3 [Syntax Table Functions], page 1001 で説明します。

`syntax-table-p` *object* [Function]  
この関数は *object* が構文テーブルなら `t` をリターンする。

バッファはそれぞれ自身のメジャーモードをもち、それぞれのメジャーモードはさまざまな文字の構文クラスにたいして独自の考えをもっています。たとえば Lis モードでは文字 `'` はコメントの開始ですが、C モードでは命令文の終端になります。これらのバリエーションをサポートするために、構文テーブルはそれぞれのバッファにたいしてローカルです。一般的に各メジャーモードは自身の構文テーブルをもち、そのモードを使用するすべてのバッファにそれがインストールされます。たとえば変数 `emacs-lisp-mode-syntax-table` は Emacs の Lisp モードが使用する構文テーブル、`c-mode-syntax-table` は C モードが使用する構文テーブルを保持します。あるメジャーモードの構文テーブルを変更すると、そのモードのバッファ、およびその後でそのモードに置かれるすべてのバッファの構文も同様に変更されます。複数の類似するモードが 1 つの構文テーブルを共有することがときおりあります。構文テーブルをセットアップする方法の例は Section 24.2.9 [Example Major Modes], page 526 を参照してください。

別の構文テーブルから構文テーブルを継承 (*inherit*) できます。これを親構文テーブル (*parent syntax table*) と呼びます。構文テーブルは、ある文字にたいして構文クラス `"inherit"` を与えることにより、構文クラスを未指定にしておくことができます。そのような文字は親構文テーブルが指定する構文クラスを取得します (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照)。Emacs は標準構文テーブル (*standard syntax table*) を定義します。これはデフォルトとなる親構文テーブルであり、Fundamental モードが使用する構文テーブルでもあります。

`standard-syntax-table` [Function]  
この関数は標準構文テーブルをリターンする。これは Fundamental モードが使用する構文テーブルである。

Emacs Lisp リーダーは変更不可な独自のビルトイン構文ルールをもつので、構文テーブルは使用しません (いくつかの Lisp システムはリード構文を再定義する手段を提供するが、わたしたちは単純化のためこの機能を Emacs Lisp 外部に留める決定をした)。



## 36.2 構文記述子

構文クラス (*syntax class*) の文字は、その文字の構文的な役割を記述します。各構文テーブルは、それぞれの文字の構文クラスを指定します。ある構文テーブルでの文字のクラスと、別のテーブルにおけるその文字のクラスとの間に関連性がある必要はありません。

構文テーブルはそれぞれニーモニック文字 (*mnemonic character*) により選別され、クラスを指定する必要がある際にはそのクラスの名前としての役割を果たします。この指定子文字 (*designator character*) は通常はそのクラスに割当てられることが多々あります。しかしその指定子としての意味は不変であり、その文字がカレントでもつ構文とは独立しています。つまりカレント構文テーブルにおいて実際に文字 ‘\’ が構文をもつかどうかに関係なく、指定子文字としての ‘\’ は常にエスケープ文字 (*escape character*) を意味します。

構文記述子 (*syntax descriptor*) とは文字の構文クラスと、その他の構文的なプロパティを記述する Lisp 文字列です。ある文字の構文を変更したい際には、関数 `modify-syntax-entry` を呼び出して引数に構文記述子を渡すことにより行います (Section 36.3 [Syntax Table Functions], page 1001 を参照)。

構文記述子の 1 つ目の文字は構文クラスの指定子文字でなければなりません。2 つ目の文字がもしあれば、マッチング文字を指定します (Lisp では ‘(’ にたいするマッチング文字は ‘)’ )。スペースはマッチング文字が存在しないことを指定します。その後続く文字は追加の構文プロパティを指定します (Section 36.2.2 [Syntax Flags], page 1000 を参照)。

マッチング文字やフラグが必要な場合は、(構文クラスを指定する)1 つの文字だけで十分です。

たとえば C モードでの文字 ‘\*’ の構文記述子は “. 23” (区切り記号、マッチング文字用スロットは未使用、コメント開始記号の 2 つ目の文字、コメント終了記号の 1 つ目の文字) 、 ‘/’ にたいするエントリーは “. 14” (区切り記号、マッチング文字用スロットは未使用、コメント開始記号の 1 つ目の文字、コメント終了記号の 2 つ目の文字) です。

Emacs は低レベルでの構文クラスを記述するために使用される *raw* 構文記述子 (*raw syntax descriptors*) も定義しています。Section 36.7 [Syntax Table Internals], page 1009 を参照してください。

### 36.2.1 構文クラスのテーブル

以下は構文クラス、それらの指定子となる文字と意味、および使用例を示すテーブルです。

空白文字: ‘ ’ 或 ‘-’

シンボルや単語を区別する文字。空白文字は通常は他の構文的な意義をもたず、複数の空白文字は構文的には単一の空白文字と等しい。スペース、タブ、フォームフィードは、ほとんどすべてのメジャーモードにおいて空白文字にクラス分けされる。

この構文クラスは ‘ ’ 或 ‘-’ により指定できる。両指定子は等価。

単語構成文字: ‘w’

人間の言語における単語の一部。これらは通常はプログラム内において変数やコマンドの名前として使用される。すべての大文字と小文字、および数字は通常は単語構成文字。

シンボル構成文字: ‘\_’

単語構成文字とともに変数やコマンドの名前で使用される追加の文字。例としては Lisp モードの文字 ‘\$&\*+-\_<>’ が含まれ、これらはたとえ英単語の一部ではないとしてもシンボルの名前の一部となり得る。標準 C ではシンボル内において非単語構成文字で有効な文字はアンダースコア (‘\_’) のみ。

## 区切り文字: ‘.’

人間の言語において句読点として使用される文字、またはプログラミング言語でシンボルを別のシンボルと区別するために使用される文字。Emacs Lisp モードのようないくつかのプログラミング言語のモードでは、単語構成文字およびシンボル構成文字のいずれでもないいくつかの文字はすべて他の用途をもつので、このクラスの文字をもたない。C モードのような他のプログラミング言語のモードでは演算子にたいして区切り文字構文が使用される。

## 開カッコ文字: ‘(’

## 閉カッコ文字: ‘)’

文や式を囲うために異なるペアとして使用される文字。そのようなグループ化は開カッコで開始され、閉カッコで終了する。開カッコ文字はそれぞれ特定の閉カッコ文字にマッチして、その逆も成り立つ。Emacs は通常は閉カッコ挿入時にマッチする開カッコを示す。Section 41.22 [Blinking], page 1211 を参照のこと。

人間の言語や C のコードでは、カッコのペアは ‘( )’、‘[ ]’、‘{ }’。Emacs Lisp ではリストとベクターにたいする区切り文字 ‘( )’ と ‘[ ]’ はカッコ文字としてクラス分けされる。

## 文字列クォート: ‘”’

文字列定数を区切るために使用される文字。文字列の先頭と終端に同じ文字列クォート文字が出現する。このようなクォート文字列はネストされない。

Emacs のパース機能は文字列を単一のトークンとみなす。文字列内ではその文字の通常の構文的な意味は抑制される。

Lisp モードはダブルクォーテーション (‘”’) と垂直バー (‘|’) との 2 つの文字列クォート文字をもつ。Emacs Lisp では ‘|’ は使用しないが Common Lisp では使用される。C も文字列にたいするダブルクォート文字、および文字定数にたいするシングルアポストロフィ (‘’) という 2 つのクォート文字をもつ。

人間用のテキストには文字列クォート文字がない。そのクォーテーション内の別の文字の通常の構文的プロパティを、クォーテーションマークがオフに切り替えることを、わたしたちは望まない。

## エスケープ構文文字: ‘\’

文字列や文字定数内で使用されるようなエスケープシーケンスで始まる文字。C と Lisp の両方で文字 ‘\’ はこのクラスに属する (C では文字列内でのみ使用されるが、C コード中を通じてこのように扱っても問題ないことがわかった)。

words-include-escapes が非 nil なら、このクラスの文字は単語の一部とみなされる。Section 31.2.2 [Word Motion], page 836 を参照のこと。

## 文字クォート: ‘/’

その文字の通常の構文的な意義を失うように、後続の文字をクォートするために使用される文字。これは直後に続く文字だけに影響する点がエスケープ文字と異なる。

words-include-escapes が非 nil なら、このクラスの文字は単語の一部とみなされる。Section 31.2.2 [Word Motion], page 836 を参照のこと。

このクラスは T<sub>E</sub>X モードのバックスラッシュにたいして使用される。

## 区切りペア: ‘\$’

文字列クォート文字と似ているが、この区切りの間にある文字の構文的なプロパティは抑制されない点が異なる。現在のところ T<sub>E</sub>X モードだけが区切りペアを使用する (‘\$’ より math モードに出入りする)。

式プレフィクス: ‘`'`’

式に隣接して出現した場合には式の一部とみなされる構文的演算子にたいして使用される文字。Lisp モードではアポストロフィー ‘`'`’ (クォートに使用)、カンマ ‘`,`’ (マクロに使用)、`#` (特定のデータ型にたいするリード構文として使用) が、これらの文字に含まれる。

コメント開始文字: ‘`<`’

コメント終了文字: ‘`>`’

さまざまな言語においてコメントを区切るために使用する文字。人間用のテキストはコメント文字をもたない。Lisp ではセミコロン ‘`;`’ がコメントの開始、改行かフォームフィールドで終了する。

標準構文の継承: ‘`@`’

この構文クラスは特定の構文を指定しない。これはその文字の構文を探すために親構文テーブルを照合するよう告げる。

汎用コメント区切り: ‘`!`’

特殊なコメントを開始または終了させる文字 (この構文クラスは “comment-fence” としても知られる)。任意の汎用コメント区切りは任意の汎用コメント区切りにマッチするが、コメント開始とコメント終了はマッチできない。汎用コメント区切りは汎用コメント区切り同士としかマッチできない。

この構文クラスは主として `syntax-table` テキストプロパティ (Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照) とともに使用することを意図している。任意の文字範囲の最初と最後の文字にたいして、それらが汎用コメント区切りであることを示す `syntax-table` プロパティを付与することにより、その範囲がコメントを形成するとマークすることができる。

汎用文字列区切り: ‘`|`’

文字列を開始や終了させる文字 (この構文クラスは “string-fence” としても知られる)。任意の汎用文字列区切りは任意の汎用文字列区切りにマッチするが、通常文字列クォート文字とはマッチできない。

この構文クラスは主として `syntax-table` テキストプロパティ (Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照) とともに使用することを意図している。任意の文字範囲の最初と最後の文字にたいして、それらが汎用文字列区切りであることを示す `syntax-table` プロパティを付与することにより、その範囲が文字列定数を形成するとマークすることができる。

### 36.2.2 構文フラグ

構文テーブル内の文字全体にたいして構文クラスに加えてフラグを指定できます。利用できる 8 つのフラグがあり、それらは文字 ‘`1`’、‘`2`’、‘`3`’、‘`4`’、‘`b`’、‘`c`’、‘`n`’、‘`p`’ で表されます。

‘`p`’ を除くすべてのフラグはコメント区切りを記述するために使用されます。数字のフラグは 2 文字から構成されるコメント区切りにたいして使用されます。これらは文字の文字クラスに関連付けられた構文のプロパティに加えて、その文字も同様にコメントシーケンスの一部となれることを示します。C モードでは区切り文字であり、かつコメントシーケンス開始 (‘`/*`’) の 2 文字目であり、かつコメントシーケンス終了 (‘`*/`’) の 1 文字目である ‘`*`’ のような文字のためにフラグとクラスは互いに独立しています。フラグ ‘`b`’、‘`c`’、‘`n`’ は対応するコメント区切りを限定するために使用されます。

以下は文字 `c` にたいして利用できるフラグと意味を示すテーブルです:

- ‘`1`’ は `c` が 2 文字からなるコメント開始シーケンスの開始であることを意味する。

- ‘2’は *c* がそのようなシーケンスの 2 文字目であることを意味する。
- ‘3’は *c* が 2 文字からなるコメント終了シーケンスの開始であることを意味する。
- ‘4’は *c* がそのようなシーケンスの 2 文字目であることを意味する。
- ‘b’は *c* が代替のコメントスタイル “b” に属するコメント区切りであることを意味する。このフラグは 2 文字のコメント開始では 2 文字目、2 文字のコメント終了では 1 文字目にたいしてのみ意味をもつ。
- ‘c’は *c* が代替のコメントスタイル “c” に属するコメント区切りであることを意味する。2 文字からなるコメント区切りにたいしては、そのいずれかが ‘c’ であればスタイル “c” となる。
- コメント区切り文字での ‘n’は、この種のコメントがネスト可能であることを指定する。このようなコメント内では、同じスタイルのコメントだけが認識される。2 文字からなるコメント区切りにたいしては、そのいずれかが ‘n’ であればネスト可能となる。

Emacs は任意の構文テーブル 1 つにたいして同時に複数のコメントスタイルをサポートする。コメントスタイルはフラグ ‘b’、‘c’、‘n’ の組み合わせで 8 個の異なるコメントスタイルが可能で、コメントスタイルはそれぞれフラグセットにより命名される。コメント区切りはそれぞれスタイルをもち、同じスタイルのコメント区切りとのみマッチできる。つまりコメントがスタイル “bn” のコメント開始シーケンスで開始されるなら、そのコメントは次のスタイル “bn” のコメント終了シーケンスにマッチするまで拡張されるだろう。フラグセットが ‘b’ と ‘c’ のいずれでもなければ、結果となるスタイルは “a” スタイルと呼ばれる。

C++ にたいして適切なコメント構文は以下ようになる:

```
‘/’ ‘124’
‘*’ ‘23b’
newline ‘>’
```

これは 4 つのコメント区切りシーケンスを定義する:

```
‘/*’ これは 2 文字目の ‘*’ が ‘b’ フラグをもつので、“b” スタイルのコメント開始シーケンス。
‘//’ これは 2 文字目の ‘/’ が ‘b’ フラグをもたないので、“a” スタイルのコメント開始シーケンス。
‘*/’ これは 1 文字目の ‘*’ が ‘b’ フラグをもつので、“b” スタイルのコメント終了シーケンス。
newline これは改行文字が ‘b’ フラグをもたないので、“a” スタイルのコメント終了シーケンス。
```

- ‘p’は Lisp 構文にたいして追加のプレフィクス文字を識別する。これらが式の間に出現した際には空白文字として扱われる。これらが式の内部に出現したときは、それらの通常の構文クラスに応じて処理される。

関数 `backward-prefix-chars` はこれらの文字、同様にメインの構文クラスがプレフィクスであるような文字 (‘’) を超えて後方に移動する。Section 36.5 [Motion and Syntax], page 1004 を参照のこと。

### 36.3 構文テーブルの関数

このセクションでは構文テーブルの作成、アクセス、変更を行う関数を説明します。

`make-syntax-table` **&optional** *table* [Function]

この関数は新たに構文テーブルを作成する。*table*が非 `nil`なら新たな構文テーブルの親は *table*、それ以外なら標準構文テーブルが親になる。

新たな構文テーブルでは最初はすべての文字に構文クラス “inherit” (‘@’) が与えられて、それらの構文は親テーブルから継承される (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照)。

`copy-syntax-table` **&optional** *table* [Function]

この関数は *table*のコピーを構築してそれをリターンする。*table*が省略または `nil`なら標準構文テーブルのコピーをリターンする。それ以外の場合には、*table*が構文テーブルでなければエラーをシグナルする。

`modify-syntax-entry` *char* *syntax-descriptor* **&optional** *table* [Command]

この関数は *syntax-descriptor* に応じて *char* の構文エンタリーをセットする。*char* は文字、または (*min* . *max*) という形式のコンセルでなければならない。後者の場合には、この関数は *min* と *max* (両端を含む) の間のすべての文字にたいして構文エンタリーをセットする。

構文は *table* (デフォルトはカレントバッファの構文テーブル) にたいしてのみ変更されて、他のすべての構文テーブルにたいしては変更されない。

引数 *syntax-descriptor* は構文記述子、すなわち 1 文字目が構文クラス指定子、2 文字目以降がオプションでマッチング文字と構文フラグを指定する文字列。Section 36.2 [Syntax Descriptors], page 998 を参照のこと。*syntax-descriptor* が有効な構文記述子でなければエラーがシグナルされる。

この関数は常に `nil` をリターンする。この文字にたいするテーブル内の古い構文情報は破棄される。

例:

```
;; 空白文字クラスのスペースを put する
(modify-syntax-entry ?\s " ")
⇒ nil

;; ‘$’を開カッコ文字にして、
;; ‘^’を対応する閉カッコにする
(modify-syntax-entry ?$ "(^")
⇒ nil

;; ‘^’を閉カッコ文字にして
;; ‘$’を対応する開カッコにする
(modify-syntax-entry ?^ "$")
⇒ nil

;; ‘/’を区切り文字で
;; コメント開始シーケンス 1 文字目、
;; かつコメント終了シーケンス 2 文字目とする
;; これは C モードで使用される
(modify-syntax-entry ?/ ". 14")
⇒ nil
```

`char-syntax character` [Function]

この関数は指定子文字 (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) の表現で *character* の構文クラスをリターンする。これはクラスだけをリターンして、マッチング文字や構文フラグはリターンしない。

以下の例は C モードにたいして適用する ( `char-syntax` がリターンする文字を確認しやすいように `string` を使用する)。

```
;; スペース文字は空白文字構文クラスをもつ
(string (char-syntax ?\s))
⇒ " "
```

```
;; スラッシュ文字は区切り文字構文をもつ。
;; コメント開始やコメント終了シーケンスの一部でもある場合、
;; char-syntax呼び出しはこれを明らかにしないことに注意。
(string (char-syntax ?/))
⇒ "."
```

```
;; 開カッコ文字は開カッコ構文をもつ。
;; これがマッチング文字 ')' をもつことは
;; char-syntax呼び出しでは自明ではないことに注意。
(string (char-syntax ?\()))
⇒ "("
```

`set-syntax-table table` [Function]

この関数はカレントバッファの構文テーブルを *table* にする。これは *table* をリターンする。

`syntax-table` [Function]

この関数はカレント構文テーブル (カレントバッファのテーブル) をリターンする。

`describe-syntax &optional buffer` [Command]

このコマンドは *buffer* (デフォルトはカレントバッファ) の構文テーブルのコンテンツを `help` バッファに表示する。

`with-syntax-table table body...` [Macro]

このマクロは *table* をカレント構文テーブルとして使用して *body* を実行する。これは古いカレント構文テーブルのリストア後に *body* の最後のフォームの値をリターンする。

各バッファは独自にカレント構文テーブルをもつので、マクロはこれを入念に行うべきだろう。 `with-syntax-table` はマクロの実行開始時には、そのときカレントのバッファが何であれカレント構文テーブルを一時的に変更する。他のバッファは影響を受けない。

## 36.4 構文プロパティ

ある言語の構文を指定するのに構文テーブルが十分に柔軟でないときは、バッファ内に出現する特定の文字にたいしてテキストプロパティ `syntax-table` を適用することにより構文テーブルをオーバーライドできます。テキストプロパティを適用する方法については Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照してください。

以下はテキストプロパティ `syntax-table` の有効な値です:

*syntax-table*

プロパティの値が構文テーブルなら、根底となるテキスト文字の構文を決定するカレントバッファの構文テーブルのかわりにそのテーブルが使用される。

*(syntax-code . matching-char)*

この形式のコンセルは根底となるテキスト文字の構文クラスを直接指定する raw 構文テーブル (Section 36.7 [Syntax Table Internals], page 1009 を参照)。

*nil*

このプロパティが *nil* なら、その文字の構文はカレント構文テーブルにより通常の方法で決定される。

*parse-sexp-lookup-properties*

[Variable]

これが非 *nil* なら、*forward-sexp* のような構文をスキャンする関数は *syntax-table* テキストプロパティを考慮し、それ以外ならカレント構文テーブルだけを使用する。

*syntax-propertize-function*

[Variable]

この変数が非 *nil* なら特定のテキスト範囲にたいして *syntax-table* プロパティを適用する関数を格納すること。これはモードに適した方法で *syntax-table* プロパティを適用する関数をインストールするようにメジャーモードで使用されることを意図している。

この関数は *syntax-ppss* (Section 36.6.2 [Position Parse], page 1006 を参照)、および構文フォント表示化 (Section 24.6.8 [Syntactic Font Lock], page 559 を参照) の間に Font Lock モードにより呼び出される。これは作用すべきテキスト部分の開始 *start* と終了 *end* という 2 つの引数で呼び出される。*start* と *end* で区切られたリージョン内でポイントを任意に移動でき、そのような移動に *save-excursion* (Section 31.3 [Excursions], page 844 を参照) を使う必要はない。*end* の前の任意の位置で *syntax-ppss* を呼び出すこともできるが、Lisp プログラムがどこかで *syntax-ppss* を呼び出して、その後そこより前の位置でバッファを変更する場合には、もはや古くなってしまった情報をキャッシュからフラッシュするために *syntax-ppss-flush-cache* を呼び出すのは、そのプログラムの責任である。

警告: この変数が非 *nil* なら、Emacs は *syntax-table* テキストプロパティを任意に削除して、それらの再適用は *syntax-propertize-function* に依存する。つまりこの機能が使用される場合には、関数はメジャーモードが使用するすべての *syntax-table* テキストプロパティを適用しなければならない。特に CC モードはこれらのテキストプロパティの削除と適用に別の手段を使用するので、CC モードから派生したモードはこの変数を使用してはならない。

*syntax-propertize-extend-region-functions*

[Variable]

このアブノーマルフックは *syntax-propertize-function* 呼び出しに先立ち構文解析コードにより実行される。これは *syntax-propertize-function* に渡すために安全なバッファの開始と終了の位置を見つける助けをする役割をもつ。たとえばメジャーモードは複数行の構文構成を識別して、境界が複数行の中間にならないようにこのフックに関数を追加できる。

このフック内の各関数は引数 *start* と *end* を受け取る。これは 2 つのバッファ位置を調整するコンセル (*new-start . new-end*)、調整が必要なければ *nil* をリターンするべきである。フック関数はそれらすべてが *nil* をリターンするまで順番に繰り返し実行される。

## 36.5 モーションと構文

このセクションでは、特定の構文クラスをもつ文字間を横断して移動する関数を説明します。

`skip-syntax-forward` *syntaxes* &optional *limit* [Function]

この関数は *syntaxes* で指定された構文クラス (構文クラスの文字列) をもつ文字を横断してポイントを前方に移動する。バッファ終端か、(与えられた場合は) 位置 *limit* に到達、もしくはスキップしない文字に達した際に停止する。

*syntaxes* が '^' で始まる場合には、この関数は構文が *syntaxes* ではない文字をスキップする。

リターン値は移動した距離を表す非負の整数。

`skip-syntax-backward` *syntaxes* &optional *limit* [Function]

この関数は *syntaxes* で指定された構文クラスをもつ文字を横断してポイントを後方に移動する。バッファ先頭か、(与えられた場合は) 位置 *limit* に到達、もしくはスキップしない文字に達した際に停止する。

*syntaxes* が '^' で始まる場合には、この関数は構文が *syntaxes* ではない文字をスキップする。

リターン値は移動した距離を表す 0 以下の整数。

`backward-prefix-chars` [Function]

この関数は式プレフィクス構文の任意個数の文字を横断して後方にポイントを移動する。これには式プレフィクス構文クラスとフラグ 'p' の文字の両方が含まれる。

## 36.6 式のパーズ

このセクションでは釣り合いのとれた式の解析やスキャンを行う関数を説明します。たとえこれらの関数が Lisp 以外の言語にたいして作用可能であったとしても、Lisp 用語にしたがってそのようなことを *sexps* という用語で参照することにします。基本的に *sexp* はバランスのとれたカッコによるグループ化、または文字列、シンボル (構文が単語構成要素かシンボル構成要素である文字シーケンス) のいずれかです。しかし式プレフィクス構文 (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) の文字は、それらが *sexp* に隣接する場合には *sexp* の一部として扱われます。

構文テーブルは文字の解釈を制御するので、これらの関数は Lisp モードでの Lisp 式、C モードでの C の式にたいして使用できます。釣り合いのとれた式にたいして有用な高レベル関数については Section 31.2.6 [List Motion], page 841 を参照してください。

ある文字の構文はパーサー自身の状態の記述ではなくパーサー状態の変更方法を制御します。たとえば文字列区切り文字は *in-string* と *in-code* の間でパーサー状態をトグルしますが、文字の構文が直接文字列内部にあるかどうかを告げることはありません。たとえば (15 は汎用文字列区切りの構文コードであることに注意)、

```
(put-text-property 1 9 'syntax-table '(15 . nil))
```

これは Emacs にたいしてカレントバッファの最初の 8 文字が文字列であることを告げますが、それらはすべて文字列区切りです。結果として Emacs はそれらを連続する 4 つの空文字列定数として扱います。

### 36.6.1 パースにもとづくモーションコマンド

このセクションでは式のパーズにもとづいて処理を行うシンプルなポイント移動関数を説明します。

`scan-lists` *from* *count* *depth* [Function]

この関数は位置 *from* から釣り合いのとれたカッコのグループを前方に *count* 個スキャンする。

これはスキャンが停止した位置をリターンする。 *count* が負ならスキャンは後方に移動する。

*depth* が非 0 なら開始位置のカッコのネスト深さを *depth* として扱う。スキャナーはネスト深さが 0 になるまで繰り返して *count* 回、前方か後方に移動する。そのため正の *depth* は開始位



置からカッコを *depth* レベル抜け出して移動する効果があり、負の *depth* はカッコが *depth* レベル深くなるよう移動する効果をもつ。

`parse-sexp-ignore-comments` が非 `nil` ならスキャンはコメントを無視する。

*count* 個のカッコのグループをスキャンする前にスキャンがバッファのアクセス可能範囲の先頭か終端に達した場合には、そのポイントのネスト深さが 0 なら値 `nil` をリターンする。ネスト深さが非 0 なら `scan-error` エラーをシグナルする。

`scan-sexps from count` [Function]

この関数は位置 *from* から *count* 個の `sexp` を前方にスキャンする。これはスキャンが停止した位置をリターンする。*count* が負ならスキャンは後方へ移動する。

`parse-sexp-ignore-comments` が非 `nil` ならスキャンはコメントを無視する。

カッコのグループの途中でバッファ (のアクセス可能範囲) の先頭か終端に達したらエラーをシグナルする。*count* 個を消費する前にカッコのグループの間でバッファの先頭か終端に達したら `nil` をリターンする。

`forward-comment count` [Function]

この関数は *count* 個の完全なコメント (すなわち、もしあれば開始区切りと終了区切りを含む)、および途中で遭遇する任意の空白文字を横断してポイントを前方に移動する。*count* が負なら後方に移動する。コメントまたは空白文字以外のものに遭遇したら停止して停止位置にポイントを残す。これには、(たとえば) 前方に移動してコメント開始を調べる際にコメント終了を探すことも含まれる。この関数は指定された個数の完全なコメントを横断して移動した後も即座に停止する。空白以外のものがコメント間に存在せず期待どおり *count* 個のコメントが見つかったら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

この関数はコメントを横断する際に、それが文字列内に埋め込まれているかどうか区別できない。それらがコメントのように見えればコメントとして扱われる。

ポイントの後のすべてのコメントと空白文字を飛び越して移動するには (`forward-comment (buffer-size)`) を使用する。バッファ内のコメント数は (`buffer-size`) を超えることはできないので、これは引数としての使用に適している。

### 36.6.2 ある位置のパーズ状態を調べる

インデントのような構文分析にとっては、与えられたバッファ位置に応じた構文状態の計算が有用なことが多々あります。それを手軽に行うのが以下の関数です。

`syntax-ppss &optional pos` [Function]

この関数はパーサーがバッファの可視範囲の先頭から開始して位置 *pos* で停止するだろうというパーサー状態をリターンする。パーサー状態の説明は次のセクションを参照のこと。

リターン値はバッファの可視範囲の先頭から *pos* までパースするために低レベル関数 `parse-partial-sexp` (Section 36.6.4 [Low-Level Parsing], page 1008 を参照) を呼び出した場合と同じようになる。しかし `syntax-ppss` は計算速度向上のためにキャッシュを使用する。この最適化のために、リターンされるパーサー状態のうち 2 つ目の値 (前の完全な部分式) と 6 つ目の値 (最小のカッコ深さ) は意味をもたない。

この関数は `syntax-ppss-flush-cache` (以下参照) にたいして、`before-change-functions` (Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照) にバッファローカルなエントリーを追加するという副作用をもつ。このエントリーはバッファ変更にたいしてキャッシュの一貫性を保つ。とはいえ `before-change-functions` が一時的に `let` でバインドされている間に `syntax-ppss` が呼び出された場合、または `inhibit-modification-hooks` 使

用時のようにバッファがフックを実行せずに変更される場合にはキャッシュは更新されないかもしれない。そのような場合には明示的に `syntax-ppss-flush-cache` を呼び出す必要がある。

`syntax-ppss-flush-cache` *beg* &rest *ignored-args* [Function]  
この関数は `syntax-ppss` が使用するキャッシュを位置 *beg* からフラッシュする。残りの引数 *ignored-args* は無視される。 `before-change-functions` (Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照) のような関数で直接使用できるように、この関数はそれらの引数を受け入れる。

### 36.6.3 パーサー状態

パーサー状態 (*parser state*) とは `parse-partial-sexp` (Section 36.6.4 [Low-Level Parsing], page 1008 を参照) を使用してバッファ内の指定された開始位置と終了位置の間のテキストをパースした後の構文パーサーの状態を記述する (現在のところは) 11 要素のリストです。 `syntax-ppss` のようなパース関数も値としてパーサー状態をリターンします。 `parse-partial-sexp` can はパースを再開するために引数としてパーサー状態を受け取ります。

以下はパーサー状態の要素の意味です:

0. 0 から数えたカッコの深さ。警告: パーサーの開始位置と終了位置の間に開カッコより多くの閉カッコがあれば負になることもある。
1. 停止位置を含む最内のカッコグループの開始文字位置。なければ `nil`。
2. 最後の終端された完全な部分式の開始文字位置。なければ `nil`。
3. 文字列内部なら非 `nil`。より正確には文字列を終端させるであろう文字、または汎用文字列区切りが終端すべきような場合には `t`。
4. ネスト不可なコメント (または任意のコメントスタイル。Section 36.2.2 [Syntax Flags], page 1000 を参照) の内部なら `t`、ネスト可なコメントの内部ならコメントのネストレベル。
5. 終了位置がクオート文字直後なら `t`。
6. 当該スキャン中に遭遇した最小のカッコ深さ。
7. アクティブなコメントの種類。コメント以外、またはスタイル 'a' のコメント内なら `nil`、スタイル 'b' のコメントなら 1、スタイル 'c' のコメントなら 2、汎用コメント区切り文字で終端されるべきコメントなら `syntax-table`。
8. 文字列やコメントの開始位置。コメント内部ならコメントが始まる位置。文字列内部なら文字列が始まる位置。文字列やコメントの外部ならこの要素は `nil`。
9. もっとも外側のカッコから始まる開きカッコのカレント位置のリスト。
10. スキャンされた最後のバッファ位置が (潜在的に) 2 文字構文 (コメント区切りやエスケープされた文字とクオートされた文字のペア) の最初の文字ならその位置の `syntax-code` (Section 36.7 [Syntax Table Internals], page 1009 を参照)、それ以外なら `nil`。

パース継続のための引数として `parse-partial-sexp` に渡す場合には要素 1、2、6 は無視されます。要素 9 と 10 は主にパーサーコードにより内部的に使用されます。

以下の関数を使用することにより追加でパーサー状態からいくつかの有用な情報を利用できます:

`syntax-ppss-toplevel-pos` *state* [Function]  
この関数はパーサー状態 *state* から文法構造上トップレベルでのパースでのスキャンした最後の位置をリターンする。“トップレベル”とはすべてのカッコ、コメント、文字列の外部であることを意味する。

*state* がトップレベルの位置に到達したパースを表す場合には値は `nil`。

`syntax-ppss-context` *state* [Function]  
*state*をリターンするスキャン終了位置が文字列内にあれば `string`、コメント内にあれば `comment`、それ以外は `nil`をリターンする。

### 36.6.4 低レベルのパーズ

式パーサーを使用するもっとも基本的な方法は特定の状態で与えられた位置からパーズを開始して、指定した位置でパーズを終了するよう指示する方法です。

`parse-partial-sexp` *start limit &optional target-depth stop-before* [Function]  
*state stop-comment*

この関数はカレントバッファ内の `sexp` を、*start*から開始して *limit*を超えてスキャンしないようパーズを行う。これは位置 *limit*、または以下に記述する特定の条件に適合したら停止してパーズが停止した位置にポイントをセットする。これはポイントが停止した位置でのパーズの状態を記述するパーサー状態をリターンする。

3つ目の引数 *target-depth*が非 `nil`の場合には、カッコの深さが *target-depth*と等しくなったらパーズを停止する。この深さは0、または *state*内で与えられる深さなら何であれそこから開始される。

4つ目の引数 *stop-before*が非 `nil`の場合には、`sexp` 開始となる任意の文字に到達したときにパーズは停止する。*stop-comment*が非 `nil`ならネストされていないコメントの開始の後にパーズは停止する。*stop-comment*がシンボル `syntax-table`ならネストされていないコメントが文字列の開始の後、またはネストされていないコメントが文字列の終了のいずれか先に到達した方でパーズは停止する。

*state*が `nil`なら、*start*は関数定義先頭のようなカッコ構造のトップレベルであるとみなされる。かわりにこの構造の途中でパーズを再開したいと思うかもしれない。これを行うにはパーズの初期状態を記述する *state*引数を提供しなければならない。前の `parse-partial-sexp` 呼び出しでリターンされた値で、これをうまく行うことができるだろう。

### 36.6.5 パーズを制御するためのパラメーター

`multibyte-syntax-as-symbol` [Variable]  
この変数が非 `nil`なら構文テーブルがそれらについて何と言っているかに関わらず、`scan-sexps`はすべての非 ASCII文字をシンボル構成要素として扱う (とはいえ依然として `syntax-table`テキストプロパティは構文をオーバーロードできる)。

`parse-sexp-ignore-comments` [User Option]  
この値が非 `nil`ならこのセクション内の関数、および `forward-sexp`、`scan-lists`、`scan-sexps`はコメントを空白文字として扱う。

`parse-partial-sexp`の振る舞いも `parse-sexp-lookup-properties`の影響を受けます (Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照)。

`comment-end-can-be-escaped` [Variable]  
このバッファローカル変数が非 `nil`なら、通常ならコメントを終端するような単一の文字は、エスケープ時にはコメントを終端しない。これは C と C++のモードにおいて ‘\’でエスケープされた改行により、‘//’で開始される行コメントを次行に継続させるために使用される。

1つ、または複数のコメントを横断して前方や後方に移動するには `forward-comment`を使用できません。

### 36.7 構文テーブルの内部

構文テーブルは文字テーブル (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照) として実装されていますが、ほとんどの Lisp プログラムが直接それらの要素に作用することはありません。構文テーブルは構文データとして構文記述子を格納しません (Section 36.2 [Syntax Descriptors], page 998 を参照)。それらは内部的なフォーマットを使用しており、それについてはこのセクションで説明します。この内部的なフォーマットは構文プロパティとして割り当てることができます (Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照)。

構文テーブル内の各要素は *raw* 構文記述子 (*raw syntax descriptor*) という (*syntax-code . matching-char*) という形式のコンセルです。 *syntax-code* は下記のテーブルに応じて構文クラスと構文フラグをエンコードする整数です。 *matching-char* が非 *nil* なら、それはマッチング文字 (構文記述子内の 2 つ目の文字と同様) を指定します。

*raw* 構文記述子の文字を取得するには (*aref (syntax-table) ch*) のように *aref* (Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照) を使用してください。

以下はさまざまな構文クラスに対応する構文コードです。

<i>Code</i>	<i>Class</i>	<i>Code</i>	<i>Class</i>
0	空白文字	8	区切り文字ペア
1	句読点	9	エスケープ
2	単語	10	文字クォート
3	シンボル	11	コメント開始
4	開カッコ	12	コメント終了
5	閉カッコ	13	継承
6	式プレフィクス	14	汎用コメント
7	文字列クォート	15	汎用文字列

たとえば標準構文テーブルでは ‘(’ にたいするエントリは (4 . 41)、41 は ‘)’ の文字コードです。

構文フラグは最下位ビットから 16 ビット目より始まる高位ビットにエンコードされます。以下のテーブルは対応する各構文フラグにたいして 2 のべき乗を与えます。

<i>Prefix</i>	<i>Flag</i>	<i>Prefix</i>	<i>Flag</i>
‘1’	(ash 1 16)	‘p’	(ash 1 20)
‘2’	(ash 1 17)	‘b’	(ash 1 21)
‘3’	(ash 1 18)	‘n’	(ash 1 22)
‘4’	(ash 1 19)	‘c’	(ash 1 23)

*string-to-syntax desc* [Function]  
与えられた構文記述子 *desc* (文字列) にたいして、この関数は対応する *raw* 構文記述子をリターンする。

*syntax-class-to-char syntax* [Function]  
与えられた構文記述子 *syntax* (整数) にたいして、この関数は対応する構文記述子 (文字) をリターンする。

*syntax-after pos* [Function]  
この関数はバッファ内の位置 *pos* の後の文字にたいして、構文テーブルと同様に構文プロパティも考慮した *raw* 構文記述子をリターンする。 *pos* がバッファのアクセス可能範囲 (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照) の外部ならリターン値は *nil*。

`syntax-class syntax` [Function]

この関数は raw 構文記述子 `syntax` にたいする構文コードをリターンする。より正確にはこれは raw 構文記述子の `syntax-code` 要素から構文フラグを記録する高位 16 ビットをマスクして、その結果の整数をリターンする。

`syntax` が `nil` ならリターン値は `nil`。これは以下の式

```
(syntax-class (syntax-after pos))
```

は `pos` がバッファのアクセス可能範囲外部なら、エラーを `throw` したり不正なコードをリターンすることなく `nil` に評価されるため。

### 36.8 カテゴリー

カテゴリー (*categories*) は構文的に文字をクラス分けする別の手段を提供します。必要に応じて複数のカテゴリーを定義して、それぞれの文字に独立して 1 つ以上のカテゴリーを割り当てることができます。構文クラスと異なりカテゴリーは互いに排他ではありません。1 つの文字が複数のカテゴリーに属するのは普通のことです。

バッファはそれぞれカテゴリーテーブル (*category table*) をもっています。これはどのカテゴリーが定義されていて、各カテゴリーにどの文字が属するかを記録しています。カテゴリーテーブルは自身のカテゴリーを定義しますが、標準カテゴリーはすべてのモードで利用可能なので、これらは通常は標準カテゴリーテーブルをコピーすることにより初期化されます。

カテゴリーはそれぞれ ‘ ’ から ‘~’ の範囲の ASCII プリント文字による名前をもちます。`define-category` で定義する際にはカテゴリーの名前を指定します。

カテゴリーテーブルは実際には文字テーブルです (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照)。カテゴリーテーブルのインデックス `c` の要素は、文字 `c` が属するカテゴリーを示すカテゴリーセット (*category set*) というブールベクターです。このカテゴリーセット内で、もしインデックス `cat` の要素が `t` なら `cat` はそのセットのメンバーであり、その文字 `c` はカテゴリー `cat` に属することを意味します。

以下の 3 つの関数のオプション引数 `table` のデフォルトは、カレントバッファのカテゴリーテーブルです。

`define-category char docstring &optional table` [Function]

この関数はカテゴリーテーブル `table` にたいして名前が `char`、ドキュメントが `docstring` であるような新たなカテゴリーを定義する。

以下では R2L (right-to-left: 右から左) への強い方向性 (*directionality*) をもつ文字 (Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照) にたいするカテゴリーを新たに定義して、それを特別なカテゴリーテーブル内で使用する例を示す。文字の方向性に関する情報を取得するために、コード例では Unicode プロパティ ‘`bidi-class`’ (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照) を使用する。

```
(defvar special-category-table-for-bidi
 ;; 空の category-table を作成
 (let ((category-table (make-category-table))
 ;; Create a char-table which gives the 'bidi-class' Unicode
 ;; 各文字のプロパティ
 (uniprop-table
 (unicode-property-table-internal 'bidi-class)))
 (define-category ?R "Characters of bidi-class R, AL, or RL0"
```





## 37 プログラムソースの解析

Emacs ではプログラムソースのテキストのパーズ (parse: 解析) や構文ツリーまたは構文木 (*syntax tree*) を生成するためにさまざまな方法が提供されています。構文ツリーにおけるテキストはもはや 1 次元の文字ストリームではなく、ノードというそれぞれがテキストの一部を表現するようなものを構造化したツリーとみなされます。つまり構文ツリーによって正確なフォント表示 (fontification)、インデント、ナビゲーション、構造化された編集等といった興味深い機能を有効にできるのです。

Emacs には釣り合いのとれた式をパーズするシンプルな機能があります (Section 36.6 [Parsing Expressions], page 1005 を参照)。一般的なナビゲーションとインデントにたいする SMIE というライブラリーもあります (Section 24.7.1 [SMIE], page 565 を参照)。

これらに加えて tree-sitter ライブラリー (<https://tree-sitter.github.io/tree-sitter>) にたいするサポートがコンパイルされていれば、Emacs は tree-sitter との統合も提供します。tree-sitter ライブラリーはインクリメンタルパーサー (incremental parser: 増分解析ライブラリー) であり、幅広いプログラミング言語をサポートしています。

`treesit-available-p` [Function]  
この関数はカレントの Emacs セッションにおいて tree-sitter 機能が利用可能なら非 nil をリターンする。

tree-sitter ライブラリーを用いたプログラムソースのパーズとプログラムの構文ツリーへのアクセスを可能にするためには、Lisp プログラムがその言語のグラマーライブラリーをロードするとともにその言語とカレントバッファにたいするパーサーを作成する必要があります。Lisp プログラムがこれを行った後に、構文ツリーの特定のノードに関してパーサーへの問い合わせを行うことができます。その後はそれぞれのノードに関するさまざまな種類の情報にアクセスして、強力なパターンマッチングを用いたノードの検索が可能になります。このチャプターではこれらすべてをどのように行うのか、そして複数のプログラミング言語がミックスされているソースファイルにたいして Lisp プログラムが処理する方法についても説明します。

### 37.1 Tree-sitter Language Grammar

#### 言語グラマーのロード

ある言語で記述されたテキストをパーズするために、tree-sitter はその言語のグラマー (grammar: 文法) に依存します。Emacs における言語グラマーはシンボルによって表現されます。たとえば C 言語のグラマーはシンボル `c` として表現されます。この `c` というシンボルは tree-sitter 関数の `language` 引数として渡すことができます。

tree-sitter の言語グラマーはダイナミックライブラリーとして配布されています。ある言語のグラマーを Emacs で使用するためには、そのダイナミックライブラリーがシステム上にインストール済みかを確認する必要があります。Emacs は以下の順序で複数の場所から言語グラマーを探します:

- まず変数 `treesit-extra-load-path` で指定されたディレクトリーのリストから;
- それから `user-emacs-directory` で指定されるディレクトリーのサブディレクトリー `tree-sitter` から (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照);
- 最後にシステムのダイナミックライブラリー用のデフォルト位置。

これらのディレクトリーそれぞれにおいて、Emacs は変数 `dynamic-library-suffixes` が指定するファイル名拡張子をもつファイルを探すのです。



Emacs がライブラリーを見つけれなかったりロードに問題がある場合には、Emacs が `treесit-load-language-error` エラーをシグナルします。このシグナルのデータは以下のいずれかです:

(`not-found error-msg ...`)

その言語のグラマーライブラリーを Emacs が見つけれなかったという意味。

(`symbol-error error-msg`)

すべての言語のグラマーライブラリーでエクスポートされているべき関数を、そのライブラリーでは Emacs が見つけれなかったという意味。

(`version-mismatch error-msg`)

その言語のグラマーライブラリーと `tree-sitter` ライブラリーのバージョンに互換性がないという意味。

上記すべてのケースにおいて、`error-msg`により失敗に関する追加の詳細が提供されるかもしれません。

`treесit-language-available-p language &optional detail` [Function]

この関数は `language` にたいする言語グラマーが存在して、それがロード可能であれば非 `nil` をリターンする。

`detail` が非 `nil` の場合には、`language` が利用可能なら (`t . nil`)、利用不可なら (`nil . data`) をリターンする。`data` は `treесit-load-language-error` のシグナルデータ。

慣例により `language` 用ダイナミックライブラリーのファイル名は `libtree-sitter-language.ext` です。ここで `ext` はダイナミックライブラリー用のシステム固有な拡張子です。同じく慣例により、そのライブラリーが提供する関数の名前は `tree_sitter_language` です。この慣例にしたがっていない言語グラマーライブラリーの場合には、

(`language library-base-name function-name`)

上記エントリーを変数 `treесit-load-name-override-list` のリストに追加する必要があります。ここで `library-base-name` はダイナミックライブラリーのファイル名のベースネーム (`basename: 先行するディレクトリー部分を除外したファイル名のことで、通常だと libtree-sitter-language、function-name はそのライブラリーが提供する関数 (通常だと tree_sitter_language) です。たとえば、`

(`cool-lang "libtree-sitter-cool" "tree_sitter_coool"`)

これは慣例に屈するには自分があまりにも “cool” に過ぎると考える言語の例です。

`treесit-library-abi-version &optional min-compatible` [Function]

この関数は `tree-sitter` ライブラリーがサポートしている言語グラマーの ABI (Application Binary Interface: アプリケーションバイナリーインターフェイス) のバージョンをリターンする。デフォルトではそのライブラリーがサポートする最新の ABI バージョンをリターンするが、`min-compatible` が非 `nil` の場合にはそのライブラリーでまだサポートできる最古の ABI バージョンをリターンする。言語グラマーライブラリーは `tree-sitter` ライブラリーがサポートする最古と最新の間にある ABI バージョンにたいしてビルドしなければ、`tree-sitter` ライブラリーがそれらをロードできなくなる。

`treесit-language-abi-version language` [Function]

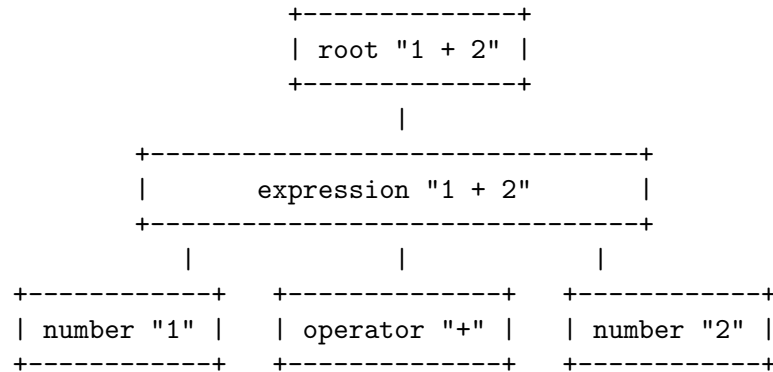
この関数は Emacs がロードした `language` 用の言語グラマーライブラリーの ABI バージョンをリターンする。`language` が利用できなければ `nil` をリターンする。

### 構文ツリーの具体例

構文ツリーはパーサーによって生成されます。構文ツリーにおけるノードはそれぞれがテキストのある部分を表し、お互いが親子関係というリレーションシップによって接続されています。たとえば以下のようなソーステキストがあるとして

```
1 + 2
```

これは以下のような構文ツリーになるかもしれません



これを以下のように S 式で表すことも可能です:

```
(root (expression (number) (operator) (number)))
```

### ノードタイプ

root、expression、number、operatorのような名前はノードのタイプ (*type: 型*) を指定します。ただし構文ツリーのすべてのノードがタイプをもつ訳ではありません。タイプをもっていないノードは無名ノード (*anonymous nodes*)、タイプをもつノードは名前つきノード (*named nodes*) と呼ばれています。無名ノードは角カッコ「`]`」のような区切り文字や `return` のようなキーワードを含む、固定化された綴りのトークン (*token: 字句単位*) です。

### フィールド名

構文ツリーの分析を容易にするために、多くの言語グラマーは子ノードにフィールド名 (*field names*) を割り当てています。たとえば `function_definition` ノードは `declarator` と `body` のフィールド名をもつかもしれません:

```
(function_definition
 declarator: (declaration)
 body: (compound_statement))
```

### 構文ツリーの調査

言語の構文の理解、および構文ツリー割り当て使用する Lisp プログラムのデバッグ支援のために、Emacs はカレントバッファのソースの構文ツリーをリアルタイムで表示する “`explore`” モードを提供しています。更に Emacs にはポイント位置にあるノードの情報をモードラインに表示する “`inspect`” モードも付属しています。

### tree-sit-explore-mode

[Command]

このモードはカレントバッファのソースの構文ツリーを表示するウィンドウをポップアップする。ソースバッファでテキストを選択することによって、表示されている構文ツリーの対

応する部分がハイライトされる。構文ツリーでノードをクリックすれば、ソースバッファの対応するテキストがハイライトされる。

`treesit-inspect-mode` [Command]

このマイナーモードはポイント位置で始まるノードをモードラインに表示する。たとえばモードラインに以下のように表示されるかもしれない

```
parent field: (node (child (...)))
```

ここで `node`、`child`、`...` 等はポイント位置で始まるノード、`parent`は `node`の親である。`node`は bold 書体で表示される。`field-name`は `node`、`child`、`...` 等のフィールド名である。

ポイント位置で始まるノードがない(ポイントがノードの中間にある)場合には、ポイントを跨ぐ (`span`) もっとも前のノード、およびそのノードの直近の親ノードがモードラインに表示される。

このマイナーモード自身はパーサーを作成せず、(`treesit-parser-list`)の最初のパーサーを使用する (Section 37.2 [Using Parser], page 1018 を参照)。

### グラマー定義を読む

言語グラマーの製作者はプログラミング言語のグラマー (*grammar*: 文法) を定義します。パーサーがどのようにしてプログラムテキストから具体的な構文ツリーを構築するかを決めるのがグラマーです。構文ツリーを効果的に使用するためには、グラマーファイル (*grammar file*) を調べる必要があります。

グラマーファイルは通常だと言語グラマーのプロジェクトレポジトリにある `grammar.js` です。言語グラマーのホームページへのリンクは `tree-sitter's homepage` (<https://tree-sitter.github.io/tree-sitter>) で見つけることができますでしょう。

グラマー定義は JavaScript によって記述されます。たとえば `function_definition` ノードにマッチするようなルールは以下のようなものかもしれません

```
function_definition: $ => seq(
 $.declaration_specifiers,
 field('declarator', $.declaration),
 field('body', $.compound_statement)
)
```

ルールは単一の引数 `$` を受け取る関数によって表現されます。この関数がグラマー全体を表すのです。この関数自体は他の関数によって構築されています。一連の子ノードをまとめるのが `seq` 関数、子ノードにフィールド名の注釈をつけるのが `field` 関数です。上記の定義を俗に BNF (*Backus-Naur Form*: バッカス・ナウア記法) と呼ばれる構文で表せば以下のようなになるでしょう

```
function_definition :=
 <declaration_specifiers> <declaration> <compound_statement>
```

そしてパーサーがリターンするノードは以下ようになります

```
(function_definition
 (declaration_specifier)
 declarator: (declaration)
 body: (compound_statement))
```

以下はグラマー定義で目にするかもしれない関数のリストです。これらの関数はいずれも引数として他のルールを受け取り新たなルールをリターンします。

`seq(rule1, rule2, ...)`  
すべてのルールに逐一マッチする。

`choice(rule1, rule2, ...)`  
引数のルールいずれかにマッチする。

`repeat(rule)`  
`rule`に 0 回以上マッチする。正規表現の演算子 '\*' に似ている。

`repeat1(rule)`  
`rule`に 1 回以上マッチする。正規表現の演算子 '+' に似ている。

`optional(rule)`  
`rule`に 0 回または 1 回マッチする。正規表現の演算子 '?' に似ている。

`field(name, rule)`  
`rule`にマッチする子ノードにフィールド名 `name` を割り当てる。

`alias(rule, alias)`  
`rule`にマッチしたノードをパーサーが生成する構文ツリーで `alias` として表示する。たとえば、

```
alias(preprocessor_call_exp, call_expression)
```

これにより `preprocessor_call_exp` がマッチしたノードが `call_expression` と表示される。

以下は言語グラマーを読むにあたってそれほど重要ではないグラマー関数です。

`token(rule)`  
単一の葉ノード (leaf node) として `rule` をマークする。つまり個別の子ノードをもつ親ノードではなく、その単一の葉ノードにすべてが収斂されるようなノードを生成する。Section 37.3 [Retrieving Nodes], page 1020 を参照のこと。

`token.immediate(rule)`  
通常のグラマールールは先行する空白を無視するが、これは空白が前置されていない `rule` だけにマッチするよう変更する。

`prec(n, rule)`  
`rule` にたいしてレベル `n` の優先度を与える。

`prec.left([n,] rule)`  
`rule` にたいしてオプションとしてレベル `n` を付与して左結合 (left-associative) とマークする。

`prec.right([n,] rule)`  
`rule` にたいしてオプションとしてレベル `n` を付与して右結合 (right-associative) とマークする。

`prec.dynamic(n, rule)`  
`prec` と似ているが優先度は実行時に適用される。

tree-sitter プロジェクトには more about writing a grammar (<https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/creating-parsers>) というドキュメントがあります。特に “The Grammar DSL” というセクションを読んでください。

## 37.2 tree-sitter パーサーの使用

このセクションでは tree-sitter パーサーをどのようにして作成して構成するかについて説明します。Emacs における tree-sitter パーサーはそれぞれバッファに関連付けられます。ユーザーによるバッファの編集にしたがって、関連付けられているパーサーと構文ツリーは自動的に最新に保たれるのです。

`treedit-max-buffer-size` [Variable]

この変数には tree-sitter をアクティブにし得るバッファの最大サイズが含まれる。メジャーモードは tree-sitter 機能を有効にするかどうかを判断するにはこの変数をチェックすること。

`treedit-parser-create language &optional buffer no-reuse` [Function]

指定された *buffer* および *language* (Section 37.1 [Language Grammar], page 1013 を参照) にたいしてパーサーを作成する。バッファが省略または nil の場合にはカレントバッファを意味する。

この関数は *buffer* の *language* にたいするパーサーがすでに存在していれば、デフォルトではそれを再利用するが *no-reuse* が非 nil の場合には常に新たなパーサーを作成する。

そのバッファがインダイレクトバッファなら、かわりにベースバッファを使用する。つまりインダイレクトバッファではそのベースバッファのパーサーが使用される。ベースバッファがナローイングされていると、インダイレクトバッファがベースバッファで不可視なバッファテキスト部分の情報を取得できないかもしれない。Lisp プログラムがインダイレクトバッファでパーサーを使用するためには、必要に応じて `widen` (訳注: カレントバッファからナローイングによる制限を取り去る関数) する必要がある。

パーサーが与えられれば、それに関する情報を問い合わせることができます。

`treedit-parser-buffer parser` [Function]

この関数は *parser* に関連付けられているバッファをリターンする。

`treedit-parser-language parser` [Function]

この関数は *parser* が使用する言語をリターンする。

`treedit-parser-p object` [Function]

この関数は *object* をチェックして tree-sitter パーサーなら非 nil、そうでなければ nil をリターンする。

パースは自動的かつ遅延して行われるので、明示的にバッファをパースする必要はありません。パーサーがパースを行うのは、Lisp プログラムがパーサーの構文ツリーのノードにたいして問い合わせを行ったときだけです。したがって最初にパーサーが作成された際にはバッファのパースは行われず、Lisp プログラムがノードにたいする問い合わせを最初に行うまで待機します。同様に何らかの変更をバッファに行った際にも、パーサーが即座に再パースする訳ではありません。

パーサーがパースを行う際にはバッファのサイズをチェックします。tree-sitter が処理できるのはおよそ 4GB までです。サイズがそれを超えると、Emacs はそのバッファサイズをシグナルデータとして `treedit-buffer-too-large` エラーをシグナルするでしょう。

一度パーサーを作成すると、Emacs が自動的にそれを内部のパーサーリストに追加します。バッファにたいして変更が行われるたびに、パーサーがインクリメンタルに構文ツリーを更新できるように、Emacs がこのリストにあるパーサーを更新するのです。

`treesit-parser-list &optional buffer` [Function]

この関数は *buffer* のパーサーリストをリターンする。*buffer* が `nil` または省略の場合のデフォルトはカレントバッファー。そのバッファーがインダイレクトバッファーなら、かわりにベースバッファーを使用する。つまりインダイレクトバッファーではそのベースバッファーのパーサーが使用される。

`treesit-parser-delete parser` [Function]

この関数は *parser* を削除する。

パーサーは通常はバッファー全体を“見ている”ものですが、バッファーがナローイング (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照) されているとパーサーが見るのはバッファーのアクセス可能範囲だけになります。パーサーが見る限りでは、隠されているリージョンは削除されたことになります。後刻バッファーがワイドニングされた際には、先頭と終端にテキストが挿入されたたとパーサーは考えるでしょう。パーサーがナローイングを尊重するにしても、複数言語のバッファーを処理するという意味合いでモードはナローイングを使用するべきではありません。そのかわりにパーサーが処理する必要がある範囲をセットするべきです。Section 37.6 [Multiple Languages], page 1031 を参照してください。

パーサーはパースを遅延させるので、ユーザーや Lisp プログラムがバッファーをナローイングしてもパーサーはすぐに影響を受けないのです。バッファーをナローイングしていても、モードがノードについて問い合わせをするまでパーサーはナローイングを認識しません。

バッファーにたいしてパーサーを作成するだけでなく、Lisp プログラムが文字列のパースを行うことも可能です。バッファーと違い文字列のパースは一度かぎりの操作であり、結果を更新する手段はありません。

`treesit-parse-string string language` [Function]

この関数は *language* を使用して *string* のパースを行い、生成された構文ツリーのルートノードをリターンする。

#### パースツリーへの変更による通知

Lisp プログラムはインクリメンタルなパースによって影響を受けるテキストにたいして通知してほしい場合があるかもしれません。たとえばコメントを閉じる `token` の挿入によって、その `token` の手前にあるテキストを変換する場合です。たとえテキストが直接変更されなくても、それは“変更”とみなされるのです。

Emacs ではこれらの類いの変更にたいして、Lisp プログラムにコールバック関数 (別名 *notifier*) を登録できます。*notifier* 関数は *ranges*、*parser* という 2 つの引数を受け取ります。*ranges* は (*start* . *end*) という形式をもつコンセルのリストです。ここで *start*、*end* は範囲の開始と終了をマークします。*parser* は通知を発行するパーサーです。

パーサーはバッファーを再パースするたびに構文ツリーの新旧を比較して、変更されたノード範囲の計算を行いその範囲を *notifier* 関数に引き渡します。最初のパースも“変更”とみなされるので、最初のパースではバッファー全体を範囲として *notifier* 関数が呼び出されることに注意してください。

`treesit-parser-add-notifier parser function` [Function]

この関数は *parser* の *notifier* 関数の *after-change* リストに *function* を追加する。*function* は `lambda` 関数ではなく、関数シンボルでなければならない (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照)。

`treedit-parser-remove-notifier` *parser function* [Function]

この関数は *parser* の *notifier* 関数の *after-change* リストから *function* を削除する。*function* は *lambda* 関数ではなく、関数シンボルでなければならない (Section 13.7 [Anonymous Functions], page 237 を参照)。

`treedit-parser-notifiers` *parser* [Function]

この関数は *parser* の *notifier* 関数のリストをリターンする。

### 37.3 ノードの取得

以下はわたしたちが *tree-sitter* 関数を文書化する際に用いる用語と慣習についてです。

構文ツリーのノードは、バッファのプログラムテキストのある部分に跨ります (*span*)。あるノードの跨るバッファテキスト部分が、他のノードのそれより小さい (または大きい) 場合には、わたしたちはそのノードが他のノードより “小さい” (または “大きい”) と表現します。ツリーにおいてより深い (“下位” の) ノードは、そのツリーのより “上位” ノードの子となるので、そのノード階層において下位のノードは常に上位のノードより小さくなります。構文ツリーの上位のノードには、その子として 1 つ以上の小さいノードが含まれており、したがってバッファテキストのより大きい部分を跨ぐことになるのです。

関数がノードを見つけられなかった場合には *nil* をリターンします。利便性のために、引数としてノードを受け取ってノードをリターンするすべての関数も *nil* の引数を許し、そのような場合には単に *nil* をリターンするようになっています。

関連付けられているバッファが更新された際にノードが自動的に更新されることはなく、一度取得したノードを更新する術は存在しません。古くなってしまったノードを使用すると *treedit-node-outdated* エラーがシグナルされるでしょう。

構文ツリーからのノードの取得

`treedit-node-at` *pos* **&optional** *parser-or-lang* *named* [Function]

この関数はバッファ位置 *pos* にある葉ノード (*leaf node*) をリターンする。葉ノードとは子ノードを何ももたないノードのこと。

この関数は *pos* を跨がって覆う (*cover*) ようなノードのリターンを試みる。これは開始位置が *pos* 以下、かつ終了位置が *pos* 以上であるノードのこと。

*pos* を跨いで覆うような葉ノードがない (たとえば *pos* が 2 つの葉ノードの間にある空白にある) 場合には、この関数は *pos* の後にある最初の葉ノードをリターンする。

最後にもし *pos* の後に葉ノードがなければ、*pos* の前にある最初の葉ノードをリターンする。

*parser-or-lang* がパーサーオブジェクトなら、この関数はそのパーサーを使用する。*parser-or-lang* が言語の場合には、この関数はカレントバッファにおいてその言語用の最初のパーサー、もし存在しなければパーサーを作成してそれを使用する。*parser-or-lang* が *nil* なら、この関数は *treedit-language-at* (Section 37.6 [Multiple Languages], page 1031 を参照) を呼び出して、*pos* の言語の推測を試みる。

リターンする適切なノードが見つけれなかった場合には、この関数は *nil* をリターンする。

*named* が非 *nil* の場合には、この関数は名前つきのノードだけを探す ([*tree-sitter* *named* *node*], page 1015 を参照)。

例:

```
;; Cパーサーの構文ツリーでポイント位置のノードを探す
(treesit-node-at (point) 'c)
⇒ #<treesit-node (primitive_type) in 23-27>
```

`treesit-node-on` *beg end* **&optional** *parser-or-lang* *named* [Function]  
この関数は *beg* と *end* の間にあるバッファテキストのリージョンを覆うような、もっとも小さいノードをリターンする。言い換えると開始が *beg* 以前、かつ終了が *end* 以降であるようなノードのこと。

注意せよ: トップレベル構文 (関数定義等) の内部ではない空行でこの関数を呼び出すと、恐らくルートノードが取得される場合がほとんどだろう。その空行を覆うもっとも小さいノードがルートノードだというのがその理由だが、あなたが使いたいと望んでいる機能は、ほとんどの場合は `treesit-node-at` のほうだろう。

*parser-or-lang* がパーサーオブジェクトなら、この関数はそのパーサーを使用する。*parser-or-lang* が言語の場合には、この関数はカレントバッファにおいてその言語用の最初のパーサー、もし存在しなければパーサーを作成してそれを使用する。*parser-or-lang* が `nil` なら、この関数は `treesit-language-at` (Section 37.6 [Multiple Languages], page 1031 を参照) を呼び出して、*beg* の言語の推測を試みる。

*named* が非 `nil` の場合には、この関数は名前つきのノードだけを探す ([tree-sitter named node], page 1015 を参照)。

`treesit-parser-root-node` *parser* [Function]  
この関数は *parser* が生成した構文ツリーのルートノードをリターンする。

`treesit-buffer-root-node` **&optional** *language* [Function]  
この関数はカレントバッファで *language* 用の最初のパーサー、パーサーが存在しなければ作成して、そのパーサーが生成したルートノードをリターンする。*language* が省略された場合にはパーサーリストの最初のパーサーを使用する。適切なパーサーが見つからなければ `nil` をリターンする。

Lisp プログラムはノードが与えられれば、そこから始まる他のノードを取得したり、そのノードに関する情報を問い合わせることができます。

ノードからの他ノードの取得

親族関係から

`treesit-node-parent` *node* [Function]  
この関数は *node* の直近の親をリターンする。  
パースツリー (parse tree: 解析木) において *node* が 1000 を超える深さのレベルにある場合のリターン値は未定義。現在のところ `nil` をリターンするが、将来変更されるかもしれない。

`treesit-node-child` *node n* **&optional** *named* [Function]  
この関数は *node* の *n* 番目の子をリターンする。*named* が非 `nil` なら名前つきのノードだけを考慮する ([tree-sitter named node], page 1015 を参照)。

たとえば文字列 "text" を表すノードの場合には開クォート、文字列テキストの text、それに閉クォート" という 3 つの子ノードが存在する。これら 3 つのノードの中で最初の子は開クォート、最初の名前つきの子は文字列テキストとなる。

この関数は *n* 番目の子が存在しなければ `nil` をリターンする。*n* は負でも可 (-1 は最後の子を表す)。



`treesit-node-children` *node* **&optional** *named* [Function]  
 この関数は *node* のすべての子を一覧で返す。 *named* が非 `nil` なら名前付きのノードだけを取得する。

`treesit-node-next-sibling` *node* **&optional** *named* [Function]  
 この関数は *node* の次の兄弟を探す。 *named* が非 `nil` なら次の名前付きの兄弟を探す。

`treesit-node-prev-sibling` *node* **&optional** *named* [Function]  
 この関数は *node* の前の兄弟を探す。 *named* が非 `nil` なら前の名前付きの兄弟を探す。

#### フィールド名から

構文ツリーの分析をより容易にするために、多くの言語ではグラマーで子ノードにフィールド名 (*field names*) を割り当てています ([tree-sitter node field name], page 1015 を参照)。たとえば `function_definition` ノードには `declarator` や `body` というノードがあるかもしれません。

`treesit-node-child-by-field-name` *node* *field-name* [Function]  
 この関数はフィールド名が *field-name* (文字列) であるような *node* の子を探す。

```
;; フィールド名が"body"という子を取得
(treesit-node-child-by-field-name node "body")
⇒ #<treesit-node (compound_statement) in 45-89>
```

#### 位置から

`treesit-node-first-child-for-pos` *node* *pos* **&optional** *named* [Function]  
 この関数はバッファ位置 *pos* を超えて広がるような *node* の最初の子を返す。“超えて広がる (extends beyond)” とは子ノードの終端が *pos* 以降であることを意味する。この関数は *node* の直接の子だけを調べる (孫は調べない)。 *named* が非 `nil` の場合には最初の名前付きの子を探す ([tree-sitter named node], page 1015 を参照)。

`treesit-node-descendant-for-range` *node* *beg* *end* **&optional** *named* [Function]  
 これは位置 *beg* と *end* の間にあるテキストレンジを跨ぐような、もっとも小さい *node* の子孫ノードを探す、`treesit-node-at` と似た関数。 *named* が非 `nil` の場合には、もっとも小さい名前付きの子を探す。

#### ノードの検索

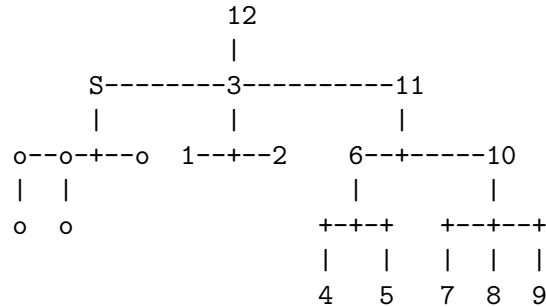
`treesit-search-subtree` *node* *predicate* **&optional** *backward* *all* [Function]  
*depth*

この関数は *node* のサブツリー (*node* 自体を含む) を横断 (`traverse`) して、 *predicate* が非 `nil` を返すようなノードを探す。 *predicate* はノードそれぞれのタイプにたいしてマッチさせる `regexp`、あるいはノードを受け取りそのノードがマッチしたら非 `nil` を返すような述語関数。この関数はマッチした最初のノード、何もマッチしなければ `nil` を返す。

この関数が検索するのはデフォルトでは名前付きノードだけだが、 *all* が非 `nil` ならすべてのノードを横断して検索を行う。 *backward* が非 `nil` の場合には後方に横断して検索する (ツリーを下降して横断していく際に最後の子を最初に調べる)。 *depth* が非 `nil` なら、それはツリーを横断して下降できるレベル数を制限する数値でなければならない。 *depth* が `nil` の場合のデフォルトは 1000。

`treesit-search-forward` *start predicate* **&optional** *backward all* [Function]

この関数は (*start*を除けば)`treesit-search-subtree`と同じようにパースツリーを横断して、*predicate*によりそれぞれのノードをマッチする (*predicate*は regexp または関数)。以下のようなツリー (‘S’マークは *start*) の場合には、この関数は 1 から 12 の順に横断していく:



この関数は *start* のサブツリーを横断せず、常に上方に移動する前にまず葉ノードを横断することに注意。

この関数が検索するのは `treesit-search-subtree` と同じようにデフォルトでは名前つきノードだけだが、*all* が非 nil ならすべてのノードを検索する。*backward* が非 nil の場合には後方に検索する。

`treesit-search-subtree` はノードのサブツリーを横断するが、この関数はノード *start* から開始してバッファの位置順でその後にあるすべてのノード (開始位置が *start* の終了位置より大きいノード) を横断する。

上図で示すツリーにおいて、`treesit-search-subtree` はノード ‘S’ (*start*) および o のマークがついたノードを横断するが、この関数は数字のマークがついたノードを横断する。この関数は “バッファで *start* の後にあり何らかの条件を満足する最初のノードはどれ?”、のような問いの答えを求めるのに役に立つ。

`treesit-search-forward-goto` *node predicate* **&optional** *start backward all* [Function]

この関数はバッファで *node* の後にあり *predicate* にマッチする次のノードの開始または終了にポイントを移動する。*start* が非 nil なら、ノードの終了ではなく開始で停止する。

この関数がリターンするマッチしたノードは、バッファ位置という点において進行方向にある (リターンされたノードの開始/終了は *node* のそれより常に大きい) ことが保証されている。

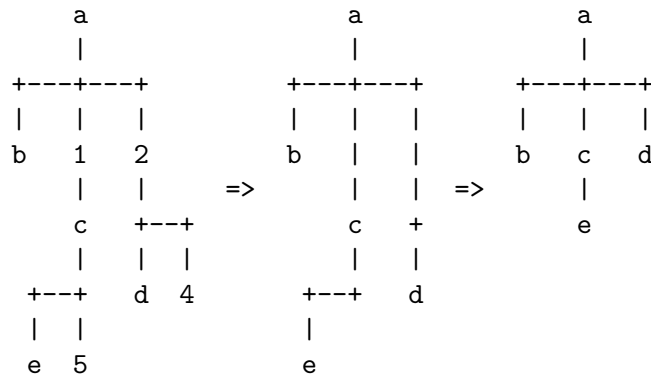
引数 *predicate*、*backward*、*all* は `treesit-search-forward` の場合と同じ。

`treesit-induce-sparse-tree` *root predicate* **&optional** *process-fn depth* [Function]

この関数は *root* のサブツリーから sparse ツリー (疎らなツリー) を作成する。

この関数は *root* 配下のサブツリーを受け取って、*predicate* にマッチするノードだけが残るように間引く。前の関数と同じように *predicate* はノードそれぞれのタイプにマッチさせるための regexp 文字列、またはノードを受け取ってマッチした場合には非 nil をリターンする。

たとえば数字と文字の両方で構成される左側のサブツリーが与えられた場合に、“文字のみ” という *predicate* でリターンされるのが右側のツリー。



この関数は *process-fn* が非 *nil* の場合には、マッチしたノードではなくノードをそれぞれ *process-fn* に渡してリターン値を使用する。 *depth* が非 *nil* なら、それは *root* から下降できるレベル数制限であること。 *depth* が *nil* の場合のデフォルトは 1000。

リターンされるツリーのノードはそれぞれ (*tree-sitter-node . (child ...)*) のようになる。このツリーのルートである *tree-sitter-node1* は、*root* が *predicate* にマッチしなければ *nil* になる。 *predicate* にマッチするノードがなければ、この関数は *nil* をリターンする。

#### より便利な関数

**treesit-filter-child** *node predicate &optional named* [Function]

この関数は *predicate* を満足する *node* の直接の子を探す。

*predicate* は引数としてノードを受け取り、そのノードを候補に残すべきなら非 *nil* をリターンする関数であること。 *named* が非 *nil* なら、この関数は名前付きのノードだけを調べる。

**treesit-parent-until** *node predicate &optional include-node* [Function]

この関数は *node* の親を順繰りに探して、*pred* (引数としてノードを受け取りマッチを示すブーリアン値をリターンする関数) を満足する親をリターンする。 *pred* を満足する親がいなければ、この関数は *nil* をリターンする。

この関数は通常だと *node* 自体ではなく *node* の親だけを調べる。しかし、*include-node* が非 *nil* の場合には、*node* が *pred* を満足すれば *node* をリターンする。

**treesit-parent-while** *node pred* [Function]

この関数は *node* を開始点としてノードが *pred* (引数としてノードを受け取る関数) を満足するかぎりツリーを上方に移動する。つまりこの関数は *pred* を満足するもっとも高位にある *node* の親をリターンする。 *node* が *pred* を満足して、かつ直近の親は *pred* を満足しなければ、*node* 自体がリターンされることに注意。

**treesit-node-top-level** *node &optional type* [Function]

この関数は *node* と同じタイプをもつ、もっとも高くにある親をリターンする。そのような親がいなければ *nil* をリターンする。したがってこの関数は *node* がトップレベルかどうかをテストするためにも役に立つ。

*type* が非 *nil* の場合には、この関数は *node* のタイプではなく、*regexp* として *type* を用いてそれぞれの親のタイプをマッチする。

## 37.4 ノード情報へのアクセス

## ノードの基本的な情報

すべてのノードはパーサーに関連付けられていて、そのパーサーが関連付けられているのがバッファードです。以下はそれらを取得する関数です。

`tree-sitter-node-parser node` [Function]  
この関数は `node` に関連付けられているパーサーをリターンする。

`tree-sitter-node-buffer node` [Function]  
この関数は `node` のパーサーに関連付けられているバッファードをリターンする。

`tree-sitter-node-language node` [Function]  
この関数は `node` に関連付けられている言語をリターンする。

それぞれのノードはバッファード内のテキストのある範囲を表しています。そのテキストに関する情報を探すが以下の関数です。

`tree-sitter-node-start node` [Function]  
`node` の開始位置をリターンする。

`tree-sitter-node-end node` [Function]  
`node` の終了位置をリターンする。

`tree-sitter-node-text node &optional object` [Function]  
`node` が表しているバッファードテキストを文字列としてリターンする (`node` が文字列をパースすることによって取得されたものであれば、その文字列のテキストをリターンする)。

以下は `tree-sitter` のノード用の述語の一部です:

`tree-sitter-node-p object` [Function]  
`object` が `tree-sitter` の構文ノードかをチェックする。

`tree-sitter-node-eq node1 node2` [Function]  
`tree-sitter` の構文ツリーにおいて `node1` と `node2` が同じノードを参照しているかをチェックする。この関数は `equal` と等価なメトリックを用いる。 `equal` を使用してノードを比較することも可能 (Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照)。

## プロパティ情報

具体的な構文ツリーにおけるノードは一般的に名前つきノード (*named nodes*) と無名ノード (*anonymous nodes*) という2つのカテゴリーに大別されます。あるノードが名前つきか、それとも無名なのかは言語グラマーによって判断されます ([`tree-sitter named node`], page 1015 を参照)。

ノードが名前つきか、あるいは無名かというプロパティに加えて、ノードは他のプロパティをもつことができます。ノードが“欠落 (*missing*)”していることもあり得ます。このようなノードは特定の種類の構文エラー (たとえばグラマーに照らせば恐らくそこにあるべき何らかが存在しない) から復帰するためにパーサーによって挿入されます。これはプログラムソースの編集集中において、そのソースがまだ最終形になっていないときに発生し得るエラーです。

“余分 (*extra*)” というノードもあります。このようなノードはテキスト内の任意の場所に出現し得る、コメントのようなオブジェクトを表しています。

パーサーがノードを作成した後少なくとも1回再パースされた場合には、“期限切れ (*outdated*)” のノードになることがあります。

ノードが跨ぐテキストに構文エラーが含まれていれば、“エラーあり (has error)” のノードです。ノード自体にエラーがあったり、子孫のいずれかのノードにエラーがあるのかもしれませんが。

ノードはそのノードのパースャーが削除されておらず、更にそのノードが生きているバッファ (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照) であれば生きている (*live*) とみなされます。

`treesit-node-check node property` [Function]  
この関数は *node* が指定された *property* をもっていれば非 `nil` をリターンする。 *property* は `named`、`missing`、`extra`、`outdated`、`has-error`、`live` のいずれか。

`treesit-node-type node` [Function]  
名前つきノードは “タイプ (type)” をもつことができる ([tree-sitter node type], page 1015 を参照)。たとえば名前つきノード `string_literal` のタイプを `string_literal` にすることができる。無名ノードは、単にそのノードが表すテキストがタイプとなる (たとえば、`'` ノードのタイプは単に `'`)。この関数は *node* のタイプを文字列としてリターンする。

子や親としての情報

`treesit-node-index node &optional named` [Function]  
この関数は親から *node* を子ノードとして見た場合のインデックスをリターンする。 *named* が非 `nil` の場合には名前つきノードだけを考慮する ([tree-sitter named node], page 1015 を参照)。

`treesit-node-field-name node` [Function]  
親をもつ子ノードはフィールド名をもつことができる ([tree-sitter node field name], page 1015 を参照)。この関数は親から *node* を子ノードとして見た場合のフィールド名をリターンする。

`treesit-node-field-name-for-child node n` [Function]  
この関数は *node* の *n* 番目の子のフィールド名をリターンする。 *n* 番目の子がない、または *n* 番目の子にフィールド名がなければ `nil` をリターンする。  
*n* は名前つきの子と無名の子の両方を考慮することに注意。また *n* は負でもよい (`-1` は最後の子を表す)。

`treesit-node-child-count node &optional named` [Function]  
この関数は *node* の子の数をリターンする。 *named* が非 `nil` の場合には名前つきの子だけを考慮する ([tree-sitter named node], page 1015 を参照)。

### 37.5 tree-sitter ノードにたいするパターンマッチング

`tree-sitter` では小さな宣言型言語を用いて Lisp プログラムによるパターンのマッチングができます。このパターンマッチングは 2 つのステップから構成されています。まず `tree-sitter` が構文ツリーのノードにたいするパターン (*pattern*) のマッチを行い、その後パターンにマッチした特定のノードをキャプチャー (*capture*) してそのノードをリターンするのです。

まずはもっとも基本的なクエリーパターンを記述してパターン内のノードをキャプチャーする方法、それからパターンマッチング関数、そして最後により上級のパターン構文について説明していきます。

### 基本的なクエリー構文

クエリー (*query*: 問い合わせ) は複数のパターン (*patterns*) によって構成されます。パターンはそれぞれ構文ノード内の特定ノードにマッチする S 式です。パターンは (*type (child...)*) という形式をもっています。

たとえば子ノードを含んだノード `binary_expression` にマッチするのは以下のようなパターンでしょう

```
(binary_expression (number_literal))
```

上記のクエリーパターンを用いてノードをキャプチャー (*capture*) するためには、キャプチャーしたいノードパターンの後に `@capture-name` を追加します。たとえば、

```
(binary_expression (number_literal) @number-in-exp)
```

これはノード `binary_expression` にあるノード `number_literal` をキャプチャー名でキャプチャーします。

同じようにして、たとえばキャプチャー名 `biexp` でノード `binary_expression` をキャプチャーできます:

```
(binary_expression
 (number_literal) @number-in-exp) @biexp
```

### クエリー関数

これでクエリー関数 (*query functions*) を説明する準備ができました。

`treedit-query-capture node query &optional beg end node-only` [Function]

この関数は *query* のパターンを *node* とマッチする。引数 *query* は S 式、文字列、またはコンパイル済みクエリーオブジェクトのいずれか。ここでは S 式構文に焦点を当てる。文字列構文およびコンパイル済みクエリーについては、このセクションの最後で説明しよう。

引数 *node* はパーサー、あるいは言語シンボルでもよい。パーサーの場合にはそのルートノードを、言語シンボルならまずカレントバッファでその言語用のパーサーを探すか作成してそのルートノードを使用する。

この関数はキャプチャーしたすべてのノードを、(*capture\_name . node*) という要素をもつ *alist* でリターンする。*node-only* が非 `nil` の場合には、かわりに *node* のリストをリターンする。デフォルトでは *node* のテキスト全体を検索するが、*beg* と *end* がいずれも非 `nil` であれば、それはこの関数がノードをマッチするべきバッファテキストのリージョンを指定する。*beg* と *end* の間のリージョンを跨いで重なるようなノードがマッチすればすべてキャプチャーされる (完全にそのリージョンに含まれている必要はない)。

この関数は *query* が不正な形式であれば `treedit-query-error` エラー `raise` する。シグナルデータには、その特定。エラーに関する説明が含まれている。クエリーの検証とデバッグには `treedit-query-validate` を使うことができる。

たとえば *node* のテキストが `1 + 2` で、以下のクエリーを考えてみましょう

```
(setq query
 '((binary_expression
 (number_literal) @number-in-exp) @biexp)
```

このクエリーをマッチングすると以下がリターンされます

```
(treesit-query-capture node query)
 => ((biexp . <node for "1 + 2">)
 (number-in-exp . <node for "1">)
 (number-in-exp . <node for "2">))
```

前に言及したように、*query*に複数のパターンを含めることができます。たとえば以下のようにトップレベルのパターンを2つもつことができます:

```
(setq query
 '((binary_expression) @biexp
 (number_literal) @number @biexp)
```

`treesit-query-string` *string query language* [Function]  
この関数は *language* として *string* をパースして、そのルートノードにたいして *query* をマッチ、その結果をリターンする。

### その他のクエリー構文

ノードのタイプとキャプチャー名以外にも、`tree-sitter` のパターン構文により無名ノード、フィールド名、ワイルドカード、量化、グルーピング、選択、アンカー、述語を表現することができます。

#### 無名ノード

無名ノードはクォートで括弧することで逐語的に記述されます。キーワード `return` にマッチ (してキャプチャー) するパターンは以下になるでしょう

```
"return" @keyword
```

#### ワイルドカード

パターンにおいて `(_)` は任意の名前つきノード、`_` は名前つきノードや無名ノードのすべてにマッチします。たとえば `binary_expression` ノードの名前つきの子をすべてキャプチャーするパターンは以下になるでしょう

```
(binary_expression (_) @in-biexp)
```

#### フィールド名

特定のフィールド名をもつ子ノードをキャプチャーすることは可能です。以下のパターンでは、フィールド名であることを示すコロンが後置されている `declarator` と `body` がフィールド名です。

```
(function_definition
 declarator: (_) @func-declarator
 body: (_) @func-body)
```

特定のフィールドをもたないノード、たとえば `body` フィールドのない `function_definition` をキャプチャーすることも可能です:

```
(function_definition !body) @func-no-body
```

#### ノードの量化

`tree-sitter` は量化演算子 (quantification operator) の  `:*` 、 `:+` 、 `:?`  を認識します。これらの演算子の意味は正規表現の場合と同じです。 `:*`  と  `:+`  はそれぞれ前にあるパターンの 0 個以上またはは 1 個以上の繰り返し、 `:?`  は前のパターンの 0 個または 1 個の繰り返しにマッチします。

たとえば以下は `long` というキーワードの 0 個以上の繰り返しにマッチするパターンです。

```
(type_declaration "long" :*) @long-type
```

こちらは long というキーワードをもつか、あるいはもたないかというタイプ宣言用のパターンです:

```
(type_declaration "long" :?) @long-type
```

### グルーピング

正規表現におけるグループと同じように、パターンをグループにまとめたり量化演算子を適用することができます。たとえばカンマで区切られた識別子を表現するには、以下のように記述できるでしょう

```
(identifier) ("," (identifier)) :*
```

### 選択

繰り返しになりますが正規表現と同じように、パターンにおいて“これらのパターンのいずれかにマッチ”と表現することができます。この構文はパターンのベクターです。たとえば C のいくつかのキーワードをキャプチャーするパターンは、以下のように記述できるでしょう

```
[
 "return"
 "break"
 "if"
 "else"
] @keyword
```

### アンカー

たとえば 2 つのオブジェクトを隣接させるといったように、アンカー演算子:anchor を用いて並置させることができます。2 つの“オブジェクト”には 2 つのノードや子ノードと最後の親などを指定できます。たとえば最初最後の子、あるいは 2 つの隣接した子をキャプチャーするには:

```
;; 子と最後で親をアンカー
(compound_expression (_) @last-child :anchor)

;; 子と最初の親をアンカー
(compound_expression :anchor (_) @first-child)

;; 隣接する 2 つの子をアンカー
(compound_expression
 (_) @prev-child
 :anchor
 (_) @next-child)
```

並置させる際には無名ノードは無視されることに注意してください。

### 述語

パターンに述語による制約を追加することができます。たとえば以下のパターンでは:

```
(
 (array :anchor (_) @first (_) @last :anchor)
 (:equal @first @last)
)
```



tree-sitter は配列の最初と最後の要素が等しい場合だけマッチします。パターンに述語を付加するためには、それらをグループにまとめる必要があります。現在のところ:equal、:match、:predという3つの述語があります。

```
:equal arg1 arg2 [Predicate]
 arg1 と arg2 が等しければマッチ。引数は文字列またはキャプチャー名のいずれか。キャプチャー名とは、バッファーにおいてキャプチャーされたノードが跨ぐテキストを表す。
```

```
:match regexp capture-name [Predicate]
 バッファーにおいて capture-name のノードが跨ぐテキストと、文字列リテラルとして与えられた正規表現 regexp がマッチすればマッチ。マッチは大文字小文字を区別する。
```

```
:pred fn &rest nodes [Predicate]
 関数 fn に nodes 内のノードそれぞれを渡して非 nil がリターンされたらマッチ。
```

述語が参照できるのは、同じパターン内に出現するキャプチャー名だけであることに注意してください。実際問題として別のパターンからキャプチャー名を参照しても、意味はほとんどありません。

### 文字列パターン

S 式の他にも、Emacs では使用する tree-sitter のネイティブクエリー構文を文字列として記述することができます。これは S 式の構文とよく似ています。たとえば以下のクエリーは

```
(treesit-query-capture
 node '((addition_expression
 left: (_) @left
 "+" @plus-sign
 right: (_) @right) @addition

 ["return" "break"] @keyword))
```

以下と等価です

```
(treesit-query-capture
 node "(addition_expression
 left: (_) @left
 \\+\\ @plus-sign
 right: (_) @right) @addition

 [\\\"return\\\" \\\"break\\\"] @keyword")
```

ほとんどのパターンは文字列内部の S 式として直接記述できます。変更が必要になるのはごく少数のパターンだけです:

- アンカー:anchor は ‘.’ と記述。
- ‘:?’ は ‘?’ と記述。
- ‘:\*’ は ‘\*’ と記述。
- ‘:+’ は ‘+’ と記述。
- :equal、:match、:pred はそれぞれ #equal、#match、#pred と記述。一般的には述語の ‘:’ を ‘#’ に変更する。

たとえば、

```
'((
 (compound_expression :anchor (_) @first (_) :* @rest)
 (:match "love" @first)
))
```

文字列形式では以下のように記述します

```
"(
 (compound_expression . (_) @first ())* @rest)
(#match \"love\" @first)
)"
```

### クエリーのコンパイル

繰り返し使うことを意図したクエリー、とりわけタイトなループ (訳注: 少ない命令を含み多数回実行されるループ) では、クエリーのコンパイルが重要になります。なぜならコンパイル済みのクエリーは、コンパイルされていないものと比較して非常に高速だからです。クエリーの使用が許されている場所ならどこでもコンパイル済みクエリーを使うことができます。

`treedit-query-compile language query` [Function]

この関数は `language` の `query` をコンパイル済みクエリーオブジェクトにコンパイルして、それをリターンする。

この関数は `query` が不正な形式であれば `treedit-query-error` エラー `raise` する。シグナルデータには、その特定。エラーに関する説明が含まれている。クエリーの検証とデバッグには `treedit-query-validate` を使うことができる。

`treedit-query-language query` [Function]

この関数は `query` の言語をリターンする。

`treedit-query-expand query` [Function]

この関数は S 式の `query` を文字列フォーマットに変換する。

`treedit-pattern-expand pattern` [Function]

この関数は S 式の `pattern` を文字列フォーマットに変換する。

パターンマッチングに関する詳細については、<https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/using-parsers#pattern-matching-with-queries>にある tree-sitter プロジェクトのドキュメントを参照してください。

## 37.6 複数言語ののパーズ

プログラミング言語のソースの一部に他の言語のソースが含まれているときがあります。一例としては HTML + CSS + JavaScript が挙げられます。このような場合には、別の言語によって記述されたテキストセグメントには別のパーサーを割り当てる必要があります。伝統的にこれはナローイングの使用によって達成されてきました。tree-sitter はナローイング ([tree-sitter narrowing], page 1019 を参照) とともに機能しますが、推奨される方法はバッファテキストのリージョン (範囲) にそれを操作するパーサーを指定する方法です。このセクションではパーサーにたいして範囲のセットや取得を行う関数について説明します。

Lisp プログラムがバッファでパーサーを使う前には、`treedit-update-ranges` の呼び出しによってパーサーそれぞれにたいする範囲が正しいか確認して、その位置にあるテキストにたいして

任を負うパーサーを解決する必要があります。この2つの関数自身は作業を行わず、実際に作業を行うにはメジャーモードが `treesit-language-at-point-function` および `treesit-language-at-point-function` をセットする必要があります。これらの関数および変数については、このセクションの終わり近くで詳細に説明しましょう。

### 範囲の取得とセット

`treesit-parser-set-included-ranges` *parser* *ranges* [Function]

この関数は *ranges* にたいして処理を行なうために *parser* をセットアップする。*parser* が読み込むのは指定された範囲のテキストのみ。*ranges* 内の範囲はそれぞれ (*beg* . *end*) という形式のペアである。

*ranges* の範囲は、以下の疑似コードのように重複せず順番に並んでいなければならない。

```
(cl-loop for idx from 1 to (1- (length ranges))
 for prev = (nth (1- idx) ranges)
 for next = (nth idx ranges)
 should (<= (car prev) (cdr prev)
 (car next) (cdr next)))
```

*ranges* がこの制約に違反したり、何か他の問題が発生した場合には、この関数は `treesit-range-invalid` エラーをシグナルする。シグナルデータには特定のエラーメッセージ、セットを試みた範囲が含まれている。

この関数は範囲を無効にするためにも使うことができる。*ranges* が `nil` の場合には、パーサーはバッファ全体をパースするようにセットされる。

例:

```
(treesit-parser-set-included-ranges
 parser '((1 . 9) (16 . 24) (24 . 25)))
```

`treesit-parser-included-ranges` *parser* [Function]

この関数は *parser* にセットされている範囲をリターンする。リターン値は `treesit-parser-included-ranges` の *ranges* 引数と同じく (*beg* . *end*) という形式のコンセルのリスト。*parser* が範囲を何ももっていないければリターン値は `nil`。

```
(treesit-parser-included-ranges parser)
⇒ ((1 . 9) (16 . 24) (24 . 25))
```

`treesit-query-range` *source* *query* **&optional** *beg* *end* [Function]

この関数は *source* を *query* でマッチングしてキャプチャーされたノードをリターンする。リターン値は (*beg* . *end*) という形式のコンセルのリスト。ここで *beg* と *end* はそれぞれテキスト範囲の開始と終了をする。

利便性のために *source* は言語シンボル、パーサー、あるいはノードでもよい。この関数はそれが言語シンボルならその言語を使用する最初のパーサーのルートノード、パーサーならそのパーサーのルートノード、ノードならそのノードでマッチを行なう。

引数 *query* はノードのキャプチャーに用いるクエリー (Section 37.5 [Pattern Matching], page 1026 を参照)。引数 *beg* と *end* がどちらも非 `nil` なら、それはこの関数がクエリーを行なう範囲を制限する。

他のクエリー関数と同じように、この関数は *query* が不正であれば `treesit-query-error` エラーを `raise` する。

## Lisp プログラムで複数言語をサポートするには

一般的な Lisp プログラムにおいて言語が複数ミックスされたプログラムをサポートするには、以下の 2 つの関数を呼び出すだけで十分です。

`treesit-update-ranges` *&optional beg end* [Function]

この関数はバッファのパーサーの範囲を更新する。この関数はパーサーの範囲が *beg* と *end* の間に正しくセットされているかを `treesit-range-settings` に照らして確認する。省略された場合のデフォルトは *beg* がバッファ先頭、*end* がバッファ終端となる。

たとえばフォント表示 (fontification) を行なう関数は、リージョン内のノードにクエリーを行う前にこの関数を使用する。

`treesit-language-at pos` [Function]

この関数はバッファ位置 *pos* にあるテキストの言語をリターンする。その背後では `treesit-language-at-point-function` を呼び出して、そのリターンされた値をリターンしている。`treesit-language-at-point-function` が `nil` の場合には、この関数は `treesit-parser-list` のリターン値から最初のパーサーの言語をリターンする。バッファにパーサーがなければ `nil` をリターンする。

メジャーモードで複数の言語をサポートするには

ミックスされているかもしれない一連の言語では、ホスト言語 (*host language*) と 1 つ以上の埋め込み言語 (*embedded languages*) が存在することが珍しくありません。Lisp プログラムはまずホスト言語のパーサーでドキュメント全体をパースすることで情報を得てから、それを用いて埋め込み言語の範囲をセット、その後に埋め込み言語をパースするのです。

HTML、CSS、それに JavaScript を含むバッファを例にとります。Lisp プログラムはまず HTML パーサーでバッファ全体をパースして、それからパーサーに CSS と JavaScript に相当する `style_element` と `script_element` のノードをクエリーするのです。その後に CSS と JavaScript それぞれにたいして、対応するノードが跨がる範囲をセットします。

シンプルな HTML ドキュメントが与えられると:

```
<html>
 <script>1 + 2</script>
 <style>body { color: "blue"; }</style>
</html>
```

Lisp プログラムはまず HTML パーサーでパースを行い、それから CSS と JavaScript それぞれのパーサーにたいして範囲をセットします:

```
;; パーサーの作成
(setq html (treesit-parser-create 'html))
(setq css (treesit-parser-create 'css))
(setq js (treesit-parser-create 'javascript))

;; CSS の範囲をセット
(setq css-range
 (treesit-query-range
 'html
 '((style_element (raw_text) @capture))))
(treesit-parser-set-included-ranges css css-range)
```

```
;; JavaScript の範囲をセット
(setq js-range
 (treesit-query-range
 'html
 '((script_element (raw_text) @capture))))
(treesit-parser-set-included-ranges js js-range)
```

`treesit-update-ranges`によって Emacs がこのプロセスを自動化します。`treesit-update-ranges`がプロセスを自動化する方法を解決するためには、複数言語のメジャーモードが `treesit-range-settings` をセットする必要があります。`treesit-range-settings` に割り当てられる値を生成するためには、メジャーモードがヘルパー関数 `treesit-range-rules` を使う必要があります。この操作を直接コード化したのが以下のセッティング例になります。

```
(setq treesit-range-settings
 (treesit-range-rules
 :embed 'javascript
 :host 'html
 '((script_element (raw_text) @capture))

 :embed 'css
 :host 'html
 '((style_element (raw_text) @capture))))
```

`treesit-range-rules` &rest *query-specs* [Function]

この関数は `treesit-range-settings` をセットするために用いる。クエリーのコンパイルやその他の後処理に注意を払い、`treesit-range-settings` にセットできるような値を出力する。

この関数は引数として一連の *query-spec* を受け取る。ここで *query-spec* とは 0 個以上の *keyword/value* ペアが前置された *query* のこと。*query* はそれぞれ文字列、S 式、コンパイル済みフォーム、あるいは関数のいずれかによる *tree-sitter* クエリーである。

*query* が *tree-sitter* クエリーなら *:keyword/value* のペアを 2 つを前置すること (*:keyword* が `:embed` は埋め込み言語、`:host` はホスト言語)。

`treesit-update-ranges` は埋め込み言語用のパーサーにたいして範囲をセットする方法の解決に *query* を使用する。ホスト言語パーサーに *query* を問い合わせてキャプチャーされたノードが跨ぐ範囲を計算、それらの範囲を埋め込み言語パーサーに適用するのである。

*query* が関数の場合には *keyword* と *value* のペアは必要ない。関数の場合には *start*、*end* という 2 つの引数を受け取り、カレントバッファで *start* と *end* の間にあるリージョンでパーサー用の範囲をセットすること。その関数が *start* と *end* の間のリージョンを包むような広いリージョンに範囲をセットしても問題はない。

`treesit-range-settings` [Variable]

これはバッファで `treesit-update-ranges` がパーサーにたいする範囲を更新する際の助けとなる変数である。*setting* のリストであり、その正確なフォーマットは内部的な使用を意図している。この変数が保持できる値を生成するには `treesit-range-rules` を使うこと。

`treesit-language-at-point-function` [Variable]

この変数の値はバッファ位置 *pos* を単一の引数として受け取り、*pos* にあるテキストの言語をリターンする関数であること。この変数は `treesit-language-at` により使用される。

### 37.7 tree-sitter を用いるメジャーモードの開発

このセクションではメジャーモード用に tree-sitter を統合した開発における一般的なガイドラインの一部について説明します。

tree-sitter 機能をサポートするメジャーモードは、大枠では以下のようなパターンにしたがう必要があります:

```
(define-derived-mode woomy-mode prog-mode "Woomy"
 "A mode for Woomy programming language."
 (when (treesit-ready-p 'woomy)
 (setq-local treesit-variables ...))
 ...
 (treesit-major-mode-setup)))
```

treesit-ready-p は tree-sitter を有効にする条件が揃っていなければ、自動的に警告を發します。

tree-sitter を使うメジャーモードは、その“ネイティブ”な相手先モードとセットアップを共有する場合には、以下のように共通のセットアップを含んだ“ベースモード”を作成することができます:

```
(define-derived-mode woomy--base-mode prog-mode "Woomy"
 "An internal mode for Woomy programming language."
 (common-setup)
 ...)
```

```
(define-derived-mode woomy-mode woomy--base-mode "Woomy"
 "A mode for Woomy programming language."
 (native-setup)
 ...)
```

```
(define-derived-mode woomy-ts-mode woomy--base-mode "Woomy"
 "A mode for Woomy programming language."
 (when (treesit-ready-p 'woomy)
 (setq-local treesit-variables ...))
 ...
 (treesit-major-mode-setup)))
```

`treesit-ready-p` *language* &optional *quiet* [Function]

この関数は tree-sitter をアクティブにするための条件をチェックする。tree-sitter とともに Emacs がビルドされているか、tree-sitter が処理するにあたってカレントバッファのサイズが大き過ぎないか、そのシステムで *language* にたいするグラマー (Section 37.1 [Language Grammar], page 1013 を参照) が利用できるかどうかをチェックする。

この関数は tree-sitter をアクティブにできなければ警告を發する。*quiet* が message なら、警告をメッセージに変更する。*quiet* が t の場合には警告やメッセージは何も表示されない。

この関数は必要とされる条件すべてが適えば非 nil、そうでなければ nil をリターンする。

`treesit-major-mode-setup` [Function]

この関数はメジャーモードにたいして tree-sitter に一部機能をアクティブにする。

現在のところ以下の機能のセットアップを行う:

- `treesit-font-lock-settings` (Section 24.6.10 [Parser-based Font Lock], page 562 を参照) が非 nil ならフォント表示 (fontification) をセットアップ。

- `treesit-simple-indent-rules` (Section 24.7.2 [Parser-based Indentation], page 574 を参照) が非 `nil` ならインデントをセットアップ。
- `treesit-defun-type-regexp` が 非 `nil` なら、`beginning-of-defun` と `end-of-defun` にたいしてナビゲーション関数をセットアップ。
- `treesit-defun-name-function` が非 `nil` なら、`add-log-current-defun` によって使用される `add-log` 関数をセットアップ。
- `treesit-simple-imenu-settings` が非 `nil` なら `Imenu` をセットアップ。

これら `tree-sitter` 組み込み機能の詳細については Section 24.6.10 [Parser-based Font Lock], page 562、Section 24.7.2 [Parser-based Indentation], page 574、Section 31.2.6 [List Motion], page 841 を参照してください。

メジャーモードにおける複数言語のミックスのサポートについては Section 37.6 [Multiple Languages], page 1031 を参照してください。

`beginning-of-defun` や `end-of-defun` の他にも、Emacs は `defun` にたいして処理を行う追加の関数をいくつか提供します。`treesit-defun-at-point` はポイント位置の `defun` ノード、`treesit-defun-name` は `defun` ノードの名前をリターンする関数です。

`treesit-defun-at-point` [Function]

この関数はポイント位置の `defun` ノードを、`defun` が見つからなければ `nil` をリターンする。この関数は `treesit-defun-tactic` に注意を払う。この変数の値が `top-level` ならトップレベルの `defun` を、値が `nested` ならすぐ外側の `defun` をリターンする。

この関数が機能するためには `treesit-defun-type-regexp` が必要となる。この変数の値が `nil` であれば、この関数は単に `nil` をリターンする。

`treesit-defun-name` *node* [Function]

この関数は *node* の `defun` 名をリターンする。*node* にたいする `defun` 名が存在しない、*node* が `defun` ノードではない、あるいは *node* が `nil` の場合は `nil` をリターンする。

言語とメジャーモードに応じて関数、クラス、構造体等の名前が `defun` 名となる。

`treesit-defun-name-function` が `nil` の場合には、この関数は常に `nil` をリターンする。

`treesit-defun-name-function` [Variable]

この変数の値が非 `nil` の場合には、ノードを引数として呼び出されてそのノードの名前をリターンする関数であること。この関数は意味合いとしては `treesit-defun-name` と同じである必要がある。つまりそのノードが `defun` ノードではない、`defun` ノードだが名前がない、あるいはノードが `nil` の場合には `nil` をリターンすること。

## 37.8 `tree-sitter` の C API との対応表

Emacs の `tree-sitter` 統合では、`tree-sitter` の C の API によって提供されるすべての機能が公開されている訳ではありません。欠落している機能には以下が含まれます:

- ツリーカーソル (`tree cursor`) の作成、およびそれを用いた構文ツリーのナビゲーション。
- パーサーにたいするタイムアウトおよびキャンセルのフラグのセッティング。
- パーサー用のロガー (`logger`: ログ機能) のセッティング。
- DOT グラフによるファイルへの構文ツリーのプリント。
- 構文ツリーのコピーや変更 (Emacs ではツリーオブジェクトは非公開)。

- 位置としての座標 (行と列) の使用。
- 変更によるノードの更新 (Emacs では既存ノードは更新せずに新たにノードを取得)。
- 言語グラマーの統計問い合わせ。

更に Emacs では、API がより使いやすく慣れ親しんだ用語を用いるように C の API の一部を変更しています:

- Emacs Lisp の API ではバイト位置ではなく文字位置を使用。
- Null ノードを nil に変換。

C のすべての API と ELisp 側での相方の対応を以下にまとめました。1 つの Elisp が C の複数の関数に対応する場合もあるし、Elisp 側の相方がいない C 関数も沢山あります。

<code>ts_parser_new</code>	<code>treedit-parser-create</code>
<code>ts_parser_delete</code>	
<code>ts_parser_set_language</code>	
<code>ts_parser_language</code>	<code>treedit-parser-language</code>
<code>ts_parser_set_included_ranges</code>	<code>treedit-parser-set-included-ranges</code>
<code>ts_parser_included_ranges</code>	<code>treedit-parser-included-ranges</code>
<code>ts_parser_parse</code>	
<code>ts_parser_parse_string</code>	<code>treedit-parse-string</code>
<code>ts_parser_parse_string_encoding</code>	
<code>ts_parser_reset</code>	
<code>ts_parser_set_timeout_micros</code>	
<code>ts_parser_timeout_micros</code>	
<code>ts_parser_set_cancellation_flag</code>	
<code>ts_parser_cancellation_flag</code>	
<code>ts_parser_set_logger</code>	
<code>ts_parser_logger</code>	
<code>ts_parser_print_dot_graphs</code>	
<code>ts_tree_copy</code>	
<code>ts_tree_delete</code>	
<code>ts_tree_root_node</code>	
<code>ts_tree_language</code>	
<code>ts_tree_edit</code>	
<code>ts_tree_get_changed_ranges</code>	
<code>ts_tree_print_dot_graph</code>	
<code>ts_node_type</code>	<code>treedit-node-type</code>
<code>ts_node_symbol</code>	
<code>ts_node_start_byte</code>	<code>treedit-node-start</code>
<code>ts_node_start_point</code>	
<code>ts_node_end_byte</code>	<code>treedit-node-end</code>
<code>ts_node_end_point</code>	
<code>ts_node_string</code>	<code>treedit-node-string</code>
<code>ts_node_is_null</code>	
<code>ts_node_is_named</code>	<code>treedit-node-check</code>
<code>ts_node_is_missing</code>	<code>treedit-node-check</code>
<code>ts_node_is_extra</code>	<code>treedit-node-check</code>
<code>ts_node_has_changes</code>	



ts_node_has_error	treesit-node-check
ts_node_parent	treesit-node-parent
ts_node_child	treesit-node-child
ts_node_field_name_for_child	treesit-node-field-name-for-child
ts_node_child_count	treesit-node-child-count
ts_node_named_child	treesit-node-child
ts_node_named_child_count	treesit-node-child-count
ts_node_child_by_field_name	treesit-node-child-by-field-name
ts_node_child_by_field_id	
ts_node_next_sibling	treesit-node-next-sibling
ts_node_prev_sibling	treesit-node-prev-sibling
ts_node_next_named_sibling	treesit-node-next-sibling
ts_node_prev_named_sibling	treesit-node-prev-sibling
ts_node_first_child_for_byte	treesit-node-first-child-for-pos
ts_node_first_named_child_for_byte	treesit-node-first-child-for-pos
ts_node_descendant_for_byte_range	treesit-node-descendant-for-range
ts_node_descendant_for_point_range	
ts_node_named_descendant_for_byte_range	treesit-node-descendant-for-range
ts_node_named_descendant_for_point_range	
ts_node_edit	
ts_node_eq	treesit-node-eq
ts_tree_cursor_new	
ts_tree_cursor_delete	
ts_tree_cursor_reset	
ts_tree_cursor_current_node	
ts_tree_cursor_current_field_name	
ts_tree_cursor_current_field_id	
ts_tree_cursor_goto_parent	
ts_tree_cursor_goto_next_sibling	
ts_tree_cursor_goto_first_child	
ts_tree_cursor_goto_first_child_for_byte	
ts_tree_cursor_goto_first_child_for_point	
ts_tree_cursor_copy	
ts_query_new	
ts_query_delete	
ts_query_pattern_count	
ts_query_capture_count	
ts_query_string_count	
ts_query_start_byte_for_pattern	
ts_query_predicates_for_pattern	
ts_query_step_is_definite	
ts_query_capture_name_for_id	
ts_query_string_value_for_id	
ts_query_disable_capture	
ts_query_disable_pattern	
ts_query_cursor_new	
ts_query_cursor_delete	

```
ts_query_cursor_exec treesit-query-capture
ts_query_cursor_did_exceed_match_limit
ts_query_cursor_match_limit
ts_query_cursor_set_match_limit
ts_query_cursor_set_byte_range
ts_query_cursor_set_point_range
ts_query_cursor_next_match
ts_query_cursor_remove_match
ts_query_cursor_next_capture
ts_language_symbol_count
ts_language_symbol_name
ts_language_symbol_for_name
ts_language_field_count
ts_language_field_name_for_id
ts_language_field_id_for_name
ts_language_symbol_type
ts_language_version
```

## 38 abbrev と abbrev 展開

略語 (abbreviation または *abbrev* は、より長い文字列へと展開される文字列です。ユーザーは *abbrev* 文字列を挿入して、それを探して自動的に *abbrev* の展開形に置換できます。これによりタイプ量を節約できます。

カレントで効果をもつ *abbrevs* のセットは *abbrev* テーブル (*abbrev table*) 内に記録されます。バッファはそれぞれローカルに *abbrev* テーブルをもちますが、通常は同一のメジャーモードにあるすべてのバッファが 1 つの *abbrev* テーブルを共有します。グローバル *abbrev* テーブルも存在します。通常は両者が使用されます。

*abbrev* テーブルは *obarray* として表されます。obarrays についての情報は Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照してください。abbrev はそれぞれ *obarray* 内のシンボルとして表現されます。そのシンボルの名前が *abbrev* であり、値が展開形になります。シンボルの関数定義は展開を行うフック関数です (Section 38.2 [Defining Abbrevs], page 1041 を参照)。またシンボルのプロパティセルには使用回数やその *abbrev* が展開された回数を含む、さまざまな追加プロパティが含まれます (Section 38.6 [Abbrev Properties], page 1045 を参照)。

システム *abbrev(system abbrevs)* と呼ばれる特定の *abbrev* は、ユーザーではなくメジャーモードにより定義されます。システム *abbrev* は非 *nil* の *system* プロパティにより識別されます (Section 38.6 [Abbrev Properties], page 1045 を参照)。abbrev が *abbrev* ファイルに保存される際には、システム *abbrev* は省略されます。Section 38.3 [Abbrev Files], page 1042 を参照してください。

*abbrev* に使用されるシンボルは通常の *obarray* に *intern* されないので、Lisp 式の読み取り結果として現れることは決してありません。実際のところ通常は *abbrev* を扱うコードを除いて、それらが使用されることはありません。したがってそれらを非標準的な方法で使用しても安全なのです。

マイナーモードである *Abbrev* モードが有効な場合には、バッファローカル変数 *abbrev-mode* は非 *nil* となり、そのバッファ内で *abbrev* は自動的に展開されます。*abbrev* 用のユーザーレベルのコマンドについては Section “Abbrev Mode” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

### 38.1 abbrev テーブル

このセクションでは *abbrev* テーブルの作成と操作を行う方法について説明します。

**make-abbrev-table &optional props** [Function]

この関数は空の *abbrev* テーブル (シンボルを含まない *obarray*) を作成してリターンする。これは 0 で充填されたベクター。props は新たなテーブルに適用されるプロパティリスト (Section 38.7 [Abbrev Table Properties], page 1046 を参照)。

**abbrev-table-p object** [Function]

この関数は *object* が *abbrev* テーブルなら非 *nil* をリターンする。

**clear-abbrev-table abbrev-table** [Function]

この関数は *abbrev-table* 内の *abbrev* をすべて未定義として空のまま残す。

**copy-abbrev-table abbrev-table** [Function]

この関数は *abbrev-table* のコピー (同じ *abbrev* 定義を含む新たな *abbrev* テーブル) をリターンする。これは名前、値、関数だけをコピーしてプロパティリストは何もコピーしない。

`define-abbrev-table` *tabname definitions &optional docstring* [Function]  
*&rest props*

この関数は abbrev テーブル名 (値が abbrev テーブルであるような変数) として *tabname* (シンボル) を定義する。これはそのテーブル内に *definitions* に応じて、abbrev を定義する。*definitions* は (*abbrevname expansion [hook] [props...]*) という形式の要素をもつリスト。これらの要素は引数として `define-abbrev` に渡される。

オプション文字列 *docstring* は変数 *tabname* のドキュメント文字列。プロパティリスト *props* は abbrev テーブルに適用される (Section 38.7 [Abbrev Table Properties], page 1046 を参照)。

同一の *tabname* にたいしてこの関数が複数呼び出されると、元のコンテンツ全体を上書きせずに後続の呼び出しは *definitions* 内の定義を *tabname* に追加する (後続の呼び出しでは *definitions* 内で明示的に再定義または未定義にした場合のみ abbrev を上書きできる)。

`abbrev-table-name-list` [Variable]

これは値が abbrev テーブルであるようなシンボルのリスト。`define-abbrev-table` はこのリストに新たな abbrev テーブル名を追加する。

`insert-abbrev-table-description` *name &optional human* [Function]

この関数はポイントの前に名前が *name* の abbrev テーブルの説明を挿入する。引数 *name* は値が abbrev テーブルであるようなシンボル。

*human* が非 `nil` なら人間向けの説明になる。システム abbrev はそのようにリストされて識別される。それ以外なら説明は Lisp 式 (カレントで定義されているように *name* を定義するがシステム abbrev としては定義しないような `define-abbrev-table` 呼び出し) となる (*name* を使用するモードまたはパッケージはそれらを個別に *name* に追加すると想定されている)。

## 38.2 abbrev の定義

`define-abbrev` は abbrev テーブル内に abbrev を定義するための基本的な低レベル関数です。

メジャーモードがシステム abbrev を定義する際には、`:system` プロパティに `t` を指定して `define-abbrev` を呼び出すべきです。すべての保存された非システム abbrev は起動時 (何らかのメジャーモードがロードされる前) にリストアされることに注意してください。したがってメジャーモードは最初にそのモードがロードされた際には、それらのモードの abbrev テーブルが空であると仮定するべきではありません。

`define-abbrev` *abbrev-table name expansion &optional hook &rest* [Function]  
*props*

この関数は *abbrev-table* 内に *name* という名前が *expansion* に展開されて、*hook* を呼び出す abbrev をプロパティ *props* (Section 38.6 [Abbrev Properties], page 1045 を参照) とともに定義する。リターン値は *name*。ここでは *props* 内の `:system` プロパティは特別に扱われる。このプロパティが値 `force` をもつなら、たとえ同じ名前の非システム abbrev でも既存の定義を上書きするだろう。

*name* は文字列であること。引数 *expansion* は通常は望む展開形 (文字列) であり、`nil` ならその abbrev を未定義とする。これが文字列または `nil` 以外の何かなら、その abbrev は *hook* を実行することにより単に展開される。

引数 *hook* は関数または `nil` であること。*hook* が非 `nil` なら abbrev が *expansion* に置換された後に引数なしでそれが呼び出される。*hook* 呼び出しの際にはポイントは *expansion* の終端に配置される。

*hook* が `no-self-insert` プロパティが非 `nil` であるような非 `nil` のシンボルなら、*hook* は展開をトリガーするような自己挿入入力文字を挿入できるかどうかを明示的に制御できる。この場合には、*hook* が非 `nil` をリターンしたらその文字の挿入を抑止する。対照的に *hook* が `nil` をリターンしたら、あたかも実際には展開が行われなかったかのように `expand-abbrev` (または `abbrev-insert`) も `nil` をリターンする。

`define-abbrev` は実際に `abbrev` を変更した場合には、通常は変数 `abbrevs-changed` に `t` をセットする。これはいくつかのコマンドが `abbrev` の保存を提案するためである。いずれにせよシステム `abbrev` は保存されないので、システム `abbrev` にたいしてこれは行われない。

`only-global-abbrevs` [User Option]  
 この変数が非 `nil` なら、それはユーザーがグローバル `abbrev` のみの使用を計画していることを意味する。これはモード固有の `abbrev` を定義するコマンドにたいして、かわりにグローバル `abbrev` を定義するよう指示する。この変数はこのセクション内の関数の振る舞いを変更しない。それは呼び出し側により検証される。

### 38.3 ファイルへの `abbrev` の保存

`abbrev` 定義が保存されたファイルは実際には Lisp コードのファイルです。 `abbrev` は同じコンテンツの同じ `abbrev` テーブルを定義する Lisp プログラムの形式で保存されます。したがってそのファイルは `load` によってロードすることができます (Section 16.1 [How Programs Do Loading], page 289 を参照)。しかしより簡便なインターフェースとして関数 `quietly-read-abbrev-file` が提供されています。 Emacs は起動時に自動的にこの関数を呼び出します。

`save-some-buffers` のようなユーザーレベルの機能は、ここで説明する変数の制御下で自動的に `abbrev` をファイルに保存できます。

`abbrev-file-name` [User Option]  
 これは `abbrev` の読み込みと保存にたいするデフォルトのファイル名。デフォルトでは Emacs は `~/ .emacs.d/abbrev_defs` を探して、見つからなければ `~/ .abbrev_defs` を探して、いずれにもファイルが存在しなければ `~/ .emacs.d/abbrev_defs` を作成する。

`quietly-read-abbrev-file &optional filename` [Function]  
 この関数は以前に `write-abbrev-file` で書き込まれた *filename* という名前のファイルから `abbrev` の定義を読み込む。 *filename* が省略または `nil` なら `abbrev-file-name` 内で指定されているファイルが使用される。

関数の名前が暗示するようにこの関数は何のメッセージも表示しない。

`save-abbrevs` [User Option]  
`save-abbrevs` にたいする非 `nil` 値はファイル保存時に、(もし何か変更されていれば) Emacs が `abbrev` の保存を提案するべきであることを意味する。値が `silently` なら Emacs はユーザーに尋ねることなく `abbrev` を保存する。 `abbrev-file-name` は `abbrev` を保存するファイルを指定する。デフォルト値は `t`。

`abbrevs-changed` [Variable]  
 この変数は `abbrev` (システム `abbrev` を除く) の定義や変更によりセットされる。さまざまな Emacs コマンドにとって、これはユーザーに `abbrev` の保存を提案するためのフラグとしての役目をもつ。

**write-abbrev-file** *&optional filename* [Command]  
 abbrev-table-name-list内にリストされたすべての abbrev テーブルにたいして、ロード時に同じ abbrev を定義するであろう Lisp プログラム形式で、すべての abbrev 定義 (システム abbrev を除く) をファイル *filename*内に保存する。保存すべき abbrev がないテーブルは省略する。*filename*が nilなら abbrev-file-nameが使用される。この関数は nilをリターンする。

### 38.4 略語の照会と展開

abbrev は通常は self-insert-commandを含む特定の interactive なコマンドにより展開されます。このセクションではそのようなコマンドの記述に使用されるサブルーチン、並びに通信のために使用される変数について説明します。

**abbrev-symbol** *abbrev &optional table* [Function]  
 この関数は *abbrev* という名前の abbrev を表すシンボルをリターンする。その abbrev が定義されていなければ nilをリターンする。オプションの 2 つ目の引数 *table* はそれを照合するための abbrev テーブル。*table* が nilならこの関数はまずカレントバッファのローカル abbrev テーブル、次にグローバル abbrev テーブルを試みる。

**abbrev-expansion** *abbrev &optional table* [Function]  
 この関数は *abbrev* が展開されるであろう文字列 (カレントバッファにたいして使用される abbrev テーブルで定義される文字列) をリターンする。これは *abbrev* が有効な abbrev でなければ nilをリターンする。オプション引数 *table* は abbrev-symbolの場合と同じように使用する abbrev テーブルを指定する。

**expand-abbrev** [Command]  
 このコマンドは、(もしあれば) ポイントの前の abbrev を展開する。ポイントが abbrev の後になればこのコマンドは何もしない。展開を行うためにこれは変数 abbrev-expand-function の値となっている関数を引数なしで呼び出して、何であれその関数がリターンしたものをリターンする。  
 デフォルトの展開関数は展開を行ったら abbrev のシンボル、それ以外は nilをリターンする。その abbrev シンボルが no-self-insertプロパティが非 nilのシンボルであるようなフック関数を持ち、そのフック関数が値として nilをリターンした場合には、たとえ展開が行われたとしてもデフォルト展開関数は nilをリターンする。

**abbrev-insert** *abbrev &optional name start end* [Function]  
 この関数は *start* と *end* の間のテキストを置換することにより abbrev の abbrev 展開形を挿入する。*start* が省略された場合のデフォルトはポイント。*name* が非 nilなら、それはこの abbrev が見つかった名前 (文字列) であること。これは展開形の capitalization を調整するかどうかを判断するために使用される。この関数は abbrev の挿入に成功したら abbrev、それ以外は nilをリターンする。

**abbrev-prefix-mark** *&optional arg* [Command]  
 このコマンドはポイントのカレント位置を abbrev の開始としてマークする。expand-abbrev の次回呼び出しでは、通常のように以前の単語ではなく、ここからポイント (その時点での位置) にあるテキストが展開すべき abbrev として使用される。  
 このコマンドは、まず *arg* が nilならポイントの前の任意の abbrev を展開する (インタラクティブな呼び出しでは *arg* はプレフィクス引数)。それから展開する次の abbrev の開始を示すためにポイントの前にハイフンを挿入する。実際の展開ではハイフンは削除される。

`abbrev-all-caps` [User Option]

これが非 `nil` にセットされているときは、すべて大文字で入力された `abbrev` はすべて大文字を使用して展開される。それ以外ならすべて大文字で入力された `abbrev` は、展開形の単語ごとに `capitalize` して展開される。

`abbrev-start-location` [Variable]

この変数の値は次に `abbrev` を展開する開始位置として `expand-abbrev` に使用されるバッファー位置。値は `nil` も可能であり、それはかわりにポイントの前の単語を使用することを意味する。`abbrev-start-location` は `expand-abbrev` の呼び出しごとに毎回 `nil` にセットされる。この変数は `abbrev-prefix-mark` からセットされる。

`abbrev-start-location-buffer` [Variable]

この変数の値は `abbrev-start-location` がセットされたバッファー。他のバッファーで `abbrev` 展開を試みることにより `abbrev-start-location` はクリアされる。この変数は `abbrev-prefix-mark` によりセットされる。

`last-abbrev` [Variable]

これは直近の `abbrev` 展開の `abbrev-symbol`。これは `unexpand-abbrev` コマンド (Section “Expanding Abbrevs” in *The GNU Emacs Manual* を参照) のために `expand-abbrev` により残された情報である。

`last-abbrev-location` [Variable]

これは直近の `abbrev` 展開の場所。これには `unexpand-abbrev` コマンドのために `expand-abbrev` により残された情報が含まれる。

`last-abbrev-text` [Variable]

これは直近の `abbrev` 展開の正確な展開形を、(もしあれば) 大文字小文字変換した後のテキストである。その `abbrev` がすでに非展開されていれば値は `nil`。これには `unexpand-abbrev` コマンドのために `expand-abbrev` が残された情報が含まれる。

`abbrev-expand-function` [Variable]

この変数の値は展開を行うために `expand-abbrev` が引数なしで呼び出すであろう関数。この関数では展開を行う前後に行いたいことを行うことができる。展開が行われた場合にはその `abbrev` シンボルをリターンすること。

以下のサンプルコードでは `abbrev-expand-function` のシンプルな使い方を示します。このサンプルでは `foo-mode` が ‘#’ で始まる行がコメントであるような特定のファイルを編集するためのモードであるとします。それらコメント行にたいしては Text モードの `abbrev` の使用が望ましく、その他すべての行にたいしては正規のローカル `abbrev` テーブル `foo-mode-abbrev-table` が適しています。`local-abbrev-table` と `text-mode-abbrev-table` の定義については、Section 38.5 [Standard Abbrev Tables], page 1045 を参照してください。 `add-function` についての詳細は Section 13.12 [Advising Functions], page 246 を参照してください。

```
(defun foo-mode-abbrev-expand-function (expand)
 (if (not (save-excursion (forward-line 0) (eq (char-after) ?#)))
 ;; 通常の展開を行う
 (funcall expand)
 ;; コメント内は text-mode の abbrev を使用
 (let ((local-abbrev-table text-mode-abbrev-table))
 (funcall expand))))

(add-hook 'foo-mode-hook
```

```
(lambda ()
 (add-function :around (local 'abbrev-expand-function)
 #'foo-mode-abbrev-expand-function)))
```

### 38.5 標準 abbrev テーブル

以下は Emacs の事前ロードされるメジャーモード用の abbrev テーブルを保持する変数のリストです。

`global-abbrev-table` [Variable]

これはモードに非依存な abbrev 用の abbrev テーブル。この中で定義される abbrev はすべてのバッファに適用される。各バッファはローカル abbrev テーブルももつかもれず、その abbrev 定義はグローバルテーブル内の abbrev 定義より優先される。

`local-abbrev-table` [Variable]

このバッファローカル変数の値はカレントバッファの (モード固有な) abbrev テーブルである。これはそのようなテーブルのリストでもあり得る。

`abbrev-minor-mode-table-alist` [Variable]

この変数の値は (*mode . abbrev-table*) という形式のリスト。ここで *mode* は変数の名前。その変数が非 nil にバインドされていれば *abbrev-table* はアクティブ、それ以外なら無視される。*abbrev-table* は abbrev テーブルのリストでもあり得る。

`fundamental-mode-abbrev-table` [Variable]

これは Fundamental モードで使用されるローカル abbrev テーブル。言い換えるとこれは Fundamental モードにあるすべてのバッファのローカル abbrev テーブルである。

`text-mode-abbrev-table` [Variable]

これは Text モードで使用されるローカル abbrev テーブル。

`lisp-mode-abbrev-table` [Variable]

これは Lisp モードで使用されるローカル abbrev テーブルであり、Emacs Lisp モードで使用されるローカル abbrev テーブルの親テーブル。Section 38.7 [Abbrev Table Properties], page 1046 を参照のこと。

### 38.6 abbrev プロパティ

abbrev はプロパティをもち、それらのいくつかは abbrev の働きに影響します。これらのプロパティを `define-abbrev` の引数として提供して以下の関数で操作できます:

`abbrev-put abbrev prop val` [Function]  
*abbrev* のプロパティ *prop* に値 *val* をセットする。

`abbrev-get abbrev prop` [Function]  
*abbrev* のプロパティ *prop*、その *abbrev* がそのようなプロパティをもたなければ nil をリターンする。

以下のプロパティには特別な意味があります:

`:count` このプロパティはその *abbrev* が展開された回数を計数する。明示的にセットしなければ `define-abbrev` により 0 に初期化される。

`:system` 非 nil ならこのプロパティはシステム abbrev としてその *abbrev* をマスクする。そのような abbrev は保存されない (Section 38.3 [Abbrev Files], page 1042 を参照)。



**:enable-function**

非 `nil` の場合には、その `abbrev` が使用されるべきでなければ `nil`、それ以外なら `t` をリターンするような引数なしの関数であること。

**:case-fixed**

非 `nil` なら、このプロパティはその `abbrev` の `case`(大文字小文字) には意味があり、同じパターンに `capitalize` されたテキストだけにマッチすべきことを示す。これは展開の `capitalization` を変更するコードも無効にする。

## 38.7 abbrev テーブルのプロパティ

`abbrev` と同じように `abbrev` テーブルもプロパティをもち、それらのいくつかは `abbrev` テーブルの働きに影響を与えます。これらのプロパティを `define-abbrev-table` の引数として提供して、それらを関数で操作できます:

`abbrev-table-put` *table prop val* [Function]  
`abbrev` テーブル *table* のプロパティ *prop* に値 *val* をセットする。

`abbrev-table-get` *table prop* [Function]  
`abbrev` テーブルのプロパティ *prop*、`abbrev` テーブル *table* がそのようなプロパティもたなければ `nil` をリターンする。

以下のプロパティには特別な意味があります:

**:enable-function**

`abbrev` プロパティ `:enable-function` と似ているが、そのテーブル内のすべての `abbrev` に適用される点異なる。これはポイントの前の `abbrev` を探すことを試みる前にも使用されるので `abbrev` テーブルを動的に変更することが可能。

**:case-fixed**

これは `abbrev` プロパティ `:case-fixed` と似ているが、そのテーブル内のすべての `abbrev` に適用される点異なる。

**:regexp**

非 `nil` なら、このプロパティはそのテーブルを照合する前にポイント前の `abbrev` 名を抽出するための方法を示す正規表現。その正規表現がポイントの前にマッチしたときは、その `abbrev` 名は `submatch` の 1 と期待される。このプロパティが `nil` ならデフォルトは `backward-word` と `forward-word` を使用して `abbrev` の名前を探す。このプロパティにより単語構文以外の文字を含む名前の `abbrev` が使用できる。

**:parents**

このプロパティは他の `abbrev` を継承したテーブルのリストを保持する。

**:abbrev-table-modiff**

このプロパティはそのテーブルに `abbrev` が追加される度に増分されるカウンターを保持する。

## 39 スレッド

Emacs Lisp はスレッド (*thread*) と呼ばれる限定的な並行性 (concurrency) の形式を提供します。Emacs の与えられたインターフェース内のすべてのスレッドは同じメモリーを共有します。Emacs Lisp 内の並行性は“概ね協調的 (mostly cooperative)”であり、これは Emacs がスレッド間の実効を明確に定義された時間にだけ切り替えることを意味しています。しかし Emacs でのスレッドのサポートは将来よりきめの細かい並行性が可能な方法でデザインされており、正しいプログラムは協調的なスレッドに依存するべきではありません。

現在のところスレッドの切り替えはキーボード入力や非同期プロセスからの出力の待機中 (つまり `accept-process-output` の間)、ミューテックスのロックや `thread-join` のようなスレッドに関連するブロッキング処理の間での、`thread-yield` を介した明示的な要求時に発生します。

Emacs Lisp はスレッドの作成や制御、さらにスレッドの同期に有用なミューテックスや条件変数の作成や制御を行うプリミティブを提供します。

グローバル変数は Emacs Lisp のすべてのスレッドの間で共有されますがローカル変数 (`let` によるダイナミックなバインドはローカル) は異なります。スレッドはそれぞれ自身のカレントバッファ (Section 28.2 [Current Buffer], page 655 を参照) と自身のマッチデータ (Section 35.6 [Match Data], page 988 を参照) を所有します。

`let` によるバイディングは Emacs Lisp 実装により特別に処理されることに注意してください。`let` の使う以外にこの `unwind` (巻き戻し) と `rewind` (巻き戻すための巻き取り) の振る舞いを複製する方法はありません。たとえば `unwind-protect` を使用して `let` の独自実装で記述しても変数値をスレッド固有にアレンジすることはできません。

レキシカルバインディング (Section 12.10 [Variable Scoping], page 194 を参照) の場合には他の Emacs Lisp オブジェクト類似するものはクローズ (closure) です。クローズ内のバインディングはクローズを呼び出したすべてのスレッド間で共有されます。

### 39.1 基本的なスレッド関数

スレッドを作成したり待機することができます。スレッドを直接 `exit` することはできませんがカレントスレッドは暗黙に `exit` でき、他のスレッドはシグナルを受け取ることができます。

`make-thread function &optional name` [Function]

*function* を呼び出す新たなスレッドの実行を作成する。*function* のリターン時にスレッドは `exit` する。

新たなスレッドは効力をもつローカル変数のバインディングが何もない状態で作成される。新たなスレッドのカレントバッファはカレントスレッドから継承される。

*name* でスレッドに名前を与えることができる。これはデバッグと情動的な用途だけに使用される名前であり、Emacs にとって意味はない。*name* を与える場合には文字列でなければならない。

この関数は新たなスレッドをリターンする。

`threadp object` [Function]

この関数は *object* が Emacs スレッドを表すなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`thread-join thread` [Function]

*thread* が `exit` するかカレントスレッドがシグナルされるまでブロックする。これは *thread* 関数の結果をリターンする。*thread* が `exit` 済みなら即座にリターンする。

`thread-signal` *thread error-symbol data* [Function]

`signal` (Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照) と同様だがシグナルはスレッド *thread* に送信される。*thread* がカレントスレッドなら、即座に `signal` を呼び出す。それ以外なら *thread* がカレントになり次第、シグナルを受信する。`mutex-lock`、`condition-wait`、`thread-join` の呼び出しにより *thread* がブロックされていたら `thread-signal` がロックを解除する。

*thread* がメインスレッドならシグナルは伝播されない。かわりにメインスレッド内のメッセージとして表れる。

`thread-yield` [Function]

実行可能な次のスレッドに実行を譲り渡す。

`thread-name` *thread* [Function]

`make-thread` で指定された *thread* の名前をリターンする。

`thread-live-p` *thread* [Function]

*thread* が生きていれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。スレッドは自身の関数がまだ実行中なら生きている。

`thread--blocker` *thread* [Function]

*thread* が待機中のオブジェクトをリターンする。これは主にデバッグを糸した関数であり、それを示すために “2 重ハイフン” の名前を付与してある。

*thread* が `thread-join` 内でブロックされていたら待機対象のスレッドをリターンする。

*thread* が `mutex-lock` 内でブロックされていたらミューテックスをリターンする。

*thread* が `condition-wait` 内でブロックされていたら条件変数をリターンする。

それ以外なら `nil` をリターンする。

`current-thread` [Function]

カレントスレッドをリターンする。

`all-threads` [Function]

すべての生きたスレッドオブジェクトのリストをリターンする。呼び出しそれぞれにたいして新たなリストをリターンする。

`main-thread` [Variable]

この変数は Emacs 実行中のメインスレッド、スレッドサポートなしで Emacs コンパイル時には `nil` を保持する。

スレッドが実行したコードがハンドルされないエラーをシグナルすると、そのスレッドは `exit` します。それ以外のスレッドは以下の関数を使用してスレッドの `exit` を誘発したエラーフォームにアクセスできます。

`thread-last-error` *&optional cleanup* [Function]

この関数はエラーによりスレッドが `exit` した際に記録された最後のエラーフォームをリターンする。異常終了 (abnormal exit) した各スレッドが、以前にスレッドエラーで格納されたフォームを新たな値に上書きするので、アクセスできるのは最後のフォームのみ。*cleanup* が非 `nil` なら格納されたフォームを `nil` にリセットする。

## 39.2 ミューテックス

ミューテックス (*mutex*) は排他的なロックです。任意のタイミングにおいて 0、または 1 つのスレッドがミューテックスを所有できます。スレッドがミューテックスの取得を試みたときに別スレッドがすでにそのミューテックスを所有していたら、ミューテックスが利用可能になるまで取得を試みたスレッドはブロックされます。

Emacs Lisp のミューテックスは再帰的 (*recursive*) と呼ばれるタイプです。これはスレッドがミューテックスを何回も再帰的に所有できることを意味します。ミューテックスは所有された回数を保持していて、それら所有のそれぞれがリリースとペアになっていなければなりません。スレッドによるミューテックスの最後のリリースによりミューテックスは他のスレッドが潜在的に所有可能である非所有な状態へとリポートされます。

`mutexp` *object* [Function]  
この関数は *object* が Emacs のミューテックスを表していれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

`make-mutex` *&optional name* [Function]  
新たなミューテックスを作成してリターンする。*name* が指定されたらミューテックスの名前として与えられる (文字列でなければならない)。これはデバッグにたいする用途のみの名前であり Emacs にとって意味はない。

`mutex-name` *mutex* [Function]  
`make-mutex` で指定された *mutex* の名前をリターンする。

`mutex-lock` *mutex* [Function]  
これはスレッドが *mutex* を所有するか、スレッドが `thread-signal` の使用によりシグナルされるまでブロックする。スレッドが *mutex* をすでに所有していたら単にリターンする。

`mutex-unlock` *mutex* [Function]  
*mutex* をリリースする。そのスレッドが *mutex* を所有していなければエラーをシグナルする。

`with-mutex` *mutex body...* [Macro]  
このマクロはもっともシンプルかつ安全にミューテックスを保持しつつフォームを評価する方法である。これは *mutex* を取得して *body* を呼び出してから *mutex* をリリースする。*body* の結果をリターンする。

## 39.3 条件変数

条件変数 (*condition variable*) は何らかのイベントが発生するまでスレッドをブロックするための手段です。スレッドは別のスレッドが条件を通知した際に目覚めるように条件変数を待機できます。

条件変数はミューテックス、および概念的に何らかの条件に関連付けられます。正しく操作するために、ミューテックスを所有してから待機スレッドはループして、条件のテストを行い条件変数を待機しなければなりません。たとえば:

```
(with-mutex mutex
 (while (not global-variable)
 (condition-wait cond-var)))
```

ミューテックスはアトミック操作のために、ループは堅牢性のためのものです。これは偽の通知があるかもしれないからです。

同様にミューテックスは条件の通知前に所持されていなければなりません。ミューテックスを所有して条件に関連する変更を行い、それを通知するのが典型的かつ最良なアプローチです:

```
(with-mutex mutex
 (setq global-variable (some-computation))
 (condition-notify cond-var))
```

**make-condition-variable** *mutex* &**optional** *name* [Function]

*mutex*に関連付けられた条件変数を作成する。*name*が指定されたら条件変数の名前として与えられる(文字列でなければならない)。これはデバッグにたいする用途のみの名前であり Emacs にとって意味はない。

**condition-variable-p** *object* [Function]

この関数は *object*が条件変数を表していれば `t`、それ以外は `nil`をリターンする。

**condition-wait** *cond* [Function]

他のスレッドによる条件変数 *cond*の通知を待機する。この関数は条件変数の通知、または `thread-signal`の使用によりシグナルが送信されるまでブロックする。

ミューテックスに関連付けられた条件を所持しない `condition-wait`の呼び出しはエラーとなる。

`condition-wait`は待機中に関連付けられたミューテックスをリリースする。これは別スレッドによる条件通知するためのミューテックス所有を可能にする。

**condition-notify** *cond* &**optional** *all* [Function]

*cond*を通知する。呼び出し前に *cond*に関連付けられるミューテックスを所有しなければならない。通常は `condition-notify`により単一の待機中スレッドが目覚めさせられる。しかし *all*が非 `nil`なら *cond*を待機中のすべてのスレッドに通知される。

`condition-notify`は関連付けられたミューテックスを待機中はリリースする。これによりスレッドが条件を待機するためにミューテックスを所有することが可能になる。

**condition-name** *cond* [Function]

`make-condition-variable`に渡された *cond*の名前をリターンする。

**condition-mutex** *cond* [Function]

*cond*に関連付けられたミューテックスをリターンする。関連付けられたミューテックスは変更できないことに注意。

## 39.4 スレッドリスト

`list-threads`コマンドはカレントでアクティブなすべてのスレッドをリストします。その結果となるバッファ内では、それぞれのスレッドは `make-thread` (Section 39.1 [Basic Thread Functions], page 1047 を参照) に渡された名前、または名前つきで作成されていなければ一意な内部識別子により識別される。バッファの作成時(または最終更新時)の各スレッドの状態、さらにその時点でスレッドがブロックされていたらブロックしているオブジェクトが表示されます。

**thread-list-refresh-seconds** [Variable]

\*Threads\*バッファは自動的に毎秒 2 回更新される。この変数をカスタマイズしてリフレッシュ間隔を加減できる。

以下はレッドリストバッファで利用できるコマンドです:

- b*           ポイント位置のスレッドのバックトレースを表示する。これは *b* を押下した時点でスレッドが生成またはブロックされたコードを表示する。このバックトレースはスナップショットであることに注意。それ以降にスレッドが実行を再開して異なる状態になったり `exit` しているかもしれない。

バックトレースバッファは自動的に更新されないので、スレッドのバックトレースバッファでは、更新されたバックトレースを取得するために *g* を使用できる。バックトレースおよびそれらに機能する他のコマンドの説明は Section 19.1.8 [Backtraces], page 329 を参照のこと。
- s*           ポイント位置のスレッドにシグナルを送信する。*s* の後に *q* をタイプすると `quit`、*e* をタイプするとエラーをシグナルする。スレッドはシグナルを処理するように実装されているかもしれないが、デフォルトではすべてのシグナルにたいして `exit` する。したがってターゲットとなるスレッドの再開方法を理解している場合のみこのコマンドを使用すること (必要なスレッドが `kill` されると Emacs セッションは不正に振る舞うかもしれない)。
- g*           スレッドのリストと状態を更新する。

## 40 プロセス

オペレーティングシステムの用語ではプロセス (*process*) とはプログラムを実行できるスペースのことです。Emacs はプロセス内で実行されます。Emacs Lisp プログラムは別のプログラムをそれら自身のプロセス内で呼び出すことができます。これらは親プロセス (*parent process*) である Emacs プロセスのサブプロセス (*subprocesses*)、または子プロセス (*child processes*) と呼ばれます。

Emacs のサブプロセスは同期 (*synchronous*) か非同期 (*asynchronous*) であり、それはそれらが作成された方法に依存します。同期サブプロセスを作成した際には、Lisp プログラムは実行を継続する前にそのサブプロセスの終了を待機します。非同期サブプロセスを作成したときには、それを Lisp プログラムと並行して実行できます。この種のサブプロセスは Emacs では Lisp オブジェクトとして表現され、そのオブジェクトも “プロセス” と呼ばれています。Lisp プログラムはサブプロセスとのやり取りやサブプロセスの制御のためにこのオブジェクトを使用できます。たとえばシグナル送信、ステータス情報の取得、プロセス出力の受信やプロセスへ入力を送信することができます。

プログラムを実行するプロセスに加えて、Lisp プログラムは同一または他のマシン上で実行中のデバイスやプロセスにたいして、いくつかのタイプの接続をオープンできます。サポートされる接続タイプはネットワーク接続の TCP と UDP、シリアルポート接続、およびパイプ接続です。そのような接続はそれぞれプロセスオブジェクトとしても表現されます。

`processp object`

[Function]

この関数は、`object` が Emacs のプロセスオブジェクトを表すならば、それ以外は `nil` をリターンする。プロセスオブジェクトはプログラム実行中のサブプロセスやサポートされた任意のタイプの接続を表すことができる。

カレント Emacs セッションのサブプロセスに加えて、そのマシン上で実行中の他のプロセスにアクセスすることもできます。Section 40.12 [System Processes], page 1081 を参照してください。

### 40.1 サブプロセスを作成する関数

内部でプログラムを実行するサブプロセスを作成するために 3 つのプリミティブが存在します。それらの 1 つは `make-process` であり、これは非同期プロセスを作成してプロセスオブジェクトをリターンします (Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 を参照)。他の 2 つは `call-process` と `call-process-region` です。これらは同期プロセスを作成してプロセスオブジェクトをリターンしません (Section 40.3 [Synchronous Processes], page 1055 を参照)。特定のタイプのプロセスを実行するために、これらのプリミティブを利用するさまざまな高レベル関数が存在します。

同期プロセスと非同期プロセスについては、以降のセクションで説明します。この 3 つの関数はすべて類似した様式で呼び出されるので、ここではそれらに共通の引数について説明します。

すべての場合において、関数は実行するプログラムを指定します。ファイルが見つからなかったり実行できなければエラーがシグナルされます。ファイル名が相対的なら、検索するディレクトリへのリストは変数 `exec-path` に格納されています。Emacs は起動の際に環境変数 `PATH` の値にもとづいて `exec-path` を初期化します。`exec-path` 内では標準的なファイル名構成要素 ‘`~`’、‘`.`’、‘`..`’ は通常どおりに解釈されますが、環境変数の置換 (‘`$HOME`’ 等) は認識されません。それらの置換を行うには `substitute-in-file-name` を使用してください (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照)。このリスト内で `nil` は `default-directory` を参照します。

プログラムの実行では指定された名前にサフィックスの追加を試みることもできます:

`exec-suffixes` [User Option]

この変数は指定されたプログラムファイル名への追加を試みるためのサフィックス (文字列) のリスト。指定されたとおりの名前を試みたいならリストに "" を含めること。デフォルト値はシステム依存。

注意してください: 引数 *program* にはプログラムのファイル名だけが含まれて、コマンドライン引数を含めることはできない。これらを提供するために以下で説明する別の引数 *args* を使用しなければならない。

サブプロセス作成関数にはそれぞれ *buffer-or-name* 引数があります。これはプログラムの出力の行き先を指定します。これはバッファかバッファ名であるべきです。バッファ名の場合には、もしそのバッファがまだ作成されていなければバッファを作成します。nil を指定することもでき、その場合にはカスタム製のフィルター関数が出力を処理するのでなければ出力を破棄するよう指示します (Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 と Chapter 20 [Read and Print], page 360 を参照)。通常は出力がランダムに混在してしまうために、同一バッファに複数プロセスの出力を送信するのは避けるべきです。同期プロセスにたいしてはバッファのかわりにファイルに出力を送信できます (したがって対応する引数はより適切な *destination* という名前と呼ばれる)。デフォルトでは標準出力と標準エラーの両ストリームの行き先 (*destination*) は同じだが、3 つのプリミティブはすべてオプションで標準エラーストリームに別の行き先を指定できる。

これら 3 つのサブプロセス作成関数は、すべて実行するプロセスにコマンドライン引数を指定できます。call-process と call-process-region では、これらは &rest 形式の引数 *args* で与えられます。make-process では実行するプログラムとコマンドライン引数はいずれも文字列のリストとして指定されます。コマンドライン引数はすべて文字列でなければならず、それらは別個の引数文字列としてプログラムに与えられます。文字列は指定されたプログラムに直接渡されるので、ワイルドカード文字やその他の shell 構文はこれらの文字列内では特別な意味をもちません。

サブプロセスはその環境を Emacs から継承しますが、process-environment でそれをオーバーロードするよう指定することができます。Section 42.3 [System Environment], page 1234 を参照してください。サブプロセスは自身のカレントディレクトリーを default-directory の値から取得します。

`exec-directory` [Variable]

この変数の値は GNU Emacs とともに配布されて、Emacs により呼び出されることを意図したプログラムを含むディレクトリーの名前 (文字列)。プログラム movemail はそのようなプログラムの例であり、Rmail は inbox から新しいメールを読み込むためにこのプログラムを使用する。

`exec-path` [User Option]

この変数の値はサブプロセス内で実行するためのプログラムを検索するためのディレクトリーのリスト。要素はそれぞれディレクトリーの名前 (文字列)、または nil のいずれか。nil はデフォルトディレクトリー (default-directory の値) を意味する。この検索の詳細は Section 26.6.6 [Locating Files], page 612 を参照のこと。

`exec-path` の値は、*program* 引数が絶対ファイル名でないときに call-process と start-process により使用される。

一般的には `exec-path` を直接変更するべきではない。かわりに Emacs 起動前に環境変数 PATH が適切にセットされているか確認すること。PATH とは独立に `exec-path` の変更を試みると混乱した結果へと導かれ得る。



`exec-path` [Function]

この関数は変数 `exec-path` の拡張である。 `default-directory` がリモートパスを示す場合には、この関数は対応するリモートホスト上でプログラム検索に使用するディレクトリーのリストをリターンする。 `default-directory` がローカルにあれば、この関数は単に変数 `exec-path` の値をリターンする。

## 40.2 shell 引数

Lisp プログラムが `shell` を実行して、ユーザーが指定したファイル名を含むコマンドを与える必要がある場合が時折あります。これらのプログラムは任意の有効なファイル名をサポート可能であるはずですが。しかし `shell` は特定の文字を特別に扱い、それらの文字がファイル名に含まれていると `shell` を混乱させるでしょう。これらの文字を処理するためには関数 `shell-quote-argument` を使用します。

`shell-quote-argument` *argument &optional posix* [Function]

この関数は実際のコンテンツが *argument* であるような引数を表す文字列を `shell` の構文でリターンする。リターン値を `shell` コマンドに結合して実行のためにそれを `shell` に渡すことにより、信頼性をもって機能するはずである。

この関数が正確に何を行うかはオペレーティングシステムに依存する。この関数はそのシステムの標準 `shell` の構文で機能するようにデザインされている。非標準の `shell` を使用する場合には、この関数を再定義する必要があるだろう。Section 42.22 [Security Considerations], page 1267 を参照のこと。

```
;; この例は GNU および Unix システムでの挙動を示す
(shell-quote-argument "foo > bar")
⇒ "foo\\ \\>\\ bar"
```

```
;; この例は MS-DOS および MS-Windows での挙動を示す
(shell-quote-argument "foo > bar")
⇒ "\"foo > bar\""
```

以下は `shell-quote-argument` を使用して `shell` コマンドを構築する例:

```
(concat "diff -u "
 (shell-quote-argument oldfile)
 " "
 (shell-quote-argument newfile))
```

オプションの `posix` 引数が非 `nil` の場合には、そのシステムのシェルに関わらず、*argument* は POSIX シェルのクォート規制によってクォートされる。これは一般的には POSIX シェルが要求されるリモートホスト上でシェルを実行する際に役に立つだろう。

```
(shell-quote-argument "foo > bar" (file-remote-p default-directory))■
```

以下の 2 つの関数はコマンドライン引数の文字列のリストを単一の文字列に結合したり、単一の文字列を個別のコマンドライン引数のリストへ分割するために有用です。これらの関数は主にミニバッファでのユーザー入力である Lisp 文字列を `make-process`、`call-process` や `start-process` に渡す文字列引数のリストへ変換したり、そのような引数のリストをミニバッファやエコーエリアに表示するための Lisp 文字列に変換することを意図しています。( `call-process-shell-command` を使用して) `shell` が呼び出される場合には、引数を依然として `shell-quote-argument` で保護する必要があることに注意。 `combine-and-quote-strings` は `shell` の評価から特殊文字を保護することを意図していない。

`split-string-shell-command` *string* [Function]

この関数はダブルクォート、シングルクォートと同様にバックスラッシュによるクォートにも注意を払い、*string*を部分文字列に分割する。

```
(split-string-shell-command "ls /tmp/'foo bar'")
⇒ ("ls" "/tmp/foo bar")
```

`split-string-and-unquote` *string* &optional *separators* [Function]

この関数は `split-string`(Section 4.3 [Creating Strings], page 53 を参照) が行うように、正規表現 *separators*にたいするマッチで *string*を部分文字列に分割する。さらに加えてその部分文字列からクォートを削除する。それから部分文字列のリストを作成してリターンする。

*separators*が省略または `nil`の場合のデフォルトは"`\\s+`"であり、これは空白文字構文 (Section 36.2.1 [Syntax Class Table], page 998 を参照) をもつ 1 つ以上の文字にマッチする正規表現である。

この関数は 2 つのタイプのクォートをサポートする。1 つは文字列全体をダブルクォートで囲う"`...`"のようなクォートで、もう 1 つはバックスラッシュ'```'によるエスケープで文字を個別にクォートするタイプである。後者は Lisp 文字列内でも使用されるので、この関数はそれらも同様に扱うことができる。

`combine-and-quote-strings` *list-of-strings* &optional *separator* [Function]

この関数は *list-of-strings*の各文字を必要に応じてクォートして単一の文字列に結合する。これはさらに各文字ペアーの間に *separator*文字列も挿入する。*separator*が省略または `nil`の場合のデフォルトは" `"`"。リターン値はその結果の文字列。

*list-of-strings*内のクォートを要する文字列には、部分文字列として *separator*を含むものが該当する。文字列のクォートはそれをダブルクォートで"`...`"のように囲う。もっとも単純な例では、たとえば個別のコマンドライン引数からコマンドをコンス (`cons`) する場合には、埋め込まれた空白を含む文字列はそれぞれクォートされるだろう。

### 40.3 同期プロセスの作成

同期プロセス (*synchronous process*) の作成後、Emacs は継続する前にそのプロセスの終了を待機します。GNU や Unix<sup>1</sup> での `Dired` の起動が例です。プロセスは同期的なので、Emacs がそれにたいして何か行おうと試みる前にディレクトリーのリスト全体がバッファーに到着します。

同期サブプロセス終了を Emacs が待機する間に、ユーザーは `C-g`をタイプすることで `quit` が可能です。最初の `C-g`は `SIGINT`シグナルによりサブプロセスの `kill`を試みます。しかしこれは `quit`する前に実際にそのサブプロセスが終了されるまで待機します。その間にユーザーがさらに `C-g`をタイプするとそれは `SIGKILL`で即座にサブプロセスを `kill`して `quit`します (別プロセスにたいする `kill`が機能しない MS-DOS を除く)。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照してください。

同期サブプロセス関数はプロセスがどのように終了したかの識別をリターンします。

同期サブプロセスからの出力はファイルからのテキスト読み込みと同じように、一般的にはコーディングシステムを使用してデコードされます。`call-process-region`によりサブプロセスに送信された入力は、ファイルへのテキスト書き込みと同じようにコーディングシステムを使用してエンコードされます。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照してください。

<sup>1</sup> 他のシステムでは Emacs は `ls`の Lisp エミュレーションを使用します。Section 26.10 [Contents of Directories], page 630 を参照してください。

`call-process program &optional infile destination display &rest` [Function]  
*args*

この関数は *program* を呼び出して完了するまで待機する。

サブプロセスのカレント作業ディレクトリー (CWD: current working directory) はカレントバッファの `default-directory` がローカル (`unhandled-file-name-directory` により判断される) ならその値、それ以外は `"~"`。リモートディレクトリーでプロセスを実行したければ `process-file` を使用すること。

新たなプロセスの標準入力 *infile* が非 `nil` ならファイル *infile*、それ以外なら `nil` デバイス。引数 *destination* はプロセスの出力をどこに送るかを指定する。以下は可能な値:

**バッファ** そのバッファのポイントの前に出力を挿入する。これにはプロセスの標準出力ストリームと標準エラーストリームの両方が含まれる。

**バッファ名 (文字列)**

その名前のバッファのポイントの前に出力を挿入する。

`t` カレントバッファのポイントの前に出力を挿入する。

`nil` 出力を破棄する。

`0` 出力を破棄してサブプロセス完了を待機せずに即座に `nil` をリターンする。

この場合にはプロセスは Emacs と並列に実行可能なので真に同期的ではない。しかしこの関数リターン後は本質的にはすみやかに Emacs がサブプロセスを終了するという点から、これを同期的と考えることができる。

MS-DOS は非同期サブプロセスをサポートせずこのオプションは機能しない。

**(:file file-name)**

指定されたファイルに出力を送信して、ファイルが既に存在すれば上書きする。

**(real-destination error-destination)**

標準出力ストリームを標準エラーストリームと分けて保持する。通常の出力は *real-destination* の指定にしたがって扱い、エラー出力は *error-destination* にしたがって処分する。 *error-destination* が `nil` ならエラー出力の破棄、 `t` なら通常の出力と混合することを意味して、文字列ならそれはエラー出力をリダイレクトするファイルの名前である。

エラー出力先に直接バッファを指定することはできない。ただしエラー出力を一時ファイルに送信して、サブプロセス終了時にそのファイルをバッファに挿入すればこれを達成できる。

*display* が非 `nil` なら、`call-process` は出力の挿入にしたがってバッファを再表示する (しかし出力のデコードに選択されたコーディングシステムが実データからエンコーディングを推論することを意味する `undecided` なら、非 ASCII に一度遭遇すると再表示が継続不能になることがある。これを修正するのが困難な根本的理由が存在する。Section 40.9 [Output from Processes], page 1072 を参照)。

それ以外なら関数 `call-process` は再表示を行わずに、通常のイベントに由来する Emacs の再表示時だけスクリーン上で結果が可視になります。

残りの引数 *args* はそのプログラムにたいしてコマンドライン引数を指定する文字列です。文字列はそれぞれ別個の引数として *program* に渡されます。

(待機するよう告げた場合には) `call-process` がリターンする値はプロセスが終了した理由を示します。この数字はそのサブプロセスの `exit` ステータスであり `0` が成功、それ以外のすべて

の値は失敗を意味します。シグナルによりそのプロセスが終了された場合には、`call-process` はそれを記述する文字列をリターンします。`call-process`に待機しないように指示した場合には `nil` をリターンします。

以下の例ではカレントバッファは 'foo' です。

```
(call-process "pwd" nil t)
⇒ 0

----- Buffer: foo -----
/home/lewis/manual
----- Buffer: foo -----

(call-process "grep" nil "bar" nil "lewis" "/etc/passwd")
⇒ 0

----- Buffer: bar -----
lewis:x:1001:1001:Bill Lewis,,,:/home/lewis:/bin/bash

----- Buffer: bar -----
```

以下は `call-process` の使用例であり、このような使用例は `insert-directory` 関数の定義内で見つけることができます：

```
(call-process insert-directory-program nil t nil switches
 (if full-directory-p
 (concat (file-name-as-directory file) ".")
 file))
```

`process-file` *program* **&optional** *infile* *buffer* *display* **&rest** *args* [Function]

この関数は別プロセス内でファイルを同期的に処理する。これは `call-process` と似ているが、サブプロセスのカレントワーキングディレクトリーを指定する変数 `default-directory` の値にもとづいて、ファイル名ハンドラーを呼び出すかもしれない。

引数は `call-process` の場合とほとんど同様の方法で処理されるが以下の違いがある：

引数 *infile*、*buffer*、*display* のすべての組み合わせと形式をサポートしないファイル名ハンドラーがあるかもしれない。たとえば実際に渡された値とは無関係に、*display* が `nil` であるかのように振る舞うファイル名ハンドラーがいくつかある。他の例としては *buffer* 引数で標準出力とエラー出力を分離するのをサポートしないかもしれないファイル名ハンドラーがいくつか存在する。

ファイル名ハンドラーが呼び出されると、1 つ目の引数 *program* にもとづいて実行するプログラムを決定する。たとえばリモートファイルにたいするハンドラーが呼び出されたと考えてみよう。その場合にはプログラムの検索に使用されるパスは `exec-path` とは異なるかもしれない。2 つ目の引数 *infile* はファイル名ハンドラーを呼び出すかもしれない。そのファイル名ハンドラーは、`process-file` 関数自身にたいして選択されたハンドラーと異なるかもしれない (たとえば `default-directory` がリモートホスト上にあり *infile* は別のリモートホスト上の場合があり得る。もしくは `default-directory` は普通だが *infile* はリモートホスト上にあるかもしれない)。

*buffer* が (*real-destination* *error-destination*) という形式のリストであり、かつ *error-destination* がファイルの名前なら *infile* と同じ注意が適用される。

残りの引数 (*args*) はそのままプロセスに渡される。Emacs は *args* 内で与えられたファイル名の処理に関与しない。混乱を避けるためには *args* 内で絶対ファイル名を使用しないのが最善であり、`default-directory` からの相対ファイル名ですべてのファイルを指定するほうがよいだろう。そのような相対ファイル名の構築には関数 `file-relative-name` が有用。かわり

にリモート視点から見た絶対ファイル名を取得するために `file-local-name` も使用できる (Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照)。

`process-file-side-effects` [Variable]

この変数は `process-file` 呼び出しがリモートファイルを変更するかどうかを示す。

この変数はデフォルトでは `process-file` 呼び出しがリモートホスト上の任意のファイルを潜在的に変更し得ることを意味する `t` に常にセットされる。 `nil` にセットされた際には、リモートファイル属性のキャッシュにしたがうことによりファイル名ハンドラーの挙動を最適化できる可能性がある。

この変数は決して `setq` ではなく、常に `let` バインディングでのみ変更すること。

`process-file-return-signal-string` [User Option]

このユーザーオプションは、リモートプロセスに割り込んだシグナルを記述する文字列を `process-file` 呼び出しがリターンするかどうかを示す。

プロセスが 128 より大な `exit` コードをリターンしたら、それはシグナルとして解釈される。 `process-file` はこのシグナルを説明する文字列のリターンを求められる。

この規約に違反するプロセスが存在するために、シグナルにバインドされない 128 より大な `exit` コードのリターンでは、常に `process-file` はリモートプロセスにたいする自然数として `exit` コードをリターンする。このユーザーオプションを非 `nil` にセットすることによって、そのような `exit` コードをシグナルとして解釈して、それに対応する文字列をリターンするように `process-file` に強制することができる。

`call-process-region start end program &optional delete` [Function]

`destination display &rest args`

この関数は `start` から `end` のテキストを、実行中のプロセス `program` に標準入力として送信する。これは `delete` が非 `nil` なら送信したテキストを削除する。これは出力をカレントバッファの入力箇所に挿入するために、`destination` を `t` に指定している際に有用。

引数 `destination` と `display` はサブプロセスからの出力にたいして何を行うか、および出力の到着にともない表示を更新するかどうかを制御する。詳細は上述の `call-process` の説明を参照のこと。 `destination` が整数の 0 なら `call-process-region` は出力を破棄して、サブプロセス完了を待機せずに即座に `nil` をリターンする (これは非同期サブプロセスがサポートされる場合、つまり MS-DOS 以外でのみ機能する)。

残りの引数 `args` はそのプログラムにたいしてコマンドライン引数を指定する文字列です。

`call-process-region` のリターン値は `call-process` の場合と同様。待機せずにリターンするよう指示した場合には `nil`、数字か文字列ならそれはサブプロセスが終了した方法を表す。

以下の例ではバッファ 'foo' 内の最初の 5 文字 (単語 'input') を標準入力として、`call-process-region` を使用して `cat` コーティリティを実行する。 `cat` は自身の標準入力を標準出力へコピーする。引数 `destination` が `t` なので出力はカレントバッファに挿入される。

```

----- Buffer: foo -----
input*
----- Buffer: foo -----

(call-process-region 1 6 "cat" nil t)
⇒ 0

----- Buffer: foo -----
inputinput*
----- Buffer: foo -----

```

たとえば `shell-command-on-region` コマンドは、以下のような方法で `call-shell-region` を使用する:

```
(call-shell-region
 start end
 command ; shell コマンド
 nil ; region を削除しない
 buffer) ; 出力を buffer に出力
```

`call-process-shell-command` *command* &optional *infile destination* [Function]  
*display*

この関数は shell コマンド *command* を非同期に実行する。他の引数は `call-process` の場合と同様に処理される。古い呼び出し規約は *display* の後に任意個数の追加引数を許容して、これは *command* に結合される。これはまだサポートされるものの使用しないことを強く推奨する。

`process-file-shell-command` *command* &optional *infile destination* [Function]  
*display*

この関数は `call-process-shell-command` と同様だが内部的に `process-file` を使用する点が異なる。`default-directory` に依存して *command* はリモートホスト上でも実行可能。古い呼び出し規約は *display* の後に任意個数の追加引数を許容して、これは *command* に結合される。これはまだサポートされるものの使用しないことを強く推奨する。

`call-shell-region` *start end command* &optional *delete destination* [Function]

この関数は *start* と *end* の間のテキストを、*command* を実行するシェルの標準入力として送信する。これはプロセスがシェルであるような `call-process-region` と類似している。引数 *delete*、*destination*、およびリターン値は `call-process-region` と同様。この関数は追加の引数を受け付けないことに注意。

`shell-command-to-string` *command* [Function]

この関数は shell コマンドとして *command* (文字列) を実行してコマンドの出力を文字列としてリターンする。

`process-lines` *program* &rest *args* [Function]

この関数は *program* を実行して完了を待機して、出力を文字列のリストとしてリターンする。リスト内の各文字列はプログラムのテキスト出力の 1 つの行を保持する。各行の EOL 文字 (行末文字) は取り除かれる。*program* の後の引数 *args* はそのプログラム実行に際して、コマンドライン引数を指定する文字列。

*program* が非 0 の exit ステータスで exit すると、この関数はエラーをシグナルする。

この関数は `call-process` を呼び出すことにより機能して、プログラムの出力は `call-process` の場合と同じ方法でデコードされる。

`process-lines-ignore-status` *program* &rest *args* [Function]

この関数は `process-lines` と同様だが、*program* が非 0 の exit ステータスで exit した場合にエラーをシグナルしない。

#### 40.4 非同期プロセスの作成

このセクションでは非同期プロセス (*asynchronous process*) を作成する方法について説明します。非同期プロセスは作成後に Emacs と並列して実行され、Emacs は以降のセクション (Section 40.7 [Input to Processes], page 1069 と Section 40.9 [Output from Processes], page 1072 を参照) で説明する関数を使用してプロセスとコミュニケーションができます。プロセスコミュニケーション

は部分的に非同期なだけであることに注意してください。Emacs はこれらの関数を呼び出したときだけプロセスとのデータを送受信できます。

非同期プロセスは *pty*(*pseudo-terminal*: 疑似端末)、または *pipe* のいずれかを通じて制御されます。pty か pipe の選択はデフォルトでは変数 `process-connection-type` (以下参照) の値にもとづいてプロセス作成時に行われます。Shell モードのように利用可能ならユーザーから可視なプロセスには、プロセスと子プロセス間でジョブ制御 (*C-c*、*C-z*等) が可能であり、インタラクティブなプログラムでは *pty* を端末デバイスとして扱いますが pipe はそのような機能をサポートしないので *pty* が通常は好まれます。しかし内部的な目的のために Lisp プログラムが使用する (サブプロセスとユーザーの相互作用が要求されない) サブプロセスでは、サブプロセスと Lisp プログラム間で大量データのやり取りが要求される場合には、pipe がより効率的なので pipe の使用が最良な場合がままあります。さらに多くのシステムでは *pty* の合計数に制限があり、それを浪費するのは得策ではありません。

`make-process &rest args` [Function]

この関数は非同期サブプロセスを開始するための基本的な低レベルなプリミティブである。これはサブプロセスを表すプロセスオブジェクトをリターンする。以下で説明するより高レベルな `start-process` と比較すると、この関数はキーワード引数を受け取り、より柔軟であり、単独の呼び出しでプロセスフィルターやセンチネルを指定できる。

引数 *args* は keyword/argument ペアのリスト。キーワードの省略は値 `nil` でそれを指定することと常に等価。以下は意味のあるキーワード:

`:name name`

プロセス名として文字列 *name* を使用する。その名前のプロセスがすでに存在すれば、(‘<1>’、... の追加により) 一意となるように *name* を修正する。

`:buffer buffer`

プロセスバッファとして *buffer* を使用する。値が `nil` なら、そのサブプロセスには何のバッファも関連付けられない。

`:command command`

プロセスのコマンドラインとして *command* を使用する。値はプログラムの実行可能ファイル名で始まり、後にプログラムの引数として与える文字列が続くリストであること。リストの最初の要素が `nil` なら、Emacs は新たな疑似端末 (*pty*) を作成して、実際には何もプログラムを実行せずに入出力を *buffer* に関連付ける。この場合には残りのリスト要素は無視される。

`:coding coding`

*coding* がシンボルなら、それはその接続にたいする読み取りと書き込みの両方で使用するコーディングシステムを指定する。*coding* が `consel` (`decoding . encoding`) なら読み取りに *decoding*、書き込みに *encoding* が使用される。プログラムに書き込むデータのエンコーディングに使用されるコーディングシステムは、コマンドライン引数のエンコーディングにも使用される (しかしプログラム自身にたいしてファイル名を別のファイル名にエンコードすることはない。Section 34.10.2 [Encoding and I/O], page 956 を参照)。

*coding* が `nil` なら、デフォルトのコーディングシステム検出ルールを適用する。Section 34.10.5 [Default Coding Systems], page 961 を参照のこと。

`:connection-type type`

サブプロセスとの対話に使用するデバイスタイプを初期化する。値には *pty* を使用する *pty*、*pipe* を使用する *pipe*、または変数 `process-connection-type`

の値から継承されるデフォルトを使用する `nil` を指定できる。 `type` が `cons-cell` (`input . output`) の場合には、標準入力に `input`、標準出力 (および `stderr` が `nil` なら標準エラーも) に `output` が使用される。

`pty` が利用できないシステム (MS-Windows) ではこのパラメーターを無視して、無条件で `pipe` が使用される。

`:noquery query-flag`

プロセス `query` フラグを `query-flag` に初期化する。Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照のこと。

`:stop stopped`

`stopped` が与えられた場合には `nil` でなければならない。非 `nil` 値の使用はすべてエラーとなる。それ以外の場合には `:stop` は無視される。これは `pipe` プロセスのような他のプロセスタイプへの互換性のために維持されている。非同期サブプロセスが `stopped` 状態で開始されることはあり得ない。

`:filter filter`

プロセスフィルターを `filter` に初期化する。未指定ならデフォルトフィルターが提供されるが、これは後からオーバーライドできる。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照のこと。

`:sentinel sentinel`

プロセスセンチネルを `sentinel` に初期化する。未指定ならデフォルトセンチネルが使用されるが、これは後からオーバーライドできる。Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照のこと。

`:stderr stderr`

プロセスの標準エラーに `stderr` を割り当てる。値が非 `nil` ならバッファ、または以下で説明する `make-pipe-process` で作成された `pipe` のいずれかであること。 `stderr` が `nil` なら標準エラーを標準出力と合成して、両者を `buffer` か `filter` に送信する。

`stderr` がバッファなら Emacs は `pipe` プロセス、標準エラープロセス (`standard error process`) を作成する。このプロセスはデフォルトフィルター (Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照)、センチネル (Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照)、コーディングシステム (Section 34.10.5 [Default Coding Systems], page 961 を参照) をもつ。その一方で、自身の `query-on-exit` フラグとして `query-flag` を使用する (Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照)。このプロセスは `stderr` バッファに関連づけられて、そこに出力 (メインプロセスの標準エラー) を送信する (Section 40.9.1 [Process Buffers], page 1072 を参照)。標準エラープロセスにたいするプロセスオブジェクトを取得するには、`get-buffer-process` に `stderr` バッファを渡せばよい。

`stderr` が `pipe` プロセスなら、Emacs はそれを新たなプロセス用の標準エラープロセスとして使用する。

`:file-handler file-handler`

`file-handler` が非 `nil` なら、カレントバッファの `default-directory` にたいするファイル名ハンドラーを探して、プロセスを作成するためにそのファイル名ハンドラーを呼び出す。そのようなハンドラーがなければ、`file-handler` が `nil` であるかのように処理する。



実際の接続情報で修正されたオリジナルの引数リストは `process-contact` を通じて利用できる。

サブプロセスのカレント作業ディレクトリー (CWD: current working directory) はカレントバッファの `default-directory` がローカル (`unhandled-file-name-directory` により判断される) ならその値、それ以外は `~`。リモートディレクトリーでプロセスを実行したければ、`make-process` に `:file-handler t` を渡せばよい。この場合には、カレントのワーキングディレクトリー (CWD) は `default-directory` の (`file-local-name` で決定される) ローカル部分となる。

ファイル名ハンドラーの実装に依存して、結果となるプロセスオブジェクトへの `filter` や `sentinel` の適用が不可能かもしれない。 `:stderr` 引数は pipe プロセスではあり得ないので、ファイル名ハンドラーはこれにたいして pipe プロセスをサポートしない。 `:stderr` 引数としてバッファは許されており、バッファのコンテンツは pipe プロセスを使用することなく表示される。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 および Section 40.9.4 [Accepting Output], page 1077 を参照のこと。

いくつかのファイルハンドラーは `make-process` をサポートしないかもしれない。そのような場合には、この関数は何も行わずに `nil` をリターンする。

`make-pipe-process &rest args` [Function]

この関数は子プロセスにアタッチ可能な双方向の pipe を作成する。これは `make-process` の `:stderr` キーワードと併用することで有用。この関数はプロセスオブジェクトをリターンする。

引数 `args` は keyword/argument ペアのリスト。キーワードの省略はそのキーワードに値 `nil` を指定することと常に等価。

以下は意味のあるキーワード。

`:name name`

プロセス名として文字列 `name` を使用する。 `make-process` の場合のように、一意にするために必要に応じて変更され得る。

`:buffer buffer`

プロセスバッファとして `buffer` を使用する。

`:coding coding`

`coding` がシンボルなら、それはその接続にたいする読み取りと書き込みの両方で使用するコーディングシステムを指定する。 `coding` がコンセル (`decoding . encoding`) なら読み取りに `decoding`、書き込みに `encoding` が使用される。

`coding` が `nil` なら、デフォルトのコーディングシステム検出ルールを適用する。Section 34.10.5 [Default Coding Systems], page 961 を参照のこと。

`:noquery query-flag`

プロセス query フラグを `query-flag` に初期化する。Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照のこと。

`:stop stopped`

`stopped` が非 `nil` なら停止状態でプロセスを開始する。停止状態では pipe プロセスは入力データを受け取らないが出力データは送信できる。停止状態は `stop-process` でセットして `continue-process` でクリアされる (Section 40.8 [Signals to Processes], page 1070 を参照)。

:filter *filter*

プロセスフィルターを *filter* に初期化する。未指定ならデフォルトフィルターが提供されるが後で変更できる。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照のこと。

:sentinel *sentinel*

プロセスセンチネルを *sentinel* に初期化する。未指定ならデフォルトセンチネルが使用されるが後で変更できる。Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照のこと。

実際の接続情報で修正されたオリジナルの引数リストは `process-contact` を通じて利用できる。

`start-process` *name* *buffer-or-name* *program* &*rest* *args* [Function]

この関数は `call-process` の類似したインターフェースを提供する、`make-process` 周辺の高レベルのラッパー。これは新たに非同期サブプロセスを作成して、指定された *program* の実行をその内部で開始する。これは Lisp で新たなサブプロセスを意味するプロセスオブジェクトをリターンする。引数 *name* はプロセスオブジェクトの名前を指定する。`make-process` の場合のように、一意な名前となるように必要に応じて修正する。バッファ *buffer-or-name* はそのプロセスに関連付けるバッファ。

*program* が `nil` なら Emacs は疑似端末 (pty) を新たにオープンして、サブプロセスを新たに作成することなく pty の入力と出力を *buffer-or-name* に関連付ける。この場合には残りの引数 *args* は無視される。

残りの *args* はサブプロセスにコマンドライン引数を指定する文字列。

以下の例では 1 つ目のプロセスを開始して 100 秒間実行 (というよりは `sleep`) される。その間に 2 つ目のプロセスを開始して、一意性を保つために 'my-process<1>' という名前が与えられる。これは 1 つ目のプロセスが終了する前にバッファ 'foo' の最後にディレクトリーのリストを挿入する。その後 2 つ目のプロセスは終了して、その旨のメッセージがバッファに挿入される。さらに遅れて 1 つ目のプロセスが終了して、バッファに別のメッセージが挿入される。

```
(start-process "my-process" "foo" "sleep" "100")
⇒ #<process my-process>

(start-process "my-process" "foo" "ls" "-l" "/bin")
⇒ #<process my-process<1>>

----- Buffer: foo -----
total 8336
-rwxr-xr-x 1 root root 971384 Mar 30 10:14 bash
-rwxr-xr-x 1 root root 146920 Jul 5 2011 bsd-csh
...
-rwxr-xr-x 1 root root 696880 Feb 28 15:55 zsh4

Process my-process<1> finished

Process my-process finished
----- Buffer: foo -----
```

`start-file-process` *name* *buffer-or-name* *program* &*rest* *args* [Function]

`start-process` と同じようにこの関数は非同期サブプロセスを開始して、その内部で *program* を実行してそのプロセスオブジェクトをリターンする。

`start-process`との違いは、この関数が `default-directory` の値にもとづいてファイル名ハンドラーを呼び出すかもしれないという点である。このハンドラーはローカルホスト上、あるいは `default-directory` に応じたリモートホスト上で `program` を実行すること。後者の場合には、`default-directory` のローカル部分はそのプロセスのワーキングディレクトリーになる。

この関数は `program` や `args` の残りにたいしてファイル名ハンドラーの呼び出しを試みない。`program` は `args` のいずれかがリモートファイル構文 (Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照) を使用する場合には、`file-local-name` を通じて実行することにより、それらの名前を `default-directory` に相対的な名前やリモートホスト上でローカルにファイルを識別する名前に変換しなければならないことが理由。

そのファイル名ハンドラーの実装によっては、リターン結果のプロセスオブジェクトに `process-filter` や `process-sentinel` を適用することができないかもしれない。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 と Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照のこと。

いくつかのファイル名ハンドラーは `start-file-process` をサポートしないかもしれない (たとえば `ange-ftp-hook-function` 関数)。そのような場合には、この関数は何も行わずに `nil` をリターンする。

`start-process-shell-command` *name buffer-or-name command* [Function]

この関数は `start-process` と同様だが、指定された `command` の実行に shell を使用する点が異なる。引数 `command` は shell コマンド文字列。変数 `shell-file-name` はどの shell を使用するかを指定する。

`make-process` や `start-process` でプログラムを実行せずに shell を通じて実行することの要点は、引数内のワイルドカード展開のような shell 機能を利用可能にするためである。そのためにはコマンド内に任意のユーザー指定引数を含めるなら、任意の特別な shell 文字が shell での特別な意味をもたないように、まず `shell-quote-argument` でそれらをクオートすべきである。Section 40.2 [Shell Arguments], page 1054 を参照のこと。ユーザー入力にもとづいたコマンド実行時には当然セキュリティ上の影響も考慮すべきである。

`start-file-process-shell-command` *name buffer-or-name command* [Function]

この関数は `start-process-shell-command` と似ているが、内部的に `start-file-process` を使用する点が異なる。これにより `default-directory` に応じてリモートホスト上でも `command` を実行できる。

`process-connection-type` [Variable]

この変数は非同期サブプロセスと対話するために使用するデバイスタイプを制御する。これが非 `nil` の場合には利用可能なら `pty`、それ以外なら `pipe` が使用される。

`process-connection-type` の値は `make-process` や `start-process` の呼び出し時に効果を発揮する。そのためにこれらの関数の呼び出し前後でこの変数をバインドすることにより、サブプロセスとやり取りする方法を指定できる。

この変数の値は非 `nil` 値の `:stderr` パラメーターで `make-process` が呼び出された際には無視される。この場合には Emacs は `pipe` を使用してプロセスと対話する。`pty` が利用不能 (MS-Windows) な場合にも無視される。

```
(let ((process-connection-type nil)) ; pipe を使用
 (start-process ...))
```

与えられたサブプロセスが実際には pipe と pty のどちらを取得したかを判断するには関数 `process-tty-name` を使用する (Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照)。

`process-error-pause-time` [Variable]

もしプロセスのセンチネルやフィルターの関数にエラーがあると、Emacs はそのエラーを表示した後に、ユーザーが問題となっているエラーを確認できるように (デフォルトでは) `process-error-pause-time` に設定された秒数の間一時停止する。ただし Emacs が応答しなくなる状況に導かれる可能性もある (あまりに大量のエラーが発生した場合など) ので、`process-error-pause-time` を 0 にセットして無効にできる。

## 40.5 プロセスの削除

プロセス削除 (*deleting a process*) とは Emacs をサブプロセスから即座に切断することです。プロセスは終了後に自動的に削除されますが即座に削除される必要はありません。任意のタイミングで明示的にプロセスを削除できます。終了したプロセスが自動的に削除される前に明示的に削除しても害はありません。実行中のプロセスの削除はプロセス (もしあれば子プロセスにも) を終了するためにシグナルを送信してプロセスセンチネルを呼び出します。Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照してください。

プロセスが削除される際、そのプロセスオブジェクト自体はそれを参照する別の Lisp オブジェクトが存在する限り継続し続けます。プロセスオブジェクトに作用するすべての Lisp プリミティブはプロセスの削除を受け入れませんが、I/O を行ったりシグナルを送信するプリミティブはエラーを報告するでしょう。プロセスマークは通常はプロセスからの出力がバッファに挿入される箇所となる、以前と同じ箇所をポイントし続けます。

`delete-exited-processes` [User Option]

この変数は、(exit呼び出しやシグナルにより) 終了したプロセスの自動的な削除を制御する。これが `nil` ならユーザーが `list-processes` を実行するまでプロセスは存在し続けて、それ以外なら exit 後に即座に削除される。

`delete-process &optional process` [Function]

この関数はプロセスがプログラムを実行していたら SIGKILLシグナルで kill することによりプロセスを削除する。引数はプロセス、プロセスの名前、バッファ、バッファの名前かもしれない (バッファやバッファ名なら `get-buffer-process` がリターンするプロセスを、`process` が省略または `nil` ならカレントバッファのプロセスを kill する必要があることを意味する)。実行中のプロセスに `delete-process` を呼び出すことによりプロセスを終了してプロセス状態を更新して即座にセンチネルを実行する。そのプロセスがすでに終了していれば、`delete-process` 呼び出しはプロセス状態、または (遅かれ早かれ発生するであろう) プロセスセンチネルの実行に影響を与えない。

プロセスオブジェクトがネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続を表す場合には状態は `closed`、それ以外ならそのプロセスが exit 済みでなければ `signal` に変更される。Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照のこと。

```
(delete-process "*shell*")
⇒ nil
```

## 40.6 プロセスの情報

プロセスの状態に関する情報をリターンする関数がいくつかあり。

`list-processes` **&optional** *query-only* *buffer* [Command]

このコマンドは、すべての生きたプロセスのリストを表示する。加えてこれは最後に、状態が 'Exited' か 'Signaled' だったすべてのプロセスを削除する。このコマンドは `nil` をリターンする。

プロセスはメジャーモードが Process Menu モードであるような、\*Process List\* という名前のバッファーに表示される (オプション引数 *buffer* で他の名前を指定していない場合)。

*query-only* が非 `nil` なら、*query* フラグが非 `nil` のプロセスだけをリストする。Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照のこと。

`process-list` [Function]

この関数は削除されていないすべてのプロセスのリストをリターンする。

```
(process-list)
⇒ (#<process display-time> #<process shell>)
```

`num-processors` **&optional** *query* [Function]

この関数はプロセッサ数を正の整数としてリターンする。使用可能なスレッドの各実行ユニットはプロセッサとしてカウントされる。このカウントにはデフォルトでは利用できるプロセッサ数が含まれる。これは OpenMP の環境変数 `OMP_NUM_THREADS` (<https://www.openmp.org/spec-html/5.1/openmpse59.html>) をセットすることによってオーバーライドできる。オプション引数 *query* が `current` なら、この関数は `OMP_NUM_THREADS` を無視する。*query* が `all` ならシステム上にあるがカレントプロセスで利用できないプロセッサもカウントする。

`get-process` *name* [Function]

この関数は *name* (文字列) というプロセス、存在しなければ `nil` をリターンする。引数 *name* はプロセスオブジェクトでもよく、この場合にはそれがリターンされる。

```
(get-process "shell")
⇒ #<process shell>
```

`process-command` *process* [Function]

この関数は *process* を開始するために実行されたコマンドをリターンする。これは文字列のリストで 1 つ目の文字列は実行されたプログラム、残りの文字列はそのプログラムに与えられた引数。ネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続にたいしては `nil` (プロセスは実行中) か `t` (プロセスは停止中) のいずれか。

```
(process-command (get-process "shell"))
⇒ ("bash" "-i")
```

`process-contact` *process* **&optional** *key* *no-block* [Function]

この関数はネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続がセットアップされた方法に関する情報をリターンする。*key* が `nil` ならネットワーク接続には (*hostname* *service*)、シリアル接続には (*port* *speed*)、pipe 接続には `t` をリターンする。普通の子プロセスにたいしては、この関数は *key* が `nil` で呼び出されると常に `t` をリターンする。

*key* が `t` なら値はその接続、サーバー、シリアルポート、または pipe についての完全な状態情報、すなわち `make-network-process`、`make-serial-process`、または `make-pipe-process` 内で指定されるキーワードと値のリストとなる。ただしいくつかの値については、指定した値のかわりにカレント状態を表す値となる。

ネットワークプロセスにたいしては以下の値が含まれる (完全なリストは `make-network-process` を参照):

:buffer 値にはプロセスのバッファーが割り当てられる。

- `:filter` 値にはプロセスのフィルター関数が割り当てられる。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照のこと。
- `:sentinel` 値にはプロセスのセンチネル関数が割り当てられる。Section 40.10 [Sentinels], page 1078 を参照のこと。
- `:remote` 接続にたいしては内部的なフォーマットによるリモートピアのアドレス。
- `:local` 内部的なフォーマットによるローカルアドレス。
- `:service` この値はサーバーでは `service` に `t` を指定すると実際のポート番号。

`make-network-process` 内で明示的に指定されていなくても `:local` と `:remote` は値に含まれる。

シリアル接続については `make-serial-process`、キーのリストは `serial-process-configure` を参照のこと。pipe 接続については `make-pipe-process` を参照のこと。

`key` がキーワードなら、この関数はそのキーワードに対応する値をリターンする。

`process` がまだ完全にセットアップされていない非ブロッキングネットワークストリームなら、この関数はセットアップされるまでブロックする。オプションの `no-block` パラメーターが与えられると、この関数はブロックせずに `nil` をリターンする。

`process-id process` [Function]  
 この関数は `process` の PID をリターンする。これは同じコンピューター上でカレント時に実行中の他のすべてのプロセスからプロセス `process` を区別するための整数。プロセスの PID はプロセスの開始時にオペレーティングシステムのカーネルにより選択されて、そのプロセスが存在する限り定数として保たれる。この関数はネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続には `nil` をリターンする。

`process-name process` [Function]  
 この関数は `process` の名前を文字列としてリターンする。

`process-status process-name` [Function]  
 この関数は `process-name` の状態を文字列でリターンする。引数 `process-name` はプロセス、バッファ、またはプロセス名 (文字列) でなければならない。

実際のサブプロセスにたいして可能な値は:

- `run` 実行中のプロセス。
- `stop` 停止しているが継続可能なプロセス。
- `exit` exit したプロセス。
- `signal` 致命的なシグナルを受信したプロセス。
- `open` オープンされたネットワーク接続、シリアル接続、または pipe 接続。
- `closed` クローズされたネットワーク接続、シリアル接続、または pipe 接続。一度クローズされた接続は、たとえ同じ場所にたいして新たな接続をオープンすることができたとしても再度オープンすることはできない。
- `connect` 完了を待つ非ブロッキング接続。

failed 完了に失敗した非ブロッキング接続。  
listen listen 中のネットワークサーバー。  
nil *process-name*が既存のプロセス名でない場合。  

```
(process-status (get-buffer "*shell*"))
⇒ run
```

ネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続にたいして `process-status` は `open`、`stop`、または `closed` いずれかのシンボルをリターンする。`closed` は相手側が接続をクローズしたか、あるいは Emacs が `delete-process` を行なったことを意味する。値 `stop` はその接続で `stop-process` が呼び出されたことを意味する。

`process-live-p process` [Function]  
この関数は *process* がアクティブなら、非 `nil` をリターンする。状態が `run`、`open`、`listen`、`connect`、`stop` のプロセスはアクティブとみなされる。

`process-type process` [Function]  
この関数はネットワーク接続やサーバーにたいしては `network`、シリアルポート接続にたいしては `serial`、pipe 接続にたいしては `pipe`、プログラム実行用に作成されたサブプロセスにたいしては `real` というシンボルをリターンする。

`process-exit-status process` [Function]  
この関数は *process* の `exit` ステータス、またはプロセスを `kill` したシグナル番号をリターンする (いずれであるかの判定には `process-status` の結果を使用)。 *process* がまだ終了していなければ値は 0。すでに `close` されたネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続についての値は接続の `close` が正常か異常かによって 0 か 256 のいずれかとなる。

`process-tty-name process &optional stream` [Function]  
この関数は *process* が Emacs との対話に使用する端末名、`pty` ではなく `pipe` を使用する場合には `nil` をリターンする (Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 の `process-connection-type` を参照)。この関数 *process* の標準ストリームのいずれかが端末を使用していれば、デフォルトではその端末の名前をリターンする。 *stream* が `stdin`、`stdout`、`stderr` のいずれかであれば、この関数は特にそのストリームにたいして *process* が使用している端末の名前 (または上述したように `nil`) をリターンする。これを用いれば、特定のストリームが `pipe` と `pty` のどちらを使用しているかを判断できる。  
この関数は *process* がリモートホストで実行中のプログラムを表す場合には、*process* と対話するローカルの端末名をリターンする。そのプログラムがリモートホスト上で使用している端末の名前については、そのプロセスに `remote-tty` プロパティで取得できる。この関数は *process* がネットワーク、シリアル、あるいは `pipe` による接続を表す場合には常に `nil` をリターンする。

`process-coding-system process` [Function]  
この関数は *process* からの出力のデコードに使用するコーディングシステムと、*process* への入力のエンコードに使用するコーディングシステムを記述するコンスセル (`decode . encode`) をリターンする (Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照)。

`set-process-coding-system process &optional decoding-system encoding-system` [Function]  
この関数は *process* にたいする後続の入出力に使用するコーディングシステムを指定する。これはサブプロセスの出力のデコードに `decoding-system`、入力のエンコードに `encoding-system` を使用する。

すべてのプロセスには、そのプロセスに関連するさまざまな値を格納するために使用できるプロパティリストもあります。

`process-get process propname` [Function]

この関数は `process` のプロパティ `propname` の値をリターンする。

`process-put process propname value` [Function]

この関数は `process` のプロパティ `propname` の値に `value` をセットする。

`process-plist process` [Function]

この関数は `process` のプロセス `plist` をリターンする。

`set-process-plist process plist` [Function]

この関数は `process` のプロセス `plist` に `plist` をセットする。

## 40.7 プロセスへの入力を送信

非同期サブプロセスは Emacs により入力を送信されたときに入力を受信して、それはこのセクション内の関数で行われます。これを行うには入力を送信するプロセスと送信するための入力データを指定しなければなりません。サブプロセスがプログラムを実行していたら、データはプログラムの標準入力として出現します。接続にたいしては、データは接続されたデバイスかプログラムに送信されます。

オペレーティングシステムには `pty` のバッファされた入力にたいして制限をもつものがいくつかあります。それらのシステムでは、Emacs は他の文字列の間に定期的かつ強制的に EOF を送信します。ほとんどのプログラムにたいして、これらの EOF は無害です。

サブプロセスの入力はテキストをファイルに書き込むときと同じように、通常はサブプロセスが受信する前、コーディングシステムを使用してエンコードされます。どのコーディングシステムを使用するかを指定するには `set-process-coding-system` を使用できます (Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照)。それ以外の場合には、非 `nil` なら `coding-system-for-write` がコーディングシステムとなり、さもなければデフォルトのメカニズムがコーディングシステムを決定します (Section 34.10.5 [Default Coding Systems], page 961 を参照)。

入力バッファが一杯のために、システムがプロセスからの入力を受け取ることができないことがあります。これが発生したときには、送信関数はしばらく待機してサブプロセスの出力を受け取り、再度送信を試みます。これは保留となっている更なる入力を読み取り、バッファに空きを作る機会をサブプロセスに与えます。これはフィルター (現在実行中のものを含む)、センチネル、タイマーの実行も可能にするのでコードを記述する際はそれを考慮してください。

以下の関数では `process` 引数はプロセス、プロセス名、またはバッファ、バッファ名 (`get-buffer-process` で取得されるプロセス)、`nil` はカレントバッファのプロセスを意味します。

`process-send-string process string` [Function]

この関数は `string` のコンテンツを標準入力として `process` に送信する。たとえばファイルをリストする Shell バッファを作成するには:

```
(process-send-string "shell<1>" "ls\n")
⇒ nil
```

`process-send-region process start end` [Function]

この関数は `start` と `end` で定義されるリージョンのテキストを標準入力として `process` に送信する。

`start` と `end` が、カレントバッファ内の位置を示す整数がマーカーでなければエラーがシグナルされる (いずれかの大小は重要ではない)。



`process-send-eof` *&optional process* [Function]

この関数は *process* が入力内の EOF (end-of-file) を見ることを可能にする。EOF はすべての送信済みテキストの後になる。この関数は *process* をリターンする。

```
(process-send-eof "shell")
⇒ "shell"
```

`process-running-child-p` *&optional process* [Function]

この関数は *process* が接続ではない実際のサブプロセスであり、端末の制御を自身の子プロセスに与えたかどうかを示す。これが真なら関数は *process* のフォアグラウンドプロセスグループの数値 ID、これが真ではないと Emacs が判断すれば nil をリターンする。これが真かどうかを Emacs が判断できなければ値は t。 *process* がネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続、またはアクティブではないサブプロセスなら関数はエラーをシグナルする。

## 40.8 プロセスへのシグナルの送信

サブプロセスへのシグナル送信 (*sending a signal*) はプロセス活動に割り込む手段の 1 つです。異なる複数のシグナルがあり、それぞれが独自に意味をもちます。シグナルのセットとそれらの意味はオペレーティングシステムにより定義されます。たとえばシグナル SIGINT はユーザーが *C-c* をタイプしたか、それに類似する何かが発生したことを意味します。

各シグナルはサブプロセスに標準的な効果をもちます。ほとんどのシグナルはサブプロセスを kill しますが、かわりに実行を停止 (や再開) するものもいくつかあります。ほとんどのシグナルはオプションでプログラムでハンドル (処理) することができます。プログラムがそのシグナルをハンドルする場合には、その影響についてわたしたちは一般的には何も言うことはできません。

このセクション内の関数を呼び出すことにより明示的にシグナルを送信できます。Emacs も特定のタイミングで自動的にシグナルを送信します。バッファの kill により、それに関連するプロセスには SIGHUP シグナル、Emacs の kill により残されたすべてのプロセスに SIGHUP シグナルが送信されます (SIGHUP は通常はユーザーが “hung up the phone”、電話を切った、つまり接続を断ったことを示す)。

シグナル送信関数はそれぞれ *process* と *current-group* という 2 つのオプション引数を受け取ります。

引数 *process* はプロセス、プロセス名、バッファ、バッファ名、または nil のいずれかでなければなりません。バッファやバッファ名は `get-buffer-process` を通じて得られるプロセスを意味します。nil はカレントバッファに関連付けられたプロセスを意味します。 `stop-process` and `continue-process` を除いて、 *process* がプロセスを識別しない、あるいはネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続を表す場合にはエラーがシグナルされます。

引数 *current-group* は、Emacs のサブプロセスとしてジョブ制御 shell (job-control shell) を実行中の場合に異なる処理を行うためのフラグです。これが非 nil なら、そのシグナルは Emacs がサブプロセスとの対話に使用する端末のカレントプロセスグループに送信されます。そのプロセスがジョブ制御 shell なら、これはその shell のカレントの sub ジョブになります。 *current-group* が nil なら、そのシグナルは Emacs 自身のサブプロセスのプロセスグループに送信されます。そのプロセスがジョブ制御 shell なら、それは shell 自身になります。 *current-group* が lambda なら、端末を所有するもののそれ自身は shell でない場合にはプロセスグループにシグナルを送信します。

サブプロセスとの対話に pipe が使用されている際には、オペレーティングシステムが pipe の区別をサポートしないのでフラグ *current-group* に効果はありません。同じ理由により pipe が使用されていればジョブ制御 shell は機能しないでしょう。 Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 の `process-connection-type` を参照してください。

**interrupt-process** *&optional process current-group* [Function]

この関数はシグナル SIGINTを送信することによりプロセス *process*に割り込む。Emacs 外部では interrupt character(割り込み文字。いくつかのシステムでは通常は C-c、それ以外のシステムでは DEL) をタイプすることによりシグナルが送信される。引数 *current-group*が非 nil のときは、Emacs がサブプロセスと対話する端末上で C-cがタイプされたと考えることができる。

**kill-process** *&optional process current-group* [Command]

このコマンドはシグナル SIGKILLを送信することにより、プロセス *process*を kill する。このシグナルは即座にサブプロセスを kill する。サブプロセスでこれをハンドルすることはできない。インタラクティブに呼び出された場合には、ユーザーにプロセス名の入力を求める(デフォルトはもしあればカレントバッファのプロセス)。

**quit-process** *&optional process current-group* [Function]

この関数はプロセス *process*にシグナル SIGQUITを送信する。これは Emacs 外部では quit character(通常は C-\) により送信されるシグナル。

**stop-process** *&optional process current-group* [Function]

この関数は指定した *process*を停止する。それがプログラムを実行中の実際のサブプロセスなら、そのサブプロセスにシグナル SIGTSTPを送信する。*process*がネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続を表す場合には、この関数はその接続から到達するデータのハンドリングを抑制する。ネットワークサーバーでは、これは新たな接続を accept しないことを意味する。通常の実行の再開には *continue-process*を使用すること。

ジョブ制御をもつシステム上の Emacs 外部では stop character(通常は C-z) が SIGTSTPシグナルを送信する。*current-group*が非 nilなら、この関数をサブプロセスとの対話に Emacs が使用する端末上で C-zがタイプされたと考えることができる。

**continue-process** *&optional process current-group* [Function]

この関数はプロセス *process*の実行を再開する。それがプログラムを実行中の実際のサブプロセスなら、そのサブプロセスにシグナル SIGCONTを送信する。この関数は *process*が以前に停止されたとみなす。*process*がネットワーク接続、シリアル接続、pipe 接続を表す場合には、この関数はその接続から到達するデータのハンドリングを再開する。シリアル接続ではプロセス停止中に到達したデータは失われるかもしれない。

**signal-process** *process signal &optional remote* [Command]

この関数はプロセス *process*にシグナルを送信する。引数 *signal*はどのシグナルを送信するかを指定する。これは整数、または名前がシグナルであるようなシンボルであること。

*process*引数にはシステムプロセス ID (整数) を指定できる。これにより Emacs の子プロセス以外のプロセスにシグナルを送信できる。Section 40.12 [System Processes], page 1081 を参照のこと。

*process*がプロパティ *remote-pid*をもつプロセスオブジェクト、あるいは *process*が数値で *remote*がリモートファイル名の場合には、*process*はプロセスにシグナルを送信するリモートホスト上のプロセスとして解釈される。

非ローカルな非同期プロセスへのシグナル送信が必要になることがあります。これは *interrupt-process*および *signal-process*にたいして実装を独自に記述することにより可能です。それからそれらの関数をそれぞれ *interrupt-process-functions*および *signal-process-functions*に追加する必要があります。

`interrupt-process-functions` [Variable]

この変数は `interrupt-process` 用に呼び出される関数のリスト。関数の引数は `interrupt-process` にたいする引数と同じ。これらの関数はいずれかが非 `nil` をリターンするまでリスト順に呼び出される。このリスト上で常に最後になるデフォルトの関数は `internal-default-interrupt-process`。

これは Tramp が `interrupt-process` を実装するメカニズムである。

`signal-process-functions` [Variable]

この変数は `signal-process` 用に呼び出される関数のリスト。関数の引数は `signal-process` にたいする引数と同じ。これらの関数はいずれかが非 `nil` をリターンするまでリスト順に呼び出される。このリスト上で常に最後になるデフォルトの関数は `internal-default-signal-process`。

これは Tramp が `signal-process` を実装するメカニズムである。

## 40.9 プロセスからの出力の受信

非同期サブプロセスが自身の標準出力に書き込んだ出力はフィルター関数 (*filter function*) と呼ばれる関数に渡されます。デフォルトのフィルター関数は単に出力をバッファーに挿入します。このバッファーをプロセスに関連付けられたバッファーと呼びます (Section 40.9.1 [Process Buffers], page 1072 を参照)。プロセスがバッファーをもたなければデフォルトフィルターは出力を破棄します。

サブプロセスが自身の標準エラーストリームに書き込む場合には、デフォルトではそのエラー出力もプロセスフィルター関数に渡されます。かわりに非 `nil` の `:stderr` パラメーターで `make-process` (Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 を参照) を呼び出して、エラーの出力先を標準出力から分けることができます。

サブプロセス終了時に Emacs は保留中の出力を読み取って、その後そのサブプロセスからの出力の読み取りを停止します。したがってそのサブプロセスに生きた子プロセスがあり、まだ出力を生成するような場合には、Emacs はその出力を受け取らないでしょう。

サブプロセスからの出力は Emacs が待機している間、端末入力読み取り時 (関数 `waiting-for-user-input-p`, Section 22.10 [Waiting], page 456 の `sit-for` と `sleep-for`, Section 40.9.4 [Accepting Output], page 1077 の `accept-process-output`、およびプロセスへのデータ送信関数 (Section 40.7 [Input to Processes], page 1069 を参照) のみ到着可能です。これは並列プログラミングで普遍的に悩みの種であるタイミングエラーの問題を最小化します。たとえば安全にプロセスを作成して、その後でのみプロセスのバッファーやフィルター関数を指定できます。その間にあるコードが待機するプリミティブを何も呼び出さなければ、完了するまで到着可能な出力はありません。

`process-adaptive-read-buffering` [Variable]

いくつかのシステムでは Emacs がサブプロセスの出力を読み取る際に出力データを非常に小さいブロックで読み取るために、結果として潜在的に非常に貧弱なパフォーマンスとなることがある。この挙動は変数 `process-adaptive-read-buffering` を非 `nil` 値 (デフォルト) にセットして拡張することにより改善し得る。これにより、そのようなプロセスからの読み取りを自動的に遅延して、Emacs が読み取りを試みる前に出力がより多く生成されるようになる。

### 40.9.1 プロセスのバッファー

プロセスは関連付けられたバッファー (*associated buffer*) をもつことができます (通常はもつ)。これは普通の Emacs バッファーであり、2 つの目的のために使用されます。1 つはプロセスからの出力の格納、もう 1 つはプロセスを `kill` する時期を判断するためです。通常の習慣では任意の与えられたバッファーにたいして関連付けられるプロセスは 1 つだけなので、処理対象のプロセスを識別するた

めにそのバッファを使用することもできます。プロセス使用の多くはプロセスに送信する入力を編集するためにもこのバッファを使用しますが、これは Emacs Lisp の組み込みではありません。

デフォルトでは、プロセスの出力は関連付けられたバッファに挿入されます (カスタムフィルター関数の定義により変更可能。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照)。出力を挿入する位置は `process-mark` により決定されます。これは正に挿入されたテキストの終端にポイントを更新します。通常 (常にではない) は `process-mark` はバッファの終端になります。

プロセスに関連付けられたバッファを `kill` することによりプロセスも `kill` されます。そのプロセスの `process-query-on-exit-flag` が非 `nil` なら、Emacs はまず確認を求めます (Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照)。この確認は関数 `process-kill-buffer-query-function` により行われて、これは `kill-buffer-query-functions` から実行されます (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)。

`process-buffer process` [Function]

この関数は指定された `process` の関連付けられたバッファをリターンする。

```
(process-buffer (get-process "shell"))
⇒ #<buffer *shell*>
```

`process-mark process` [Function]

この関数は `process` にたいするプロセスマーカーをリターンする。これはプロセスからの出力をどこに挿入するかを示すマーカー。

`process` がバッファをもたなければ、`process-mark` は存在しない場所を指すマーカーをリターンする。

デフォルトのフィルター関数はプロセス出力の挿入場所の決定にこのマーカーを使用して、挿入したテキストの後にポイントを更新する。連続するバッチ出力が連続して挿入されるのはこれが理由。

カスタムフィルター関数はこのマーカーを通常は同じ方式で使用する。 `process-mark` を使用するフィルター関数の例は [Process Filter Example], page 1075 を参照のこと。

ユーザーにプロセスバッファ内でプロセスに送信するための入力を期待する際には、プロセスマーカーは以前の出力から新たな入力を区別する。

`set-process-buffer process buffer` [Function]

この関数は `process` に関連付けられたバッファに `buffer` をセットする。 `buffer` が `nil` ならプロセスはバッファに関連付けられない。非 `nil` なら、 `buffer` の終端ポイントにプロセスマーカーがセットされる。

`get-buffer-process buffer-or-name` [Function]

この関数は `buffer-or-name` で指定されるバッファに関連付けられた、削除されていないプロセスをリターンする。そのバッファに複数のプロセスが関連付けられている場合には、この関数はいずれか 1 つ (現在のところもっとも最近作成されたプロセスだがこれを期待しないこと) を選択する。プロセスの削除 (`delete-process` を参照) により、そのプロセスはこの関数がリターンするプロセスとしては不適格となる。

同一のバッファに複数のプロセスを関連付けるのは、通常は悪いアイデアである。

```
(get-buffer-process "*shell*")
⇒ #<process shell>
```

プロセスのバッファを `kill` することにより、`SIGHUP` シグナルでサブプロセスを `kill` してプロセスを削除する (Section 40.8 [Signals to Processes], page 1070 を参照)。

プロセスのバッファがウィンドウに表示されている場合には、プロセスが出力をスクリーンのサイズに適応させるのと同様に、Lisp プログラムでウィンドウのサイズにプロセス出力を適応させるようにプロセスに指示したいと思うでしょう。以下の関数によりプロセスにたいしてこの種の情報をやり取りできます。しかしすべてのシステムが基礎となる機能をサポートする訳ではないので、コマンドライン引数や環境変数を通じたフォールバックを提供するのが最良です。

`set-process-window-size` *process height width* [Function]  
*process*にたいして、その論理ウィンドウサイズが文字単位で *width*と *height*のサイズであることを告げる。関数がこの情報をプロセスとやり取りすることに成功したら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

プロセスに関連付けられたバッファを表示するウィンドウがサイズを変更された際には、影響を受けるプロセスはその変更にたいして通知される必要があります。デフォルトではウィンドウ構成 (`window-configuration`) が変更されると、ウィンドウにバッファが表示されている各プロセスにかわり、プロセスのバッファを表示するすべてのウィンドウのうち最小のサイズのウィンドウを引数として、Emacs が自動的に `set-process-window-size`を呼び出します。これはバッファが少なくとも 1 つのウィンドウに表示されているプロセスそれぞれにたいして、変数 `window-adjust-process-window-size-function`の値である関数を呼び出すように指定する `window-configuration-change-hook` (Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照) を通じて機能します。この変数をセットすることにより、この振る舞いをカスタマイズできます。

`window-adjust-process-window-size-function` [User Option]  
この変数の値はプロセスとプロセスのバッファを表示するウィンドウのリストという 2 つの引数を受け取る関数であること。その関数が呼び出される際には、そのプロセスのバッファがカレントバッファとなる。関数は `set-process-window-size`の呼び出しを通じて渡される論理プロセスウィンドウ (`logical process window`) を記述するコンスセル (`width . height`) をリターンすること。関数は *nil*をリターンすることもでき、Emacs はこの場合にはそのプロセスにたいして `set-process-window-size`を呼び出さない。

この変数にたいして Emacs は 2 つの事前定義された値を提供する。1 つは `window-adjust-process-window-size-smallest`であり、これはプロセスのバッファを表示するウィンドウのすべてのサイズから最小のサイズもう 1 つの `window-adjust-process-window-size-largest`は最大のサイズをリターンする。より複雑な方式には独自の関数を記述すること。

この変数はバッファローカルにできる。

プロセスが `adjust-window-size-function`プロパティ (Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照) をもつ場合には、その値は `window-adjust-process-window-size-function`のグローバル値とバッファローカル値をオーバーライドします。

### 40.9.2 プロセスのフィルター関数

プロセスのフィルター関数 (*filter function*) は、関連付けられたプロセスからの標準出力を受信します。そのプロセスのすべての出力はそのフィルターに渡されます。デフォルトのフィルターは単にプロセスバッファに直接出力します。

デフォルトではプロセス用のエラー出力がもしあれば、プロセス作成時にプロセスの標準エラーストリームが標準出力から分離されていなければフィルター関数に渡されます。Emacs は特定の関数の呼び出し中のみフィルター関数を呼び出します。Section 40.9 [Output from Processes], page 1072 を参照してください。フィルターによりこれらの関数のいずれかが呼び出されると、フィルターが再帰的に呼び出されるかもしれないことに注意してください。

フィルター関数は関連付けられたプロセス、およびそのプロセスから正に受信した出力である文字列という 2 つの引数を受け取らなければなりません。関数はその後出力にたいして何であれ自由に行うことができます。

quit は通常はフィルター関数内では抑制されます。さもないとコマンドレベルでの C-g のタイプ、またはユーザーコマンドの quit は予測できません。フィルター関数内部での quit を許可したければ inhibit-quit を nil にバインドしてください。ほとんどの場合において、これを行う正しい方法はマクロ with-local-quit です。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照してください。

フィルター関数の実行中にエラーが発生すると、フィルター開始時に実行中だったプログラムが何であれ実行を停止しないように自動的に catch されます。しかし debug-on-error が非 nil ならエラーは catch されません。これにより Lisp デバッガーを使用したフィルター関数のデバッグが可能になります。Section 19.1 [Debugger], page 324 を参照してください。エラーが catch されると、ユーザーがそのエラーを確認できるように Emacs は一時停止します (process-error-pause-time 秒間)。Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 を参照してください。

多くのフィルター関数は時折 (または常に)、デフォルトフィルターの動作を真似てプロセスのバッファにその出力を挿入します。そのようなフィルター関数は確実にカレントバッファの保存と、(もし異なるなら) 出力を挿入する前に正しいバッファを選択して、その後元バッファをリストアする必要があります。またそのバッファがまだ生きているか、プロセスマーカーを更新しているか、そしていくつかのケースにおいてはポイントの値を更新しているかもチェックする必要があります。以下はこれらを行う方法です:

```
(defun ordinary-insertion-filter (proc string)
 (when (buffer-live-p (process-buffer proc))
 (with-current-buffer (process-buffer proc)
 (let ((moving (= (point) (process-mark proc))))
 (save-excursion
 ;; テキストを挿入してプロセスマーカーを進める
 (goto-char (process-mark proc))
 (insert string)
 (set-marker (process-mark proc) (point)))
 (if moving (goto-char (process-mark proc))))))))
```

新たなテキスト到着時にフィルターが強制的にプロセスバッファを可視にするために with-current-buffer 構成の直前に以下のような行を挿入できます:

```
(display-buffer (process-buffer proc))
```

以前のポイント位置と関係なく新たな出力の終端にポイント位置を強制するためには、例から変数 moving を削除して無条件で goto-char を呼び出してください。これはウィンドウポイントの移動では必要ないことに注意してください。デフォルトのフィルターは実際にはウィンドウポイントを含むすべてのマーカーを移動する insert-before-markers を使用します。これは無関係のマーカーを移動するかもしれないので、一般的にはウィンドウポイントを明示的に移動するか、挿入タイプを t (Section 29.19 [Window Point], page 741 を参照) にセットしたほうがよいでしょう。

フィルター関数の実行中には、Emacs が自動的にマッチデータの保存とリストアを行うことに注意してください。Section 35.6 [Match Data], page 988 を参照してください。

フィルターへの出力は任意のサイズの chunk で到着する可能性があります。同じ出力を連続して 2 回生成するプログラムは一度に 200 文字を 1 回のバッチで送信して、次に 40 文字を 5 回のバッチで送信するかもしれません。フィルターが特定のテキスト文字列をサブプロセスの出力から探す場合には、それらの文字列が 2 回以上のバッチ出力を横断するケースに留意して処理してください。これを行うには受信したテキストを一時的なバッファに挿入してから検索するのが 1 つの方法です。

`set-process-filter process filter` [Function]

この関数は `process` にフィルター関数 `filter` を与える。`filter` が `nil` なら、そのプロセスにたいしてプロセスバッファにプロセス出力を挿入するデフォルトフィルターを与える。`filter` が `t` の場合には、Emacs は接続待機で `listen` 中のネットワークサーバー以外のプロセスからの出力の受け入れを停止する。

`process-filter process` [Function]

この関数は `process` のフィルター関数をリターンする。

そのプロセスの出力を複数のフィルターに渡す必要がある場合には、既存のフィルターに新たなフィルターを組み合わせるために `add-function` を使用できる。Section 13.12 [Advising Functions], page 246 を参照のこと。

以下はフィルター関数の使用例:

```
(defun keep-output (process output)
 (setq kept (cons output kept)))
 => keep-output
(setq kept nil)
 => nil
(set-process-filter (get-process "shell") 'keep-output)
 => keep-output
(process-send-string "shell" "ls ~/other\n")
 => nil
kept
 => ("lewis@slug:$ "
"FINAL-W87-SHORT.MSS backup.otl kolstad.mss~
address.txt backup.psf kolstad.psf
backup.bib~ david.mss resume-Dec-86.mss~
backup.err david.psf resume-Dec.psf
backup.mss dland syllabus.mss
"
"#backups.mss# backup.mss~ kolstad.mss
")
```

### 40.9.3 プロセス出力のデコード

Emacs が直接マルチバイトバッファにプロセス出力を書き込む際には、プロセス出力のコーディングシステムに応じて出力をデコードします。コーディングシステムが `raw-text` か `no-conversion` なら Emacs は `string-to-multibyte` を使用してユニバイト出力をマルチバイトに変換して、その結果のマルチバイトテキストを挿入します。

どのコーディングシステムを使用するかは `set-process-coding-system` を使用して指定できます (Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照)。それ以外では `coding-system-for-read` が非 `nil` ならそのコーディングシステム、`nil` ならデフォルトのメカニズムが使用されます (Section 34.10.5 [Default Coding Systems], page 961 を参照)。プロセスのテキスト出力に `null` バイトが含まれる場合には、Emacs はそれにたいしてデフォルトでは `no-conversion` を使用します。この挙動を制御する方法については Section 34.10.3 [Lisp and Coding Systems], page 958 を参照してください。

**警告:** データからコーディングシステムを判断する `undecided` のようなコーディングシステムは、非同期サブプロセスの出力にたいして完全な信頼性をもって機能しません。これは Emacs が到着に応じて非同期サブプロセスの出力をバッチで処理する必要があるからです。Emacs は 1 つのバッチが到着するたびに正しいコーディングシステムを検出しなければならずこれは常に機能するわけではありません。したがって可能であれば文字コード変換と EOL 変換の両方を決定するコーディングシス

テムつまり latin-1-unix、undecided、latin-1のようなコーディングシステムを指定してください。

Emacs がプロセスフィルター関数を呼び出す際には、そのプロセスのフィルターのコーディングシステムに応じて Emacs はプロセス出力をマルチバイト文字列、またはユニバイト文字列で提供します。Emacs はプロセス出力のコーディングシステムに応じて出力をデコードします。これは binary や raw-text のようなコーディングシステムを除いて、通常はマルチバイト文字列を生成します。

#### 40.9.4 プロセスの出力を受け取る

非同期サブプロセスからの出力は、通常は Emacs が時間の経過や端末入力のような、ある種の外部イベントを待機する間だけ到着します。特定のポイントで出力の到着を明示的に許可したり、あるいはプロセスからの出力が到着するまで待機することでさえ、Lisp プログラムでは有用な場合が時折あります。

`accept-process-output` *&optional process seconds millisec* [Function]  
*just-this-one*

この関数はプロセスからの保留中の出力を Emacs が読み取ることを許す。この出力はプロセスのフィルター関数により与えられる。この関数は *process* が非 nil なら *process* から何らかの出力を受け取るか *process* が接続を close するまでリターンしない。

引数 *seconds* と *millisec* によりタイムアウトの長さを指定できる。前者は秒単位、後者はミリ秒単位でタイムアウトを指定する。この 2 つの秒数は、互いに足し合わせることでタイムアウトを指定して、その秒数経過後はサブプロセスの出力が存在しなくてもリターンする。

*seconds* に浮動小数点数を指定することにより秒を小数点で指定できるので引数 *millisec* は時代遅れ (であり使用するべきではない)。*seconds* が 0 ならこの関数は保留中の出力が何であれ受け取り待機しない。

*process* がプロセスで引数 *just-this-one* が非 nil ならプロセスからの出力だけが処理され、そのプロセスからの出力を受信するかタイムアウトとなるまで他のプロセスの出力は停止される。*just-this-one* が整数ならタイマーの実行も抑制される。この機能は一般的には推奨されないが、音声合成のような特定のアプリケーションにとっては必要かもしれない。

関数 `accept-process-output` は *process*、*process* が nil なら何らかのプロセスから出力を取得したら非 nil をリターンする。これは対応する接続にバッファされたデータが含まれていれば、たとえプロセスの exit 後にも発生し得る。この関数はタイムアウトが発生したり出力の到着前に接続が close されると nil をリターンする。

プロセスからの接続にバッファデータが含まれる場合には、プロセスの exit 後でも `accept-process-output` が非 nil をリターンするかもしれません。したがって、たとえ以下のようなループでも:

```
;; このループにはバグがある
(while (process-live-p process)
 (accept-process-output process))
```

これは *process* からすべての出力を読み取ることが頻繁にあり、接続にまだデータが含まれている間に *process-live-p* が nil をリターンすると競合条件をもつとともに何らかのデータが失われるかもしれません。以下のようなループを記述するほうがよいでしょう:

```
(while (accept-process-output process))
```

`make-process` に非 nil の *stderr* を渡すと、標準エラープロセスをもつことになる。Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 を参照のこと。この場合にはメインプロセスからのプロセス



出力の待機は、標準エラープロセスからの出力を待機しない。プロセスからすべての標準出力と標準エラーを確実に受け取るためには、以下のコードを使用する:

```
(while (accept-process-output process))
(while (accept-process-output stderr-process))
```

make-processの *stderr* 引数にバッファを渡した場合でも、以下のように標準エラープロセスを待機する必要があります:

```
(let* ((stdout (generate-new-buffer "stdout"))
 (stderr (generate-new-buffer "stderr")))
 (process (make-process :name "test"
 :command '("my-program")
 :buffer stdout
 :stderr stderr))
 (stderr-process (get-buffer-process stderr)))
 (unless (and process stderr-process)
 (error "Process unexpectedly nil"))
 (while (accept-process-output process))
 (while (accept-process-output stderr-process)))
```

両方の `accept-process-output` フォームが `nil` をリターンしたときのみ、プロセスが `exit` して Emacs がすべての出力を読み取ったと確信することができます。

この方法でリモートホスト上で実行中のプロセスからの保留中の標準エラーを読み取ることはできません。

### 40.9.5 プロセスとスレッド

スレッドは比較的に新しく Emacs Lisp に追加されたものであり、ダイナミックバインドが `accept-process-output` と組み合わせて使用される方法のために、デフォルトではプロセスはそれを作成したスレッドにロックされます。プロセスがスレッドにロックされた場合には、プロセスの出力はそのスレッドだけが受け取ることができます。

Lisp プログラムはプロセスがロックされたスレッドがどれかを指定したり、あるいは Emacs にプロセスのアンロックを指示することができます。この場合にはプロセスの出力を任意のスレッドが受け取ることができます。与えられたプロセスから出力を待機できるのは一度に1つのスレッドだけです。1つのスレッドが一度出力を待機すると、プロセスは `accept-process-output` か `sit-for` がリターンするまで一時的にロックされます。

スレッドが `exit` すると、それにロックされたすべてのプロセスがアンロックされます。

`process-thread process` [Function]  
*process* がロックされているスレッドをリターンする。*process* がロックされていない場合は `nil` をリターンする。

`set-process-thread process thread` [Function]  
*process* をロックするスレッドを *thread* にセットする。*thread* は `nil` でもよく、この場合にはプロセスはアンロックされる。

### 40.10 センチネル: プロセス状態の変更の検知

プロセスセンチネル (*process sentinel*: プロセス番兵) とは、(Emacs により送信されたか、そのプロセス自身の動作が原因で送信された) プロセスを終了、停止、継続するシグナルを含む、何らかの

理由により関連付けられたプロセスの状態が変化した際には常に呼び出される関数のことです。プロセスが `exit` する際にもプロセスセンチネルが呼び出されます。センチネルはイベントが発生したプロセスとイベントのタイプを記述する文字列という 2 つの引数を受け取ります。

プロセスにたいして何もセンチネル関数が指定されていないければ、プロセスのバッファーにプロセス名とイベントを記述する文字列とともにメッセージを挿入するデフォルトのセンチネル関数を使用します。

イベントを記述する文字列は以下のいずれかのような外見をもちます (ただしイベント文字列を網羅したリストではない):

- `"finished\n"`.
- `"deleted\n"`.
- `"exited abnormally with code exitcode (core dumped)\n"`.  
`"core dumped"` の部分はオプションであり、プロセスがコアをダンプした場合のみ出現する。
- `"failed with code fail-code\n"`.
- `"signal-description (core dumped)\n"`.  
`signal-description` は SIGKILL にたいする `"killed"` のようなシステム依存の説明テキスト。  
`"core dumped"` の部分はオプションであり、プロセスがコアをダンプした場合のみ出現する。
- `"open from host-name\n"`.
- `"open\n"`.
- `"run\n"`.
- `"connection broken by remote peer\n"`.

センチネルは Emacs が (端末入力や時間経過、またはプロセス出力を) 待機している間だけ実行されます。これは他の Lisp プログラムの途中のランダムな箇所で行われるセンチネルが原因となるタイミングエラーを無視します。プログラムはセンチネルが実行されるように、`sit-for` や `sleep-for` (Section 22.10 [Waiting], page 456 を参照)、または `accept-process-output` (Section 40.9.4 [Accepting Output], page 1077 を参照) を呼び出すことにより待機することができます。Emacs はコマンドループが入力を読み取る際にもセンチネルの実行を許可します。`delete-process` は実行中のプログラムを終了させる際にセンチネルを呼び出します。

Emacs は 1 つのプロセスのセンチネル呼び出しの理由のために複数のキューを保持しません。これはカレント状態と変化があった事実だけを記録します。したがって非常に短い間隔で連続して状態に 2 つの変化があった場合には、一度だけセンチネルが呼び出されます。しかしプロセスの終了は常に正確に 1 回センチネルを実行するでしょう。これは終了後にプロセス状態が再び変更されることはないからです。

Emacs はプロセスセンチネル実行の前にプロセスからの出力をチェックします。プロセス終了によりセンチネルが一度実行されると、そのプロセスから更なる出力は到着しません。

プロセスのバッファーに出力を書き込むセンチネルは、そのバッファーがまだ生きていますかチェックするべきです。死んだバッファーへの挿入を試みるとエラーになるでしょう。そのバッファーがすでに死んでいれば (`buffer-name (process-buffer process)`) は `nil` をリターンします。

`quit` は通常はセンチネル内では抑制されます。さもないとコマンドレベルでの `C-g` のタイプ、またはユーザーコマンドの `quit` は予測できません。センチネル内部での `quit` を許可したければ `inhibit-quit` を `nil` にバインドしてください。ほとんどの場合において、これを行う正しい方法はマクロ `with-local-quit` です。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照してください。

センチネルの実行中にエラーが発生した場合には、センチネル開始時に実行中だったプログラムが何であれ実行を停止しないように自動的に catch されます。しかし `debug-on-error` が非 `nil` ならエラーは catch されません。これにより Lisp デバッガーを使用したセンチネルのデバッグが可能になります。Section 19.1 [Debugger], page 324 を参照してください。エラーが catch されると、ユーザーがそのエラーを確認できるように Emacs は一時停止します (`process-error-pause-time` 秒間)。Section 40.4 [Asynchronous Processes], page 1059 を参照してください。

センチネルの実行中にはセンチネルが再帰的に実行されないように、プロセスセンチネルは一時的に `nil` にセットされます。この理由によりセンチネルが新たにセンチネルを指定することはできません。

センチネル実行中には Emacs が自動的にマッチデータの保存とリストアを行うことに注意してください。Section 35.6 [Match Data], page 988 を参照してください。

`set-process-sentinel` *process sentinel* [Function]

この関数は *sentinel* を *process* に関連付ける。*sentinel* が `nil` なら、そのプロセスはプロセス状態変更時にプロセスのバッファにメッセージを挿入するデフォルトのセンチネルをもつことになるだろう。

プロセスセンチネルの変更は即座に効果を発揮する。そのセンチネルは実行される予定だがまだ呼び出されておらず、かつ新たなセンチネルを指定した場合には、最終的なセンチネル呼び出しには新たなセンチネルが使用されるだろう。

```
(defun msg-me (process event)
 (princ
 (format "Process: %s had the event '%s'" process event)))
(set-process-sentinel (get-process "shell") 'msg-me)
⇒ msg-me
(kill-process (get-process "shell"))
 ↓ Process: #<process shell> had the event 'killed'
⇒ #<process shell>
```

`process-sentinel` *process* [Function]

この関数は *process* のセンチネルをリターンする。

あるプロセス状態の変化を複数のセンチネルに渡す必要がある場合には、既存のセンチネルと新たなセンチネルを組み合わせるために `add-function` を使用できます。Section 13.12 [Advising Functions], page 246 を参照してください。

`waiting-for-user-input-p` [Function]

この関数はセンチネルやフィルター関数の実行中に、もし Emacs がセンチネルやフィルター関数呼び出し時にユーザーのキーボード入力を待機していたら非 `nil`、そうでなければ `nil` をリターンする。

## 40.11 `exit` 前の問い合わせ

Emacs が `exit` するにはすべてのサブプロセスを終了します。プログラムを実行しているサブプロセスには `SIGHUP` を送信して、接続は単に `close` されます。それらのサブプロセスはさまざまな処理を行っているかもしれないので、Emacs は通常ユーザーにたいしてそれらを終了しても大丈夫かどうかを確認を求めます。各プロセスは `query` (問い合わせ) のためのフラグをもち、これが非 `nil` なら Emacs はプロセスを `kill` して `exit` する前に確認を行うべきであることを示します。`query` フラグにたいするデフォルトは `t` で、これは問い合わせを行うことを意味しています。

`process-query-on-exit-flag process` [Function]  
 これは `process` の `query` フラグをリターンする。

`set-process-query-on-exit-flag process flag` [Function]  
 この関数は `process` の `query` フラグを `flag` にセットする。これは `flag` をリターンする。

以下は shell プロセス上で問い合わせを回避するために `set-process-query-on-exit-flag` を使用する例:

```
(set-process-query-on-exit-flag (get-process "shell") nil)
⇒ nil
```

`confirm-kill-processes` [User Option]  
 このユーザーオプションが `t` (デフォルト) にセットされていると、Emacs は `exit` に際してプロセスを `kill` する前に確認を求める。 `nil` なら Emacs は確認なしでプロセスを `kill` する (すべてのプロセスの問い合わせフラグを無視する)。

## 40.12 別のプロセスへのアクセス

カレント Emacs セッションのサブプロセスにたいするアクセスと操作に加えて、他のプロセスにたいして Emacs Lisp プログラムがアクセスすることもできます。 Emacs のサブプロセスと区別するために、わたしたちはこれらをシステムプロセス (*system processes*) と呼んでいます。

Emacs はシステムプロセスへのアクセス用のプリミティブをいくつか提供します。これらのプリミティブはすべてのプラットフォームではサポートされません。これらのプリミティブはサポートされないシステムでは `nil` をリターンします。

`list-system-processes` [Function]  
 この関数はそのシステム上で実行中のすべてのプロセスのリストをリターンする。各プロセスは PID という OS から割り当てられた数値によるプロセス ID により識別され、同一時に同一マシン上で実行中の他のプロセスと区別される。

`default-directory` がリモートホスト上を示す場合には、そのホスト上のプロセスがリターンされる。

`process-attributes pid` [Function]  
 この関数はプロセス ID `pid` で指定されるプロセスにたいする属性の `alist` をリターンする。この `alist` 内の各属性は `(key . value)` という形式であり `key` は属性、 `value` はその属性の値である。この関数がリターン可能なさまざまな属性にたいする `key` を以下にリストした。これらすべての属性をすべてのプラットフォームがサポートする訳ではない。ある属性がサポートされていないければ、その連想値はリターンされる `alist` 内に出現しない。

`default-directory` がリモートホスト上を示す場合には、そのホスト上の `pid` とみなされる。

`euid` そのプロセスを呼び出したユーザーの実効ユーザー ID (effective user ID)。対応する `value` は数値。プロセスがカレント Emacs セッションを実行したユーザーと同じなら値は `user-uid` がリターンする値と等しくなる (Section 42.4 [User Identification], page 1238 を参照)。

`user` そのプロセスの実効ユーザー ID に対応するユーザー名であるような文字列。

`egid` 実行ユーザー ID のグループ ID であるような数値。

`group` 実効ユーザーのグループ ID に対応するグループ名であるような文字列。

comm	そのプロセス内で実行したコマンドの名前。これは通常は先行するディレクトリーを除いた実行可能ファイル名を指定する文字列。しかしいくつかの特別なシステムプロセスは、実行可能ファイルやプログラムに対応しない文字列を報告する可能性がある。
state	そのプロセスの状態コード。これはそのプロセスのスケジューリング状態をエンコードする短い文字列。以下は頻繁に目にするコードのリスト: "D"            割り込み不可の sleep(通常は I/O による) "R"            実行中 "S"            割り込み可能な sleep(何らかのイベント待ち) "T"            ジョブ制御シグナルにより停止された "Z"            zombie: 終了したが親プロセスに回収されていないプロセス 可能な状態の完全なリストは ps コマンドの man page を参照のこと。
ppid	親プロセスのプロセス ID であるような数値。
pgrp	そのプロセスのプロセスグループ ID であるような数値。
sess	そのプロセスのセッション ID。これはそのプロセスのセッションリーダー ( <i>session leader</i> ) のプロセス ID であるような数値。
ttname	そのプロセスの制御端末の名前であるような文字列。これは Unix や GNU システムでは通常は /dev/pts65 のような対応する端末デバイスのファイル名。
tpgid	そのプロセスの端末を使用するフォアグラウンドプロセスグループのプロセスグループ ID であるような数値。
minflt	そのプロセス開始以降に発生したマイナーなページフォルト数 (マイナーなページフォルトとはディスクからの読み込みを発生させないページフォルト)。
majflt	そのプロセス開始以降に発生したメジャーなページフォルト数 (メジャーなページフォルトとはディスクからの読み込みを要し、それ故にマイナーページフォルトより高価なページフォルト)。
cminflt	
cmajflt	minflt や majflt と似ているが与えられたプロセスのすべての子プロセスのページフォルト数を含む。
utime	実行中のアプリケーションのコードにたいして、ユーザーコンテキスト内でプロセスに消費された時間。対応する <i>value</i> は Lisp のタイムスタンプ (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。
stime	システムコールの処理にたいしてシステム (kernel) コンテキスト内でプロセスに消費された時間。対応する <i>value</i> は Lisp のタイムスタンプ。
time	utime と stime の和。対応する <i>value</i> は Lisp のタイムスタンプ。
cutime	
cstime	
ctime	utime や stime と同様だが与えられたプロセスのすべての子プロセスの時間が含まれる点が異なる。

<code>pri</code>	そのプロセスの数値的な優先度。
<code>nice</code>	そのプロセスの <i>nice</i> 値 ( <i>nice value</i> ) であるような数値 (小さい <i>nice</i> 値のプロセスがより優先的にスケジュールされる)。
<code>thcount</code>	そのプロセス内のスレッド数。
<code>start</code>	プロセスの開始時刻 (Lisp のタイムスタンプ)。
<code>etime</code>	プロセスの開始からの経過時間 (Lisp のタイムスタンプ)。
<code>vsize</code>	そのプロセスの仮想メモリーの KB 単位でのサイズ。
<code>rss</code>	そのプロセスがマシンの物理メモリー内で占める常駐セット ( <i>resident set</i> ) の KB 単位でのサイズ。
<code>pcpu</code>	そのプロセス開始以降に使用された CPU 時間のパーセンテージ。 <i>value</i> は負ではない浮動小数点数。この数値はマルチコアプラットフォームでは理論上 100 を超過し得るものの、Emacs は通常はシングルスレッドなので 100 より小さくなる。
<code>pmem</code>	マシンにインストールされた物理メモリー合計のうち、そのプロセスの常駐セットのパーセンテージ。値は 0 から 100 の間の浮動小数点数。
<code>args</code>	そのプロセスが呼び出されたときのコマンドライン。これは個々のコマンドライン引数が空白で区切られた文字列。引数に埋め込まれた空白文字はシステムに応じて適切にクォートされる。GNU や Unix ではバックスラッシュ文字によるエスケープ、Windows ではダブルクォート文字で囲まれる。つまりこのコマンドライン文字列は <code>shell-command</code> のようなプリミティブにより直接使用できる。

### 40.13 トランザクションキュー

トランザクションを用いてサブプロセスと対話するためにトランザクションキュー (*transaction queue*) を使用できます。まず `tq-create` を使用して指定したプロセスと対話するためのトランザクションキューを作成します。それからトランザクションを送信するために `tq-enqueue` を呼び出すことができます。

`tq-create process` [Function]  
 この関数は *process* と対話するトランザクションキューを作成してリターンする。引数 *process* はバイトストリームを送受信する能力をもつサブプロセスであること。これは子プロセス、または (おそらく別のマシン上の) サーバーへの TCP 接続かもしれない。

`tq-enqueue queue question regexp closure fn &optional delay-question` [Function]

この関数はキュー *queue* にトランザクションを送信する。キューの指定は対話するサブプロセスを指定する効果をもつ。

引数 *question* はトランザクションを開始するために発信するメッセージ。引数 *fn* は、それにたいする応答が返信された際に呼び出す関数。これは *closure* と受信した応答という 2 つの引数で呼び出される。

引数 *regexp* は応答全体の終端にマッチして、それより前にはマッチしない正規表現であること。これは `tq-enqueue` が応答の終わりを決定する方法である。

引数 *delay-question* が非 `nil` なら、そのプロセスが以前に発信したすべてのメッセージへの返信が完了するまでメッセージの送信を遅延する。これによりいくつかのプロセスにたいして、より信頼性のある結果が生成される。

`tq-close queue` [Function]  
 保留中のすべてのトランザクションの完了を待機して、トランザクションキュー `queue` をシャットダウンして、それから接続または子プロセスを終了する。

トランザクションキューはフィルター関数により実装されています。Section 40.9.2 [Filter Functions], page 1074 を参照してください。

## 40.14 ネットワーク接続

Emacs Lisp プログラムは同一マシンまたは他のマシン上の別プロセスにたいしてストリーム (TCP) やデータグラム (UDP) のネットワーク接続 (Section 40.16 [Datagrams], page 1087 を参照) をオープンできます。ネットワーク接続は Lisp によりサブプロセスと同様に処理されて、プロセスオブジェクトとして表されます。しかし対話を行うそのプロセスは Emacs の子プロセスではなく、プロセス ID をもたず、それを kill したりシグナルを送信することはできません。行うことができるのはデータの送信と受信だけです。delete-process は接続をクローズしますが、他方の端のプログラムを kill しません。そのプログラムは接続のクローズについて何を行うか決定しなければなりません。

ネットワークサーバーを作成することにより Lisp プログラムは接続を listen できます。ネットワークサーバーもある種のプロセスオブジェクトとして表されますが、ネットワーク接続とは異なりネットワークサーバーがデータ自体を転送することは決してありません。接続リクエストを受信したときは、それにたいして作成した接続を表す新たなネットワーク接続を作成します (そのネットワーク接続はサーバーからプロセス plist を含む特定の情報を継承する)。その後でネットワークサーバーは更なる接続リクエストの listen に戻ります。

ネットワーク接続とサーバーは、キーワード/引数のペアで構成される引数リストで make-network-process を呼び出すことにより作成されます。たとえば `:server t` はサーバープロセス、`:type 'datagram` はデータグラム接続を作成します。詳細は Section 40.17 [Low-Level Network], page 1088 を参照してください。以下で説明する open-network-stream を使用することもできます。

異なるプロセスのタイプを区別するために process-type 関数はネットワーク接続とサーバーには network、シリアルポート接続は serial、pipe 接続には pipe、実際のサブプロセスには real をリターンします。

ネットワーク接続にたいして process-status 関数は open、closed、connect、stop、または failed をリターンします。ネットワークサーバーにたいしては状態は常に listen になります。実際のサブプロセスにたいしては stop 以外の値はリターンされません。Section 40.6 [Process Information], page 1065 を参照してください。

stop-process と continue-process を呼び出すことにより、ネットワークプロセスの処理の停止と再開が可能です。サーバープロセスにたいする停止は新たな接続の受け付けないことを意味します (サーバー再開時は 5 つまでの接続リクエストがキューされる。これが OS による制限でなければこの制限は増やすことができる。Section 40.17.1 [Network Processes], page 1088 の make-network-process の `:server` を参照)。ネットワークストリーム接続にたいしては、停止は入力の処理を行わないことを意味します (到着するすべての入力は接続の再開まで待つ)。データグラム接続にたいしては、いくらかのパケットはキューされますが入力は失われるかもしれません。ネットワーク接続またはサーバーが停止しているかどうかを判断するために、関数 process-command を使用できます。これが非 nil なら停止しています。

ビルトインの GnuTLS トランスポート層セキュリティライブラリーを使用することにより、Emacs は暗号化されたネットワーク接続を作成できます。the GnuTLS project page (<https://www.gnu.org/software/gnutls/>) を参照してください。これにはシステムにインストール済み

の、`gnutls-cli`のようなヘルパーユーティリティーが必要です。GnuTLS サポートつきで Emacs をコンパイルした場合には関数 `gnutls-available-p` が定義されて非 `nil` をリターンします。詳細は Section “Overview” in *The Emacs-GnuTLS manual* を参照してください。`open-network-stream` 関数は何であれ利用可能なサポートを使用して、暗号化接続作成の詳細を透過的に処理できます。

`open-network-stream` *name* *buffer* *host* *service* *&rest* *parameters* [Function]

この関数はオプションで暗号つきで TCP 接続をオープンして、その接続を表すプロセスオブジェクトをリターンする。

*name* 引数はプロセスオブジェクトの名前を指定する。これは必要に応じて一意になるよう変更される。

*buffer* 引数はその接続に関連付けるバッファ。その接続からの出力は出力を処理する独自のフィルター関数を指定していない場合には、*buffer* が `nil` ならその接続はバッファに関連付けられない。

引数 *host* と *service* は接続先を指定する。*host* はホスト名 (文字列)、*service* は定義済みのネットワークサービス名 (文字列)、またはポート番号 (80 のような整数か "80" のような整数文字列)。

残りの引数 *parameters* は主に暗号化された接続に関連するキーワード/引数のペア:

`:nowait` *boolean*

非 `nil` なら非同期接続を試みる。

`:noquery` *query-flag*

プロセス `query` フラグを *query-flag* に初期化する。Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照のこと。

`:coding` *coding*

これは `coding-system-for-read` や `coding-system-for-write` のバインディングより優先してネットワークプロセスが使用するコーディングシステムをセットするために使用する。詳細は Section 40.17.1 [Network Processes], page 1088 を参照のこと。

`:type` *type*

接続のタイプ。オプションは以下のとおり:

`plain` 通常の暗号化されていない接続。

`tls`

`ssl` TLS (Transport Layer Security) 接続。

`nil`

`network` `plain` 接続を開始してパラメーター `‘:success’` と `‘:capability-command’` が与えられたら、`STARTTLS` を通じて暗号化接続への更新を試みる。これが失敗したら暗号化されていない接続のまま留まる。

`starttls` `nil` と同様だが `STARTTLS` が失敗したらその接続を切断する。

`shell` shell 接続。

`:always-query-capabilities` *boolean*

非 `nil` なら、たとえ `‘plain’` な接続を行っているときでも常にサーバーの能力を問い合わせる。



```

:capability-command capability-command
 ホストの能力を問い合わせるためのコマンド。文字列 (そのままサーバーに送信される)、または関数 (接続時のサーバーからの "greeting" を単一のパラメーターとして呼び出されて文字列をリターンすること) のいずれか。

:end-of-command regexp
:end-of-capability regexp
 コマンドの終端、またはコマンド capability-command の終端にマッチする正規表現。前者は後者のデフォルト。

:starttls-function function
 単一の引数 (capability-command にたいする応答) をとり nil、またはサポートされていれば STARTTLS をアクティブにするコマンドをリターンする関数。

:success regexp
 成功した STARTTLS ネゴシエーションにマッチする正規表現。

:use-starttls-if-possible boolean
 非 nil なら、たとえ Emacs がビルトインの TLS サポートをもっていなくても、日和見的 (opportunistic) に STARTTLS アップグレードを行う。

:warn-unless-encrypted boolean
 非 nil、かつ :return-value も非 nil なら、接続が暗号化されていない場合には Emacs は警告するだろう。これはほとんどのユーザーがネットワークトラフィックが暗号化されていることを期待するであろう IMAP やその類のプロトコルにたいして有用。

:client-certificate list-or-t
 証明書 (certificate) のキーと、証明書のファイル自身を命名する (key-file cert-file) という形式のリスト、またはこの情報にたいして auth-source を尋ねることを意味する t のいずれか (Section "auth-source" in Emacs auth-source Library を参照)。TLS や STARTTLS にたいしてのみ使用される。:client-certificate を未指定時に、自動的な auth-source の問い合わせを有効にするには、network-stream-use-client-certificates を t にカスタマイズすればよい。

:return-list cons-or-nil
 この関数のリターン値。省略または nil ならプロセスオブジェクトをリターンする。それ以外なら (process-object . plist) という形式のコンスセルをリターンする。ここで plist は以下のキーワード:

:greeting string-or-nil
 非 nil ならホストからリターンされた greeting (挨拶) 文字列。

:capabilities string-or-nil
 非 nil ならホストの能力 (capability) 文字列。

:type symbol
 接続タイプであり、'plain' が 'tls' のいずれか。

:shell-command string-or-nil
 接続 type が shell なら、このパラメーターは接続の作成のために実行されるフォーマット仕様文字列として解釈される。利用可能な仕様はホスト名の '%s' と

```

ポート番号の ‘%p’。たとえばプレーン接続を作成する前にまず ‘gateway’ に ssh で接続したければ、このパラメーターは ‘ssh gateway nc %s %p’ のようになるかもしれない。

## 40.15 ネットワークサーバー

:server t で make-network-process を呼び出すことによりサーバーが作成されます (Section 40.17.1 [Network Processes], page 1088 を参照)。そのサーバーはクライアントからの接続リクエストを listen するでしょう。クライアントの接続リクエストを accept(受け入れる) する際は以下のようなパラメーターで、それ自身がプロセスオブジェクトであるようなネットワーク接続を作成します。

- その接続のプロセス名はサーバープロセスの *name* とクライアント識別文字列を結合して構築される。IPv4 接続にたいするクライアント識別文字列はアドレスとポート番号を表す ‘<a.b.c.d:p>’ のような文字列。それ以外なら ‘<nnn>’ のようにカッコで囲まれた一意な数字。この数字はその Emacs セッション内のそれぞれの接続にたいして一意。
- サーバーが非デフォルトのフィルターをもつ場合には、その接続プロセスは別個にプロセスバッファを取得しない。それ以外なら Emacs はその目的のために新たにバッファを作成する。サーバーのバッファ名かプロセス名にクライアント識別文字列に結合したものがバッファ名になる。  
サーバーのプロセスバッファの値が直接使用されることは決してないが、log 関数は接続のログを記録するためにそれを取得して、そこにテキストを挿入して使用することができる。
- 通信タイプ (communication type)、プロセスフィルター、およびセンチネルはそれぞれサーバーのものから継承される。サーバーが直接フィルターとセンチネルを使用することは決してない。それらの唯一の目的はサーバーへの接続を初期化することである。
- その接続のプロセスコンタクト情報は、クライアントのアドレス情報 (通常は IP アドレスとポート番号) に応じてセットされる。この情報は process-contact のキーワード: host、: service、: remote に関連付けられる。
- その接続のローカルアドレスは使用するポート番号に応じてセットアップされる。
- クライアントプロセスの plist はサーバーの plist からインストールされる。

## 40.16 データグラム

データグラム (*datagram*) 接続は、データストリームではなく個別のパッケージで対話します。process-send を呼び出すたびに 1 つのデータグラムパケット (Section 40.7 [Input to Processes], page 1069 を参照) が送信されて、受信されたデータグラムごとに 1 回フィルター関数が呼び出されます。

データグラム接続は毎回同じリモートピア (remote peer) と対話する必要はありません。データグラム接続はデータグラムの送信先を指定するリモートピアアドレス (*remote peer address*) をもちます。フィルター関数にたいして受信されたデータグラムが渡されるたびに、そのデータグラムの送信元アドレスがピアアドレスにセットされます。このようにもしフィルター関数がデータグラムを送信したら、それは元の場所へ戻ることとなります。:remote キーワードを使用してデータグラム接続を作成する際にはリモートピアアドレスを指定できます。set-process-datagram-address を呼び出すことにより後からそれを変更できます。

process-datagram-address *process* [Function]  
*process* がデータグラム接続がサーバーなら、この関数はそのリモートピアアドレスをリターンする。

`set-process-datagram-address` *process address* [Function]  
*process*がデータグラム接続かサーバーなら、この関数はそのリモートピアアドレスに *address* をセットする。

## 40.17 低レベルのネットワークアクセス

`make-network-process`を使用することにより、`open-network-stream`より低レベルでの処理からネットワーク接続を作成することもできます。

### 40.17.1 `make-network-process`

ネットワーク接続やネットワークサーバーを作成する基本的な関数は`make-network-process`です。これは与えられた引数に応じて、これらの仕事のいずれかを行うことができます。

`make-network-process` *&rest args* [Function]  
 この関数はネットワーク接続やサーバーを作成して、それを表すプロセスオブジェクトをリターンする。引数 *args*はキーワード/引数のペアからなるリスト。キーワードの省略は:`coding`、`:filter-multibyte`、`:reuseaddr`を除いて、常に値として`nil`を指定したのと同じことになる。重要なキーワードを以下に示す(ネットワークオプションに対応するキーワードを以降のセクションにリストする)。

`:name` *name*  
 プロセス名として文字列 *name*を使用する。一意にするために必要に応じて変更され得る。

`:type` *type* コミュニケーションのタイプを指定する。値 `nil`はストリーム接続(デフォルト)、`datagram`はデータグラム接続、`seqpacket`はシーケンスパケットストリーム(`sequenced packet stream`)による接続を指定する。接続およびサーバーの両方でこれらのタイプを指定できる。

`:server` *server-flag*  
*server-flag*が非 `nil`ならサーバー、それ以外なら接続を作成する。ストリームタイプのサーバーでは *server-flag*はそのサーバーへの保留中の接続キューの長さを指定する整数を指定できる。キューのデフォルト長は5。

`:host` *host* 接続するホストを指定する。*host*はホスト名かインターネットアドレス(文字列)、またはローカルホストを指定するシンボル `local`。サーバーを *host*に指定する場合にはローカルホストにとって有効なアドレスを指定しなければならず、そのアドレスへはクライアント接続だけが許可されるようになる。`local`を使用する際にはデフォルトではIPv4を使用するが、`ipv6`の *family*を指定してこれをオーバーライドできる。すべてのインターフェースを `listen`するにはIPv4では `"0.0.0.0"`、IPv6では `:::`を指定する。いくつかのオペレーティングシステムでは `:::`を `listen`するとIPv4も `listen`するので、その後で別個にIPv4の `listen`を試みると結果はエラー `EADDRINUSE` ("Address already in use") となるだろう。

`:service` *service*  
*service*は接続先のポート番号、またはサーバーにたいしては `listen` するポート番号である。これは `"https"`のようにポート番号に変換されるようなサービス名、または直接ポート番号を指定する `'443'`のような整数が `"443"`のような整数文字列であること。サーバーにたいしては `t`も指定でき、これは未使用のポート番号をシステムに選択させることを意味する。

`:family family`

*family*は接続のアドレス (またはプロトコル) のファミリーを指定する。nilは与えられた *host* と *service* にたいして自動的に適切なアドレスファミリーを決定する。localはUnixのsocketを指定して、この場合には *host*は無視される。ipv4とipv6はそれぞれIPv4とIPv6の使用を指定する。

`:use-external-socket use-external-socket`

*use-external-socket*が非nilなら割り当てられたsocketのかわりに呼び出し時にEmacsに渡されたsocketを使用する。これはEmacsサーバーのコードにおいてオンデマンドのsocketアクティベーションを可能にするために使用される。Emacsがsocketを渡されていないければ、このオプションは暗黙に無視される。

`:local local-address`

サーバープロセスでは *local-address*はlistenするアドレスである。これは *family*、*host*、*service*をオーバーライドするので、これらを指定しないこともできる。

`:remote remote-address`

接続プロセスでは *remote-address*は接続先のアドレス。これは *family*、*host*、*service*をオーバーライドするので、これらを指定しないこともできる。

データグラムサーバーでは *remote-address*はリモートデータグラムアドレスの初期設定を指定する。

*local-address*と *remote-address*のフォーマットはアドレスファミリーに依存する:

- IPv4アドレスは4つの8ビット整数と1つの16ビット整数からなる5要素のベクター `[a b c d p]` で表され、それぞれ数値的なIPv4アドレス `a.b.c.d`、およびポート番号 `p` に対応する。
- IPv6アドレスは9要素の16ビット整数ベクター `[a b c d e f g h p]` で表され、それぞれ数値的なIPv6アドレス `a:b:c:d:e:f:g:h`、およびポート番号 `p` に対応する。
- ローカルアドレスはローカルアドレススペース内でアドレスを指定する文字列として表される。
- 未サポートファミリー (unsupported family) のアドレスはコンスセル (`f . av`) で表される。ここで `f` はファミリー名、`av` はアドレスデータバイトごとに1つの要素を使用するソケットアドレスを指定するベクター。可搬性のあるコードでこのフォーマットを信頼してはならない。これは実装定義の定数、データサイズ、データ構造のアライメントに依存する可能性があるからだ。

`:nowait bool`

ストリーム接続にたいして *bool* が非nilなら、その接続の完了を待機せずにリターンする。接続の成功や失敗時には、Emacsは"open" (成功時)、または"failed" (失敗時) にマッチするような第2引数によりセンチネル関数を呼び出すだろう。デフォルトではwaitせずにblockするので、`make-network-process`はその接続が成功または失敗するまでリターンしない。

非同期TLS接続をセットアップする場合には `:tls-parameters` パラメーター (下記参照) も提供する必要があるだろう。

Emacsの機能に応じて `:nowait` が非同期になる方法は異なる。非同期で実行可能 (または不可能) な3つの要素はドメイン名解決、socketのセットアップ、および (TLS接続にいたる) TLSネゴシエーション。

プロセスオブジェクトと相互作用する多くの関数 (たとえば `process-datagram-address`) は有用な値をリターンする以前に、少なくとも `socket` を所有することに依存する。これらの関数は `socket` が望ましい状態に達するまでブロックされる。非同期 `socket` と相互作用するための推奨方法はプロセスにセンチネルを配置して、その状態が `"run"` になるまで相互作用を試みないことである。この方法ではこれらの関数はブロックされない。

`:tls-parameters`

TLS 接続をオープンするには最初の要素は TLS タイプ (`gnutls-x509pki` か `gnutls-anon` のいずれか) であり、残りの要素は `gnutls-boot` が受容するキーワードリスト形式であること (このキーワードリストは `gnutls-boot-parameters` 関数で取得できる)。それからホストへの接続が完了後に TLS 接続は確立される。

`:stop stopped`

`stopped` が非 `nil` なら `stopped` (停止) の状態でネットワーク接続、またはサーバーを開始する。

`:buffer buffer`

プロセスバッファとして `buffer` を使用する。

`:coding coding`

このプロセスにたいするコーディングシステムとして `coding` を使用する。接続からのデータのデコードおよび接続への送信データのエンコードに異なるコーディングシステムを指定するには、`coding` にたいして (`decoding . encoding`) と指定する。

このキーワードをまったく指定しなかった場合のデフォルトは、そのデータからコーディングシステムを判断する。

`:noquery query-flag`

プロセス `query` フラグを `query-flag` に初期化する。Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照のこと。

`:filter filter`

プロセスフィルターを `filter` に初期化する。

`:filter-multibyte multibyte`

`multibyte` が非 `nil` ならマルチバイト文字列、それ以外ならユニバイト文字列がプロセスフィルターに与えられるデフォルトは `t`。

`:sentinel sentinel`

プロセスセンチネルを `sentinel` に初期化する。

`:log log`

サーバープロセスの `log` 関数を `log` に初期化する。サーバーがクライアントからネットワーク接続を `accept` するたびにその `log` 関数が呼び出される。 `log` 関数に渡される引数は `server`、`connection`、`message`。ここで `server` はサーバープロセス、`connection` はその接続にたいする新たなプロセス、`message` は何が発生したかを説明する文字列。

`:plist plist` プロセス `plist` を `plist` に初期化する。

実際の接続情報で修正されたオリジナルの引数リストは `process-contact` を通じて利用できる。

### 40.17.2 ネットワークのオプション

以下のネットワークオプションはネットワークプロセス作成時に指定できます。:reuseaddrを除き、set-network-process-optionを使用してこれらのオプションを後からセットや変更することもできます。

サーバープロセスにたいしては、make-network-processで指定されたオプションはクライアントに継承されないで、子接続が作成されるたびに必要なオプションをセットする必要があります。

:bindtodevice *device-name*

*device-name*がネットワークインターフェースを指定する空でない文字列なら、そのインターフェースで受信したパケットだけを処理する。*device-name*がnil(デフォルト)なら任意のインターフェースが受信したパケットを処理する。

このオプションの使用にたいして特別な特権を要求するシステムがいくつかあるかもしれない。

:broadcast *broadcast-flag*

データグラムプロセスにたいして *broadcast-flag*が非 nilなら、そのプロセスはブロードキャストアドレスに送信されたデータグラムパケットを受信して、ブロードキャストアドレスにパケットを送信できるだろう。これはストリーム接続では無視される。

:dontroute *dontroute-flag*

*dontroute-flag*が非 nilならプロセスはローカルホストと同一ネットワーク上のホストだけに送信することができる。

:keepalive *keepalive-flag*

ストリーム接続にたいして *keepalive-flag*が非 nilなら、低レベルの keep-alive メッセージの交換が有効になる。

:linger *linger-arg*

*linger-arg*が非 nilなら、接続を削除 (delete-processを参照) する前にキューされたすべてのパケットの送信が成功するまで待機する。*linger-arg*が整数なら、接続クローズ前のキュー済みパケット送信のために待機する最大の秒数を指定する。デフォルトはnilで、これはプロセス削除時に未送信のキュー済みパケットを破棄することを意味する。

:oobinline *oobinline-flag*

ストリーム接続にたいして *oobinline-flag*が非 nilなら、通常のリクエスト/レスポンス内の帯域外 (out-of-band) データを受信して、それ以外なら帯域外データは破棄する。

:priority *priority*

この接続で送信するパケットの優先順位を整数 *priority*にセットする。たとえばこの接続で送信する IP パケットの TOS(type of service) フィールドにセットする等、この数字の解釈はプロトコルに固有である。またそのネットワークインターフェース上で特定の出力キューを選択する等、これにはシステム依存の効果もある。

:reuseaddr *reuseaddr-flag*

ストリームプロセスサーバーにたいして *reuseaddr-flag*が非 nil (デフォルト) なら、そのホスト上の別プロセスがそのポートですでに listen していなければ、このサーバーは特定のポート番号 (:serviceを参照) を再使用できる。*reuseaddr-flag*が nilなら、(そのホスト上の任意のプロセスが) そのポートを最後に使用した後、そのポート上で新たなサーバーを作成するのが不可能となるような一定の期間が存在するかもしれない。

`set-network-process-option` *process option value* **&optional** [Function]  
*no-error*

この関数はネットワークプロセス *process* にたいしてネットワークオプションのセットや変更を行う。指定できるオプションは `make-network-process` と同様。 *no-error* が非 `nil` なら、 *option* がサポートされないオプションの場合に、この関数はエラーをシグナルせずに `nil` をリターンする。この関数が成功裏に完了したら `t` をリターンする。

あるオプションのカレントのセッティングは `process-contact` 関数を通じて利用できる。

### 40.17.3 ネットワーク機能の可用性のテスト

与えられネットワーク機能が利用可能かテストするためには以下のように `featurep` を使用します:

```
(featurep 'make-network-process '(keyword value))
```

このフォームの結果は `make-network-process` 内で *keyword* に値 *value* を指定することが機能するなら `t` になります。以下はこの方法でテストできる *keyword/value* ペアのいくつかです。

```
(:nowait t)
```

非ブロッキング接続がサポートされていれば非 `nil`。

```
(:type datagram)
```

データグラムがサポートされていれば非 `nil`。

```
(:family local)
```

ローカル socket (別名 “UNIX domain”) がサポートされていれば非 `nil`。

```
(:family ipv6)
```

IPv6 がサポートされていれば非 `nil`。

```
(:service t)
```

サーバーにたいしてシステムがポートを選択できれば非 `nil`。

与えられたネットワークオプションが利用可能かテストするためには、以下のように `featurep` を使用します:

```
(featurep 'make-network-process 'keyword)
```

指定できる *keyword* の値は `:bindtodevice` 等です。完全なリストは Section 40.17.2 [Network Options], page 1091 を参照してください。このフォームは `make-network-process` (または `set-network-process-option`) が特定のネットワークオプションをサポートしていれば非 `nil` をリターンします。

### 40.18 その他のネットワーク機能

以下の追加の関数はネットワーク接続の作成や操作に有用です。これらはいくつかのシステムでのみサポートされることに注意してください。

`network-interface-list` **&optional** *full family* [Function]

この関数は使用しているマシン上のネットワークインターフェースを記述するリストをリターンする。値は要素が (*ifname . address*) という形式をもつような `alist`。 *ifname* はそのインターフェースを命名する文字列、 *address* は `make-network-process` の引数 *local-address* および *remote-address* の形式と同じ。デフォルトでは可能なら IPv4 と IPv6 の両方のアドレスをリターンする。

オプション引数 *full* が非 `nil` なら、かわりに (*ifname addr bcast netmask*) という形式の要素を 1 つ以上もつリストをリターンする。 *ifname* はそのインターフェースを命名する一意で

はない文字列。 *addr*、 *bcast*、 *netmask* はそれぞれ IP アドレス、ブロードキャストアドレス、ネットワークマスクを詳述する整数のベクター。

シンボル *ipv4* または *ipv6* としてオプション引数 *family* を指定すると、 *full* の値とは独立してリターンする情報をそれぞれ IPv4 または IPv6 に制限する。IPv6 サポートが利用不可な際に *ipv6* を指定するとエラーがシグナルされるだろう。

いくつか例を示す:

```
(network-interface-list) =>
(("vmnet8" .
 [172 16 76 1 0])
 ("vmnet1" .
 [172 16 206 1 0])
 ("lo0" .
 [65152 0 0 0 0 0 0 1 0])
 ("lo0" .
 [0 0 0 0 0 0 0 1 0])
 ("lo0" .
 [127 0 0 1 0]))

(network-interface-list t) =>
(("vmnet8"
 [172 16 76 1 0]
 [172 16 76 255 0]
 [255 255 255 0 0])
 ("vmnet1"
 [172 16 206 1 0]
 [172 16 206 255 0]
 [255 255 255 0 0])
 ("lo0"
 [65152 0 0 0 0 0 0 1 0]
 [65152 0 0 0 65535 65535 65535 65535 0]
 [65535 65535 65535 65535 0 0 0 0])
 ("lo0"
 [0 0 0 0 0 0 0 1 0]
 [0 0 0 0 0 0 0 1 0]
 [65535 65535 65535 65535 65535 65535 65535 65535 0])
 ("lo0"
 [127 0 0 1 0]
 [127 255 255 255 0]
 [255 0 0 0 0]))
```

`network-interface-info ifname` [Function]

この関数は *ifname* という名前のネットワークインターフェースに関する情報をリターンする。値は (*addr bcast netmask hwaddr flags*) という形式をもつリスト。

*addr*            インターネットプロトコルアドレス。

*bcast*          ブロードキャストアドレス。

*netmask*       ネットワークマスク。



*hwaddr* レイヤー 2 アドレス (たとえばイーサネット MAC アドレス)。

*flags* そのインターフェースのカレントのフラグ。

この関数は IPv4 の情報だけをリターンすることに注意。

**format-network-address** *address* &**optional** *omit-port* [Function]

この関数はネットワークアドレスの Lisp 表現を文字列に変換する。

5 要素のベクター [*a b c d p*] は IPv4 アドレス *a.b.c.d*、およびポート番号 *p* を表す。  
format-network-address はこれを文字列 "*a.b.c.d:p*" に変換する。

9 要素のベクター [*a b c d e f g h p*] はポート番号とともに IPv6 アドレスを表す。  
format-network-address はこれを文字列 "[*a:b:c:d:e:f:g:h*]:*p*" に変換する。

このベクターにポート番号が含まれない、または *omit-port* が非 *nil* なら結果にサフィックス *:p* は含まれない。

**network-lookup-address-info** *name* &**optional** *family hints* [Function]

この関数は *name* でホスト名の照合を行う。この名前には ASCII 文字列のみを期待しており、さもなければエラーをシグナルする。国際化されたホスト名を照合したければ、最初に *name* にたいして *puny-encode-domain* を呼び出すこと。

この関数は成功時にはネットワークアドレスを表す Lisp のリスト (フォーマットについては Section 40.17.1 [Network Processes], page 1088 を参照)、それ以外は *nil* をリターンする。後者の場合には、(運がよければ) 何が悪かったのかを説明するエラーメッセージもロギングされるだろう。

デフォルトでは IPv4 と IPv6 の両方の照合を試みる。オプション引数 *family* がこの挙動を制御する。これにシンボル *ipv4* または *ipv6* を指定すると、それぞれ IPv4 または IPv6 に照合を制限する。

オプション引数の *hints* が *numeric* なら、この関数は *name* を数値による IP アドレスとして扱う (更に DNS の照合も行わない)。これは文字列が IP アドレスを表す有効な数値かどうかをチェックしたり、数値であるような文字列を正規の表現に変換する場合に役に立つかもしれない。たとえば

```
(network-lookup-address-info "127.1" 'ipv4 'numeric)
⇒ ([127 0 0 1 0])
```

```
(network-lookup-address-info ":::1" nil 'numeric)
⇒ ([0 0 0 0 0 0 1 0])
```

特に IPv4 ではたとえば '0' や '1' が有効であるのと同様に、'0xe3010203' や '0343.1.2.3' のように驚くような形式も有効であることに注意 (ただし IPv6 では無効)。

## 40.19 シリアルポートとの対話

Emacs はシリアルポートと対話できます。インタラクティブな *M-x serial-term* の使用にたいしては端末ウィンドウをオープンして、Lisp プログラム *make-serial-process* にたいしてはプロセスオブジェクトを作成します。

シリアルポートはクローズと再オープンなしで実行時に設定することができます。関数 *serial-process-configure* によりスピード、バイトサイズ、およびその他のパラメーターを変更できます。*serial-term* で作成された端末ウィンドウではモードラインをクリックして設定を行うことができます。

シリアル接続はプロセスオブジェクトとして表されて、サブプロセスやネットワークプロセスと同様の方法で使用できます。これによりデータの送受信やシリアルポートの設定ができます。しかしシリアルプロセスオブジェクトにプロセス ID はありません。それにたいしてシグナルの送信はできずステータスコードは他のタイプのプロセスオブジェクトとは異なります。プロセスオブジェクトへの `delete-process`、またはプロセスバッファにたいする `kill-buffer` は接続をクローズしますが、そのシリアルポートに接続されたデバイスに影響はありません。

関数 `process-type` はシリアルポート接続を表すプロセスオブジェクトにたいするシンボル `serial` をリターンします。

シリアルポートは GNU/Linux や Unix、そして MS Windows のシステムで利用できます。

`serial-term port speed &optional line-mode` [Command]

新たなバッファ内でシリアルポートにたいする端末エミュレーターを開始する。`port` は接続先のシリアルポートの名前。たとえば Unix ではこれは `/dev/ttyS0` のようになるだろう。MS Windows では `COM1` や `\\.COM10` のようになるかもしれない (Lisp 文字列ではバックスラッシュは 2 重にすること)。

`speed` はビット毎秒でのシリアルポートのスピード。一般的な値は 9600。そのバッファは Term モードになる。このバッファで使用するコマンドについては Section “Term Mode” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。モードラインメニューからスピードと設定を変更できる。`line-mode` が非 `nil` なら `term-line-mode`、それ以外は `term-raw-mode` を使用する。

`make-serial-process &rest args` [Function]

この関数はプロセスとバッファを作成する。引数はキーワード/引数ペアで指定する。以下は意味のあるキーワードのリストで、最初の 2 つ (`port` と `speed`) は必須:

`:port port`

これはシリアルポートの名前。Unix や GNU システムでは `/dev/ttyS0` のようなファイル名、Windows では `COM1`、`COM9` より高位のポートでは `\\.COM10` のようになるかもしれない (Lisp 文字列ではバックスラッシュは 2 重にすること)。

`:speed speed`

ビット毎秒でのシリアルポートのスピード。この関数は `serial-process-configure` を呼び出すことによりスピードを操作する。この関数の更なる詳細については以降のドキュメントを参照のこと。

`:name name`

そのプロセスの名前。`name` が与えられなければ `port` がプロセス名の役目も同様に果たす。

`:buffer buffer`

そのプロセスに関連付けられたバッファ。値はバッファ、またはそれがバッファの名前であるような文字列かもしれない。出力を処理するために出力ストリームやフィルター関数を指定しなければ、プロセス出力はそのバッファの終端に出力される。`buffer` が与えられなければ、そのプロセスバッファの名前は `:name` キーワードから取得される。

`:coding coding`

`coding` はこのプロセスにたいする読み書きに使用されるコーディングシステムを指定する。`coding` が `cons` (`decoding . encoding`) なら読み取りに `decoding`、

書き込みには *encoding* が使用される。指定されない場合のデフォルトはデータ自身から判断されるコーディングシステム。

`:noquery query-flag`

プロセス *query* フラグを *query-flag* に初期化する。Section 40.11 [Query Before Exit], page 1080 を参照のこと。未指定の場合のフラグのデフォルトは *nil*。

`:stop bool`

*bool* が非 *nil* なら *stopped* の状態でプロセスを開始する。*stopped* 状態ではシリアルプロセスは入力データを受け付けないが出力データの送信は可能。*stopped* 状態のクリアーは *continue-process*、セツトは *stop-process* で行う。

`:filter filter`

プロセスフィルターとして *filter* をインストールする。

`:sentinel sentinel`

プロセスセンチネルとして *sentinel* をインストールする。

`:plist plist`

プロセスの初期 *plist* として *plist* をインストールする。

`:bytesize`

`:parity`

`:stopbits`

`:flowcontrol`

これらは *make-serial-process* が呼び出す *serial-process-configure* により処理される。

後の設定により変更され得るオリジナルの引数リストは関数 *process-contact* を通じて利用可能。

以下は例:

```
(make-serial-process :port "/dev/ttyS0" :speed 9600)
```

`serial-process-configure &rest args` [Function]

この関数はシリアルポート接続を設定する。引数はキーワード/引数ペアで指定する。与えられない属性はそのプロセスのカレントの設定 (関数 *process-contact* を通じて利用可能) から再初期化されるか、妥当なデフォルトにセツトされる。以下の引数が定義されている:

`:process process`

`:name name`

`:buffer buffer`

`:port port`

設定するプロセスを識別するために、これらの引数のいずれかが与えられる。これらの引数が何も与えられなければカレントバッファのプロセスが使用される。

`:speed speed`

ビット毎秒、別名ボーレート (*baud rate*) によるシリアルポートのスピード。値には任意の数字が可能だが、ほとんどのシリアルポートは 1200 から 115200 の間の数少ない定義済みの値でのみ機能して、もっとも一般的な値は 9600。 *speed* が *nil* なら、この関数は他のすべての引数を無視してそのポートを設定しない。これは接続を通じて送信された 'AT' コマンドでのみ設定可能な、Bluetooth/シリアル変換アダプターのような特殊なシリアルポートで有用かもしれない。 *speed* に

たいする値 `nil` は `make-serial-process` が `serial-term` の呼び出しにより、すでにオープン済みの接続にたいしてのみ有効。

```
:bytesize bytesize
 ビット/バイトでの数値で 7 か 8 を指定できる。bytesize が与えられない、または nil の場合のデフォルトは 8。

:parity parity
 値には nil (パリティなし)、シンボル odd (奇数パリティ)、シンボル even (偶数パリティ) を指定できる。parity が与えられない場合のデフォルトはパリティなし。

:stopbits stopbits
 各バイトの送信を終了するために使用されるストップビットの数値。stopbits には 1 か 2 が可能。stopbits が与えられない、または nil の場合のデフォルトは 1。

:flowcontrol flowcontrol
 この接続にたいして使用するフロー制御のタイプで nil (フロー制御を使用しない)、シンボル hw (RTS/CTS ハードウェアフロー制御)、シンボル sw (XON/XOFF ソフトウェアフロー制御) のいずれか。flowcontrol が与えられない場合のデフォルトはフロー制御なし。
```

シリアルポートの初期設定のために `make-serial-process` は内部的に `serial-process-configure` を呼び出す。

## 40.20 バイト配列の pack と unpack

このセクションでは通常はバイナリーのネットワークプロトコル用のバイト配列を `pack` や `unpack` する方法を説明します。以下の関数はバイト配列と `alist` との間で相互に変換を行います。バイト配列はユニバイト文字列、または整数ベクターとして表現することができます。一方で `alist` はシンボルを固定サイズのオブジェクト、または再帰的な副 `alist` のいずれかに関連付けます。このセクションで参照する関数を使用するためには `bindat` ライブラリーをロードしてください。

バイト配列からネストされた `alist` への変換は逆方向への変換がシリアル化 (*serializing*) または `pack` 化 (*packing*) として呼ばれることから、非シリアル化【*deserializing*】または `unpack` 化 (*unpacking*) として知られています。

### 40.20.1 データレイアウトの記述

`unpack` と `pack` を制御するためには、データレイアウト仕様 (*data layout specification*) を記述します (`Bindat` タイプ式 (*Bindat type expression*) とも呼ばれる)。これにはベースタイプ (*base type*) と複数フィールドからなるコンポジットタイプ (*composite type*) があり、処理するフィールドそれぞれの長さ、`pack` や `unpack` を行う方法をこの仕様が制御します。わたしたちは `bindat` タイプの値を、通常は `-bindat-spec` で終わる名前の変数に保持しています。このような種類の名前は、自動的に危険 (*risky*) だと認識されます (Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照)。

```
bindat-type &rest type [Macro]
 Bindat タイプの式である type に応じて、Bindat タイプの値オブジェクトを作成する。
```

フィールドのタイプ (*type*) はフィールドが表すオブジェクトのサイズ (バイト単位)、およびそれがマルチバイトフィールドならフィールドがバイトオーダーされる方法を記述します。可能なオーダーはビッグエンディアン (*big endian*、ネットワークバイトオーダーとも呼ばれる)、およびリトルエン

ディアン (little endian) の 2 つです。たとえば数字 `#x23cd` (10 進の 9165) のビッグエンディアンは `#x23 #xcd` の 2 バイト、リトルエンディアンは `#xcd #x23` になるでしょう。以下は可能なタイプの値です:

`u8`

`byte`      長さ 1 の符号なしタイプ。

`uint bitlen &optional le`

長さ `bitlen` ビットのネットワークバイトオーダー (ビッグエンディアン) による符号なし整数。`bitlen` は 8 の倍数であること。`le` が非 `nil` なら、リトルエンディアンによるバイトオーダーを使用する。

`sint bitlen le`

長さ `bitlen` ビットのネットワークバイトオーダー (ビッグエンディアン) による符号付き整数。`bitlen` は 8 の倍数であること。`le` が非 `nil` なら、リトルエンディアンによるバイトオーダーを使用する。

`str len`

長さが `len` バイトであるようなユニバイト文字列 (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。pack を行う際には入力文字列の最初の `len` バイトが pack 済み出力にコピーされる。入力文字列が `len` より短い場合には、残りのバイトは `null(0)` になる。ただし事前に割り当てた文字列が `bindat-pack` に与えられた場合には、残りのバイトは未変更のまま残される。入力文字列が ASCII 文字と eight-bit 文字だけから構成されたマルチバイト文字列の場合には、pack を行う前にユニバイトに変換される。それ以外のマルチバイト文字列の場合にはエラーをシグナルする。unpack を行う際には、pack 済み入力文字列中のすべての `null` バイトは unpack 済み出力にも出現することになるだろう。

`strz &optional len`

`len` が与えられない場合には `null` 終端された可変長ユニバイト文字列である (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。strz へ pack する際には、入力文字列全体に `null(0)` バイトを付加して pack 出力にコピーする (strz への pack に事前割り当て済みの文字列が与えられた場合には、その事前割り当て済み文字列は出力文字列の終端に `null` バイトを付加するための十分なスペースをもっている必要がある; Section 40.20.2 [Bindat Functions], page 1099 を参照)。pack 済み出力の長さは、入力文字列の長さに (`null` 終端用の) 1 を加えた値になる。入力文字列に `null` バイトが含まれていてはならない。入力文字列が ASCII 文字と eight-bit 文字だけから構成されたマルチバイト文字列の場合には、pack を行う前にユニバイトに変換される。それ以外のマルチバイト文字列の場合にはエラーをシグナルする。strz の unpack 時には、入力文字列を終端する `null` バイトまで (ただし `null` バイト自体は除外) のすべてのバイトが出力文字列に含まれることになる。

`len` が与えられた場合には `str` と同じように振る舞うが 2 つ異なる点がある:

- pack 時に入力文字列の文字数が `len` より短ければ pack した入力文字列の後に `null` 終端が書き込まれる。
- unpack 時には pack 済み文字列 d 最初に見つかった `null` バイトはバイトの終端とみなされて、その `null` バイトと後続のバイトは unpack の結果から除外される。

警告: 入力文字列が `len` より短かったり、最初の `len` バイトに `null` バイトが含まれている場合のみ、pack 済み出力が `null` 終端される。

- `vec len [type]`  
*len*要素のベクター。要素のタイプは *type*により与えられる (デフォルトはバイト)。 *type* は任意の Bindat タイプ式を指定できる。
- `repeat len [type]`  
*vec*と同様だがリストから双方向に `unpack/pack` する (*vec*は `unpack` するベクター)。
- `bits len` *len*バイト内で1にセットされたビットのリスト。バイトはビッグエンディアンオーダーで、ビットは  $8 * len - 1$ で始まり0で終わるよう番号が付けされる。たとえば `bits 2` では、`#x28 #x1c`は (2 3 4 11 13)、`#x1c #x28`は (3 5 10 11 12)に `unpack` される。
- `fill len` *len*バイトは単なるフィラーとして使用される。これらのバイトは `pack` 時には未変更のままとなり通常は0のままであることを、`unpack` 時には単に `nil`をリターンすることを意味する。
- `align len` `fill`と同様だが、次の *len*の倍数バイトまでスキップを要するバイト数である点異なる。
- `type exp` これによりタイプを間接的に参照できる。 *exp*は Bindat タイプ *value* をリターンする Lisp 式であること。
- `unit exp` これは0ビットのスペースを使用する簡易タイプ。 *exp*はそのようなフィールドの “`unpack`” を試みた際にリターンされる値を記述する。
- `struct fields...`  
 複数フィールドから構成されるコンポジットタイプ (composite type: 複合型)。フィールドはそれぞれ (*name type*) という形式をもち、 *type*には任意の Bindat タイプ式を指定できる。 `align`や `fill`のフィールドのように、そのフィールド値が命名に値しない場合には、 *name*は `_`でもよい。コンテキストにより Bindat タイプ式であることが明確なら、シンボル `struct`は省略可。

上述のタイプの中で、 *len*と *bitlen*はフィールド内のバイト数 (またはビット数) を指定する整数として与えられます。そのフィールドが固定長でなければ、通常は値は先行するフィールドの値に依存します。この理由により、 *len*の長さは定数である必要がないので任意の Lisp 式を指定することができます。フィールド名から先行するフィールドの値を通じて参照することができるのです。

たとえば先頭のバイトが16ビット整数の後続ベクターにサイズを与えるデータレイアウトの様子は、以下ようになります:

```
(bindat-type
 (len u8)
 (payload vec (1+ len) uint 16))
```

## 40.20.2 バイトの `unpack` と `pack` を行う関数

以降のドキュメントでは *type*は `bindat-type`がリターンするような Bindat データ値、 *raw*はバイト配列、 *struct*は `unpack` されたフィールドデータを表す `alist` を参照します。

`bindat-unpack type raw &optional idx` [Function]

この関数はユニバイト文字列、またはバイト配列 *raw*のデータを *type*に応じて `unpack` する。これは通常はバイト配列の先頭から `unpack` 化を開始するが、 *idx*が非 `nil`ならかわりに使用する0基準の開始位置を指定する。

値はそれぞれの要素が `unpack` されたフィールドを記述する `alist` かネストされた `alist`。

`bindat-get-field struct &rest name` [Function]

この関数はネストされた `alist` である `struct` からフィールドのデータを選択する。`struct` は通常は `bindat-unpack` がリターンしたものである。`name` が単一の引数に対応する場合にはトップレベルのフィールド値を抽出することを意味する。複数の `name` 引数は副構造体を繰り返して照合することを指定する。`name` が整数なら配列のインデックスとして動作する。

たとえば `(bindat-get-field struct a b 2 c)` なら、フィールド `a` の副フィールド `b` の 3 目目の要素からフィールド `c` を探すことを意味する (C プログラミング言語の構文 `struct.a.b[2].c` に該当)。

`pack` や `unpack` の処理をすることによりメモリー内でデータ構造が変化しても、そのデータの全フィールド長の合計バイト数であるトータル長 (*total length*) は保たれます。この値は一般的に仕様または `alist` 単独では固有ではありません。そのかわりこれら両方の情報がこの計算に役立ちます。同様に `unpack` される文字列や配列の長さは仕様の記述にしたがってデータのトータル長より長くなるかもしれません。

`bindat-length type struct` [Function]

この関数は `struct` 内のデータの `type` に応じたトータル長をリターンする。

`bindat-pack type struct &optional raw idx` [Function]

この関数は `alist struct` 内のデータから `type` に応じて `pack` されたバイト配列をリターンする。これは通常は先頭から充填された新たなバイト配列を作成する。しかし `raw` が非 `nil` なら、それは `pack` 先として事前に割り当てられたユニバイト文字列かベクターを指定する。`idx` が非 `nil` なら `raw` へ `pack` する開始オフセットを指定する。

事前に割り当てる際には `out-of-range` エラーを避けるために、`(length raw)` がトータル長またはそれ以上であることを確認すること。

`bindat-ip-to-string ip` [Function]

インターネットアドレスのベクター `ip` を通常のドット表記による文字列に変換する。

```
(bindat-ip-to-string [127 0 0 1])
⇒ "127.0.0.1"
```

### 40.20.3 高度なデータレイアウト仕様

Bindat タイプ式は、これまでに説明したタイプに限定されません。Bindat タイプ式をリターンする、任意の Lisp フォームも可能です。たとえば以下のタイプは 24 ビットカラー、またはバイトのベクターのいずれかを含むことが可能なデータを記述します:

```
(bindat-type
 (len u8)
 (payload . (if (zerop len) (uint 24) (vec (1- len))))))
```

さらに複合タイプは通常は連想リストに `unpack` (または逆に `pack`) されませんが、以下のスペシャルキーワード引数を使用してこれを変更することができます:

`:unpack-val exp`

フィールドのリストがこのキーワードで終わる場合には、`unpack` 時リターンされる値は標準の `alist` ではなく `exp` の値となる。`exp` は名前によって前のフィールドすべてを参照できる。

`:pack-val exp`

このキーワード引数がフィールドのタイプの後に続く場合には、このフィールドには `alist` から抽出するかわりに `exp` がリターンした値が `pack` される。

`:pack-var name`

このキーワード引数がフィールドのリストの前に前置されている場合には、後続するすべての `:pack-val` 引数が `name` という名前の引数を介して、この複合タイプに pack された全体値を参照できる。

たとえば以下のように 16 ビット符号付き整数を記述できます:

```
(defconst sint16-bindat-spec
 (let* ((max (ash 1 15))
 (wrap (+ max max)))
 (bindat-type :pack-var v
 (n uint 16 :pack-val (if (< v 0) (+ v wrap) v))
 :unpack-val (if (>= n max) (- n wrap) n))))
```

これは以下のようになります:

```
(bindat-pack sint16-bindat-spec -8)
⇒ "\377\370"
```

```
(bindat-unpack sint16-bindat-spec "\300\100")
⇒ -16320
```

最後に `bindat-defmacro` で Bindat タイプ式を使用することによって、Bindat タイプフォームを新たに定義できます:

`bindat-defmacro name args &rest body` [Macro]

`args` を受け取る `name` という名前の Bindat タイプ式を新たに定義する。この挙動は `defmacro` に準ずるが、重要な違いは新たなフォームが Bindat タイプ式でのみ使用できることである。



## 41 Emacs のディスプレイ表示

このチャプターでは Emacs によるユーザーへのプレゼンテーションとなる、表示に関連するいくつかの機能を説明します。

### 41.1 スクリーンのリフレッシュ

関数 `redraw-frame` は与えられたフレーム (Chapter 30 [Frames], page 767 を参照) のコンテンツ全体にたいしてクリアーと再描画を行います。これはスクリーンが壊れている (corrupted) 場合に有用です。

`redraw-frame &optional frame` [Function]  
この関数はフレーム *frame* のクリアーと再表示を行う。 *frame* が省略か `nil` なら選択されたフレームを再描画する。

更に強力なのは `redraw-display` です:

`redraw-display` [Command]  
この関数はすべての可視なフレームのクリアーと再描画を行う。

Emacs ではユーザー入力は再描画より優先されます。入力が可能なときにこれらの関数を呼び出すと、これらはすぐに再描画はしませんが、要求された再描画はすべての入力処理後に行われます。

テキスト端末では通常は Emacs のサスペンドと再開によりスクリーンのリフレッシュも行われます。 Emacs のようなディスプレイ指向のプログラムと通常のシーケンシャル表示のプログラムで、コンテンツを区別して記録する端末エミュレーターがいくつかあります。そのような端末を使用する場合には、おそらく再開時の再表示を抑制したいでしょう。

`no-redraw-on-reenter` [User Option]  
この変数は Emacs がサスペンドや再開された後にスクリーン全体を再描画するかどうかを制御する。非 `nil` なら再描画は不要、 `nil` なら再描画が必要であることを意味する。デフォルトは `nil`。

### 41.2 強制的な再表示

Emacs は入力の待機時は常に再表示を試みます。以下の関数により実際に入力を待機することなく、Lisp コードの中から即座に再表示を試みることを要求できます。

`redisplay &optional force` [Function]  
この関数は即座に再表示を試みる。オプション引数 *force* が非 `nil` の場合には、入力が保留中なら横取りされるかわりに強制的に再表示が行われる。  
この関数は実際に再表示が試行されたなら `t`、それ以外は `nil` をリターンする。 `t` という値は再表示の試行が完了したことを意味しない。新たに到着した入力に横取りされた可能性がある。

`redisplay` が即座に再表示を試みたとしても、 Emacs がフレーム (複数可) のどの部分を再表示するか決定する方法が変更されるわけではありません。それとは対照的に以下の関数は特定のウィンドウを、(あたかもコンテンツが完全に変更されたかのように) 保留中の再表示処理に追加します。しかし再描画を即座には試みません。

`force-window-update` &optional *object* [Function]

この関数は Emacs が次に再表示を行う際にいくつか、あるいはすべてのウィンドウが更新されるよう強制する。*object* がウィンドウならそのウィンドウ、バッファーやバッファー名ならそのバッファーを表示するすべてのウィンドウ、`nil` (または省略) ならすべてのウィンドウが更新される。

この関数は即座に再表示を行わない。再表示は Emacs が入力を待機時、または関数 `redisplay` 呼び出し時に行われる。

`pre-redisplay-function` [Variable]

再表示の直前に実行される関数。これは再表示されるウィンドウセットを単一の引数として呼び出される。ウィンドウセットは選択されたウィンドウを意味する `nil`、すべてのウィンドウを意味する `t` を指定できる。

`pre-redisplay-functions` [Variable]

このフックは再表示の直前に実行される。これは再表示されようとするウィンドウそれぞれにたいして、そのウィンドウに表示されているバッファーを `current-buffer` にセットして 1 回呼び出される。

### 41.3 切り詰め

Emacs はテキスト行がウィンドウ右端を超過する際には、その行を継続 (*continue*) させる (次のスクリーン行へ `wrap`、すなわち折り返す) か、あるいはその行を切り詰め (*truncate*) て表示 (その行をスクリーン行の 1 行に制限) することができます。長いテキスト行を表示するために使用される追加のスクリーン行は継続 (*continuation*) 行と呼ばれます。継続はフィルとは異なります。継続はバッファーのコンテンツ内ではなくスクリーン上でのみ発生して、単語境界ではなく正確に右マージンで行をブレイクします。Section 33.11 [Filling], page 879 を参照してください。

グラフィカルなディスプレイでは切り詰めと継続はウィンドウフリッジ内の小さな矢印イメージで示されます (Section 41.13 [Fringes], page 1160 を参照)。テキスト端末では切り詰めはそのウィンドウの最右列の '\$'、折り返しは最右列の '\' で示されます (ディスプレイテーブルでこれを行うための代替え文字を指定できる。Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照)。

テキストの折り返しと切り詰めは互いに反する操作なので、Emacs は折り返しを要求されたら行の切り詰めにオフに、あるいはその逆も行います。

`truncate-lines` [User Option]

このバッファローカル変数が非 `nil` ならウィンドウ右端を超過する行は切り詰められて、それ以外なら継続される。特別な例外として部分幅 (*partial-width*) ウィンドウ (フレーム全体の幅を占有しないウィンドウ) では変数 `truncate-partial-width-windows` が優先される。

`truncate-partial-width-windows` [User Option]

この変数は部分幅 (*partial-width*) ウィンドウ内の行の切り詰めに制御する。部分幅ウィンドウとはフレーム全体の幅を占有しないウィンドウ (Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照)。値が `nil` なら行の切り詰めは変数 `truncate-lines` (上記参照) により決定される。値が整数 *n* の場合には、部分幅ウィンドウの列数が *n* より小さければ `truncate-lines` の値とは無関係に行は切り詰められて、部分幅ウィンドウの列数が *n* 以上なら行の切り詰めは `truncate-lines` により決定される。それ以外の非 `nil` 値では `truncate-lines` の値とは無関係にすべての部分幅ウィンドウで行は切り詰められる。

ウィンドウ内で水平スクロール (Section 29.23 [Horizontal Scrolling], page 750 を参照) を使用中は切り詰めが強制されます。

`wrap-prefix` [Variable]

このバッファローカル変数が非 `nil` なら、それは Emacs が各継続行の先頭に表示する折り返しプレフィックス (*wrap prefix*) を定義する (行を切り詰めている場合には `wrap-prefix` は使用されない)。この値は文字列、またはイメージ (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照) やディスプレイプロパティ `:width` や `:align-to` で指定されるような伸長された空白文字を指定できる (Section 41.16.2 [Specified Space], page 1171 を参照)。値はテキストプロパティ `display` と同じ方法で解釈される。Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照のこと。

折り返しプレフィックスはテキストプロパティかオーバーレイプロパティ `wrap-prefix` を使用することにより、テキストのリージョンにたいして指定することもできる。これは `wrap-prefix` 変数より優先される。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと。

`line-prefix` [Variable]

このバッファローカル変数が非 `nil` なら、それは Emacs がすべての非継続行の先頭に表示する行プレフィックス (*line prefix*) を定義する。この値は文字列、イメージ (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照)、またはディスプレイプロパティ `:width` や `:align-to` で指定されるような伸長された空白文字を指定できる (Section 41.16.2 [Specified Space], page 1171 を参照)。値はテキストプロパティ `display` と同じ方法で解釈される。Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照のこと。

行プレフィックスはテキストプロパティまたはオーバーレイプロパティ `line-prefix` を使用することにより、テキストのリージョンにたいして指定することもできる。これは `line-prefix` 変数より優先される。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと。

## 41.4 エコーエリア

エコーエリア (*echo area*) はエラーメッセージ (Section 11.7.3 [Errors], page 174) や `message` プリミティブで作成されたメッセージの表示、およびキーストロークをエコーするために使用されます。(アクティブ時には) ミニバッファがスクリーン上のエコーエリアと同じ場所に表示されるという事実にも関わらずエコーエリアはミニバッファと同じではありません。Section “The Minibuffer” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

このセクションに記述された関数とは別に、出力ストリームとして `t` を指定することによりエコーエリアに Lisp オブジェクトをプリントできます。Section 20.4 [Output Streams], page 364 を参照してください。

### 41.4.1 エコーエリアへのメッセージの表示

このセクションではエコーエリア内にメッセージを表示する標準的な関数を説明します。

`message format-string &rest arguments` [Function]

この関数はエコーエリア内にメッセージを表示する。`format-message` 関数 (Section 4.7 [Formatting Strings], page 64 を参照) の場合と同じように `format-string` はフォーマット文字列、`arguments` はそのフォーマット仕様にたいするオブジェクトである。フォーマットされた結果文字列はエコーエリア内に表示される。それに `face` テキストプロパティが含まれる場合には指定されたフェイスにより表示される (Section 41.12 [Faces], page 1135 を参照)。この文字列は `*Messages*` バッファにも追加されるがテキストプロパティは含まれない (Section 41.4.3 [Logging Messages], page 1110 を参照)。

フォーマット内のグレイヴアクセントとアポストロフィーは "Missing '%s'" から "Missing 'foo'" のように、通常は対応する curved quote として結果内に変換される。この変換に影

響を与えたり抑制する方法については Section 25.4 [Text Quoting Style], page 584 を参照のこと。

バッチモードでは後に改行が付加されたメッセージが標準エラー streams にプリントされる。inhibit-message が非 nil のときはエコーエリアにはメッセージを何も表示せずに '\*Messages\*' へのロギングだけとなる。

format-string が nil か空文字列なら、message はエコーエリアをクリアする。エコーエリアが自動的に拡張されていたら、これにより通常のサイズに復元される。ミニバッファがアクティブなら、これによりスクリーン上に即座にミニバッファのコンテンツが復元される。

```
(message "Reverting '%s'..." (buffer-name))
 ↪ Reverting ' subr.el '...
⇒ "Reverting ' subr.el '..."
```

```
----- Echo Area -----
Reverting ' subr.el '...
----- Echo Area -----
```

エコーエリアやポップバッファ内に自動的にメッセージを表示するには、そのサイズに応じて display-message-or-buffer (以下参照) を使用する。

警告: 逐語的なメッセージとして独自の文字列を使用したければ、単に (message string) と記述してはならない。string に '%', '^', '!' が含まれていると望まぬ結果に再フォーマットされるかもしれない。かわりに (message "%s" string) を使用すること。

以下の機能により、ユーザーおよび Lisp プログラムはエコーエリアメッセージの表示方法を制御できます。

set-message-function [Variable]

この変数が非 nil なら、エコーエリア内に表示するためのメッセージテキストを単一の引数とする関数であること。その関数は message および関連する関数から呼び出されることになる。その関数が nil をリターンすると、通常どおりメッセージはエコーエリアに表示される。関数が文字列をリターンすると、その文字列が元メッセージのかわりにエコーエリアに表示される。その関数が他の非 nil 値をリターンした場合にはメッセージが処理済みであることを意味するので、message はエコーエリアに何も表示しない。その関数で表示されたメッセージのクリアーに使用可能な clear-message-function も参照のこと。

デフォルト値では以下で説明する set-minibuffer-message を呼び出す。

clear-message-function [Variable]

この変数が非 nil の場合には引数のない関数であること。message および関連する関数は引数となるメッセージが nil か空文字列なら、エコーエリアをクリアするために引数なしでその関数を呼び出す。

この関数は通常はエコーエリアメッセージの表示後、次の入力イベントの到着時に呼び出される。これは set-message-function により指定されたカウンターパートとなる関数が表示したメッセージのクリアーを期待される関数だが、必ずしもクリアーを行う必要はない。関数がクリアーしない状態でエコーエリアを残したければ、シンボル dont-clear-message をリターンすること。それ以外の値であればエコーエリアがクリアーされたことを意味する。

デフォルト値はアクティブなミニバッファに表示されたメッセージをクリアーする関数。

`set-message-functions` [User Option]

このユーザーオプションの値は、エコーエリアへのメッセージ表示を処理する関数のリストである。関数はそれぞれ表示するメッセージテキストを唯一の引数として呼び出される。その関数が文字列をリターンしたら元の文字列はその文字列で置換されて、リストの次の関数はその新たなメッセージテキストを引数として呼び出される関数が `nil` をリターンした場合には同じテキストでリストの次の関数が呼び出される。リストで最後の関数が `nil` をリターンすると、エコーエリにメッセージテキストを表示、文字列以外の非 `nil` 値をリターンした場合にはメッセージを処理済みとみなしてそれ以上リストの関数は呼び出さない。

このリストに配置する値として役に立つ 3 つの関数を以下に挙げる。

`set-minibuffer-message message` [Function]

この関数はミニバッファが非アクティブならエコーエリア、アクティブならミニバッファータームにメッセージを表示する。しかしアクティブなミニバッファータームに表示されるテキストの何らかの文字が `minibuffer-message` テキストプロパティ (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照) をもつ場合には、メッセージはそのプロパティをもつ最初の文字の前に表示される。

デフォルトではこの関数が `set-message-functions` のリストの唯一のメンバーである。

`inhibit-message message` [Function]

この関数はエコーエリアの `message` がユーザーオプション `inhibit-message-regexps` の値となっているリストの `regexp` のいずれかにマッチしたらそのメッセージの表示を抑制して文字列以外の非 `nil` 値をリターンする。したがってこの関数がリスト `set-message-functions` にあると、`message` が `inhibit-message-regexps` の `regexp` にマッチする場合にはリストの残りの関数は呼び出されない。マッチする `message` の表示を確実に抑制するには、この関数を `set-message-functions` のリストの最初の要素にすればよい。

`set-multi-message message` [Function]

この関数は発行されていく複数のエコーエリアメッセージを逐一溜め込み、改行を区切られた個々のメッセージを単一の文字列としてリターンする。直近で `multi-message-max` 回までのメッセージを蓄積できる。蓄積されたメッセージは最初のメッセージの発行から `multi-message-timeout` 秒経過後に破棄される。

`inhibit-message` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、`message` および関連する関数はエコーエリアに何もメッセージは表示しない。ただしエコーエリアのメッセージは依然として `*Messages*` バッファータームにはロギングされる。

`with-temp-message message &rest body` [Macro]

この構文は `body` 実行の間にエコーエリア内にメッセージを一時的に表示する。これは `message` を表示して `body` を実行して、それからエコーエリアの前のコンテンツをリストアするとともに `body` の最後のフォームの値をリターンする。

`message-or-box format-string &rest arguments` [Function]

この関数は `message` と同様にメッセージを表示するが、エコーエリアではなくダイアログボックスにメッセージを表示するかもしれない。この関数があるコマンド内からマウスを使用して呼び出されると—より正確には `last-nonmenu-event` (Section 22.5 [Command Loop Info], page 423 を参照) が `nil` かりリストならメッセージの表示にダイアログボックスかポップアップメニュー、それ以外ならエコーエリアを使用する (これは `y-or-n-p` が同様の決定を行う際に使用する条件と同じ。Section 21.7 [Yes-or-No Queries], page 401 を参照)。

呼び出しの前後で `last-nonmenu-event` を適切な値にバインドすることによりエコーエリアでのマウスの使用を強制できる。

`message-box` *format-string* &rest arguments [Function]

この関数は `message` と同様にメッセージを表示するが、利用可能なら常にダイアログボックス(かポップアップメニュー)を使用する。端末がサポートしないためにダイアログボックスやポップアップメニューが使用できなければ、`message-box` は `message` と同様にエコーエリアを使用する。

`display-message-or-buffer` *message* &optional *buffer-name* *action* [Function]

*frame*

この関数はメッセージ *message* を表示する。*message* には文字列かバッファを指定できる。これが `max-mini-window-height` で定義されるエコーエリアの最大高さより小さければ、*message* を使用してエコーエリアに表示される。それ以外ならメッセージを表示するために `display-buffer` はポップアップバッファを使用する。

エコーエリアに表示したメッセージ、またはポップアップバッファ使用時はその表示に使用したウィンドウをリターンする。

*message* が文字列ならオプション引数 *buffer-name* はポップアップバッファ使用時にメッセージ表示に使用するバッファ名(デフォルトは `*Message*`)。 *message* が文字列でエコーエリアに表示されていれば、いずれにせよコンテンツをバッファに挿入するかどうかは指定されない。

オプション引数 *action* と *frame* は `display-buffer` の場合と同様に、バッファが表示されている場合のみ使用される。

`current-message` [Function]

この関数はエコーエリア内にカレントで表示されているメッセージ、またはそれが存在しなければ `nil` をリターンする。

#### 41.4.2 処理の進捗レポート

処理の完了まで暫く時間を要するかもしれない際には、進行状況についてユーザーに通知するべきです。これによりユーザーが残り時間を予測するとともに、Emacs が hung しているのではなく処理中であることを明確に確認できます。プログレスリポーター (*progress reporter*: 進行状況リポーター)を使用するのが、これを行う便利な方法です。

以下は何も有用なことを行わない実行可能な例です:

```
(let ((progress-reporter
 (make-progress-reporter "Collecting mana for Emacs..."
 0 500)))
 (dotimes (k 500)
 (sit-for 0.01)
 (progress-reporter-update progress-reporter k)
 (progress-reporter-done progress-reporter)))
```

`make-progress-reporter` *message* &optional *min-value* *max-value* [Function]

*current-value* *min-change* *min-time*

この関数は以下に挙げる他の関数の引数として使用されることになるプログレスリポーターオブジェクトを作成してリターンする。これはプログレスリポーターを高速にするように、可能な限り多くのデータを事前に計算するというアイデアが元となっている。

この後にプログレスレポーターを使用する際には、進行状況のパーセンテージを後に付加して *message* が表示されるだろう。 *message* は単なる文字列として扱われる。たとえばファイル名に依存させる必要があるなら、この関数の呼び出し前に *format-message* を使えばよい。

引数 *min-value* と *max-value* は処理の開始と終了を意味する数値であること。たとえばバッファをスキャンする処理なら、これらをそれぞれ *point-min* と *point-max* にセットするべきだろう。 *max-value* は *min-value* より大であること。

かわりに *min-value* と *max-value* を *nil* にセットすることができる。この場合にはプログレスレポーターは進行状況のパーセンテージを報告しない。かわりにプログレスレポーターを更新するたびに刻み (*notch*) を回転する “スピナー (*spinner*)” を表示する。

*min-value* と *max-value* が数値なら、進行状況の初期の数値を与える引数 *current-value* を与えることができる。省略時のデフォルトは *min-value*。

残りの引数はエコーエリアの更新レートを制御する。プログレスレポーターは次のメッセージを表示する前に、その処理が少なくとも *min-change* パーセントより多く完了するまで待機する。デフォルトは 1 パーセント。 *min-time* は連続するプリントの間に空ける最小時間をミリ秒単位で指定する (いくつかのオペレーティングシステムではプログレスレポーターは秒の小数部をさまざまな精度で処理するかもしれない)。

この関数は *progress-reporter-update* を呼び出すので、最初のメッセージは即座にプリントされる。

*progress-reporter-update* *reporter* &*optional value* [Function]

この関数は操作の進行状況報告に関する主要な機能を担う。これは *reporter* のメッセージと、その後に *value* により決定された進行状況のパーセンテージを表示する。パーセンテージが 0、または引数 *min-change* と *min-time* に比べて十分 0 に近ければ出力は省略される。

*reporter* は *make-progress-reporter* 呼び出しがリターンした結果でなければならない。 *value* は処理のカレント状況を指定して、*make-progress-reporter* に渡された *min-value* と *max-value* の間 (両端を含む) でなければならない。たとえばバッファのスキャンにおいては、*value* は *point* 呼び出し結果であるべきだろう。

オプション引数 *suffix* は、*reporter* のメインメッセージと進行状況テキストの後に表示する文字列。 *reporter* が非数値のレポーターなら *value* は *nil*、または *suffix* のかわりに使用する文字列であること。

この関数は *make-progress-reporter* に渡された *min-change* と *min-time* にしたがって、毎回の呼び出しで新たなメッセージを出力しない。したがってこれは非常に高速であり、通常はこれ呼び出す回数を減らすことを試みるべきではない。結果として生じるオーバーヘッドは、あなたの努力をほぼ否定するだろう。

*progress-reporter-force-update* *reporter* &*optional value* [Function]  
*new-message* *suffix*

この関数は *progress-reporter-update* と同様だが、これは無条件にメッセージをエコーエリアにプリントする点異なる。

*reporter*、*value*、*suffix* は *progress-reporter-update* の場合と同じ意味をもつ。オプションの *new-message* で *reporter* のメッセージを変更できる。この関数は常にエコーエリアを更新するので、そのような変更は即座にユーザーに示されるだろう。

*progress-reporter-done* *reporter* [Function]

この関数は処理の完了時に呼び出されること。これはエコーエリア内に単語 ‘done’ を付加した *reporter* のメッセージを表示する。

`progress-reporter-update`に‘100%’とプリントさせようとせずに、常にこの関数を呼び出すこと。まずこの関数は決してそれをプリントしないだろうし、これが発生しないために多くの正当な理由がある。次に‘done’はより自明である。

`dotimes-with-progress-reporter` (*var count* [*result*]) [Macro]  
*reporter-or-message body...*

これは `dotimes`と同じ方法で機能するが、上述の関数を使用してループ進行状況 (loop progress) の報告も行う便利なマクロである。これによりタイプ量を幾分節約できる。引数 *reporter-or-message*は文字列、またはプログレスレポーターオブジェクト。

以下の方法でこのマクロを使用することにより、このサブセクションの例を書き換えることができる:

```
(dotimes-with-progress-reporter
 (k 500)
 "Collecting some mana for Emacs..."
 (sit-for 0.01))
```

`make-progress-reporter`のオプション引数を指定したい場合には、*reporter-or-message*引数としてレポーターオブジェクトを使用するのが便利。たとえば前出の例は以下のように書き換えられる:

```
(dotimes-with-progress-reporter
 (k 500)
 (make-progress-reporter "Collecting some mana for Emacs..." 0 500 0 1 1.5)
 (sit-for 0.01))
```

`dolist-with-progress-reporter` (*var list* [*result*]) [Macro]  
*reporter-or-message body...*

これは `dolist`と同じ方法で機能するが、上述の関数を使用してループ進行状況 (loop progress) の報告も行う便利なマクロである。これによりタイプ量を幾分節約できる。`dotimes-with-progress-reporter`の場合のように、*reporter-or-message*はプログレスレポーターか文字列。このマクロにより、前出の例を以下のように書き換えられる:

```
(dolist-with-progress-reporter
 (k (number-sequence 0 500))
 "Collecting some mana for Emacs..."
 (sit-for 0.01))
```

`with-delayed-message` (*timeout message*) *body...* [Macro]

ある処理にたいして、実行に長時間を要するか否かが不明瞭だったり、処理がプログレスレポーターの実装に向いていない場合があるかもしれない。このマクロはそのような状況下で使用できるだろう。

```
(with-delayed-message (2 (format "Gathering data for %s" entry))
 (setq data (gather-data entry)))
```

この例では、処理の実行が2秒を超える場合にはメッセージが表示される。2秒以下の場合にはメッセージは表示されない。いずれの場合でも *body* は通常どおり評価される。このマクロのリターン値は、*body*の最後の要素のリターン値。

メッセージ *wo* 表示するか否かに関わらず、要素 *message*は *body*より前に、常に評価される。



### 41.4.3 \*Messages\*へのメッセージのロギング

エコーエリア内に表示されるほとんどすべてのメッセージは、ユーザーが後で参照できるように \*Messages\* バッファ内にも記録されます。これには message により出力されたメッセージも含まれます。デフォルトではこのバッファは読み取り専用でメジャーモード messages-buffer-mode を使用します。ユーザーによる \*Messages\* バッファの kill を妨げるものは何もありませんが、次のメッセージ表示でバッファは再作成されます。\*Messages\* バッファに直接アクセスする必要があり、それが確実に存在するようにしたい Lisp コードは、すべて関数 messages-buffer を使用するべきです。

messages-buffer [Function]  
この関数は \*Messages\* バッファをリターンする。バッファが存在しなければ作成してバッファを messages-buffer-mode に切り替える。

message-log-max [User Option]  
この変数は \*Messages\* バッファ内に保持すべき行数を指定する。値 t は保持すべき行数に制限がないことを意味して、値 nil はメッセージのロギングを完全に無効にする。以下はメッセージを表示して、それがロギングされることを防ぐ例:

```
(let (message-log-max)
 (message ...))
```

messages-buffer-name [Variable]  
この変数はメッセージのログの書き込み先となるバッファの名前を保持する。デフォルトは \*Messages\*。 (恐らくは後でバッファをログファイルに書き込む等の理由で) 一時的に出力を別バッファにリダイレクトできると都合がよいパッケージがあれば、この変数に別のバッファ名をバインドすればよい (そのバッファがまだ存在しなければ、そのバッファが新たに messages-buffer-mode で作成されることに注意)。

\*Messages\* にたいするユーザーの利便性を向上させるために、ロギング機能は連続する同じメッセージを結合します。さらに 2 つのケースのために連続する関連メッセージの結合も行います。2 つのケースとは応答を後にともなう質問 (question followed by answer)、および一連のプログレスメッセージ (series of progress messages) です。

応答を後にともなう質問 (question followed by an answer) とは、1 目が 'question'、2 目が 'question...answer' のように y-or-n-p が生成するような 2 つのメッセージをもつ応答です。1 目のメッセージは 2 目のメッセージ以上の追加情報を伝えないので、2 目のメッセージをロギングして 1 目のメッセージは破棄します。

一連のプログレスメッセージ (series of progress messages) は、make-progress-reporter が生成するような連続するメッセージをもちます。これらは 'base...how-far' のような形式であり、how-far は毎回異なりますが base は常に同じです。このシリーズ内の各メッセージのロギングでは、そのメッセージが前のメッセージと連続していれば前のメッセージを破棄します。

関数 make-progress-reporter と y-or-n-p は、メッセージログ結合機能をアクティブにするために何ら特別なことを行う必要はありません。これは '...' で終わる共通のプレフィックスを共有する連続する 2 つのメッセージをログする際には常にこの処理を行います。

### 41.4.4 エコーエリアのカスタマイズ

以下の変数はエコーエリアが機能する方法の詳細を制御します。

`cursor-in-echo-area` [Variable]

この変数はエコーエリア内にメッセージ表示時にカーソルを表示する場所を制御する。これが非 `nil` ならカーソルはメッセージの終端、それ以外ならカーソルはエコーエリア内ではなくポイント位置に表示される。

この値は通常は `nil`。Lisp プログラムは短時間の間、これを `t` にバインドする。

`echo-area-clear-hook` [Variable]

このノーマルフックは (`message nil`)、または別の何らかの理由によりエコーエリアが作成されると常に実行される。

`echo-keystrokes` [User Option]

この変数はコマンド文字をエコーする前に、どれだけの時間を待機するかを決定する。この値は数字でなければならず、エコー前に待機する秒数を指定する。ユーザーが (`C-x` のような) プレフィックスキーをタイプしてから、継続してタイプを継続するのをこの秒数遅延した場合、エコーエリア内にそのプレフィックスキーがエコーされる (あるキーシーケンスで一度エコーが開始されると、同一のキーシーケンス内の後続するすべての文字は即座にエコーされる)。

値が 0 ならコマンド入力はエコーされない。

`message-truncate-lines` [Variable]

長いメッセージの表示により、そのメッセージ全体を表示するために、通常はエコーエリアは長い行を折り返してリサイズされる。しかし変数 `message-truncate-lines` が非 `nil` なら、エコーエリアの長い行はエコーエリアに収まるようメッセージは切り詰められる。

ミニバッファウィンドウのリサイズの最大高さを指定する変数 `max-mini-window-height` はエコーエリアにも適用される (エコーエリアは真にミニバッファウィンドウの特殊な使い方である。Section 21.11 [Minibuffer Windows], page 406 を参照)。

## 41.5 警告のレポート

警告 (*warnings*) とはプログラムがユーザーにたいして問題の可能性を知らせるが、実行は継続するための機能です (エラーのシグナルとは逆; Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照)。

### 41.5.1 警告の基礎

すべての警告はユーザーに問題を説明するためのテキストのメッセージと、それに関連付けられた重大度レベル (*severity level*) をもっています。重大度レベルはシンボルです。以下に想定される重大度レベルと意味を重大度の降順で示します:

- `:emergency` ユーザーが直ちに対処しなければ Emacs 処理が間もなく深刻に害される問題。
- `:error` 本質的に悪いデータや状況に関するレポート。
- `:warning` 本質的に悪くはないが、可能性のある問題を励起する恐れのあるデータや状況に関するレポート。
- `:debug` ユーザーが警告を発する Lisp プログラムをデバッグ中に役に立つかもしれない情報のレポート。

あなたのプログラムが無効な入力データに遭遇した際には、`error` や `signal` (Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照) の呼び出しによって Lisp エラーのシグナルするか、あるいは重大度 `:error` の警告をレポートすることができます。もっとも簡単なのは Lisp エラーのシグナルで

すが、それはプログラムが処理を継続できないようシグナルすることを意味します。間違っただけでも処理を継続するための方法を実装するためにトラブルを受け取めたい場合には、その問題をユーザーに知らせるために重大度: `error` の警告をレポートするのが正しい方法です。たとえば Emacs Lisp バイトコンパイラーはこの方法によりエラーを報告して、他の関数のコンパイルを継続できます (プログラムが Lisp エラーをシグナルして `condition-case` で `handle` したならユーザーがそのエラーを確認することはないだろう; これは警告としてレポートすることにより、問題を避けるのではなくユーザーに問題を報告するのだ)。

重大度レベルの他にも、クラス分けのために警告にはそれぞれ警告タイプ (*warning type*) があります。このタイプはシンボル、またはシンボルのリストです。シンボルならそのプログラムのユーザーオプションとして使用するカスタムグループ、リストならリストの 1 つ目の要素がそのカスタムグループであることが必要です。たとえばバイトコンパイラーの警告は警告タイプ (`bytecomp`) を使用しています。警告タイプがリストの場合には、後続する 2 つ目以降の要素はそれぞれが警告のサブカテゴリを表す任意のシンボルであることが必要です。これらの要素は、その警告の特性についてよりよい説明を表示するために使用されることでしょう。

`display-warning type message &optional level buffer-name` [Function]

この関数は警告テキストとして文字列 `message`、警告タイプとして `type` を使用して警告をレポートする。`level` は重大度レベルであること。省略または `nil` の場合のデフォルトは `:warning`。`buffer-name` が非 `nil` なら、それは警告メッセージをロギングするためのバッファ名を指定する。デフォルトは `*Warnings*`。

`lwarn type level message &rest args` [Function]

この関数は `*Warnings*` バッファ内のメッセージテキストとして (`format-message message args...`) がリターンした値を使用して警告をレポートする。他の点ではこれは `display-warning` と同じ。

`warn message &rest args` [Function]

この関数はメッセージテキストとして (`format-message message args...`) がリターンした値、タイプとして `emacs`、重大度レベルとして `:warning` を使用して警告をレポートする。これは互換性のためだけに存在する。固有な警告タイプを指定するべきであり、この関数の使用は推奨しない。

### 41.5.2 警告のための変数

このセクション内で説明する変数をバインドすることにより、プログラムは警告が表示される方法をカスタマイズできます。

`warning-levels` [Variable]

このリストは警告の重大度レベルの意味と重大度の順序を定義する。それぞれの要素は 1 つの重大度レベルを定義して、それらを重大度の降順で配置した。

各要素は (`level string [function]`) という形式をもち、`level` はその要素が定義する重大度レベル。`string` はそのレベルのテキストによる説明。`string` は警告タイプ情報の配置箇所の指定に `%s` を使用するか、さもなければその情報を含めよう `%s` を省略できる。

オプションの `function` が非 `nil` なら、これはユーザーの注目を得るために引数なしで呼び出される関数であること。`ding` の例は注目に値する (Section 41.24 [Beeping], page 1217 を参照)。

通常はこの変数の値を変更しないこと。

`warning-prefix-function` [Variable]

値が非 `nil` なら、それは警告用にプレフィックスを生成する関数であること。プログラムはこの変数を適切な関数にバインドできる。`display-warning` は `warnings` バッファがカレントの状態での関数を呼び出して、関数はそのバッファにテキストを挿入できる。そのテキストが警告メッセージの先頭になる。

この関数は重大度レベル、および `warning-levels` 内でのその重大度レベルのエントリーという 2 つの引数で呼び出される。これはエントリーのかわりに使用するためのリストをリターンすること (この値は `warning-levels` の実際のメンバーである必要はないが同じ後続でなければならない)。この値を構築することにより関数はその警告の重大度レベルを変更したり、与えられた重大度レベルにたいして異なる処理を指定することができる。

変数の値が `nil` なら警告が表示される前のプレフィクステキストは存在せず、その警告のレベルに応じた `warning-levels` 内のエントリーの `string` 部分から始まる。

`warning-series` [Variable]

プログラムは次の警告がシリーズの開始であることを告げるために、この変数を `t` にバインドできる。複数の警告がシリーズを形成するという事は、それぞれの警告にたいしてポイントが維持されるように移動して、最後の警告にポイントが表示されるのではなくシリーズの最初の警告にポイントを残すことを意味する。このシリーズはこの変数のローカルバインドが解消されて `warning-series` が再び `nil` になったときに終了する。

この値は関数定義をもつシンボルでもよい。これは次の警告により `warnings` バッファがカレントの状態で、引数なしでその関数が呼び出されることを除き `t` と等価。この関数はたとえば警告シリーズのヘッダーの役目をもつであろうテキストを挿入できる。

あるシリーズが開始されると、この変数の値は `warnings` バッファ内でシリーズ開始となるバッファ位置を指すマーカーとなる。

この変数の通常値は `nil` で、これはそれぞれの警告を個別に処理することを意味する。

`warning-fill-prefix` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、警告それぞれのテキストのフィルに使用するフィルプレフィックスを指定する。

`warning-fill-column` [Variable]

警告をフィルする列。

`warning-type-format` [Variable]

この変数は警告テキスト内の警告タイプを表示するためのフォーマットを指定する。この方法でフォーマットされたタイプは、`warning-levels` 内のエントリー内の文字列制御下にあるメッセージに含まれることになる。デフォルト値は "`(%s)`"。これを空文字列 "" にバインドすると警告タイプはまったく表示されなくなる。

### 41.5.3 警告のためのオプション

以下の変数は何が発生したときに Lisp プログラムが警告をレポートするかをユーザーが制御するために使用されます。

`warning-minimum-level` [User Option]

このユーザーオプションはどこかのウィンドウに警告バッファをポップアップすることによってユーザーに即座に表示すべき最小の重大度レベルを指定する。デフォルトの `:warning` は `:debug` 以外のすべての警告重大度にたいして警告バッファを表示することを意味する。この変数の与

えられたより低い重大度レベルは依然として警告バッファに書き込まれるが、そのバッファが強制的に表示されることはない。

`warning-minimum-log-level` [User Option]

このユーザーオプションは warnings バッファ内にログされるべき最小の重大度レベルを指定する。これより低い重大度レベルは完全に無視される。すなわち警告バッファに書き込まれず表示もされない。デフォルトは:warningであり、これは:debugを除くすべての警告がログされることを意味する。

`warning-suppress-types` [User Option]

このリストは発生時即座に表示するべきではない警告タイプを指定する。このリストの要素はそれぞれシンボルのリストであること。警告タイプの最初の要素がこのリストのいずれかの要素と同一であれば、そのタイプの警告がどこかのウィンドウに警告バッファをポップアップして表示されることはなくなる (警告バッファへの警告の書き込みは依然として行われる)。

たとえばこの変数の値が以下のようなリストであれば:

```
((foo) (bar subtype))
```

foo、(foo)、(foo something)、(bar subtype other) といったタイプの警告はユーザーに表示されなくなる。

`warning-suppress-log-types` [User Option]

このリストは無視、すなわち警告バッファにロギングされずユーザーにも表示しない警告タイプを指定する。リストの構造と警告タイプにたいするマッチングは、上述の `warning-suppress-types` の場合と同様。

スタートアップの間に Emacs はサイト単位の `init` ファイルとユーザーの `init` ファイル (Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照) のロードと処理が終わるまで、すべての警告の表示を遅延します。init ファイルで警告を発するかもしれないコードの前後で以下のオプションの値を `let` バインディング (Section 12.3 [Local Variables], page 184 を参照) しても、実際に警告が処理される時点では効果がなくなっており機能しません。したがってスタートアップの間に警告を抑制したければ、init ファイルの十分早い段階で上述のオプションの値を変更するか、あるいは `after-init-hook` や `emacs-startup-hook` の関数内に `let` バインディングを行うフォームを配置してください。Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照してください。

#### 41.5.4 遅延された警告

コマンド実行中には警告の表示を避けてコマンドの終わりでのみ警告を表示したいことがあるかもしれませんが。これは関数 `delay-warning` を使用して行うことができます。Emacs はスタートアップの初期ステージの間は自動的にすべての警告メッセージ発行を遅延して、init ファイルを処理した後でのみそれらを表示します。

`delay-warning` *type message* &optional *level buffer-name* [Function]

この関数は `display-warning` (Section 41.5.1 [Warning Basics], page 1111 を参照) の遅延対応版であり、同じ引数で呼び出される。警告メッセージは `delayed-warnings-list` にキューイングされる。

`delayed-warnings-list` [Variable]

この変数の値はカレントのコマンド完了後に表示される警告のリスト。各要素は以下のようなリストでなければならない:

```
(type message [level [buffer-name]])
```

これらは `display-warning` の引数リストと同じ形式、同じ意味である。 `post-command-hook` (Section 22.1 [Command Overview], page 411 を参照) の実行直後に、 Emacs のコマンドループはこの変数で指定されたすべての警告を表示してから変数を `nil` にリセットする。

遅延警告メカニズムをよりカスタマイズする必要があるプログラムは変数 `delayed-warnings-hook` を変更することができます:

`delayed-warnings-hook` [Variable]

これは遅延警告を処理して表示するために、 `post-command-hook` の後に Emacs コマンドループが実行するノーマルフック。 Emacs はスタートアップ中、 および `site-start` ファイルと `init` ファイルをロードした後 (Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照) にもこのフックを実行する。 これはそれ以前に発せられた警告は自動的に遅延されるためである。

デフォルト値は 2 つの関数からなるリスト:

(`collapse-delayed-warnings` `display-delayed-warnings`)

関数 `collapse-delayed-warnings` は `delayed-warnings-list` から重複するエントリを削除する。 関数 `display-delayed-warnings` は `delayed-warnings-list` 内の各要素にたいして順次 `display-warning` を呼び出してから、 `delayed-warnings-list` を `nil` にセットする。

## 41.6 不可視のテキスト

`invisible` プロパティにより、スクリーン上に表示されないように文字を不可視 (*invisible*) にすることができます。これはテキストプロパティ (Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照)、またはオーバーレイプロパティ (Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照) のいずれかで行うことができます。カーソル移動もこれらの文字を部分的に無視します。あるコマンドの後に不可視テキスト範囲内にポイントがあることをコマンドループが検知した場合には、コマンドループはポイントをそのテキストの別サイドへ再配置します。

もっともシンプルなケースでは、非 `nil` の `invisible` プロパティにより文字は不可視になります。これがデフォルトのケースであり、もし `buffer-invisibility-spec` のデフォルト値を変更したくない場合には、これが `invisible` プロパティを機能させる方法です。自身で `buffer-invisibility-spec` をセットする予定がなければ、 `invisible` プロパティの値として通常は `t` を使用するべきです。

より一般的にはどの `invisible` の値がテキストを不可視にするかを制御するために変数 `buffer-invisibility-spec` を使用できます。テキストにたいして異なる `invisible` の値を与えることにより、事前に別のサブセットへテキストをクラス分けした後に `buffer-invisibility-spec` の値を変更して、さまざまなサブセットを可視や不可視にすることができます。

特にデータベース内のエントリのリストを表示するプログラム内では、 `buffer-invisibility-spec` による可視性の制御は有用です。これによりデータベース内の一部だけを閲覧するフィルターコマンドを簡便に実装することが可能になります。この変数をセットするのは非常に高速であり、バッファ内のすべてのテキストにたいしてプロパティが変更されたかスキャンするよりはるかに高速です。

`buffer-invisibility-spec` [Variable]

この変数はどの種類の `invisible` プロパティが実際に文字を不可視にするかを指定する。この変数はセットすることによりバッファローカルになる。

`t` `invisible` プロパティが非 `nil` ならその文字は不可視になる。これがデフォルト。

リスト このリスト内の各要素は不可視性の条件を指定する。ある文字の `invisible` プロパティがこれらの条件のいずれかに適合したら、その文字は不可視になる。このリストは 2 種類の要素をもつことができる:

`atom` invisibleプロパティの値が `atom`、または `atom` をメンバーにもつリストならその文字は不可視になる。比較は `eq` により行われる。

`(atom . t)` invisibleプロパティの値が `atom`、または `atom` をメンバーにもつリストならその文字は不可視になる。比較は `eq` により行われる。さらにそのような文字シーケンスは省略記号 (ellipsis) として表示される。

特に `buffer-invisibility-spec` への要素の追加と削除のために 2 つの関数が提供されています。

`add-to-invisibility-spec element` [Function]  
この関数は、`buffer-invisibility-spec` に要素 `element` を追加する。`buffer-invisibility-spec` が `t` なら、これはリスト (`t`) に変更されて invisible プロパティが `t` のテキストは不可視のまま留まる。

`remove-from-invisibility-spec element` [Function]  
この関数は `buffer-invisibility-spec` から要素 `element` を削除する。リスト内に `element` がなければ何も行わない。

`buffer-invisibility-spec` を使用するための規約として、メジャーモードは `buffer-invisibility-spec` の要素、および invisible プロパティの値として自身のモード名を使用することになっている。

```
;; 省略記号を表示したければ:
(add-to-invisibility-spec '(my-symbol . t))
;; 表示したくなければ:
(add-to-invisibility-spec 'my-symbol)

(overlay-put (make-overlay beginning end)
 'invisible 'my-symbol)

;; 不可視状態が終わったら:
(remove-from-invisibility-spec '(my-symbol . t))
;; または各々を:
(remove-from-invisibility-spec 'my-symbol)
```

以下の関数を使用することにより不可視性をチェックできます:

`invisible-p pos-or-prop` [Function]  
この関数は `pos-or-prop` がマーカーか数字の場合には、その位置のテキストがカレントで不可視なら非 `nil` をリターンする。

`pos-or-prop` が別の類の Lisp オブジェクトなら、テキストプロパティかオーバーレイプロパティとして可能な値を意味すると解釈される。この場合には `buffer-invisibility-spec` のカレント値にもとづき、もしその値がテキストを不可視とするようならこの関数は非 `nil` をリターンする。

この関数のリターン値はテキストがディスプレイ上で完全に非表示なら `t`、省略記号 (ellipsis) で置き換えられていれば `nil` でも `t` でもない値となる。

テキストを操作したりポイントを移動する関数は、通常はそのテキストが不可視かどうかには注意を払わずに、可視と不可視のテキストを同様に処理します。next-lineやprevious-lineのようなユーザーレベルの行移動関数はline-move-ignore-invisibleが非nil (デフォルト) なら不可視な改行を無視します。これらの関数は不可視な改行がそのバッファーに存在しないかのように振る舞いますが、それはそう振る舞うように明示的にプログラムされているからです。

あるコマンドが不可視テキストの境界内側のポイントで終了した場合には、メイン編集ループはその不可視テキストの両端のうちのいずれかにポイントを再配置します。そのコマンドの移動関数の全体的な方向と同じになるように Emacs が再配置の方向を決定します。これに疑問がある場合には、挿入された文字がinvisibleプロパティを継承しないような位置を優先してください。加えてそのテキストが省略記号で置換されずに、コマンドが不可視テキスト内への移動のみを行う場合には、ポイントを1文字余計に移動して目に見えるようカーソルを移動することにより、そのコマンドの移動を反映するよう試みます。

したがってコマンドが (通常の stickiness をもつ) 不可視範囲に後方へとポイントを移動すると、Emacs はポイントをその範囲の先頭に後方へと移動します。コマンドが不可視範囲へ前方にポイントを移動した場合には、Emacs は不可視テキストの前にある最初の可視文字に前方へとポイントを移動して、その後さらに前方へ1文字余計に移動します。

これら不可視テキスト途中で終了するポイントにたいするこれらの調整 (*adjustments*) は、disable-point-adjustmentを非nilにセットすることにより無効にできます。Section 22.6 [Adjusting Point], page 426 を参照してください。

インクリメンタル検索はマッチが不可視テキストを含む場合には、一時的および/または永続的に不可視オーバーレイを可視にすることができます。これを有効にするためには、そのオーバーレイが非nilのisearch-open-invisibleプロパティをもつ必要があります。プロパティの値は、そのオーバーレイを引数として呼び出される関数であるべきです。その関数はオーバーレイを永続的に可視にする必要があります。これは検索からのexit時にマッチがそのオーバーレイに重なるときに使用されます。

検索の間にそのようなオーバーレイのinvisible、およびintangibleプロパティを一時的に変更することによりオーバーレイは一時的に可視にされます。特定のオーバーレイにたいして異なる方法でこれを行いたいなら、それをisearch-open-invisible-temporaryプロパティ(関数)に与えてください。その関数は2つの引数により呼び出されます。1つ目はそのオーバーレイ、2つ目はnilならオーバーレイを可視、tなら再び不可視にします。

## 41.7 選択的な表示

選択的な表示 (*selective display*) とはスクリーン上で特定の行を隠蔽する関連する機能ペアを指します。

1つ目の変種は明示的な選択的な表示であり、これはLispプログラム内で使用するようデザインされています。これはテキスト変更により、どの行を隠すかを制御します。この種の隠蔽は現在では時代遅れであ推奨されていません。同じ効果を得るには、かわりにinvisibleプロパティ (Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照) を使用する必要があります。

2つ目の変種はインデントにもとづいて隠す行の選択を自動的に行います。この変種はユーザーレベルの機能としてデザインされています。

選択的な表示を明示的に制御する方法では改行 (control-j) を復帰 (control-m) に置換します。これにより以前は行末に改行があった行は隠蔽されます。厳密に言うとは改行だけが行を分離できるので、これはもはや一時的には行ではなく前の行の一部です。

選択的な表示は編集コマンドに直接影響を与えません。たとえばC-f (forward-char) は隠蔽された行へと気軽にポイントを移動します。しかし復帰文字による改行文字の置換は、いくつかの編集コ



マンドに影響を与えます。たとえば `next-line` は改行だけを検索するために、隠蔽された行をスキップします。選択的表示を使用するモードは改行を考慮するコマンドを定義したり、テキストのどの部分を隠すか制御することもできます。

選択的表示されたバッファをファイルに書き込む際には、`control-m` はすべて改行として出力されます。これはファイル内のテキストを読み取る際には、すべて問題なく隠蔽されずに表示されることを意味します。選択的表示は Emacs 内でのみ顕在する効果です。

`selective-display` [Variable]

このバッファローカル変数は選択的表示を有効にする。これは行、または行の一部を隠すことができることを意味する。

- `selective-display` の値が `t` なら、文字 `control-m` が隠蔽されたテキストの開始をマークする。`control-m` と後続する行の残りは表示されない。これは明示的な選択的表示である。
- `selective-display` の値が正の整数なら、それより多くの列によるインデントで始まる行は表示されない。

バッファの一部が隠蔽されている際には垂直移動コマンドはあたかもその部分を存在しないかのように処理して、1 回の `next-line` コマンドで任意の行数の隠蔽された行をスキップできる。しかし (`forward-char` のような) 文字移動コマンドは隠蔽された部分をスキップせずに、(注意すれば) 隠蔽された部分にたいしてテキストの挿入と削除が可能である。

以下の例では `selective-display` の値の変更によるバッファ `foo` の外観表示を示す。このバッファのコンテンツは変更されない。

```
(setq selective-display nil)
⇒ nil
```

```
----- Buffer: foo -----
1 on this column
 2on this column
 3n this column
 3n this column
 2on this column
 1 on this column
----- Buffer: foo -----
```

```
(setq selective-display 2)
⇒ 2
```

```
----- Buffer: foo -----
1 on this column
 2on this column
 2on this column
 1 on this column
----- Buffer: foo -----
```

`selective-display-ellipses` [User Option]

このバッファローカル変数が非 `nil` なら、Emacs は隠蔽されたテキストを後にともなう行の終端に `'...'` を表示する。以下は前の例からの継続。

```
(setq selective-display-ellipses t)
⇒ t
```

```
----- Buffer: foo -----
1 on this column
 2on this column ...
 2on this column
1 on this column
----- Buffer: foo -----
```

省略記号 ('...') にたいして他のテキストを代替えるためにディスプレイテーブルを使用できる。Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照のこと。

## 41.8 一時的な表示

一時的表示 (temporary display) は出力をバッファに配置して編集用ではなく閲覧用としてユーザーに示すために Lisp プログラムにより使用されます。多くのヘルプコマンドはこの機能を使用します。

`with-output-to-temp-buffer` *buffer-name* *body*... [Macro]

この関数は *buffer-name* という名前のバッファ (必要なら最初に作成される) にプリントされた任意の出力が挿入されるようアレンジ、さらにバッファを Help モードにして *body* 内のフォームを実行する (類似する以下のフォーム `with-temp-buffer-window` を参照)。最後にそのバッファはいずれかのウィンドウに表示されるが、そのウィンドウは選択されない。

*body* 内のフォームが出力バッファのメジャーモードを変更しないため、実行の最後においても依然として Help モードにあるなら、`with-output-to-temp-buffer` は最後にそのバッファを読み取り専用するとともに、クリック可能なクロスリファレンスとなるように関数名と変数名のスキャンも行う。特にドキュメント文字列内のハイパーリンク上アイテムに関する詳細は [Tips for Documentation Strings], page 1305 を参照のこと。

文字列 *buffer-name* は一時的なバッファを指定して、これはあらかじめ存在する必要はない。引数はバッファではなく文字列でなければならない。そのバッファは最初に消去されて (確認なし)、`with-output-to-temp-buffer` の exit 後は未変更 (unmodified) とマークされる。

`with-output-to-temp-buffer` は `standard-output` を一時的バッファにバインドして *body* 内のフォームを評価する。*body* 内の Lisp 出力関数を使用した出力のデフォルト出力先は、そのバッファになる (しかしスクリーン表示やエコーエリア内のメッセージは一般的な世界の感覚では “出力” であるものの影響は受けない)。Section 20.5 [Output Functions], page 366 を参照のこと。

この構構文の振る舞いをカスタマイズするために利用できるフックがいくつかあり、それらは以下にリストしてある。

リターン値は *body* 内の最後のフォームの値。

```
----- Buffer: foo -----
This is the contents of foo.
----- Buffer: foo -----
```

```
(with-output-to-temp-buffer "foo"
 (print 20)
 (print standard-output))
⇒ #<buffer foo>

----- Buffer: foo -----

20

#<buffer foo>

----- Buffer: foo -----
```

`temp-buffer-show-function` [User Option]

この変数が非 `nil` なら、`with-output-to-temp-buffer` はヘルプバッファを表示する処理を行うためにその関数を呼び出す。この関数は表示すべきバッファという 1 つの引数を受け取る。

`with-output-to-temp-buffer` が通常行うように、`save-selected-window` 内部や選択されたウィンドウ内でバッファが選択された状態で `temp-buffer-show-hook` を実行するのは、この関数にとってよいアイデアである。

`temp-buffer-setup-hook` [Variable]

このノーマルフックは `body` を評価する前に `with-output-to-temp-buffer` により実行される。フック実行時には一時的バッファがカレントになる。このフックは通常はそのバッファを Help モードにするための関数にセットアップされる。

`temp-buffer-show-hook` [Variable]

このノーマルフックは一時的バッファ表示後に `with-output-to-temp-buffer` により実行される。フック実行時には一時的バッファがカレントになり、それが表示されているウィンドウが選択される。

`with-temp-buffer-window` *buffer-or-name action quit-function* [Macro]

*body...*

このマクロは `with-output-to-temp-buffer` と類似している。`with-output-to-temp-buffer` 構文と同様に、これはプリントされる任意の出力が *buffer-or-name* という名前のバッファに挿入されるようにアレンジして `body` を実行して、そのバッファをいずれかのウィンドウに表示する。しかし `with-output-to-temp-buffer` とは異なり、このマクロはそのバッファを自動的に Help モードに切り替えない。

引数 *buffer-or-name* は一時的バッファを指定する。これはバッファ (既存でなければならぬ)、または文字列を指定でき、文字列の場合には必要ならその名前のバッファが作成される。そのバッファは `with-temp-buffer-window` の `exit` 時には、未変更かつ読み取り専用とマークされる。

このマクロは `temp-buffer-show-function` を呼び出さない。かわりにそのバッファを表示するために `action` 引数を `display-buffer` (Section 29.13.1 [Choosing Window], page 708 を参照) に渡す。

引数 *quit-function* が指定されていない場合は `body` 内の最後のフォームの値がリターンされる。指定されている場合には、そのバッファを表示するウィンドウと `body` の結果という 2 つの

引数で呼び出される。その場合には、最終的なリターン値は何であれ *quit-function* がリターンした値となる。

このマクロは *with-output-to-temp-buffer* により実行される類似フックのかわりにノーマルフック *temp-buffer-window-setup-hook* と *temp-buffer-window-show-hook* を使用する。

次の2つの構文は *with-temp-buffer-window* とほとんど同じですが、説明している点が異なります：

*with-current-buffer-window* *buffer-or-name* *action* *quit-function* [Macro]  
*&rest* *body*

このマクロは *with-temp-buffer-window* と同様だが、*body* の実行に際して *buffer-or-name* で指定したバッファをカレントにする点が異なる。

一時バッファを表示しているウィンドウは以下のモードを使用してそのバッファにサイズを適合できます：

*temp-buffer-resize-mode* [User Option]

このマイナーモードが有効なときは、一時的バッファを表示しているウィンドウはバッファのコンテンツにフィットするように自動的にリサイズされる。

そのバッファにたいして特別に作成されたウィンドウの場合のみウィンドウはリサイズされる。特に前に別のバッファを表示していたウィンドウはリサイズされない。デフォルトではこのモードはリサイズに *fit-window-to-buffer* を使用する (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照)。以下のオプション *temp-buffer-max-height* と *temp-buffer-max-width* をカスタマイズして他の関数を指定できる。

*display-buffer* にたいしてアクション *alist* のエントリとして適切な *window-height*、*window-width*、*window-size* を供給することによって、このオプションの効果をオーバーライドできる (Section 29.13.3 [Buffer Display Action Alists], page 714 を参照)。

*temp-buffer-max-height* [User Option]

このオプションは *temp-buffer-resize-mode* が有効な際に一時的バッファを表示するウィンドウの最大高さ (行数) を指定する。その種のバッファの高さ選択のために呼び出す関数でもよい。これはバッファを唯一の引数として受け取り、正の整数をリターンすること。関数の呼び出し時にはリサイズされるウィンドウが選択される。

*temp-buffer-max-width* [User Option]

このオプションは *temp-buffer-resize-mode* が有効な際に一時的バッファを表示するウィンドウの最大幅 (列数) を指定する。その種のバッファの高さ選択のために呼び出す関数でもよい。これはバッファを唯一の引数として受け取り、正の整数をリターンすること。関数の呼び出し時にはリサイズされるウィンドウが選択される。

以下の関数は一時的な表示にカレントバッファを使用します：

*momentary-string-display* *string* *position* **&optional** *char* *message* [Function]

この関数はカレントバッファ内の *position* に *string* を瞬間表示 (*momentarily display*) する。これは undo リストやバッファの変更状態 (*modification status*) に影響を与えない。

瞬間表示は次の入力イベントまで留まる。次の入力イベントが *char* なら *momentary-string-display* はそれを無視してリターンする。それ以外ならそのイベントは後続の入力として使用するためにバッファリングされる。つまり *char* とタイプすると表示からその文字列を単に削除

して、(たとえば) *char* ではない *C-f* とタイプすると表示からその文字列を削除して、その後に(おそらく) ポイントを前方へ移動するだろう。引数 *char* のデフォルトはスペース。

`momentary-string-display` のリターン値に意味はない。

文字列 *string* がコントロール文字を含まなければ、`before-string` プロパティでオーバーレイを作成(その後に削除)することで、同じことをより汎用的に行うことができる。Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照のこと。

*message* が非 `nil` なら、バッファ内に *string* が表示されている間はエコーエリアにそれが表示される。`nil` の場合のデフォルトは、継続するためには *char* をタイプするように告げるメッセージ。

以下の例では最初はポイントは 2 行目の先頭に置かれている:

```

----- Buffer: foo -----
This is the contents of foo.
*Second line.
----- Buffer: foo -----

(momentary-string-display
 "**** Important Message! ****"
 (point) ?\r
 "Type RET when done reading")
⇒ t

----- Buffer: foo -----
This is the contents of foo.
**** Important Message! ****Second line.
----- Buffer: foo -----

----- Echo Area -----
Type RET when done reading
----- Echo Area -----

```

## 41.9 オーバーレイ

バッファのテキストのスクリーン上の見栄えを変更するために、プレゼンテーション機能としてオーバーレイ (*overlay*) を使用できます。オーバーレイとは個々のバッファに属するオブジェクトであり、指定された開始と終了をもっています。確認したりセットすることができるプロパティももっています。それらはオーバーレイされたバッファ部分のテキスト表示に影響を与えます。

バッファのテキスト編集では、すべてのオーバーレイがそのテキストに留まるように開始と終了が調整されます。オーバーレイ作成時にはオーバーレイの先頭、または同様に終端にテキストが挿入された場合に、それがオーバーレイの内側(または外側)になるべきなのかを指定できます。

### 41.9.1 オーバーレイの管理

このセクションではオーバーレイの作成、削除、移動、およびそれらのコンテンツを調べる関数を説明します。オーバーレイはバッファのコンテンツの一部とはみなされないため、その変更はバッファの `undo` リストに記録されません。

`overlayp` *object*

[Function]

この関数は *object* がオーバーレイなら `t` をリターンする。

`make-overlay start end &optional buffer front-advance rear-advance` [Function]

この関数は *buffer* に属する、*start* から *end* の範囲のオーバーレイを作成してリターンする。*start* と *end* はいずれもバッファの位置を指定しなければならず、整数かマーカを指定できる。*buffer* が省略されると、そのオーバーレイはカレントバッファに作成される。

*start* と *end* が同一のバッファ位置を指定するオーバーレイは空 (*empty*) のオーバーレイとして知られる。*start* と *end* の間のテキストが削除されれば、非空のオーバーレイも空になり得る。これが発生したとき、デフォルトではオーバーレイは削除されないが、`'evaporate'` プロパティを与えることにより削除されるようにできる (Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照)。

引数 *front-advance* と *rear-advance* はそれぞれ、先頭 (*start* の前) あるいは終端にテキストが挿入された際に何が起こるかを指定する。どちらも `nil` (デフォルト) なら、そのオーバーレイは先頭に挿入された任意のテキストを含むように拡張されるが、終端に挿入されたテキストにたいしては拡張されない。*front-advance* が非 `nil` なら、オーバーレイの先頭に挿入されたテキストはオーバーレイから除外される。*rear-advance* が非 `nil` なら、オーバーレイの終端に挿入されたテキストはオーバーレイに含まれる。

`overlay-start overlay` [Function]

この関数は *overlay* が開始する位置を整数でリターンする。

`overlay-end overlay` [Function]

この関数は *overlay* が終了する位置を整数でリターンする。

`overlay-buffer overlay` [Function]

この関数は *overlay* が所属するバッファをリターンする。*overlay* が削除されていたら `nil` をリターンする。

`delete-overlay overlay` [Function]

この関数は指定された *overlay* を削除する。そのオーバーレイは Lisp オブジェクトとして存在し続けて、そのプロパティリストは変更されないがバッファへの所属と表示にたいするすべての効果を失う。

削除済みオーバーレイが永続的に非接続という訳ではない。`move-overlay` を呼び出すことによりバッファ内の位置を与えることができる。

`move-overlay overlay start end &optional buffer` [Function]

この関数は *overlay* を *buffer* に移動して、その境界をバッファ内の *start* と *end* に配置する。*start* と *end* の引数はいずれもバッファの位置を指定しなければならず、整数かマーカを指定できる。

*buffer* が省略された場合、*overlay* はすでに関連付けられている同じバッファに留まる。さらに *overlay* が以前に削除されている (つまりどのバッファにも関連付けられていない) 場合にはカレントバッファに所属させる。

リターン値は *overlay*。

これはオーバーレイの終端位置を変更する唯一の有効な手段となる関数である。

`remove-overlays &optional start end name value` [Function]

この関数はプロパティ *name* が指定された *value* をもつような、*start* と *end* の間のすべてのオーバーレイを削除する。これによりオーバーレイの両端位置が変更されたり分割される可能性がある。

*name* が省略か `nil` なら、それは指定されたリージョン内のすべてのオーバーレイを削除することを意味する。*start* および/または *end* が省略か `nil` なら、それぞれバッファの先頭と終

端を意味する。したがって (`remove-overlays`) はカレントバッファ内のすべてのオーバーレイを削除する。

`copy-overlay overlay` [Function]  
 この関数は `overlay` のコピーをリターンする。このコピーは `overlay` と同じ両端位置とプロパティをもつ。しかしオーバーレイの開始と終了にたいするテキスト挿入タイプはデフォルト値にセットされる。

以下にいくつか例を示します:

```
;; オーバーレイを作成
(setq foo (make-overlay 1 10))
 ⇒ #<overlay from 1 to 10 in display-ja.texi>
(setq selective-display 2)
 ⇒ 2

(overlay-end foo)
 ⇒ 10
(overlay-buffer foo)
 ⇒ #<buffer display-ja.texi>
;; 後でチェック可能なプロパティを付与
(overlay-put foo 'happy t)
 ⇒ t
;; 付与されたか検証
(overlay-get foo 'happy)
 ⇒ t
;; オーバーレイを移動
(move-overlay foo 5 20)
 ⇒ #<overlay from 5 to 20 in display-ja.texi>
(overlay-start foo)
 ⇒ 5
(overlay-end foo)
 ⇒ 20
;; オーバーレイを削除
(delete-overlay foo)
 ⇒ nil
;; 削除の検証
foo
 ⇒ #<overlay in no buffer>
;; 削除済みオーバーレイは位置をもたない
(overlay-start foo)
 ⇒ nil
(overlay-end foo)
 ⇒ nil
(overlay-buffer foo)
 ⇒ nil
```

```
;; 削除を取り消す
(move-overlay foo 1 20)
 ⇒ #<overlay from 1 to 20 in display-ja.texi>
;; 結果の検証
(overlay-start foo)
 ⇒ 1
(overlay-end foo)
 ⇒ 20
(overlay-buffer foo)
 ⇒ #<buffer display-ja.texi>
;; 移動や削除によってオーバーレイのプロパティは変更されない
(overlay-get foo 'happy)
 ⇒ t
```

### 41.9.2 オーバーレイのプロパティ

オーバーレイプロパティは文字が表示される方法をどちらのソースからも取得できるという点においてテキストプロパティと似ています。しかしほとんどの観点において両者は異なります。これらの比較は Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照してください。

テキストプロパティはそのテキストの一部として考えることができます。オーバーレイとそのプロパティは特にテキストの一部とはみなされません。したがってさまざまなバッファや文字列の間でテキストをコピーすると、テキストプロパティは保持されますがオーバーレイを保持しようとは試みません。バッファのテキストプロパティの変更はバッファを変更済みとマークしますが、オーバーレイの移動やプロパティの変更は違います。テキストプロパティの変更とは異なり、オーバーレイプロパティの変更はバッファの undo リストに記録されません。

複数のオーバーレイが同じ文字にたいしてプロパティ値を指定できるので、Emacs は各オーバーレイにたいして優先度の指定を促します。優先度の値はオーバーラップするオーバーレイのどちらが“勝つ”かを判断するために使用されます。

以下の関数はオーバーレイのプロパティの読み取りとセットを行います:

`overlay-get overlay prop` [Function]

この関数は `overlay` 内に記録されたプロパティ `prop` の値をリターンする。そのプロパティにたいして `overlay` が何も値を記録していないが、シンボルであるような `category` プロパティをもつ場合には、そのシンボルの `prop` プロパティが使用される。それ以外なら値は `nil`。

`overlay-put overlay prop value` [Function]

この関数は `overlay` 内に記録されたプロパティ `prop` の値に `value` をセットする。リターン値は `value`。

`overlay-properties overlay` [Function]

これは `overlay` のプロパティリストのコピーをリターンする。

与えられた文字にたいしてテキストプロパティとオーバーレイプロパティの両方をチェックする関数 `get-char-property` も参照してください。Section 33.19.1 [Examining Properties], page 896 を参照してください。

多くのオーバーレイプロパティには特別な意味があります。以下はそれらのテーブルです:

`priority` このプロパティの値はオーバーレイの優先度を決定する。優先度にたいして値を指定したければ `nil` (か 0)、正の整数、あるいは 2 つの値のコンスセルを使用すること。それ以外のすべての値にたいしては未定義の動作が起こる。



2つ以上のオーバーレイが同じ文字をカバーし、それぞれが同じプロパティに違う値を指定する場合には優先度が重要になる。そのような場合には他より `priority` の値が大きいほうが他をオーバーライドする (face プロパティにたいしては、より高い優先度のオーバーレイの値は他の値を完全にはオーバーライドしない; それぞれの face 属性にたいしてより高い優先度の face 属性が低い優先度の face プロパティの face 属性をオーバーライドする)。2つのオーバーレイが同じ優先値をもち、一方がもう一方に “ネスト” されている (カバーしているバッファや文字列位置が小さい) 場合には、内側のオーバーレイが外側のオーバーレイより優先される。いずれのオーバーレイも他方にネストされていなければ、どちらのオーバーレイが優先するかを仮定しないこと。

優先度のないオーバーレイをもつかもしれないテキストに Lisp プログラムが優先度を定義する際には、望ましくない結果が生じるかもしれない。なぜなら優先度のないオーバーレイは、正の優先度をもつすべてのオーバーレイにオーバーライドされてしまうからである。Emacs のほとんどの機能は優先度を指定せずにオーバーレイを使っているため、整数の優先度の使用には注意を要する。整数の優先度を使用することによって他のオーバーレイをオーバーライドしてしまう危険を冒すかわりに、(`primary . secondary`) という形式の値を優先度にするができる。ここで `primary` は上述のように使用されるが、`primary` にたいするネスト状況の検討においてそれぞれのオーバーレイの間の優先度の解決に失敗した際に用いられるフォールバック値が `secondary` である。特に優先度の値として (`nil . n`) の `n` に正の整数を指定すると、他のオーバーレイを完全にオーバーライドせずに、必要に応じてオーバーレイを優先度順に並べることができる。

現在のところ、すべてのオーバーレイはテキストプロパティより優先される。

優先度順にオーバーレイを配置する必要がある場合には、`overlays-at` の `sorted` 引数を用いることができる。See Section 41.9.3 [Finding Overlays], page 1129 を参照のこと。

window	window プロパティが非 <code>nil</code> ならオーバーレイはそのウィンドウだけに適用される。
category	オーバーレイが <code>category</code> プロパティをもつなら、それをオーバーレイのカテゴリ ( <code>category</code> ) と呼ぶ。これはシンボルであること。そのシンボルのプロパティはオーバーレイのプロパティにたいしてデフォルトの役割を果たす。
face	このプロパティはテキストの外観を制御する (Section 41.12 [Faces], page 1135 を参照)。プロパティの値は以下のいずれか: <ul style="list-style-type: none"> <li>• フェイス名 (シンボルか文字列)。</li> <li>• anonymous フェイス: (<code>keyword value ...</code>) という形式のプロパティリストであり <code>keyword</code> はフェイス属性名、<code>value</code> はその属性の値。</li> <li>• フェイスのリスト。リストの要素はそれぞれフェイス名か anonymous フェイスのいずれかであること。これはリストされた各フェイスの属性を集約するフェイスを指定する。このリスト内で先に出現するフェイスが、より高い優先度をもつ。</li> <li>• (<code>foreground-color . color-name</code>) か (<code>background-color . color-name</code>) という形式のコンセル。これは (<code>:foreground color-name</code>) や (<code>:background color-name</code>) と同じように、フォアグラウンドとバックグラウンドのカラーを指定する。この形式は後方互換性のためだけにサポートされており、使用は避けること。</li> </ul>
mouse-face	このプロパティはマウスがオーバーレイ範囲内にあるときに、face のかわりに使用される。しかし Emacs はこのプロパティに由来するテキストのサイズを変更するようなフェ

イス属性 (:height、:weight、:slant) をすべて無視する。これらの属性はハイライトされていないテキストでは常に同一である。

**display** このプロパティはテキストが表示される方法を変更するさまざまな機能をアクティブにする。たとえばこれはテキストの外観を縦長 (taller) や横長 (shorter) にしたり、高く (higher) したり低く (lower) したり、イメージによる置き換えを行う。Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照のこと。

**help-echo**

あるオーバーレイが help-echo プロパティをもつなら、そのオーバーレイ内のテキスト上にマウスを移動した際に、Emacs はエコーエリアかツールチップにヘルプ文字列を表示する。詳細は [Text help-echo], page 905 を参照のこと。

**field**

同じ field プロパティをもつ連続する文字はフィールド (*field*) を形成する。forward-word や beginning-of-line を含むいくつかの移動関数はフィールド境界で移動を停止する。Section 33.19.9 [Fields], page 915 を参照のこと。

**modification-hooks**

このプロパティの値はオーバーレイ内の任意の文字の変更、またはオーバーレイの厳密に内側にテキストが挿入された場合に呼び出される関数のリスト。

このフックの関数は各変更の前後両方で呼び出される。これらの関数が受け取った情報を保存して呼び出し間で記録を比較すれば、バッファ内のテキストでどのような変更が行われたかを正確に判断できる。

変更前に呼び出された際にはオーバーレイ、nil、変更されたテキスト範囲の開始と終了という 4 つの引数を各関数は受け取る。

変更後に呼び出された際にはオーバーレイ、t、変更されたテキスト範囲の開始と終了、およびその範囲により置き換えられた変更前のテキスト長という 5 つの引数を各関数は受け取る (変更前の長さは挿入では 0、削除では削除された文字数であり、変更後の先頭と終端が等しくなる)。

これらの関数が呼び出される際には inhibit-modification-hooks が、非 nil にバインドされる。関数がバッファを変更した場合には変更にたいして変更フックが実行されるように、inhibit-modification-hooks を nil にバインドしたいと思うかもしれない。しかしこれを行うことにより、あなた自身の変更フックが再帰的に呼び出されるかもしれないので、それに確実に備える必要がある。Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照のこと。

テキストプロパティも modification-hooks プロパティをサポートするが詳細は幾分異なる (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照)。

**insert-in-front-hooks**

このプロパティの値はオーバーレイ先頭へのテキスト挿入前後に呼び出される関数のリスト。呼び出し方は modification-hooks の関数と同様。

**insert-behind-hooks**

このプロパティの値はオーバーレイ終端へのテキスト挿入前後に呼び出される関数のリスト。呼び出し方は modification-hooks の関数と同様。

**invisible**

invisible プロパティによりオーバーレイ内のテキストを不可視にできる。これはそのテキストがスクリーン上に表示されないことを意味する。詳細は Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を下さいのこと。

**intangible**

オーバーレイの `intangible` プロパティは正に `intangible` テキストプロパティと同様に機能する。これは時代遅れである。詳細は See Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと。

**isearch-open-invisible**

このプロパティはインクリメンタル検索 (Section “Incremental Search” in *The GNU Emacs Manual* を参照) にたいして最後のマッチがそのオーバーレイに重なる場合に、不可視なオーバーレイを永続的に可視にする方法を告げる。Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照のこと。

**isearch-open-invisible-temporary**

このプロパティはインクリメンタル検索にたいして、検索の間に不可視なオーバーレイを一時的に可視にする方法を告げる。Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照のこと。

**before-string**

このプロパティの値はオーバーレイ先頭に表示するために追加する文字列。この文字列はいかなる意味においてもバッファ内には出現せずにスクリーン上のみ表れる。オーバーレイ先頭のテキストが不可視になると、その文字列は表示されなくなることに注意。

**after-string**

このプロパティの値はオーバーレイ終端に表示するために追加する文字列。この文字列はいかなる意味においてもバッファ内には出現せずにスクリーン上のみ表れる。オーバーレイ終端のテキストが不可視になると、その文字列は表示されなくなることに注意。

**line-prefix**

このプロパティは表示時にそれぞれの非継続行の後に追加するディスプレイ仕様 (`display spec`) を指定する。Section 41.3 [Truncation], page 1103 を参照のこと。

**wrap-prefix**

このプロパティは表示時にそれぞれの継続行の前に追加するディスプレイ仕様 (`display spec`) を指定する。Section 41.3 [Truncation], page 1103 を参照のこと。

**evaporate**

このプロパティが非 `nil` の場合には、そのオーバーレイが空 (長さが 0) になったら自動的に削除される。空のオーバーレイ (Section 41.9.1 [Managing Overlays], page 1122 を参照) にたいして非 `nil` の `evaporate` プロパティを与えた場合には即座に削除される。オーバーレイがこのプロパティをもたなければ、バッファからオーバーレイの開始位置と終了位置の間のテキストが削除された際に削除されないことに注意。

**keymap**

このプロパティが `nil` なら、そのテキスト範囲にたいしてキーマップを指定する。このキーマップはポイントがオーバーレイ内部 (境界だ内部か否かの定義には `front-advance` および `rear-advance` のプロパティを考慮する) にあるとき使用されて、他のほとんどのキーマップ (Section 23.7 [Active Keymaps], page 474 を参照) より優先される。

**local-map**

`local-map` プロパティは `keymap` プロパティと同様だが、既存のキーマップに付け加えるのではなくバッファのローカルマップを置き換える点が異なる。これはそのキーマップがマイナーモードキーマップより低い優先度をもつことも意味する。

`keymap` と `local-map` プロパティは `before-string`、`after-string`、`display` プロパティにより表示された文字列には影響しません。これはポイントがその文字列上がない場合のマウスクリッ

クや、その文字列に関する他のマウスイベントにのみ関係があります。その文字列に特別なマウスイベントをバインドするには、そのイベントを `keymap` か `local-map` プロパティに割り当てます。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照してください。

### 41.9.3 オーバーレイにたいする検索

`overlays-at pos &optional sorted` [Function]

この関数はカレントバッファ内の位置 `pos` にある文字をカバーするすべてオーバーレイのリストをリターンする。`sorted` が非 `nil` ならリストは優先度降順、それ以外なら特定の順にはソートされない。オーバーレイが `pos`、またはそれより前から始まり、かつ `pos` の後で終わるなら位置 `pos` はオーバーレイに含まれる。

以下はポイント位置の文字にたいしてプロパティ `prop` を指定するオーバーレイのリストをリターンする Lisp 関数の使用例:

```
(defun find-overlays-specifying (prop)
 (let ((overlays (overlays-at (point)))
 found)
 (while overlays
 (let ((overlay (car overlays)))
 (if (overlay-get overlay prop)
 (setq found (cons overlay found))))
 (setq overlays (cdr overlays)))
 found))
```

`overlays-in beg end` [Function]

この関数は `beg` から `end` のリージョンと重複 (`overlap`) するオーバーレイのリストをリターンする。オーバーレイがリージョン内の文字を少なくとも 1 つ含めば、オーバーレイとリージョンは重複している。空のオーバーレイ (Section 41.9.1 [Managing Overlays], page 1122 を参照) が `beg` にある場合、厳密には `beg` と `beg` の間、または `end` がバッファのアクセス可能範囲終端の位置を意味するとき `end` にある場合には重複している。

`next-overlay-change pos` [Function]

この関数は `pos` の後にあるオーバーレイの開始か終了となるバッファ位置をリターンする。それが存在しなければ (`point-max`) をリターンする。

`previous-overlay-change pos` [Function]

この関数は `pos` の前にあるオーバーレイの開始か終了となるバッファ位置をリターンする。それが存在しなければ (`point-min`) をリターンする。

以下に例としてプリミティブ関数 `next-single-char-property-change` (Section 33.19.3 [Property Search], page 900 を参照) の単純化 (かつ非効率的) したバージョンを示します。これは位置 `pos` から前方へ与えられたプロパティ `prop` にたいして、オーバーレイプロパティまたはテキストプロパティのいずれかの値が変化した次の位置を検索します。

```
(defun next-single-char-property-change (position prop)
 (save-excursion
 (goto-char position)
 (let ((propval (get-char-property (point) prop)))
 (while (and (not (eobp))
 (eq (get-char-property (point) prop) propval))
 (goto-char (min (next-overlay-change (point))
 (next-single-property-change (point) prop))))
 (point)))
```

### 41.10 表示されるテキストのサイズ

すべての文字が同じ幅をもつ訳ではありませんが、以下の関数により文字の幅をチェックできます。関連する関数については Section 33.17.1 [Primitive Indent], page 889 と Section 31.2.5 [Screen Lines], page 839 を参照してください。

`char-width` *char* [Function]

この関数は文字 *char* がカレントバッファーに表示された場合 (つまりそのバッファーのディスプレイテーブルがあれば考慮に入れる。Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照) の幅を列数でリターンする。タブ文字の幅、通常は `tab-width` (Section 41.23.1 [Usual Display], page 1211 を参照)。

`char-uppercase-p` *char* [Function]

*char* が Unicode に照らして大文字であれば非 `nil` をリターンする。

`string-width` *string* &optional *from to* [Function]

この関数は文字列 *string* がカレントバッファーおよび選択されたウィンドウに表示された場合の幅を列数でリターンする。オプション引数 *from* と *to* は *string* 内で考慮すべき部分文字列を指定するもので、substring の場合のように解釈される (Section 4.3 [Creating Strings], page 53 を参照)。

リターン値は近似値。ディスプレイプロパティやフォント等は無視して構成文字 (constituent characters) にたいしては `char-width` のリターン値、タブ文字は常に `tab-width` 列を占めるものとみなす。これらの理由により、以下で説明する `window-text-pixel-size` や `string-pixel-width` の使用を推奨する。

`truncate-string-to-width` *string width* &optional *start-column* [Function]

*padding ellipsis ellipsis-text-property*

この関数はディスプレイ上で *width* 列を満たすように *string* を切り詰めて、新たな文字列としてリターンする。

*string* が *width* に満たなければ、結果は *string* と等しい。それ以外の場合には超過した文の文字列は結果から省かれる。*string* 内の複数列文字が列 *width* を超過する場合には、その文字は結果に含まれない。つまり結果が *width* より短くなりことはあり得るが、超過することはない。

オプション引数 *start-column* は開始列を指定する (デフォルトは 0)。これが非 `nil` なら、その文字列の最初の *start-column* 列は値から省かれる。*string* 内の 1 つの複数列文字が列 *start-column* を超えて跨がるようなら、その文字は結果に含まれない。

オプション引数 *padding* が非 `nil` なら、結果となる文字列の幅を正確に *width* 列に拡張するためにパディング文字が追加される。結果が *width* より短ければ、*width* に達するまで必要な個数分のパディング文字が終端に追加される。*string* 内の複数列文字が列 *start-column* を超える場合には、結果の先頭にもパディング文字が追加される。

*ellipsis* が非 `nil` の場合には、*string* を切り詰める際に *string* 終端を置き換える文字列であること。この場合には *width* 列に収まるよう、*ellipsis* 用に必要なスペースを開放するために、より多くの文字が *string* から削除される。しかし *string* の表示幅が *ellipsis* の表示幅より小さければ、*ellipsis* を結果に追加しない。*ellipsis* が非 `nil` かつ文字列以外なら、それは変数 `truncate-string-ellipsis` の値を意味する。

オプション引数 *ellipsis-text-property* が非 `nil` なら、実際に文字列を切り詰めずに省略記号 (`ellipsis`) を表示する `display` テキストプロパティ (Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照) で *string* の超過部分を隠すことを意味する。

```
(truncate-string-to-width "\tab\t" 12 4)
⇒ "ab"
(truncate-string-to-width "\tab\t" 12 4 ?\s)
⇒ " ab "
```

この関数は *string* が広すぎる際に適切な切り詰め位置を見つけるために *string-width* と *char-width* が使用するので *string-width* と同じ問題を抱えている。とりわけ *string* 内で文字合成 (character composition) が発生した際には、文字列の表示幅が構成文字の合計幅より短くなるかもしれない、この関数が不正確な結果をリターンするかもしれない。

`truncate-string-ellipsis` [Function]

この関数は `truncate-string-to-width` および同様のコンテキストにおいて省略記号 (ellipses) として使用する文字列をリターンする。値は変数 `truncate-string-ellipsis` が `nil` でなければその値、すなわち選択されたフレームで表示可能なら単一文字 U+2026 HORIZONTAL ELLIPSIS、それ以外なら文字列 `'...'`。

以下の関数は与えられたウィンドウにあるテキストを表示したときのサイズをピクセル単位でリターンします。この関数はテキストを含むためにウィンドウを十分大きくするために `fit-window-to-buffer` と `fit-frame-to-buffer` (Section 29.5 [Resizing Windows], page 687 を参照) により使用されます。

`window-text-pixel-size` *&optional window from to x-limit y-limit* [Function]  
*mode-lines ignore-line-at-end*

この関数は *window* のバッファのテキストサイズをピクセル単位でリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。リターン値は任意のテキスト行の最大ピクセル幅と、すべてのテキスト行の最大ピクセル高さのコンス。この関数はバッファがテキストの表示を要したり、その他似たような状況において必要となる *window* サイズを Lisp プログラムが調整できるようにするために存在する。

リターン値にはオプションでサイズが計測された最初の行のバッファ位置を含めることができる (以下参照)。

オプション引数 *from* が非 `nil` なら、それは考慮すべき最初のテキスト位置を指定する。デフォルトはそのバッファのアクセス可能な最小の位置。*from* が `t` なら、改行文字ではないアクセス可能な最小位置を意味する。*from* がコンセルの場合には `car` がバッファ位置、`cdr` にはその位置から、サイズを測定するテキストが属する最初のスクリーン行までの垂直オフセットをピクセル単位で指定する (計測はそのスクリーン行の視覚的な先頭から開始されることになる)。この場合にはピクセルの幅と高さ、それにバッファ位置からなるリストが値としてリターンされる。オプション引数 *to* が非 `nil` なら、それは考慮すべき最後のテキスト位置を指定する。デフォルトはそのバッファのアクセス可能な最大の位置。*to* が `t` なら、改行文字ではないアクセス可能な最大位置を意味する。

オプション引数 *x-limit* が非 `nil` なら、その位置を超えるテキストを指定するような最大 X 座標を指定する。したがってこれはこの関数がリターンし得る最大のピクセル幅でもある。*x-limit* が `nil` または省略なら、*window* の *body* (Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照) のピクセル幅を使用することを意味する。このデフォルト値はウィンドウより長い切り詰められた行のテキストは無視されることを意味する。このデフォルト値は呼び出し側が *window* の幅の変更を意図しない場合に有用。それ以外なら呼び出し側はここで想定される *window* の *body* の最大幅を指定すること。特に行の切り詰めが予想される場合に、それらの行のテキストを勘定に入れる必要があるなら、*x-limit* を大きな値にセットする必要がある。長い行の幅の計算にはいくらかの時間を要するかもしれないので、必要に応じてこの変数を小さくするのは

よいアイデアである。これはいずれにせよ切り詰められるような長い行をバッファが含む場合が特に該当する。

オプション引数 *y-limit* が非 *nil* なら、その値を超えるテキストは無視されるような最大 Y 座標を指定する。したがってこれは関数がリターンし得る最大のピクセル高さでもある。*y-limit* が *nil* が省略なら、*to* で指定したバッファ位置までのすべてのテキスト行を考慮することを意味する。大きなバッファのピクセル高さの計算には多くの時間を要する可能性があるため、特に呼び出し側がバッファのサイズを知らない場合におけるこの変数の指定は合理的である。

オプション引数 *mode-lines* が *nil* または省略された場合には、リターン値に *window* のモードライン、タブライン、ヘッダーラインの高さを含めないことを意味する。これがシンボル *mode-line*、*tab-line*、*header-line* のいずれかなら、それらが存在する場合にはリターン値にそのラインの高さだけを含める。これが *t* の場合には、もし存在すればすべてのラインの高さをリターン値に含める。

オプション引数 *ignore-line-at-end* はリターンする *pixel-height* に *to* のスクリーン行のテキスト高さを含めるかどうかを制御します。これはあなたの Lisp プログラムにとって関心があるのは、*to* のスクリーン行の視覚的な先頭を除外したテキストのサイズだけという場合に役に立つでしょう。

*window-text-pixel-size* はウィンドウ内に表示されているテキスト全体を扱い、個々の行サイズには留意しません。それは以下の関数が行います。

**window-lines-pixel-dimensions** &optional *window first last body* [Function]  
*inverse left*

この関数は指定した *window* に表示された各行のピクセルサイズを計算する。これは *window* のカレントグリフマトリクス ( *window* にカレントで表示されている各バッファ文字のグリフを格納するマトリクス。Section 41.23.4 [Glyphs], page 1215 を参照) を調べることにより機能する。成功したら各行末文字の右下隅の X 座標と Y 座標を表すコンスペアのリストをリターンする。これらの座標は *window* の左上隅にある原点 (0, 0) からピクセル単位で計測される。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。

オプション引数 *first* が整数なら、リターンする *window* のグリフマトリクスの最初の行のインデックス (0 から開始) を示す。*window* にヘッダーラインがあればインデックス 0 の行はヘッダーラインになることに注意。*first* が *nil* なら考慮する最初の行はオプション引数 *body* の値で判断される。*body* が非 *nil* なら、(もしあれば) ヘッダーラインをすべてスキップして *window* の *body* の最初の行から開始することを意味する。それ以外なら *window* のグリフマトリクスの最初の行 (ヘッダーラインかもしれない) から開始することを意味する。

オプション引数 *last* が整数なら、リターンする *window* のグリフマトリクスの最後の行のインデックスを示す。*last* が *nil* なら考慮する最初の行はオプション引数 *body* の値で判断される。*body* が非 *nil* なら、*window* のモードラインを省略して *window* の *body* の最後の行を使用することを意味する。それ以外なら *window* のグリフマトリクスの最後の行 (モードラインかもしれない) を使用することを意味する。

オプション引数 *inverse* が *nil* なら、リターンされる任意の行にたいする Y ピクセル値が *window* の左エッジ (*body* が非 *nil* なら左 *body* エッジ) から、その行の最後のグリフの右エッジまでのピクセル単位の距離を指定することを意味する。非 *nil* の *inverse* は、リターンされる任意の行にたいする Y ピクセル値がその行の最後のグリフの右エッジから右エッジ (*body* が非 *nil* なら右 *body* エッジ) までのピクセル単位の距離を指定することを意味する。これは各行末の未使用スペースの量を判断するために有用。

オプション引数 *left* が非 *nil* なら各行左端文字の左下隅の X 座標と Y 座標をリターンすることを意味する。これは主に右から左にテキストを表示にたいして使用されるべき値である。

*left* が非 *nil* で *inverse* が *nil* なら、リターンされる任意の行にたいする Y ピクセル値がその行の最後 (左端) のグリフの左エッジから、*window* の右エッジ (*body* が非 *nil* なら右 *body* エッジ) までのピクセル単位の距離を指定することを意味する。*left* と *inverse* がいずれも非 *nil* なら、リターンされる任意の行にたいする Y ピクセル値が *window* の左エッジ (*body* が非 *nil* なら左 *body* エッジ) から、その行の最後 (左端) のグリフの左エッジまでのピクセル単位の距離を指定することを意味する。

この関数は *window* のカレントグリフマトリクスが最新でなければ *nil* をリターンする。これはたとえばコマンドの処理中のように Emacs が *busy* な際に通常は発生する。これは遅延が 0 秒であるようなアイドルタイマーからこの関数が実行された際に取得され得る値である。

**buffer-text-pixel-size** *&optional buffer-or-name window from to* [Function]  
*x-limit y-limit*

これは *window-text-pixel-size* に酷似しているが、そのバッファがウィンドウに表示されていない際に見える (ウィンドウに表示されていれば *window-text-pixel-size* のほうが高速なのでこの関数を使用すべきではない)。

*buffer-or-name* には生きたバッファが生きたバッファの名前を指定しなければならず、デフォルトはカレントバッファ。*window* は生きたウィンドウでなければならず、デフォルトは選択されたウィンドウ。この関数はあたかも *buffer* が *window* で表示されているかのようにテキストのサイズを算出する。リターン値は全テキスト行の最大 *pixel-width*、および *buffer-or-name* で指定されたバッファの全テキスト行の *pixel-height* からなるコンス。

オプション引数 *x-limit* と *y-limit* は、*window-text-pixel-size* の場合と同じ意味をもつ。

**string-pixel-width** *string* [Function]

これは *window-text-pixel-size* を用いて *string* の幅 (ピクセル単位) を計算する利便関数である。

**line-pixel-height** [Function]

この関数は選択されたウィンドウのポイント位置にある行の高さをピクセル単位でリターンする。値にはその行の行スペーシングが含まれる (Section 41.11 [Line Height], page 1134 を参照)。

**string-glyph-split** *string* [Function]

文字合成 (character composition) が効力をもっていれば、たとえばアクセント付き文字、合字、あるいは複雑なテキストシェイプが一部スクリプト用に必要な際に書記素クラスター (*grapheme cluster*) を形成するよう文字シーケンスを合成できる。これが発生すると単純な方法によって文字が表示列にマップされなくなり、そのような文字列にたいする表示レイアウト、そしてワイド文字列の切り詰めも複雑な処理となり得る。これはそのような処理において一助となる関数である。この関数は引数 *string* を部分文字列のリストに分割する。この部分文字列はそれぞれ 1 つの単位として表示されるべき単一の書記素クラスターを生成する。このリストを使用すれば Lisp プログラムは表示において正しい見た目になるよう視覚的に有効に *string* の部分文字列を構成したり、リターンされたリストの構成要素の幅を追加して *string* の任意の部分文字列の幅を計算する等を行うことができるだろう。

たとえば 1 つ目のグリフ以外を表示したければ以下のようにすればよい:

```
(apply #'insert (cdr (string-glyph-split string)))
```

行番号 (Section “Display Custom” in *The GNU Emacs Manual* を参照) とともにバッファを表示している際には、行番号の表示に必要な幅が解ると便利なときがあります。以下はレイアウト計算用にこの情報を必要とする Lisp プログラムのための関数です。



`line-number-display-width` &optional *pixelwise* [Function]

この関数は選択されたウィンドウで行番号の表示に使用される幅をリターンする。オプション引数 *pixelwise* がシンボル `columns` なら、リターン値はフレームの正準列 (正準文字幅) にたいする浮動小数点数となる。*pixelwise* が `t` やそれ以外の非 `nil` 値なら、値はピクセルで計測した整数となる。*pixelwise* が省略か `nil` なら、値は `line-number` フェイスにたいして定義されたフォントによる列数を表す整数となる。この場合には値には番号の表示の間隙を埋めるために使用する 2 列分は含まれない。選択されたウィンドウに行番号が表示されていないければ、*pixelwise* の値にかかわらず値は 0 になる。別のウィンドウにたいしてこの情報が必要なら `with-selected-window` を使用すること (Section 29.3 [Selecting Windows], page 680 を参照)。

### 41.11 行の高さ

各ディスプレイ行のトータル高さは、その行のコンテンツ高さにディスプレイ上部や下部にオプションで追加される垂直行スペーシングを加えて構成されます。

行のコンテンツ高さは、もしあれば最後の改行を含む、そのディスプレイ行の文字またはイメージの最大高さです (継続されるディスプレイ行には最後の改行が含まれない)。特にこれより大きい高さを指定しなければ、これがデフォルトの行高さになります (これは一般的には対応するフレームのデフォルトのフォント高さに等しい。Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照)。

より大きい行高さを明示的に指定するためにはディスプレイ行の絶対高さ、または垂直スペースを指定する複数の方法が存在します。しかし何を指定したかに関わらず、実際の行高さがデフォルトの高さより小さくなることはありません。

改行はその改行で終わるディスプレイ行のトータル高さを制御するテキストプロパティとオーバーレイプロパティ `line-height` をもつことができます。プロパティ値はいずれかの形式をもつことができます:

`t`            プロパティの値が `t` なら改行文字はその行の表示高さにたいして効果をもたず、可視なコンテンツだけが高さを決定します。この場合には以下で説明する改行の `line-spacing` プロパティも無視されます。これはイメージ間に追加のブランク領域をもたない、小さなイメージ (やイメージスライス) にたいして有用です。

(*height total*)

プロパティの値がこの形式のリストなら、これはディスプレイ行の下部に余分なスペースを追加します。最初に Emacs は、その行の上部の余分なスペースを制御するための高さ `spec` として、*height* を使用します。それから行のトータル高さを *total* にするために、行の下部に必要なスペースを追加します。この場合には、改行にたいする `line-spacing` プロパティのすべての値は無視されます。

他の種類のプロパティ値は高さ `spec` (`height spec`) です。これは行の高さを指定する数値に変換されます。高さ `spec` を記述するためには複数の方法があります。以下はそれらが数値に変換される方法です:

*integer*    高さ `spec` が正の整数なら高さの値はその整数。

*float*      高さ `spec` が浮動小数点数 *float* なら高さ数値はそのフレームのデフォルト行高さの *float* 倍。

(*face . ratio*)

高さ `spec` がこのフォーマットのコンスなら、高さ数値はフェイス *face* の高さの *ratio* 倍。*ratio* には任意の型の数値を指定でき、`nil` は 1 の *ratio* を意味する。*face* が `t` ならカレントフェイスを参照する。

(nil . ratio)

高さ spec がこのフォーマットのコンスなら高さ数値はその行のコンテンツ高さの *ratio* 倍。

したがって任意の有効な種々の高さ spec によりピクセル単位で高さが決定されます。行のコンテンツ高さがこれより小さければ、Emacs は指定されたトータル高さになるように余分な垂直スペースを行の上部に追加します。

line-height プロパティを指定しない場合には、その行の高さは行のコンテンツ高さに行スペーシングを追加して構成されます。Emacs の異なるさまざまな部分のテキストにたいして、行スペーシングを指定する複数の方法が存在します。

グラフィカルなディスプレイではフレームパラメーター line-spacing (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照) を使用することにより、フレーム内のすべての行にたいして行スペーシングを指定できます。しかし line-spacing のデフォルト値が非 nil なら、それはそのフレームのフレームパラメーター line-spacing をオーバーライドします。整数は行の下部に配するピクセル数を指定します。浮動小数点数はフレームのデフォルト行高さに相対的にスペーシングを指定します。

バッファローカル変数 line-spacing を通じて、バッファ内のすべての行の行スペーシングを指定できます。整数は行の下部に配するピクセル数を指定します。浮動小数点数はデフォルトフレーム行高さに相対的にスペーシングを指定します。これはそのフレームにたいして指定された行スペーシングをオーバーライドします。

最後に改行は改行で終わるディスプレイ行にたいしてデフォルトフレーム行スペーシングを広くできるテキストプロパティとオーバーレイプロパティ line-spacing、および変数 line-spacing をもつことができます。その値がバッファやフレームのデフォルトより大きければ、その改行で終了されるディスプレイ行にはかわりにその値が使用されます (改行に line-height もあり、line-spacing が無視されるような特別な値のいずれかをもつ場合を除く; 上記参照)。

種々の方法によりこれらのメカニズムは各行のスペーシングにたいする Lisp 値を指定します。値は高さ spec で、これは上述した Lisp 値に変換されます。しかしこの場合には高さ数値は行高さではなく行スペーシングを指定します。

テキスト端末では行スペーシングは変更できません。

## 41.12 フェイス

フェイス (*face*) とはフォント、フォアグラウンドカラー、バックグラウンドカラー、オプションのアンダーライン等のテキストを表示するためのグラフィカルな属性のコレクションのことです。フェイスは Emacs がバッファ内や、同様にモードラインのようなフレームの他の部分でテキストを表示する方法を制御します。

フェイスを表現する 1 つの方法として (:foreground "red" :weight bold) のような属性のプロパティリストがあります。このようなリストは *anonymous* フェイス (*anonymous face*) と呼ばれます。たとえば face テキストプロパティとして anonymous フェイスを割り当てることができ、Emacs は指定された属性でテキストを表示するでしょう。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照してください。

より一般的にはフェイスはフェイス名 (*face name*) を通じて参照されます。これはフェイス属性のセットに関連付けられた Lisp シンボル<sup>1</sup> です。名前つきフェイスは defface マクロを使用して定義できます (Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照)。Emacs にはいくつかの標準名前つきフェイスが同梱されています (Section 41.12.8 [Basic Faces], page 1149 を参照)。

<sup>1</sup> 後方互換のため、フェイス名の指定に文字列も使用できます。これは同名の Lisp シンボルと等価です。

Emacs のある部分では名前つきフェイスが要求されます (たとえば Section 41.12.3 [Attribute Functions], page 1142 に記す関数)。特に明記しないかぎり、名前つきフェイスの参照だけに用語フェイスを使用することにします。

`facep object` [Function]

この関数は `object` が名前つきフェイス (フェイス名の役目をもつ Lisp シンボルか文字列) なら非 `nil`、それ以外なら `nil` をリターンする。

### 41.12.1 フェイスの属性

フェイス属性 (*Face attributes*) は、フェイスの視覚的外観を決定します。以下はすべてのフェイス属性と、それらの可能な値と効果に関するテーブルです。

以下の値とは別に各フェイス属性は値 `unspecified` をもつことができます。この特殊な値はフェイスがその属性を直接指定しないことを意味します。`unspecified` 属性は Emacs にかわりに親フェイス (以下の `:inherit` 属性の記述を参照) を参照して、それに失敗したら基礎フェイス (Section 41.12.4 [Displaying Faces], page 1145 を参照) を参照することを指示します (ただし `defface` において `unspecified` は有効な値ではない)。

フェイスの属性として `reset` という値をもつこともできます。これは `default` フェイスの相当する属性を意味する特別な値です。

`default` フェイスではすべての属性を明示的に指定しなければならずスペシャル値 `reset` は使用できません。

これらの属性のいくつかは特定の種類のディスプレイにおいてのみ意味があります。ディスプレイが特定の属性を処理できなければ、その属性は無視されます。

`:family`    フォントファミリー名 (文字列)。フォントファミリーに関する詳細は Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。関数 `font-family-list` (以下参照) は利用可能なファミリー名のリストをリターンする。

`:foundry`    `:family` 属性により指定されるフォントファミリーにたいするフォント *foundry* (文字列)。Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`:width`    相対的な文字幅。これはシンボル `ultra-condensed`、`extra-condensed`、`condensed`、`semi-condensed`、`normal`、`regular`、`medium`、`semi-expanded`、`expanded`、`extra-expanded`、`ultra-expanded` のいずれかであること。

`:height`    フォントの高さ。もっともシンプルなケースでは 1/10 ポイントを単位とする整数。値には基礎フェイス (*underlying face*) にたいして相対的に高さを指定する浮動小数点数、または関数も指定できる (Section 41.12.4 [Displaying Faces], page 1145 を参照)。浮動小数点数は基礎フェイスの高さをスケーリングする量を指定する。関数値は基礎フェイスの高さを単一の引数として呼び出されて、新たなフェイスの高さをリターンする。関数が整数を引数として渡された場合には整数をリターンしなければならない。デフォルトフェイスの高さは整数を使用して指定しなければならない。浮動小数点数や関数は受け入れられない。

`:weight`    フォントの *weight*。シンボル `ultra-bold`、`extra-bold`、`bold`、`semi-bold`、`normal`、`semi-light`、`light`、`extra-light`、`ultra-light` (太字から細字順) のいずれか。可変輝度テキストをサポートするテキスト端末では、`normal` より大きな `weight` はより高輝度、小さな `weight` はより低輝度で表示される。

`:slant` フォントの `slant`。シンボル `italic`、`oblique`、`normal`、`reverse-italic`、`reverse-oblique`のいずれか。可変輝度テキストをサポートするテキスト端末では `slant` されたテキストは `half-bright` で表示される。

`:foreground`  
フォアグラウンドカラー (文字列)。値にはシステム定義済みカラー、または 16 進カラー仕様を指定できる。Section 30.23 [Color Names], page 827 を参照のこと。白黒ディスプレイでは特定のグレー色調が点描パターンで実装されている。

`:distant-foreground`  
代替のフォアグラウンドカラー (文字列)。これは `:foreground` と似ているが、使用されるであろうフォアグラウンドカラーがバックグラウンドカラーに近いときのみフォアグラウンドカラーとして使用される点が異なる。これはたとえばテキストをマーク時 (リージョンフェイス) に有用。そのテキストがリージョンフェイスとして可視なフォアグラウンドをもつ場合には、そのフォアグラウンドが使用される。フォアグラウンドがリージョンフェイスのバックグラウンドに近ければ、テキストを可読するために `:distant-foreground` が使用される。

`:background`  
バックグラウンドカラー (文字列)。値にはシステム定義済みカラー、または 16 進カラー仕様を指定できる。Section 30.23 [Color Names], page 827 を参照のこと。

`:underline`  
文字にアンダーラインを引くべきか否か、およびその方法。 `:underline` 属性として可能な値は以下のとおり:

`nil` アンダーラインを引かない。

`t` そのフェイスのフォアグラウンドカラーでアンダーラインを引く。

`color` 文字列 `color` で指定されたカラーでアンダーラインを引く。

(`:color color :style style :position position`)

`color` は文字列、またはそのフェイスのフォアグラウンドカラーを意味するシンボル `foreground-color`。属性 `:color` の省略はフェイスのフォアグラウンドカラーの使用を意味する。`style` は直線を意味する `line`、または波線を意味する `wave` いずれかのシンボルであること。属性 `:style` の省略は直線を意味する。`position` が非 `nil` の場合には、アンダーラインをベースラインではなく、そのテキストのディセントに表示することを意味する。数値の場合には、ディセントの上方何ピクセルにアンダーラインを表示するかを指定する。

`:overline`  
文字にオーバーラインを引くべきか否か、およびそのカラー。値が `t` ならフェイスのフォアグラウンドカラーを使用してオーバーラインを引く。値が文字列ならそのカラーを使用してオーバーラインを引く。値 `nil` はオーバーラインを引かないことを意味する。

`:strike-through`  
文字に取り消し線を引くべきか否か、およびそのカラー。値は `:overline` で使用される値と同じ。

`:box`  
文字周囲に枠 (`box`) を描画するか否か、そのカラー、枠線の幅、および 3D 外観。以下は `:box` の可能な値と意味:

`nil` 枠を描画しない。

`t` 幅 1 のフォアグラウンドカラーで枠線を描画する。

`color` 幅 1 のカラー `color` で枠線を描画する。

`(:line-width (vwidth . hwidth) :color color :style style)`

このフォームのような plist によって、枠 (box) に関するすべての側面を明示的に指定できる。この plist の任意の要素は省略できる。

値 `vwidth` と `hwidth` はそれぞれ、垂直および水平方向に描画する線幅を指定する。デフォルトは (1 . 1)。負の水平または垂直幅 `-n` は、背後にあるテキスト文字の高さや幅の増加を避けるために、テキストスペースを占める幅 `n` の線の描画を意味する。リストのかわりに簡素化のために単一の数値 `n` を指定でき、この場合には `((abs n) . n)` を指定したのと等しい。

値 `style` は 3D 枠線を描画するか否かを指定する。released-button なら押下された 3D ボタンのような外観、pressed-button なら押下されていない 3D ボタンのような外観、nil、flat-button、または省略なら 2D 枠線が使用される。

値 `color` は描画するカラーを指定する。デフォルトは 3D 枠線と flat-button ではフェイスのバックグラウンドカラー、それ以外の枠線ではフェイスのフォアグラウンドカラー。

`:inverse-video`

文字が反転表示されて表示されるべきか否か。値は `t` (反転表示する) か `nil` (反転表示しない) のいずれか。

`:stipple` バックグラウンドの点描 (ビットマップ)。

値には文字列を指定できる。外部形式 X ビットマップデータを含むファイルの名前であること。ファイルは変数 `x-bitmap-file-path` にリストされるディレクトリー内で検索される。

かわりに `(width height data)` という形式のリストによりビットマップで直接値を指定できる。ここで `width` と `height` はピクセル単位によるサイズ、`data` は行単位でビットマップの raw ビットを含む文字列。各行は文字列内で連続する `(width + 7) / 8` バイトを占める (最善の結果を得るためにはユニバイト文字列であること)。これは各行が常に少なくとも 1 バイト全体を占めることを意味する。

値が `nil` なら点描パターンを使用しないことを意味する。

これは特定のグレー色調を処理するために自動的に使用されるので、通常は stipple 属性のセットは必要ない。

`:font`

そのフェイスの表示に使用されるフォント。値はフォントオブジェクトかフォントセットであること。フォントオブジェクトなら ASCII 文字の表示用フェイスに使用されるフォントを指定する。フォントオブジェクト、フォントスペース、フォントエンティティーに関する情報は Section 41.12.12 [Low-Level Font], page 1155、フォントセットに関する情報は Section 41.12.11 [Fontsets], page 1153 を参照のこと。

`set-face-attribute` や `set-face-font` (Section 41.12.3 [Attribute Functions], page 1142 を参照) を使用してこの属性を指定する際にはフォント spec、フォントエンティティー、または文字列を与えることもできる。Emacs はそのような値を適切なフォントオブジェクトに変換して、実際の属性値としてそのフォントオブジェクトを格納する。文字列を指定する場合には、その文字列のコンテンツはフォント名であること (Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。フォント名がワイルドカードを含む

XLFD なら、Emacs はそれらのワイルドカードに最初にマッチするフォントを選択する。この属性の指定により `:family`、`:foundry`、`:width`、`:height`、`:weight`、`:slant` の属性値も変更される。

`:inherit` 属性を継承するフェイス名、またはフェイス名のリスト。継承フェイス由来の属性は基礎フェイスより高い優先度で、基礎フェイスの場合と同じような方法でマージされる (Section 41.12.4 [Displaying Faces], page 1145 を参照)。継承元のフェイスが `unspecified` なら Emacs は `:inherit` 属性を決してマージしないので `nil` と同様に扱われる。フェイスのリストが使用された場合には、リスト内先頭側フェイスの属性が末尾側フェイスの属性をオーバーライドする。

`:extend` そのフェイスが行末を超えて拡張されるか、および行末とウィンドウのエッジの間の空スペースの表示に影響を与えるかどうか。値は行末とウィンドウのエッジの間の空スペースの表示にそのフェイスを使用するなら `t`、使用しなければ `nil`。Emacs が行末を超える空スペースの表示でいくつかのフォントをマージする際に、`:extend` が非 `nil` のフェイスだけがマージされる。デフォルトではこの属性がセットされているのは少数のフェイス、特に `region` だけである。この属性はテーマがフェイスに明示的な値を指定しない際に、値が `defface` によるフェイスの元定義から継承される点において他の属性とは異なる (Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照)。

`hl-line-mode` のようないくつかのモードは、カレント行全体をマークするために `:extend` プロパティをもつフェイスを使用する。ただし Emacs はバッファ内の最後の文字の後へのポイントの移動を常に許容するので、バッファが改行文字で終わる場合にはバッファの最後にある行のような場所にポイントが配置されるかもしれないことに注意。この“行”は実際は存在しない行なので Emacs がハイライトすることはできない。

`font-family-list` *&optional frame* [Function]

この関数は利用可能なフォントファミリー名のリストをリターンする。オプション引数 *frame* はそのテキストが表示されるフレームを指定する。これが `nil` なら選択されたフレームが使用される。

`underline-minimum-offset` [User Option]

この変数はアンダーラインが引かれたテキスト表示時に、ベースラインとアンダーライン間の最小距離をピクセル単位で指定する。

`x-bitmap-file-path` [User Option]

この変数は `:stipple` 属性のビットマップファイルを検索するディレクトリーのリストを指定する。

`bitmap-spec-p` *object* [Function]

これは *object*、`:stipple` (上記参照) での使用に適した有効なビットマップ仕様なら `t`、それ以外なら `nil` をリターンする。

### 41.12.2 フェイスの定義

フェイスを定義する通常の方法は `defface` マクロを通じて定義する方法です。このマクロはフェイス名 (シンボル) をデフォルトのフェイス *spec* (*face spec*) と関連付けます。フェイス *spec* とは任意の与えられた端末上でフェイスがどの属性をもつべきかを指定する構文です。たとえばあるフェイス *spec* は高カラー端末ではあるフォアグラウンドカラーし、低カラー端末では異なるフォアグラウンドカラーを指定するかもしれません。

値がフェイス名であるような変数を作りたがる人がいます。ほとんどの場合には、これは必要ありません。通常の手順は `defface` でフェイスを定義して、その名前を直接使用することです。

(通常は `defface` により) 一度フェイスを定義したら、Emacs を再起動する以外にそのフェイスを安全に未定義にすることはできません。

`defface` *face spec doc* [*keyword value*]. . . [Macro]

このマクロは *spec* によりデフォルトフェイス *spec* が与えられるような名前つきフェイスとして *face* を宣言する。シンボル *face* はクォートせずに ‘-face’ で終わらないこと (冗長かもしれない)。引数 *doc* はフェイスにたいするドキュメント文字列。追加の *keyword* 引数は `defgroup` や `defcustom` の場合と同じ意味をもつ (Section 15.1 [Common Keywords], page 269 を参照)。

*face* がすでにデフォルトフェイス *spec* をもつ場合には、このマクロは何も行わない。

デフォルトフェイス *spec* は何もカスタマイゼーション (Chapter 15 [Customization], page 269 を参照) の効果がないときの *face* の外観を決定する。*face* が (Custom テーマや `init` ファイルから読み込んだカスタマイズにより) すでにカスタマイズ済みなら、その外観はデフォルトフェイス *spec* の *spec* をオーバーライドするカスタムフェイス *spec* により決定される。しかしその後カスタマイゼーションが削除されたら、*face* の外観は再びそのデフォルトフェイス *spec* により決定されるだろう。

例外として `C-M-x` (`eval-defun`)、あるいは Emacs Lisp モードで `C-x C-e` (`eval-last-sexp`) により `defface` を評価した場合には、これらコマンドの特別な機能により `defface` の指示をフェイスが正確に反映するように、そのフェイス上の任意のカスタムフェイス仕様をオーバーライドする。

*spec* 引数は異なる種別の端末上でそのフェイスがどのような外観で表示されるべきかを示すフェイス *spec*。これは各要素が以下の形式であるような alist であること

(*display . plist*)

*display* は端末のクラス (以下参照) を指定する。*plist* はそのような端末上でフェイスがどのような外観かを指定するフェイス属性とその値からなるプロパティリストであること。後方互換性のために (`display plist`) のように要素を記述することもできる。

*spec* の要素の *display* の部分は、その要素がマッチする端末を決定する。与えられた端末にたいして複数の要素がマッチした場合には、最初にマッチした要素がその端末にたいして使用される。*display* には以下の 3 つが可能:

**default** *spec* のこの要素はどの端末にもマッチしない。かわりにすべての端末に適用されるデフォルトを指定する。この要素が使用される場合には、*spec* の最初の要素でなければならない。この後の要素はこれらのデフォルトの一部、またはすべてをオーバーライドできる。

**t** *spec* のこの要素はすべての端末にマッチする。したがって *spec* の後続要素が使用されることはない。t は通常は *spec* の最後 (か唯一) の要素として使用される。

**リスト** *display* がリストなら各要素は (*characteristic value...*) という形式をもつこと。ここで *characteristic* は端末をクラス分けする方法、*value* は *display* に適用されるべき可能なクラス分類。*characteristic* に利用可能な値は:

**type** その端末が使用するウィンドウシステムの種類で `graphic` (任意のグラフィック対応ディスプレイ)、`x`、`pc` (MS-DOS コンソール)、`w32` (MS Windows 9X/NT/2K/XP)、`haiku` (Haiku)、`pgtk` (pure GTK)、または `tty` (グラフィック非対応ディスプレイ) のい

ずれか。Section 41.25 [Window Systems], page 1217 を参照のこと。

`class` その端末がサポートするカラーの種類であり `color`、`grayscale` か `mono` のいずれか。

`background` バックグラウンドの種類であり `light` か `dark` のいずれか。

`min-colors` その端末がサポートするべき最小カラー数を表す整数。端末の `display-color-cells` の値が少なくとも指定された整数ならその端末にマッチ。

`supports` その端末が `value...` で与えられたフェイス属性を表示可能か否か (Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照)。このテストがどのように行われるかについてのより正確な情報は [Display Face Attribute Testing], page 831 を参照のこと。

与えられた *characteristic* にたいして *display* の要素が複数の *value* を指定する場合には、いずれの値も許容され得る。*display* が複数の要素をもつ場合には、各要素は異なる *characteristic* を指定すること。その端末のそれぞれの *characteristic* は *display* 内で指定された値のいずれか 1 つとマッチしなければならない。

たとえば以下は標準フェイス `highlight` の定義です:

```
(deface highlight
 '((((class color) (min-colors 88) (background light))
 :background "darkseagreen2")
 (((class color) (min-colors 88) (background dark))
 :background "darkolivegreen")
 (((class color) (min-colors 16) (background light))
 :background "darkseagreen2")
 (((class color) (min-colors 16) (background dark))
 :background "darkolivegreen")
 (((class color) (min-colors 8))
 :background "green" :foreground "black")
 (t :inverse-video t))
 "Basic face for highlighting."
 :group 'basic-faces)
```

内部的には Emacs はフェイスのシンボルプロパティ `face-deface-spec` 内にそれぞれのフェイスのデフォルト spec を格納します (Section 9.4 [Symbol Properties], page 134 を参照)。`saved-face` プロパティはカスタマイゼーションバッファーを使用してユーザーが保存した任意のフェイス spec を格納します。`customized-face` プロパティはカレントセッションにたいしてカスタマイズされた保存されていないフェイス spec を格納します。そして `theme-face` プロパティはそのフェイスにたいするアクティブなカスタマイゼーションセッティングと、フェイス spec をもつ Custom テーマを関連付ける alist です。そのフェイスのドキュメント文字列は `face-documentation` プロパティ内に格納されます。

フェイスは通常は `deface` を使用して 1 回だけ宣言されて、その外観にたいするそれ以上の変更は `Customize フレームワーク` (`Customize ユーザーインターフェース` か `custom-set-faces` 関数を



通じて、Section 15.5 [Applying Customizations], page 285 を参照)、またはフェイスリマッピング (Section 41.12.5 [Face Remapping], page 1146 を参照) により行われます。Lisp から直接フェイス spec 変更を要する稀な状況では `face-spec-set` 関数を使用できます。

`face-spec-set` *face spec* &optional *spec-type* [Function]

この関数は `face` にたいするフェイス spec として *spec* を適用する。*spec* は上述した `defface` にたいするフェイス spec であること。

この関数はもし *face* が既存のものでなければ有効なフェイス名として *face* を定義して、既存フレームのその属性の (再) 計算も行う。

オプション引数 *spec-type* はどの spec をセットするかを決定する。これが省略か `nil`、または `face-override-spec` なら、この関数はオーバーライド spec (*override spec*) をセットする。これは後述する *face* 上の他のすべてのフェイス spec をオーバーライドする。これは Custom のコード外部からこの関数を呼び出す際に有用。*spec-type* が `customized-face` か `saved-face` なら、この関数はカスタマイズされた spec、または保存されたカスタム spec をセットする。`face-defface-spec` なら、この関数はデフォルトフェイス spec (`defface` によりセットされるものと同一) をセットする。`reset` なら、この関数は *face* からすべてのカスタマイゼーション spec とオーバーライド spec をクリアする (この場合には *spec* の値は無視される)。*spec-type* の他の任意の値がフェイス spec に及ぼす効果は内部的な使用のために予約済みだが、それでも後述するようにこの関数は *face* 自体の定義を行い属性を再計算する。

### 41.12.3 フェイス属性のための関数

このセクションでは名前つきフェイスの属性に直接アクセスしたり変更する関数を説明します。

`face-attribute` *face attribute* &optional *frame inherit* [Function]

この関数は *frame* 上の *face* にたいする属性 *attribute* の値をリターンする。サポートされている属性については Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 See Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照のこと。

*frame* が省略か `nil` なら選択されたフレームを意味する (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。*frame* が `t` なら、この関数は新たに作成されるフレームにたいして指定された属性の値、すなわちフェイスの `defface` 定義 (Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照) 中のフェイス spec を適用する前、または `face-spec-set` でセットした spec の属性の値。この *attribute* のデフォルト値は下記の `set-face-attribute` を使用して何らかの値を指定していなければ通常は `unspecified`。

*inherit* が `nil` なら *face* により定義される属性だけが考慮されるのでリターンされる値は `unspecified`、または相対的な値かもしれない。*inherit* が非 `nil` なら *face* の *attribute* の定義が、`:inherit` 属性で指定されたフェイスとマージされる。しかしリターンされる値は依然として `unspecified`、または相対的な値かもしれない。*inherit* がフェイスかフェイスのリストなら、指定された絶対的な値になるまで結果はそのフェイス (1 つ以上) と更にマージされる。

リターン値が指定されていて、かつ絶対的であることを保証するためには *inherit* にたいして `default` の値を使用すること。(常に完全に指定される) `default` フェイスとマージすることにより、すべての未指定や相対的な値は解決されるだろう。

たとえば

```
(face-attribute 'bold :weight)
⇒ bold
```

`face-attribute-relative-p` *attribute value* [Function]

この関数は *value* がフェイス属性 *attribute* の値として使用された際に相対的な非 `nil` をリターンする。これはフェイスリスト内の後続のフェイス、または継承した他のフェイスが由来となる任意の値で完全にオーバーライドするのではなく、それが変更されるであろうことを意味する。

すべての属性にたいして `unspecified` は相対的な値。 `:height` にたいしては浮動小数点数と関数値も相対的である。

たとえば:

```
(face-attribute-relative-p :height 2.0)
⇒ t
```

`face-all-attributes` *face &optional frame* [Function]

この関数は *face* の属性の `alist` をリターンする。結果の要素は `(attr-name . attr-value)` という形式の名前/値ペア。オプション引数 *frame* はリターンすべき *face* の定義をもつフレームを指定する。省略か `nil` ならリターン値には新たに作成されるフレームにたいする *face* のデフォルト属性、すなわちフェイスの `defface` 定義の中のフェイス `spec` を適用する前、または `face-spec-set` でセットした `spec` の属性の値が記述される。。この *attribute* のデフォルト値は下記の `set-face-attribute` を使用して何らかの値を指定していなければ通常は `unspecified`。

`merge-face-attribute` *attribute value1 value2* [Function]

*value1* がフェイス属性 *attribute* にたいして相対的な値なら、基礎的な値 *value2* とマージしてリターンする。それ以外の場合には *value1* がフェイス属性 *attribute* にたいして絶対的な値なら *value1* を変更せずにリターンする。

Emacs は通常は各フレームのフェイス属性を自動的に計算するために、各フェイスのフェイス `spec` を使用します (Section 41.12.2 [Defining Faces], page 1139 を参照)。関数 `set-face-attribute` は特定またはすべてのフレームのフェイスに直接属性を割り当てることにより、この計算をオーバーライドできます。この関数は主として内部的な使用を意図したものです。

`set-face-attribute` *face frame &rest arguments* [Function]

この関数は *frame* にたいする *face* の 1 つ以上の属性をセットする。この方法で指定された属性は *face* に属するフェイス `spec` (1 つ以上) をオーバーライドする。サポートされている属性については Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照のこと。

余分の引数 *arguments* はセットすべき属性と値を指定する。これらは `(:family` や `:underline` のような) 属性名と値が交互になるように構成されていること。つまり、

```
(set-face-attribute 'foo nil :weight 'bold :slant 'italic)
```

これは属性 `:weight` を `bold`、属性 `:slant` を `italic` にセットする。

*frame* が `t` なら、この関数は新たに作成するフレームにデフォルトの属性をセットする。これらは `defface` によって指定された属性値を効果的にオーバーライドする。*frame* が `nil` の場合には、この関数は既存のフレームすべてにたいして、新たに作成するフレームと同じように属性をセットする。

属性の値をリセットする、つまりそのフェイスが属性の値を独自に指定しないことを示すには *frame* に `nil` をセットしてこの関数を呼び出すことに加えて、更に属性にたいして特別な値である `unspecified` (`nil` ではない!)、*frame* 引数に `t` をセットしてこの関数を呼び出す必要がある。これは新たにフレームが作成される際のデフォルト属性は `defface` 内のフェイス `spec`

とマージされるためであり、新たに作成されたフレームのデフォルト属性に `unspecified` をもつことによって `defface` をオーバーライドできなくなる。この関数にたいして上述した特別な呼び出しを行うことによって、`defface` がオーバーライドされるように調整を行う。

属性と値のペアは最初に評価される `:family` および `:foundry` の属性以外は指定された順に評価されることに注意。これはもし特定の属性を 2 回以上指定すると、最後に指定した値が使用されること、更にある場合においては異なる属性順によって異なる結果が生成されるかもしれないことをも意味している。たとえば `:weight` の前に `:font` があると指定したフォントにウェイトの値が適用されるが、`:font` の前に `:weight` がある場合にはそのフェイスのカレントフォントにウェイトの値が適用されて、もしかしたらそのフォントで利用できるもっとも近いウェイトに丸められるかもしれない。

以下のコマンドと関数は主として古いバージョンの Emacs にたいする互換性のために提供されま  
す。これらは `set-face-attribute` を呼び出すことにより機能します。これらの `frame` 引数にたい  
する値 `t` と `nil` (や省略) は `set-face-attribute` や `face-attribute` の場合と同様に処理されま  
す。コマンドがインタラクティブに呼び出されるとミニバッファを使用して引数を読み取ります。

`set-face-foreground face color &optional frame` [Command]

`set-face-background face color &optional frame` [Command]

これらはそれぞれ `face` の `:foreground` 属性、または `:background` 属性に `color` をセットする。

`set-face-stipple face pattern &optional frame` [Command]

これは `face` の `:stipple` 属性に `pattern` をセットする。

`set-face-font face font &optional frame` [Command]

`face` のフォント関連の属性を `font` (文字列かフォントオブジェクト) の属性に変更する。`font` 引  
数でアポートされるフォーマットについては [face-font-attribute], page 1138 を参照のこと。  
この関数はフェイスの `:font` 属性、および間接的に `:family`、`:foundry`、`:width`、`:height`、  
`:weight`、`:slant` の属性もそのフォントで定義された値にセットする。`frame` が非 `nil` なら、  
指定したフレームの属性だけを変更する。

`set-face-bold face bold-p &optional frame` [Function]

これは `face` の `:weight` 属性にたいして `bold-p` が `nil` なら `normal`、それ以外なら `bold` をセッ  
トする。

`set-face-italic face italic-p &optional frame` [Function]

これは `face` の `:slant` 属性にたいして `italic-p` が `nil` なら `normal`、それ以外なら `italic` をセッ  
トする。

`set-face-underline face underline &optional frame` [Command]

これは `face` の `:underline` 属性に `underline` をセットする。

`set-face-inverse-video face inverse-video-p &optional frame` [Command]

これは `face` の `:inverse-video` 属性に `inverse-video-p` をセットする。

`invert-face face &optional frame` [Command]

これはフェイス `face` のフォアグラウンドカラーとバックグラウンドカラーを交換する。

`set-face-extend face extend &optional frame` [Command]

これは `face` の `:extend` 属性に `extend` をセットする。

以下はフェイスの属性を調べる関数です。これらは主として古いバージョンの Emacs との互換性のために提供されます。これらにたいして *frame* を指定しなければ選択されたフレーム、*t* なら新たなフレームにたいするデフォルトデータを参照します。フェイスがその属性にたいして何の値も定義していなければ *unspecified* がリターンされます。 *inherit* が *nil* ならそのフェイスにより直接定義された属性だけがリターンされます。 *inherit* が非 *nil* ならそのフェイスの *:inherit* 属性により指定される任意のフェイス、 *inherit* がフェイスまたはフェイスのリストなら指定された属性が見つかるまでそれらも考慮します。リターンされる値が常に指定された値であることを保証するためには *inherit* に値 *default* を使用してください。

**face-font** *face* &**optional** *frame character* [Function]

この関数は指定された *face* が使用するフォント名をリターンする。

オプション引数 *frame* が指定されたら、そのフレームの *face* のフォント名をリターンする。 *frame* が省略か *nil* ならデフォルトは選択されたフレーム。 *frame* が *t* なら、この関数は新たに作成されたフレームが *face* にたいして使用するデフォルトフォントについて報告する。

デフォルトでは ASCII 文字表示用のフォントをリターンするが、 *frame* が *t* 以外で 3 つ目のオプション引数 *character* が与えられた場合には、その文字にたいして *face* が使用するフォント名をリターンする。

**face-foreground** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

**face-background** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

これらの関数はそれぞれフェイス *face* のフォアグラウンドカラーまたはバックグラウンドカラーを文字列としてリターンする。カラーが未指定なら *nil* をリターンする。

**face-stipple** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

この関数はフェイス *face* のバックグラウンド点描パターンの名前、もしなければ *nil* をリターンする。

**face-bold-p** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

この関数は *face* の *:weight* 属性が *normal* より *bold* 寄り (*semi-bold*、*bold*、*extra-bold*、*ultra-bold* のいずれか) なら非 *nil*、それ以外なら *nil* をリターンする。

**face-italic-p** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

この関数は *face* の *:slant* 属性が *italic* か *oblique* なら非 *nil*、それ以外なら *nil* をリターンする。

**face-underline-p** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

この関数はフェイス *face* が非 *nil* の *:underline* 属性を指定すれば非 *nil* をリターンする。

**face-inverse-video-p** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

この関数はフェイス *face* が非 *nil* の *:inverse-video* 属性を指定すれば非 *nil* をリターンする。

**face-extend-p** *face* &**optional** *frame inherit* [Function]

この関数はフェイス *face* が非 *nil* の *:extend* 属性を指定すれば非 *nil* をリターンする。 *inherit* 引数は *face-attribute* に渡される。

#### 41.12.4 フェイスの表示

Emacs が与えられたテキスト断片を表示する際には、そのテキストの視覚的外観は異なるソースから描画されるフェイスにより決定されるかもしれません。これら種々のソースが特定の文字にたい

して複数のフェイスを指定する場合には、Emacs はそれらのさまざまなフェイスの属性をマージします。以下に Emacs がフェイスをマージする順序を優先度順に記します:

- そのテキストが特別なグリフで構成される場合には、そのグリフは特定のフェイスを指定できる。Section 41.23.4 [Glyphs], page 1215 を参照のこと。
- アクティブなリージョンにテキストがある場合には、Emacs は regionフェイスを使用してそれをハイライトする。Section “Standard Faces” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。
- 非 nil の face 属性をもつオーバーレイにテキストがある場合には、Emacs はそのプロパティにより指定されるフェイス (1 つ以上) を適用する。そのオーバーレイが mouse-face プロパティをもち、マウスがそのオーバーレイに十分に近ければ Emacs はかわりに mouse-face で指定されるフェイスかフェイス属性を適用する。Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照のこと。

同一の文字を複数のオーバーレイがカバーする場合には、高優先度のオーバーレイが低優先度のオーバーレイをオーバーライドする。Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照のこと。

- そのテキストが face や mouse-face プロパティを含む場合には、Emacs は指定されたフェイスやフェイス属性を適用する。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと (これは Font Lock モードのフェイス適用方法。Section 24.6 [Font Lock Mode], page 547 を参照)。
- そのテキストが選択されたウィンドウのモードラインにある場合には、Emacs は mode-line フェイスを適用する。選択されていないウィンドウのモードラインでは Emacs は mode-line-inactive フェイスを使用する。ヘッダーラインにたいしては Emacs は header-line フェイスを適用する。タブラインにたいしては、Emacs は tab-line フェイスを適用する。
- before-string や after-string プロパティを介したオーバーレイ文字列 (Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照)、あるいはディスプレイ文字列 (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照) に由来するテキストであり、かつ文字列に face や mouse-face のプロパティが含まれない、またはそれらのプロパティが何らかのフェイス属性を未定義のままにしているが、バッファのテキストがフェイスを定義するディスプレイプロパティやオーバーレイプロパティの影響を受ける場合には、Emacs は “基礎” にあるバッファテキストのフェイスやフェイス属性を適用する。これはたとえオーバーレイ文字列やディスプレイ文字列がマージ内に表示されている場合も同様であることに注意 (Section 41.16.5 [Display Margins], page 1175 を参照)。
- 先行ステップの間に与えられた属性が指定されなければ、Emacs は default フェイスの属性を適用する。

各ステージにおいてフェイスが有効な :inherit 属性をもつ場合には、Emacs は値 unspecified をもつすべての属性が、親フェイス (1 つ以上) 由来で描画に使用される対応する値をもつものとして扱います。Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照してください。親フェイスでも属性が unspecified のままかもしれないことに注意してください。その場合にはフェイスマージの次レベルでもその属性は unspecified のままです。

#### 41.12.5 フェイスのリマップ

変数 face-remapping-alist はあるフェイスの外観のバッファローカル、またはグローバルな変更にたいして使用されます。たとえばこれは text-scale-adjust コマンド (Section “Text Scale” in *The GNU Emacs Manual* を参照) の実装に使用されています。

face-remapping-alist [Variable]

この変数の値は要素が (face . remapping) という形式をもつ alist。これにより Emacs はフェイス face をもつ任意のテキストを、通常の face の定義ではなく remapping で表示する。

*remapping*にはテキストプロパティfaceにたいして適切な任意のフェイスspec、すなわちフェイス(フェイス名か属性/値ペアのプロパティリスト)、またはフェイスのリストのいずれかを指定できる。詳細はSection 33.19.4 [Special Properties], page 903 のfaceテキストプロパティの記述を参照のこと。*remapping*はリマップされるフェイスにたいする完全な仕様としての役目をもつ。これは通常のfaceを変更せずに置き換える。

face-remapping-alistがバッファローカルなら、そのローカル値はそのバッファだけに効果をもつ。( :filtered (:window param val) spec) を使用することにより特定のウィンドウだけに適用されるフェイスを含んだface-remapping-alistでは、そのフェイスはそのフィルター条件にマッチするだけに効果を及ぼす(Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照)。フェイスのフィルタリングを一時的にオフにするには、face-filters-always-matchを非nil値にバインドすれば、すべてのフェイスフィルターは任意のウィンドウにマッチする。

注意: フェイスのリマッピングは再帰的ではない。*remapping*が同じフェイス名faceを参照する場合には、直接または*remapping*内の他の何らかのフェイスの:inherit属性を通じて、その参照はfaceの通常定義を使用する。たとえばmode-lineフェイスがface-remapping-alist内の以下のエントリーでリマップされるなら:

```
(mode-line italic mode-line)
```

mode-lineフェイスの新たな定義はitalicフェイス、および(リマップされていない)通常のmode-lineフェイスの定義から継承される。

以下の関数はface-remapping-alistにたいする高レベルなインターフェースを実装します。ほとんどのLispコードはリマッピングが他の場所に適用されてしまうのを避けるために、face-remapping-alistを直接セットするのではなくこれらの関数を使用すべきです。これらの関数はバッファローカルなリマッピングを意図しており、すべてが副作用としてface-remapping-alistをバッファローカルにします。これらは以下の形式のface-remapping-alistエントリーを管理します

```
(face relative-spec-1 relative-spec-2 ... base-spec)
```

上述したようにrelative-spec-Nとbase-specはそれぞれフェイス名か属性/値ペアのプロパティリストです。相対的リマッピング(relative remapping)エントリーrelative-spec-Nはそれぞれ関数face-remap-add-relativeとface-remap-remove-relativeにより管理されます。これらはテキストサイズ変更のような単純な変更を意図しています。ベースリマッピング(base remapping)エントリーbase-specは最低の優先度をもち、関数face-remap-set-baseとface-remap-reset-baseにより管理されます。これはメジャーモードが制御下のバッファでフェイスをリマップするために用いることを意図しています。

face-remap-add-relative face &rest specs [Function]

この関数はカレントバッファ内のフェイスfaceにたいして、相対的リマッピングとしてspecsを追加する。specsはフェイス名、または属性/値ペアのプロパティリストのリストであること。

リターン値はcookieとしての役目をもつLispオブジェクト。後でそのリマッピングの削除を要する場合には、引数としてface-remap-remove-relativeにこのオブジェクトを渡すことができる。

```
;; 'escape-glyph'フェイスを'highlight'と'italic'
;; を組み合わせたフェイスにリマップする
(face-remap-add-relative 'escape-glyph 'highlight 'italic)
```

```
;; 'default'フェイスのサイズを 50%増加:
(face-remap-add-relative 'default :height 1.5)
```

バッファローカルなフェイスのリマップは、基本フェイス (Section 41.12.8 [Basic Faces], page 1149 を参照) の親フェイスでは動作が不確実であることに注意 (これらはモードライン、ヘッダーライン、およびウィンドウやフレームのその他基本的な装飾に用いられるフェイスである)。たとえば `mode-line-inactive` は `mode-line` から派生したフェイスだが、`mode-line` をリマップしても通常なら `mode-line-inactive` には期待した効果は得られないだろう (特にリマップが一部バッファにたいしてローカルに行われた場合)。かわりに `mode-line-inactive` を直接リマップする必要がある。

`face-remap-remove-relative` *cookie* [Function]  
この関数は以前 `face-remap-add-relative` で追加された相対的リマッピングを削除する。*cookie* はリマッピングが追加されたときに `face-remap-add-relative` がリターンした Lisp オブジェクトであること。

`face-remap-set-base` *face* &rest *specs* [Function]  
この関数はカレントバッファ内の *face* のベースリマッピングを *specs* にセットする。*specs* が空なら `face-remap-reset-base` (以下参照) を呼び出したようにデフォルトベースリマッピングがリストアされる。これは単一の値 `nil` を含む *specs* とは異なることに注意。これは逆の結果をもたらす (*face* のグローバル定義は無視される)。  
これはグローバルなフェイス定義を継承したデフォルトの *base-spec* を上書きするので、必要ならそのような継承を追加するのは呼び出し側の責任である。

`face-remap-reset-base` *face* [Function]  
この関数は *face* のベースリマッピングに、*face* のグローバル定義から継承したデフォルト値にセットする。

#### 41.12.6 フェイスを処理するための関数

以下はフェイスの作成や処理を行う追加の関数です。

`face-list` [Function]  
この関数はすべての定義済みフェイス名のリストをリターンする。

`face-id` *face* [Function]  
この関数はフェイス *face* のフェイス番号 (*face number*) をリターンする。これは Emacs 内部の低レベルでフェイスを一意に識別する番号。フェイス番号によるフェイスの参照を要するのは稀である。しかし `make-glyph-code` や `glyph-face` (Section 41.23.4 [Glyphs], page 1215 を参照) のようなグリフを操作する関数は内部的にフェイス番号にアクセスする。フェイス番号はフェイスシンボルの `face` プロパティの値として格納されることに注意。このフェイスプロパティにあなた自身が値をセットしないことを推奨する。

`face-documentation` *face* [Function]  
この関数はフェイス *face* のドキュメント文字列、指定されていなければ `nil` をリターンする。

`face-equal` *face1* *face2* &optional *frame* [Function]  
これはフェイス *face1* とフェイス *face2* が表示にたいして同じ属性をもつなら `t` をリターンする。

`face-differs-from-default-p` *face* &optional *frame* [Function]  
これはフェイス *face* の表示がデフォルトフェイスと異なるなら非 `nil` をリターンする。

フェイスエイリアス (*face alias*) はあるフェイスにたいして等価な名前を提供します。エイリアスシンボルの `face-alias` プロパティに対象となるフェイス名を与えることによってフェイスエイリアスを定義できます。以下の例では `mode-line` フェイスにたいするエイリアスとして `modeline` を作成します。

```
(put 'modeline 'face-alias 'mode-line)
```

`define-obsolete-face-alias` *obsolete-face current-face when* [Macro]

このマクロは *current-face* のエイリアスとして *obsolete-face* を定義するとともに、将来に削除されるかもしれないことを示すために `obsolete` (時代遅れ) とマークする。*when* は *obsolete-face* が `obsolete` になる時期を示す文字列であること (通常はバージョン番号文字列)。

#### 41.12.7 フェイスの自動割り当て

以下のフックはバッファ内のテキストに自動的にフェイスを割り当てるために使用されます。これは Jit-Lock モードの実装の一部であり Font-Lock により使用されます。

`fontification-functions` [Variable]

この変数は再表示を行う直前に Emacs の再表示により呼び出される関数のリストを保持する。これらは Font Lock が有効でないときでも呼び出される。Font Lock モードが有効なら、この変数は通常は単一の関数 `jit-lock-function` だけを保持する。

関数はバッファ位置 *pos* を単一の引数としてリストされた順に呼び出される。これらはカレントバッファ内の *pos* で開始されるテキストにたいして集散的にフェイスの割り当てを試みることに。

関数は `face` プロパティをセットすることにより割り当てるフェイスを記録すること。またフェイスを割り当てたすべてのテキストに非 `nil` の `fontified` プロパティも追加すること。このプロパティは再表示にたいして、そのテキストにたいしてそのフェイスがすでに割り当て済みであることを告げる。

*pos* の後の文字がすでに非 `nil` の `fontified` プロパティをもつがフォント表示化を要さない場合には、何も行わない関数を追加するのがおそらくよいアイデアである。ある関数が前の関数による割り当てをオーバーライドする場合には、実際に問題となるのは最後の関数終了後のプロパティである。

効率化のために通常は各呼び出しにおいて 400 から 600 前後の文字にフェイスを割り当てるように、これらの関数を記述することを推奨する。

非常に長い行がバッファに含まれていると、これらの関数はあたかも *pos* の周辺部分にナローイングされて `long-line-optimizations-in-fontification-functions` のラベルが付されたバッファにおいて (Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照)、`with-restriction` フォームの内部であるかのように呼び出されることに注意。

#### 41.12.8 基本的なフェイス

テキストにたいして Emacs Lisp プログラムが何らかのフェイス割り当てを要する場合には、完全に新たなフェイスを定義するより特定の既存フェイス、またはそれらを継承したフェイスを使用するほうがよいアイデアである場合がしばしばあります。Emacs に特定の外観を与えるために別のユーザーが既存フェイスをカスタマイズしていても、この方法なら追加のカスタマイズなしでプログラムは適合することでしょう。

以下に Emacs が定義する基本フェイス (*basic face*) のいくつかをリストしました。これらに加えて、ハイライトが Font Lock モードによりまだ処理されていなかったり、いくつかの Font Lock フェ



イスが使用されていないければ、構文的ハイライトのために Font Lock フェイスを使うようにしたいと思うかもしれません。Section 24.6.7 [Faces for Font Lock], page 557 を参照してください。

**default** 属性がすべて指定されたデフォルトフェイス。他のすべてのフェイスは暗にこのフェイスを継承する。未指定 (unspecified) な任意の属性は、このフェイスの属性をデフォルトとする (Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照)。

**mode-line-active**

**mode-line-inactive**

**header-line**

**tab-line** モードライン、ヘッダーライン、タブラインに使用される基本フェイス。

**tool-bar**

**tab-bar**

**fringe**

**scroll-bar**

**window-divider**

**border**

**child-frame-border**

GUI フレームのそれぞれ対応する装飾に使用される基本フェイス。

**cursor** テキストカーソルに使用される基本フェイス。

**mouse** テキスト上にマウスポインターがある際にマウスセンシティブなテキストの表示に使用される基本フェイス。

**bold**

**italic**

**bold-italic**

**underline**

**fixed-pitch**

**fixed-pitch-serif**

**variable-pitch**

これらは名前に示されるような属性をもち (bold は bold の `:weight` 属性をもつ)、それ以外のすべての属性は未指定 (そのために default により与えられる)。

**shadow** テキストの淡色表示 (dimmed out) 用。たとえばこれはミニバッファ内で無視されるファイル名部分に使用される (Section “Minibuffers for File Names” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

**link**

**link-visited**

ユーザーを別のバッファや位置へと送るクリック可能テキストボタン用。

**highlight**

一時的に強調すべきテキスト範囲用。たとえば一般的にカーソルのハイライトには `mouse-face` プロパティが割り当てられる (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照)。

`match`  
`isearch`  
`lazy-highlight` それぞれ定型検索 (permanent search) のマッチ、インタラクティブ検索のマッチ、カレントのインタラクティブな検索のマッチ以外の lazy ハイライトにたいするテキスト用。  
`error`  
`warning`  
`success` エラー、警告、成功に関するテキスト用。たとえば\*Compilation\*内のメッセージにたいして使用される。

### 41.12.9 フォントの選択

Emacs がグラフィカルなディスプレイ上で文字を描画可能になる前に、まずその文字にたいするフォント (*font*) を選択しなければなりません<sup>2</sup>。Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。Emacs は通常はその文字に割り当てられたフェイス、特にフェイス属性:family、:weight、:slant、:width(Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照) にもとづいて自動的にフォントを選択します。フォントの選択は表示される文字にも依存します。表示できるのは文字セットが限定されているフォントもいくつかあります。利用可能なフォントがこの要件を完全に満たさなければ Emacs はもっとも近いフォント (*closest matching font*) を探します。このセクション内の変数は Emacs がこの選択を行う方法を制御します。

`face-font-family-alternatives` [User Option]  
 ある family が指定されたが存在しなければ、この変数は試みるべき代替のフォントファミリーを指定する。各要素は以下の形式をもつ:  
 (*family alternate-families...*)  
*family* が指定されたが利用できなければ、Emacs は *alternate-families* で与えられるファミリーで存在するものが見つかるまで 1 つずつファミリーを試みる。

`face-font-selection-order` [User Option]  
 希望するすべてのフェイス属性 (:width、:height、:weight、:slant) に完全にマッチするフォントが存在しなければ、この変数はもっとも近いフォントの選択時に考慮すべきこれらの属性の順序を指定する。値はこれらの属性シンボルを重要度降順で含むリストであること。デフォルトは (:width :height :weight :slant)。  
 フォント選択はまずこのリスト内の最初の属性にたいして利用可能な最適マッチを探す。その後、この方法で最適なフォントの中から 2 つ目の属性にたいして最適なマッチを検索、... のように選択を行う。  
 属性:weightと:widthは normal を中心とする範囲のようなシンボリック値をもつ。より極端 (normal から離れた) なマッチは、より極端ではない (normal に近い) マッチより幾分優先される。これは可能なかぎり非 normal なフェイスが、normal なフェイスとは対照的になることを保証するようにデザインされている。  
 この変数が違いを生むケースの例はデフォルトフォントに等価なイタリックがない場合である。デフォルトの順では italic フェイスはデフォルトのフォントに類似した非イタリックのフォントを使用するだろう。しかし:heightの前に:slantを配置すると、italic フェイスはたとえ height が同じでなくともイタリックフォントを使用するだろう。

<sup>2</sup> このコンテキストでは用語 *font* は Font Lock(Section 24.6 [Font Lock Mode], page 547 を参照) にたいして何も行きません。

`face-font-registry-alternatives` [User Option]

この変数は `registry` が指定されたがそれが存在しない場合に試みるべき代替のフォントレジストリーを指定する。各要素は以下の形式をもつ:

```
(registry alternate-registries...)
```

`registry` が指定されたが利用できなければ、Emacs は `alternate-registries` 内で存在するレジストリーが見つかるまで他のレジストリーを 1 つずつ試みる。

Emacs がスケラブルフォントを使用するようになりますがデフォルトではそれらを使用しないようになっています。

`scalable-fonts-allowed` [User Option]

この変数はどのスケラブルフォントを使用するかを制御する。値 `nil` (デフォルト) はスケラブルフォントを使用しないことを意味する。`t` はそのテキストにたいして適切と思われる任意のスケラブルフォントを使用することを意味する。

それ以外なら値は正規表現のリストであること。その場合には名前がこのリスト内の正規表現にマッチする任意のスケラブルフォントの使用が有効になる。たとえば、

```
(setq scalable-fonts-allowed '("iso10646-1$"))
```

これはレジストリーが `iso10646-1` のようなスケラブルフォントの使用を可能にする。

`face-font-rescale-alist` [Variable]

この変数は特定のフォントにたいするスケリングを指定する。値は以下の形式の要素をもつリストであること

```
(fontname-regexp . scale-factor)
```

使用しようとするフォントの名前が `fontname-regexp` にマッチする場合には、これはファクター `scale-factor` に対応した同様な大きさのフォントの選択を指示する。特定のフォントが表示する通常の `height` や `width` が大きい、または小さい場合にフォントサイズを正規化するためにこの機能を使用できるだろう。

#### 41.12.10 フォントの照会

`x-list-fonts name &optional reference-face frame maximum width` [Function]

この関数は `name` にマッチする利用可能なフォント名のリストをリターンする。`name` は `Font-config`、`GTK+`、または `XLFD` のいずれかのフォーマットによるフォント名を含む文字列であること (Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。`XLFD` 文字列ではワイルドカード文字が使用できる。‘\*’文字は任意の部分文字列、‘?’は任意の単一文字にマッチする。フォント名のマッチングでは `case`(大文字小文字) の違いは無視される。

オプション引数 `reference-face` と `frame` が指定された場合には、リターンされるリストにはその時点でフレーム `frame` 上での `reference-face` (フェイス名) と同じサイズのフォントだけが含まれる。

オプション引数 `maximum` はリターンされるフォント数の制限をセットする。これが非 `nil` ならリターン値は最初にマッチした `maximum` 個のフォントの後が切り捨てられる。`maximum` に小さい値を指定すれば、そのパターンに多くのフォントがマッチするような場合に関数をより高速にできる。

オプション引数 `width` は希望するフォントの幅を指定する。これが非 `nil` なら、この関数は文字の幅 (平均) が `reference-face` の `width` 倍の幅であるようなフォントだけをリターンする。

`x-family-fonts` **&optional** *family frame* [Function]

この関数は *frame* 上のファミリー *family* にたいして利用可能なフォントを記述するリストをリターンする。*family* が省略か `nil` ならこのリストはすべてのファミリーに適用されて、それはすなわち利用可能なすべてのフォントを含む。それ以外なら *family* は文字列であること。これにはワイルドカード '?' と '\*' を含めることができる。

このリストは *frame* のあるディスプレイを記述する。*frame* が省略か `nil` なら、これは選択されたフレームのディスプレイに適用される (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。

このリスト内の各要素は以下の形式のベクターであること:

```
[family width point-size weight slant
 fixed-p full registry-and-encoding]
```

最初の 5 つの要素はフェイス属性に対応する。あるフェイスにたいしてこれらの属性を指定した場合には、そのフォントが使用されるだろう。

最後の 3 つの要素は、そのフォントに関する追加の情報を与える。そのフォントが固定ピッチ (fixed-pitch) でなければ *fixed-p* は非 `nil`。 *full* はそのフォントのフルネーム、 *registry-and-encoding* はそのフォントのレジストリーとエンコーディングを与える。

#### 41.12.11 フォントセット

フォントセット (*fontset*) とは、それぞれが文字コードの範囲に割り当てられるフォントのリストのことです。個々のフォントでは Emacs がサポートする文字の全範囲を表示できませんが、フォントセットであれば表示することができます。フォントのようにフォントセットは名前をもつことができ、フレームやフェイスにたいしてフォントを指定する際に、フォント名としてフォントセット名を使用できます。以下は Lisp プログラム制御下でのフォントセット定義に関する情報です。

`create-fontset-from-fontset-spec` *fontset-spec* **&optional** [Function]  
*style-variant-p noerror*

この関数は仕様文字列 *fontset-spec* に応じて新たなフォントセットを定義する。この文字列は以下のような形式であること:

```
fontpattern, [charset:font]...
```

カンマの前後の空白文字は無視される。

この文字列の最初の部分 *fontpattern* は、最後の 2 つのフィールドが 'fontset-alias' であることを除外して標準 X フォント名形式をもつこと。

新たなフォントセットは long 名と short 名という 2 つの名前をもつ。long 名はそれ全体が *fontpattern*、short 名は 'fontset-alias'。いずれの名前でもこのフォントセットを参照できる。同じ名前がすでに存在するフォントセットでは *noerror* が `nil` ならエラーがシグナルされ、*noerror* が非 `nil` ならこの関数は何も行わない。

オプション引数 *style-variant-p* が非 `nil` なら、そのフォントセットの bold、italic、および bold-italic も同様に作成するよう指示する。これらの変種フォントセットは short 名をもたず bold、および/または italic を示すように *fontpattern* を変更して作成した long 名だけをもつ。

仕様文字列はそのフォントセット内でどのフォントを使用するかも宣言する。詳細は以下を参照。

構文 'charset:font' はある特定の文字セットにたいして、(このフォントセット内の) どのフォントを使用するかを指定します。ここで *charset* は文字セットの名前、*font* はその文字セットにたいして使用するフォントです。仕様文字列内ではこの構文を任意の回数使用できます。

明示的に指定しなかった残りの文字セットにたいして、Emacs は *fontpattern* にもとづいてフォントを選択します。これは 'fontset-alias' をその文字セットを命名する値に置き換えます。文字セット ASCII にたいしては、'fontset-alias' は 'ISO8859-1' に置き換えられます。

加えて後続の複数フィールドがワイルドカードなら、Emacs はそれらを 1 つのワイルドカードにまとめます。これは自動スケールフォント (auto-scaled fonts) の使用を防ぐためです。フォントを大きくスケールリングすることにより作成されたフォントは編集に使用できず、小さくスケールリングされたフォントは、それ自身のサイズがより小さいフォントを使用する (Emacs が行う方法) ほうがよいので有用ではありません。

つまり以下のような *fontpattern* なら

```
--fixed-medium-r-normal-*-24-*--*--*--fontset-24
```

ASCII にたいするフォント spec は以下になるでしょう:

```
--fixed-medium-r-normal-*-24-*-IS08859-1
```

また Chinese GB2312 文字にたいするフォント spec は以下になるでしょう:

```
--fixed-medium-r-normal-*-24-*-gb2312*--
```

上記のフォント spec にマッチする Chinese フォントをもっていないかもしれません。ほとんどの X ディストリビューションには、*family* フィールドに 'song ti' か 'fangsong ti' をもつ Chinese フォントだけが含まれます。そのような場合には以下のように 'Fontset-*n*' を指定できます:

```
Emacs.Fontset-0: --fixed-medium-r-normal-*-24-*--*--*--fontset-24,\
chinese-gb2312:--*--medium-r-normal-*-24-*-gb2312*--
```

この場合には Chinese GB2312 以外のすべての文にたいするフォント spec は *family* フィールドに 'fixed' をもち、Chinese GB2312 にたいするフォント spec は *family* フィールドにワイルドカード '\*' をもちます。

**set-fontset-font** *fontset characters font-spec &optional frame add* [Function]

この関数は指定された *characters* にたいして、*font-spec* のフォントマッチングを使用するように既存のフォントセット *fontset* を変更する。

*fontset* が nil ならこの関数は *frame* のフォントセット、*frame* が nil なら選択されたフレームのフォントセットを変更する。

*fontset* が t ならこの関数は short 名が 'fontset-default' であるようなデフォルトフォントセットを変更する。

*characters* 引数は *font-spec* を使って表示すべき単一の文字を指定する。*from* と *to* が文字であるようなコンスセル (*from . to*) でもよい。この場合には範囲 *from* から *to* (両端を含む) までのすべての文字にたいして *font-spec* を使用する。

*characters* には文字セット (Section 34.7 [Character Sets], page 951 を参照) も指定できる。この場合には、その文字セット内のすべての文字にたいして *font-spec* を使用する。

*characters* にはスクリプト名 (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照) も指定できる。この場合にはスクリプトに属するすべての文字にたいして *font-spec* を使用する。

*characters* には nil も指定できる。この場合にはフォント仕様が指定されていないすべての文字に *font-spec* を使用する。

*font-spec* は関数 *font-spec* が作成した *font-spec* オブジェクトかもしれない (Section 41.12.12 [Low-Level Font], page 1155 を参照)。

*font-spec* にはコンスセル (*family . registry*) を指定できる。ここで *family* はフォントのファミリー名 (先頭に foundry 名が含まれるかもしれない)、*registry* はフォントのレジストリー名 (末尾にエンコーディング名が含まれるかもしれない)。

*font-spec* にはフォント名 (文字列) も指定できる。

*font-spec*には、指定された *characters*にたいするフォントが存在しないことを明示的に指定する *nil*を指定できる。これはたとえば Unicode の PUA(Private Use Area) 由来のようなグリフをもたない文字のフォントにたいするシステムワイドの高価な検索を避けるために有用。オプション引数 *add*が非 *nil*なら、以前 *characters*にセットされたフォント *spec* に *font-spec* を追加する方法を指定する。prependなら *font-spec*は既存 *spec* の先頭、appendなら *font-spec*は末尾に追加される。デフォルトでは *font-spec*は以前のセットされた *fontspec* をオーバーライドする。

たとえば以下は文字セット *japanese-jisx0208*に属するすえての文字にたいして、ファミリー名が 'Kochi Gothic'であるようなフォントを使用するようにデフォルトフォントセットを変更する。

```
(set-fontset-font t 'japanese-jisx0208
 (font-spec :family "Kochi Gothic"))
```

**char-displayable-p** *char* [Function]

この関数は Emacs が *char*を表示できるようなら非 *nil*をリターンする。またはより正確には選択されたフレームのフォントセットが、*char*が属する文字セットを表示するためのフォントをもてば *t*をリターンする。

フォントセットは文字単位でフォントを指定できる。フォントセットがこれを行う場合には、この関数の値は正確ではないかもしれない。

この関数はテキスト端末用のコーディングシステムがその文字をエンコード可能かどうかもチェックするので、利用可能なフォントがなくても非 *nil*をリターンするかもしれない (Section 34.10.8 [Terminal I/O Encoding], page 968 を参照)。

#### 41.12.12 低レベルのフォント表現

通常はフォントを直接扱う必要はありません。これを行う必要がある場合にはこのセクションでその方法を説明します。

Emacs Lisp ではフォントはフォントオブジェクト (*font objects*)、フォント *spec* (*font specs*)、フォントエンティティー (*font entities*) という 3 つの異なる Lisp オブジェクトを使用して表現されます。

**fontp** *object* **&optional** *type* [Function]

*object*がフォントオブジェクト、フォント *spec*、フォントエンティティーなら *t*、それ以外なら *nil*をリターンする。

オプション引数 *type*が非 *nil*なら、チェックする Lisp オブジェクトの正確なタイプを決定する。この場合には *type*は *font-object*、*font-spec*、*font-entity*のいずれかであること。

フォントオブジェクトは Emacs がオープンしたフォントを表します。Lisp でフォントオブジェクトは変更できませんが調べることはできます。

**font-at** *position* **&optional** *window string* [Function]

ウィンドウ *window*内の位置 *position*にある文字を表示するために使用されているフォントオブジェクトをリターンする。*window*が *nil*の場合のデフォルトは選択されたウィンドウ。*string*が *nil*なら *position*はカレントバッファ内の位置を指定する。それ以外なら *string*は文字列、*position*はその文字列内での位置を指定すること。

フォント *spec* はフォントを探すために使用できる仕様セットを含む Lisp オブジェクトです。フォント *spec* 内の仕様にたいして 1 つ以上のフォントがマッチすることができます。

**font-spec** &rest arguments [Function]

arguments内の仕様を使用して新たなfont spec をリターンする。これはproperty-valueのペアであること。可能な仕様は以下のとおり:

:name XLFD、Fontconfig、GTK+いずれかのフォーマットによるfont名(文字列)。Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

:family

:foundry

:weight

:slant

:width これらは同じ名前のフェイス属性と同じ意味をもつ。Section 41.12.1 [Face Attributes], page 1136 を参照のこと。:familyと:foundryは文字列で、それ以外はシンボル。例の値のように:slantは *italic*、:weightは **bold**、:widthは *normal*かもしれない。

:size fontサイズ。非負の整数はピクセル単位、浮動小数点数ならポイントサイズを指定する。

:adstyle ‘sans’のような、そのfontにたいするタイポグラフィックスタイル (typographic style) の追加情報。値は文字列かシンボルであること。

:registry

‘iso8859-1’のようなfontの文字セットレジストリーとエンコーディング。値は文字列かシンボルであること。

:dpi fontがデザインされたインチあたりのドット数による解像度。値は非負の数値でなければならない。

:spacing fontのスペーシング (proportional, dual, mono, or charcell)。値は整数 (proportionalは0、dualは90、monoは100、charcellは110)、あるいは1文字のシンボル (P、D、M、C) であること。

:avgwidth

1/10ピクセル単位でのfontの平均幅。値は非負の数値であること。

:script そのfontがサポートしなければならないスクリプト (シンボル)。

:lang そのfontがサポートすべき言語。値は名前が2文字のISO-639言語名であるようなシンボルであること。Xでは値は(もし空でなければ)fontのXLFD名の“Additional Style”フィールドにたいしてマッチされる。MS-Windowsではそのspecにマッチするfontにはその言語にたいして必要なコードページのサポートが要求される。現在のところこのプロパティでは‘ja’、‘ko’、‘zh’というCJK言語の小セットだけがサポートされる。

:otf 複雑なテキストレイアウトを必要とするスクリプトをサポートするGNU/Linux上の‘libotf’のようなライブラリーとともにEmacsがコンパイルされているような場合には、そのfontはそれらのOpenType機能をサポートするOpenType fontでなければならない。値は以下の形式のリストでなければならない

(script-tag langsys-tag gsub gpos)

ここでscript-tagはOpenTypeスクリプトタグシンボル、langsys-tagはOpenType言語システムタグシンボル (nilならデフォルト言語システムを使用)、gsubはOpenTypeGSUB機能タグシンボル (何も要求されなければnil)、gposは

OpenType GPOS 機能タグシンボルのリスト (何も要求されなければ nil)。gsubや gposがリストなら、そのリスト内の nil要素は、そのフォントが残りすべてのタグシンボルにマッチしてはならないことを意味する。gposは省略可。OpenType のスクリプト、言語、機能タグのリストについては the list of registered OTF tags (<https://docs.microsoft.com/en-us/typography/opentype/spec/ttoreg>) を参照のこと。

:type 文字の描画に使用されるフォントバックエンド (*font backend*) を指定するシンボル。指定できる値はプラットフォームとビルド時に Emacs がどのように configure されたかに依存する。典型的な値としては X では ftcrhb と xft hb、MS-Windows では harfbuzz、GNUstep では nsなどが含まれる。font-spec のように未指定のままだと nilもあり得る。

**font-put** *font-spec property value* [Function]  
 フォント *spec font-spec*内のプロパティ *property*に *value*をセットする。 *property*には上述のいずれかを指定できる。

フォントエンティティーはオープンする必要がないフォントへの参照です。フォントオブジェクトとフォント *spec* の中間的な性質をもちフォント *spec* とは異なり、フォントオブジェクトと同じように単一かつ特定のフォントを参照します。フォントオブジェクトとは異なりフォントエンティティーの作成では、そのフォントのコンテンツはコンピューターへのメモリーにロードされません。Emacs はスケーラブルフォントを参照するために単一のフォントエンティティーから複数の異なるサイズのフォントオブジェクトをオープンするかもしれません。

**find-font** *font-spec &optional frame* [Function]  
 この関数はフレーム *frame*上のフォント *spec font-spec*にもっともマッチするフォントエンティティーをリターンする。 *frame*が nilの場合のデフォルトは選択されたフレーム。

**list-fonts** *font-spec &optional frame num prefer* [Function]  
 この関数はフォント *spec font-spec*にマッチするすべてのフォントエンティティーのリストをリターンする。

オプション引数 *frame*が非 nilなら、そのフォントが表示されるフレームを指定する。オプション引数 *num*が非 nilなら、それはリターンされるリストの最大長を指定する整数だること。オプション引数 *prefer*が非 nilなら、それはリターンされるリスト順を制御するために使用する別のフォント *spec* であること。リターンされるフォント *spec* はそのフォント *spec* にもっとも近い降順にソートされて格納される。

:font属性の値としてフォント *spec*、フォントエンティティー、フォント名文字列を渡して `set-face-attribute`を呼び出すと、Emacs は表示に利用可能なもっともマッチするフォントをオープンします。そしてそのフェイスにたいする :font属性の実際の値として、対応するフォントオブジェクトを格納します。

以下の関数はフォントに関する情報を取得するために使用できます。これらの関数の *font*引数にはフォントオブジェクト、フォントエンティティー、またはフォント *spec* を指定できます。

**font-get** *font property* [Function]  
 この関数は *font*にたいするフォントプロパティ *property*の値をリターンする。 *property*には font-specがサポートするもののいずれかを指定できる。

*font*がフォント *spec* であり、そのフォント *spec* が *property*を指定しなければリターン値は nil。 *font*がフォントオブジェクトかフォントエンティティーなら、:scriptプロパティにたい



する値はそのフォントがサポートするスクリプトのリスト、`:otf`プロパティにたいする値は (`gsub . gpos`) のような形式のコンス。ここで `gsub`と `gpos`はそのフォントがサポートする OpenType 機能を表す以下のような形式のリスト

```
((script-tag (langsys-tag feature...) ...) ...)
```

where `script-tag`, `langsys-tag`, and `feature` ここで `script-tag`、`langsys-tag`、`feature`は OpenType のレイアウト tag を表すシンボル。

`font`がフォントオブジェクトの場合には、`font`のフォントバックエンドが非 OpenType フォントにたいする結合文字 (combining characters) をサポートしていればスペシャルプロパティ `:combining-capability`は非 `nil`。

**font-face-attributes** *font* &**optional** *frame* [Function]

この関数は *font*に対応するフェイス属性のリストをリターンする。オプション引数 *frame*はフォントが表示されるフレームを指定する。これが `nil`なら選択されたフレームが使用される。リターン値は以下の形式

```
(:family family :height height :weight weight
 :slant slant :width width)
```

ここで *family*、*height*、*weight*、*slant*、*width*の値はフェイス属性の値。*font*により指定されない場合には、いくつかのキー/属性ペアはこのリストから省略されるかもしれない。

**font-xlfd-name** *font* &**optional** *fold-wildcards* [Function]

この関数は *font*にマッチする XLFD((X Logical Font Descriptor)) を文字列としてリターンする。XLFD に関する情報は Section “Fonts” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。その名前が XLFD(最大 255 文字を含むことが可能) にたいして長すぎれば、この関数は `nil`をリターンする。

オプション引数 *fold-wildcards*が非 `nil`なら連続するワイルドカードは 1 つにまとめられる。

以下の 2 つの関数はフォントに関して重要な情報をリターンします。

**font-info** *name* &**optional** *frame* [Function]

この関数は *frame*で使用されるような文字列 *name*で指定されたフォントに関する情報をリターンする。*frame*が省略か `nil`の場合のデフォルトは選択されたフレーム。

この関数は [*opened-name full-name size height baseline-offset relative-compose default-ascent max-width ascent descent space-width average-width filename capability*] という形式のベクターによる値をリターンする。以下はこのベクターの各コンポーネントの意味:

*opened-name*

フォントのオープンに使用された名前 (文字列)。

*full-name* フォントの完全名 (文字列)。

*size* フォントのピクセルサイズ。

*height* フォント高さ (ピクセル単位)。

*baseline-offset*

ASCIIベースラインからのピクセル単位のオフセット (上方が正)。

*relative-compose*

*default-ascent*

文字の組み合わせ (compose) の方式を制御する数値。

<i>max-width</i>	フォントの最大のアドバンス幅。
<i>ascent</i>	
<i>descent</i>	このフォントのアセント ( <i>ascent</i> ) とディセント ( <i>descent</i> )。これら 2 つの数値の合計は上述の <i>height</i> と等しくなること。
<i>space-width</i>	そのフォントのスペース文字の幅 (ピクセル単位)。
<i>average-width</i>	そのフォントの文字の平均幅。これが 0 なら Emacs は表示のテキストレイアウト計算時に代わりに <i>space-width</i> の値を使用する。
<i>filename</i>	フォントのファイル名 (文字列)。フォントのバックエンドがフォントのファイル名を見つける手段を提供しなければ nil もあり得る。
<i>capability</i>	最初の要素がフォントタイプを表す <i>x</i> 、 <i>opentype</i> 、 <i>truetype</i> 、 <i>type1</i> 、 <i>pcf</i> 、 <i>bdf</i> のいずれかのシンボルであるようなリスト。OpenType フォントでは、フォントによりサポートされる機能 <i>GSUB</i> と <i>GPOS</i> の 2 つの要素が含まれる。これらの要素はそれぞれ ( <i>script (langsys feature ...)</i> ...) という形式のリストであり、ここで <i>script</i> は OpenType の <i>script</i> タグを表すシンボル、 <i>langsys</i> は OpenType の <i>langsys</i> タグを表すシンボル (またはデフォルトの <i>langsys</i> を表す <i>nil</i> )、そよび <i>feature</i> はそれぞれ OpenType の <i>feature</i> タグを表す。

`query-font font-object` [Function]

この関数は *font-object* に関する情報をリターンする (これは引数としてフォント名を文字列で受け取る *font-info* とは対照的)。

この関数は [*name filename pixel-size max-width ascent descent space-width average-width capability*] という形式のベクターで値をリターンする。以下はこのベクターの各要素の意味:

<i>name</i>	フォント名 (文字列)。
<i>filename</i>	フォントのファイル名 (文字列)。フォントのバックエンドがフォントのファイル名を見つける手段を提供しなければ nil もあり得る。
<i>pixel-size</i>	フォントをオープンするために使用されたフォントのピクセルサイズ。
<i>max-width</i>	フォントの最大のアドバンス幅。
<i>ascent</i>	
<i>descent</i>	このフォントのアセント ( <i>ascent</i> ) とディセント ( <i>descent</i> )。これら 2 つの数値の合計はフォントの高さを与える。
<i>space-width</i>	そのフォントのスペース文字の幅 (ピクセル単位)。
<i>average-width</i>	そのフォントの文字の平均幅。これが 0 なら Emacs は表示のテキストレイアウト計算時に代わりに <i>space-width</i> の値を使用する。

*capability* 最初の要素がフォントタイプを表す *x*、*opentype*、*truetype*、*type1*、*pcf*、*bd* のいずれかのシンボルであるようなリスト。OpenType フォントでは、フォントによりサポートされる機能 *GSUB* と *GPOS* の 2 つの要素が含まれる。これらの要素はそれぞれ (*script langsys feature ...*) ... という形式のリストであり、ここで *script* は OpenType の *script* タグを表すシンボル、*langsys* は OpenType の *langsys* タグを表すシンボル (またはデフォルトの *langsys* を表す *nil*)、そよび *feature* はそれぞれ OpenType の *feature* タグを表す。

以下の 4 つの関数はさまざまなフェイスにより使用されるフォントに関するサイズ情報をリターンして、Lisp プログラム内でのさまざまなレイアウトの検討を可能にします。これらの関数は問い合わせられたフェイスがリマップされていたら、リマップされたフェイスに関する情報をリターンすることによりフェイスのシマップを考慮します。Section 41.12.5 [Face Remapping], page 1146 を参照してください。

**default-font-width** [Function]  
カレントバッファの選択されたフレームにたいして定義されたデフォルトフェイスで使われるフォントの平均幅をピクセル単位でリターンする。

**default-font-height** [Function]  
この関数は選択されたフレームにたいして定義されたカレントバッファのデフォルトフェイスで使われるフォントの高さをピクセル単位でリターンする。

**window-font-width &optional window face** [Function]  
この関数は *window* 内の *face* で使われるフォントの平均幅をピクセル単位でリターンする。*window* には生きたウィンドウを指定しなければならない。*nil* が省略なら *window* のデフォルトは選択されたウィンドウ、*face* のデフォルトは *window* 内のデフォルトフェイス。

**window-font-height &optional window face** [Function]  
この関数は *window* 内の *face* で使われるフォントの高さをピクセル単位でリターンする。*window* には生きたウィンドウを指定しなければならない。*nil* が省略なら *window* のデフォルトは選択されたウィンドウ、*face* のデフォルトは *window* 内のデフォルトフェイス。

## 41.13 フリンジ

グラフィカルなディスプレイでは Emacs は各ウィンドウに隣接してフリンジ (*fringes*) を描画します。これは切り詰め (*truncation*)、継続 (*continuation*)、水平スクロールを示すビットマップを表示できる側面の細い垂直ストリップです。

### 41.13.1 フリンジのサイズと位置

以下のバッファローカル変数はバッファを表示するウィンドウのフリンジの位置と幅を制御します。

**fringes-outside-margins** [Variable]  
フリンジは通常はディスプレイマージンとウィンドウテキストの間に表示される。この値が非 *nil* ならフリンジはディスプレイマージンの外側に表示される。Section 41.16.5 [Display Margins], page 1175 を参照のこと。

**left-fringe-width** [Variable]  
この変数が非 *nil* なら、それは左フリンジの幅をピクセル単位で指定する。値 *nil* はそのウィンドウのフレームの左フリンジ幅を使用することを意味する。

`right-fringe-width` [Variable]

この変数が非 `nil` なら、それは右フリンジの幅をピクセル単位で指定する。値 `nil` はそのウィンドウのフレームの右フリンジ幅を使用することを意味する。

これらの変数にたいして値を指定しないすべてのバッファは、フレームパラメーター `left-fringe` および `right-fringe` で指定された値を使用します (Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照)。

上記の変数はサブルーチンとして `set-window-fringes` を呼び出す関数 `set-window-buffer` (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) を通じて実際に効果をもちます。これらの変数のいずれかを変更しても影響を受ける各ウィンドウで `set-window-buffer` を呼び出さなければ、そのバッファを表示する既存のウィンドウのフリンジ表示は更新されません。個別のウィンドウでのフリンジ表示を制御するために `set-window-fringes` を使用することもできます。

`set-window-fringes window left &optional right outside-margins` [Function]  
*persistent*

この関数はウィンドウ `window` のフリンジ幅をセットする。`window` が `nil` なら選択されたウィンドウが使用される。

引数 `left` は左フリンジ、同様に `right` は右フリンジにたいしてピクセル単位で幅を指定する。いずれかにたいする値 `nil` はデフォルトの幅を意味する。`outside-margins` が非 `nil` ならフリンジをディスプレイマージンの外側に表示することを指定する。

期待する幅のフリンジを収容するのに `window` が十分大きくなければ、`window` のフリンジは未変更のままになる。

ここで指定した値は、`window` にたいして `keep-margins` を `nil` が省略した `set-window-buffer` (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) の呼び出しによって後刻オーバーライドされるかもしれない。しかしオプションの5つ目の引数 `persistent` が非 `nil`、かつ他の引数が成功裏に処理されたら、ここで指定した値は後続の `set-window-buffer` 呼び出しに引き継がれる。これはミニバッファウィンドウでフリンジを永続的にオフにするために使用できる。例は `set-window-scroll-bars` (Section 41.14 [Scroll Bars], page 1166 を参照) の説明を参照のこと。

`window-fringes &optional window` [Function]

この関数はウィンドウ `window` のフリンジに関する情報をリターンする。`window` が省略か `nil` なら選択されたウィンドウが使用される。値は (`left-width right-width outside-margins persistent`) という形式。

### 41.13.2 フリンジのインジケータ

フリンジインジケータ (*Fringe indicators*) は行の切り詰めや継続、バッファ境界などを示すウィンドウフリンジ内に表示される小さいアイコンのことです。

`indicate-empty-lines` [User Option]

これが非 `nil` なら Emacs はグラフィカルなディスプレイ上で、バッファ終端にある空行それぞれにたいしてフリンジ内に特別なグリフを表示する。Section 41.13 [Fringes], page 1160 を参照のこと。この変数はすべてのバッファにおいて自動的にバッファローカルになる。

`indicate-buffer-boundaries` [User Option]

このバッファローカル変数はウィンドウフリンジ内でバッファ境界とウィンドウのスクロールを示す方法を制御する。

Emacs はバッファ境界 (そのバッファの最初の行と最後の行) がスクリーン上に表示された際には、それを三角アイコン (angle icon) で示すことができる。加えてスクリーンより上にテキストが存在すれば上矢印 (up-arrow)、スクリーンの下にテキストが存在すれば下矢印 (down-arrow) をフリンジ内に表示してそれを示すことができる。

基本的な値として 3 つの値がある:

nil            これらのフリンジアイコンを何も表示しない。  
left            左フリンジに三角アイコンと矢印を表示する。  
right           右フリンジに三角アイコンと矢印を表示する。

その他の非 alist

左フリンジに三角アイコンを表示して矢印を表示しない。

値がそれ以外ならどのフリンジインジケータをどこに表示するかを指定する alist であること。alist の各要素は (indicator . position) のような形式をもつ。ここで indicator は top、bottom、up、down、または t (指定されていないすべてのアイコンをカバーする) のいずれかであり position は left、right、または nil のいずれか。

たとえば ((top . left) (t . right)) は左フリンジに top angle ビットマップを、右フリンジに bottom angle ビットマップと両 arrow ビットマップを配置する。左フリンジに angle ビットマップを表示して arrow ビットマップを表示しないようにするには ((top . left) (bottom . left)) を使用する。

fringe-indicator-alist [Variable]

このバッファローカル変数は論理的ロジカルフリンジインジケータから、ウィンドウフリンジ内に実際に表示されるビットマップへのマッピングを指定する。値は (indicator . bitmaps) のような要素をもつ alist。ここで indicator は論理的インジケータタイプ、bitmaps はそのインジケータに使用するフリンジビットマップを指定する。

indicator はそれぞれ以下のシンボルのいずれかであること:

truncation、continuation。  
行の切り詰めと継続に使用される。

up、down、top、bottom、top-bottom  
indicate-buffer-boundaries が非 nil の際に使用される。up と down は、そのウィンドウ端より上と下にあるバッファ境界を示す。top と bottom はバッファの最上端と最下端のテキスト行を示す。top-bottom はバッファ内にテキスト行 1 行だけが存在することを示す。

empty-line  
indicate-empty-lines が非 nil の際に、バッファの後の空行を示すために使用される。

overlay-arrow  
オーバーレイ矢印に使用される (Section 41.13.6 [Overlay Arrow], page 1165 を参照)。

各 bitmaps の値にはシンボルのリスト (left right [left1 right1]) を指定できる。シンボル left と right は特定のインジケータにたいして左および/または右フリンジに表示するビットマップを指定する。left1 と right1 はインジケータ bottom と top-bottom に固有であり、

最後の改行をもたない最後のテキスト行を示すために使用される。かわりに *bitmaps* に左フリンジと右フリンジの両方で使用される単一のシンボルを指定することもできる。

標準のビットマップシンボルのリストと自身で定義する方法については Section 41.13.4 [Fringe Bitmaps], page 1163 を参照のこと。加えて *nil* は空ビットマップ (表示されないインジケータ) を表す。

*fringe-indicator-alist* がバッファローカルな値をもち、論理的インジケータにたいしてビットマップが定義されていないかビットマップが *t* ならば、*fringe-indicator-alist* のデフォルト値から対応する値が使用される。

### 41.13.3 フリンジのカーソル Frin

ある行がウィンドウと正確に同じ幅なとき、2 行を使用するかわりに Emacs は右フリンジ内にカーソルを表示します。フリンジ内のカーソルを表すために使用されるビットマップの違いはカレントバッファのカーソルタイプに依存します。

*overflow-newline-into-fringe* [User Option]  
 これが非 *nil* なら、ウィンドウと正確に同じ幅の (最後の改行文字に継続されない) 行は継続されない。ポイントが行端に達した際には、カーソルはかわりに右フリンジに表示される。

*fringe-cursor-alist* [Variable]  
 この変数は論理的カーソルタイプから、右フリンジ内に実際に表示されるフリンジビットマップへのマッピングを指定する。値は各要素が (*cursor-type* . *bitmap*) のような形式をもつような *alist*。ここで *bitmap* は使用するフリンジビットマップ、*cursor-type* は表示するカーソルタイプ。

*cursor-type* はそれぞれ *box*、*hollow*、*bar*、*hbar*、*hollow-small* のいずれかであること。最初の 4 つはフレームパラメータ *cursor-type* の場合と同じ意味をもつ (Section 30.4.3.9 [Cursor Parameters], page 797 を参照)。*hollow-small* タイプは特定のディスプレイ行にたいして通常の *hollow-rectangle* が高すぎる際に *hollow* のかわりに使用される。

*bitmap* はそれぞれ、その論理的カーソルタイプにたいして表示されるフリンジビットマップを指定するシンボルであること。詳細は次のサブセクションを参照のこと。

*fringe-cursor-alist* がバッファローカルな値をもち、カーソルタイプにたいして定義されたビットマップが存在しなければ、*fringes-indicator-alist* のデフォルト値の対応する値が使用される。

### 41.13.4 フリンジのビットマップ

フリンジビットマップ (*fringe bitmaps*) は行の切り詰めや継続、バッファ境界、オーバーレイ矢印等にたいする論理的フリンジインジケータを表現する実際のビットマップです。それぞれのビットマップはシンボルにより表されます。これらのシンボルは前のサブセクションで説明した変数 *fringe-indicator-alist* と *fringe-cursor-alist* から参照されます。

Lisp プログラムも行内に出現する文字の 1 つに *display* プロパティを使用することにより、左フリンジまたは右フリンジ内にビットマップを直接表示することができます。そのような表示指定は以下の形式をもちます

```
(fringe bitmap [face])
```

*fringe* は *left-fringe* か *right-fringe* いずれかのシンボル、*bitmap* は表示するビットマップを識別するシンボルです。オプションの *face* はビットマップの表示でフォアグラウンダーおよびバックグラウンダーを使用するフェイスを命名します (*face* が指定しないカラーにたいしては *fringe*

フェイスの属性を使用する)。faceを省略すると、fringeが指定しないカラーに defaultフェイスの属性を使用することを意味します。defaultフェイスや fringeフェイスの属性に依存しない予測可能な結果を得るために、faceは省略せず常に特定のフェイスを与えることを推奨します。特にビットマップを fringeフェイスで表示したければ、faceとして fringeを使用してください。

たとえば左フリンジに矢印を表示するためには、warningフェイスを使用して以下のようにできます:

```
(overlay-put
 (make-overlay (point) (point))
 'before-string (propertize
 "x" 'display
 `(left-fringe right-arrow warning)))
```

以下は Emacs が定義する標準的なフリンジビットマップと、(fringe-indicator-alistと fringe-cursor-alistを通じて) Emacs 内で現在それらが使用される方法のリストです。

left-arrow、right-arrow

切り詰められた行を示すために使用される。

left-curly-arrow、right-curly-arrow

継続された行を示すために使用される。

right-triangle、left-triangle

前者はオーバーレイ矢印により使用され、後者は使用されない。

up-arrow、down-arrow

bottom-left-angle、bottom-right-angle

top-left-angle、top-right-angle

left-bracket、right-bracket

empty-line

バッファ境界を示すために使用される。

filled-rectangle、hollow-rectangle

filled-square、hollow-square

vertical-bar、horizontal-bar

フリンジカーソルの異なるタイプにたいして使用される。

exclamation-mark、question-mark

large-circle

Emacs の中核機能では使用されない。

次のサブセクションではフリンジビットマップを独自に定義する方法を説明します。

**fringe-bitmaps-at-pos** *&optional pos window* [Function]

この関数はウィンドウ *window* 内の位置 *pos* を含むディスプレイ行のフリンジビットマップをリターンする。リターン値は (*left right ov*) という形式をもつ。ここで *left* は左フリンジ内のフリンジビットマップにたいするシンボル (ビットマップなしなら *nil*)、*right* は同様に右フリンジにたいして、*ov* が非 *nil* なら左フリンジにオーバーレイ矢印が存在することを意味する。

*window* 内で *pos* が可視でなければ値は *nil*。 *window* が *nil* なら選択されたウィンドウを意味する。 *pos* が *nil* なら *window* 内のポイントの値を意味する。

### 41.13.5 フリンジビットマップのカスタマイズ

`define-fringe-bitmap` *bitmap bits* **&optional** *height width align* [Function]

この関数はシンボル *bitmap* を新たなフリンジビットマップとして定義、またはその名前の既存のビットマップを置き換える。

引数 *bits* は使用するイメージを指定する。これは各要素 (整数) が対応するビットマップの 1 行を指定する文字列か整数ベクターであること。整数の各ビットはそのビットマップの 1 ピクセル、低位ビットはそのビットマップの最右ピクセルに対応する (このビットオーダーは XBM イメージと逆順であることに注意。Section 41.17.3 [XBM Images], page 1181 を参照)。

高さは通常は *bits* の長さ。しかし非 `nil` の *height* により異なる高さを指定できる。幅は通常は 8 だが非 `nil` の *width* により異なる幅を指定できる。width は 1 から 16 の整数でなければならない。

引数 *align* はそのビットマップが使用される行範囲に相対的なビットマップの位置を指定する。デフォルトはそのビットマップの中央。指定できる値は `top`、`center`、`bottom`。

*align* 引数にはリスト (*align periodic*) も指定できて、*align* は上述のように解釈される。*periodic* が非 `nil` なら、それは *bits* 内の行が指定される高さに達するのに十分な回数繰り返されるべきであることを指定する。

`destroy-fringe-bitmap` *bitmap* [Function]

この関数は *bitmap* により識別されるフリンジビットマップを破棄する。*bitmap* が標準フリンジビットマップを識別する場合には、それを完全に消去するかわりに実際にはそのビットマップの標準定義をリストアする。

`set-fringe-bitmap-face` *bitmap* **&optional** *face* [Function]

これはフリンジビットマップ *bitmap* にたいするフェイスに *face* をセットする。*face* が `nil` なら `fringe` フェイスを選択する。ビットマップのフェイスはそれを描画するカラーを制御する。

*face* は `fringe` にマージされるため *face* は通常はフォアグラウンドカラーだけを指定すること。

### 41.13.6 オーバーレイ矢印

オーバーレイ矢印 (*overlay arrow*) は、バッファ内の特定の行にたいしてユーザーに注意を促すために有用です。たとえばデバッガーでのインターフェイスに使用されるモードでは、オーバーレイ矢印は実行されているコード行を示します。この機能はオーバーレイ (*overlays*) にたいして何も行いません (Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照)。

`overlay-arrow-string` [Variable]

この変数は特定の行にたいして注意を喚起するために表示する文字列、または矢印機能が使用されていなければ `nil` を保持する。グラフィカルなディスプレイでは、フリンジが表示されていればこの文字列のコンテンツは無視されて、かわりにフリンジ領域からディスプレイ領域左側にグリフが表示される。

`overlay-arrow-position` [Variable]

この変数はオーバーレイ矢印を表示する箇所を示すマーカーを保持する。これは行の先頭となるポイントであること。非グラフィカルなディスプレイ、あるいは左フリンジが非表示の場合には、その行の先頭に矢印テキストが表示され、矢印テキストが表示されないときに表示されるべきテキストがオーバーレイされる。その矢印は通常は短く行は普通はインデントで開始されるので、上書きが問題となることは通常はない。



オーバーレイ矢印の文字列は、そのバッファの `overlay-arrow-position` の値がバッファ内を指せば与えられた任意のバッファで表示される。したがって `overlay-arrow-position` のバッファローカルなバインディングを作成することにより、複数のオーバーレイ矢印の表示が可能である。しかしこれを達成するためには、`overlay-arrow-variable-list` を使用するほうが通常はより明快。

`before-string` プロパティをもつオーバーレイを作成することにより同様のことを行うことができます。Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 を参照してください。

変数 `overlay-arrow-variable-list` を通じて複数のオーバーレイ矢印を定義できます。

`overlay-arrow-variable-list` [Variable]

この変数の値は、それぞれがオーバーレイ矢印の位置を指定する変数のリスト。変数 `overlay-arrow-position` はこのリスト上にあるために通常の意味をもつ。

このリスト上の各変数は対応するオーバーレイ矢印位置に表示するためのオーバーレイ矢印文字列を指定する `overlay-arrow-string` プロパティ (テキスト端末、あるいは左フリンジが非表示のグラフィカルな端末)、およびフリンジビットマップを指定する `overlay-arrow-bitmap` プロパティ (左フリンジがあるグラフィカル端末)) をもつことができます。これらのプロパティがセットされていなければデフォルトのフリンジインジケータ `overlay-arrow-string` と `overlay-arrow` が使用されます。

#### 41.14 スクロールバー

フレームパラメータ `vertical-scroll-bars` はそのフレーム内のウィンドウが垂直スクロールバーをもつべきかと、それらが左か右のいずれかに配置されるべきかを通常は制御します。フレームパラメータ `scroll-bar-width` はそれらの幅を指定します (`nil` はデフォルトを意味する)。

フレームパラメータ `horizontal-scroll-bars` はフレーム内のウィンドウが水平スクロールバーをもつかどうかを制御します。フレームパラメータ `scroll-bar-height` はそれらの高さを指定します (`nil` はデフォルトを意味する)。Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照のしてください。

水平スクロールバーはすべてのプラットフォームで利用可能ではありません。引数を受け取らない関数 `horizontal-scroll-bars-available-p` は、システム上で水平スクロールバーが利用可能なら非 `nil` をリターンします。

以下の3つの関数は引数として生きたフレームを受け取り、デフォルトは選択されたフレームです。

`frame-current-scroll-bars` &optional *frame* [Function]

この関数はフレーム *frame* のスクロールバーのタイプを報告する。値はコンスセル (`vertical-type . horizontal-type`)。ここで `vertical-type` は `left`、`right`、または `nil` (スクロールバーなしを意味する) のいずれか。 `horizontal-type` は `bottom` か `nil` (水平スクロールバーなしを意味する) のいずれか。

`frame-scroll-bar-width` &optional *frame* [Function]

この関数はウィンドウ *window* にたいして垂直スクロールバーの幅をピクセル単位でリターンする。

`frame-scroll-bar-height` &optional *frame* [Function]

この関数は *frame* の水平スクロールバーの高さをピクセル単位でリターンする。

以下の関数を使用することにより、特定のウィンドウにたいするフレーム固有のセッティングをオーバーライドできます:

`set-window-scroll-bars` *window* &optional *width vertical-type* [Function]  
*height horizontal-type persistent*

この関数はウィンドウ *window* のスクロールバーの幅および/または高さ、およびタイプをセットする。*window* が nil なら選択されたウィンドウが使用される。

*width* はピクセル単位で垂直スクロールバーの幅を指定する (nil はそのフレームにたいして指定された幅の使用を意味する)。*vertical-type* は垂直スクロールバーをもつかどうか、もつ場合にはその位置を指定する。可能な値は left、right、t (フレームのデフォルトの使用を意味する)、垂直スクロールバーなしなら nil のいずれか。

*height* はピクセル単位で水平スクロールバーの高さを指定する (nil はそのフレームにたいして指定された高さの使用を意味する)。*horizontal-type* は水平スクロールバーをもつかどうかを指定する。可能な値は bottom、t (フレームのデフォルトの使用を意味する)、水平スクロールバーなしなら nil のいずれか。ミニウィンドウにたいして値 t は nil、すなわち水平スクロールバーを表示しないことを意味することに注意。ミニウィンドウで水平スクロールバーを表示するためには、明示的に bottom を指定する必要がある。

期待するサイズのスクロールバーを収容するのに *window* が十分大きくなければ、*window* のスクロールバーは未変更のままになる。

ここで指定した値は *window* にたいする引数 *keep-margins* が nil か省略した `set-window-buffer` (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) の呼び出しにより後からオーバーライドされるかもしれない。しかしオプションの 1 つ目の引数 *persistent* が非 nil、かつ他の引数が成功裏に処理されたなら、ここで指定された値は後続の `set-window-buffer` 呼び出しに引き継がれる。

`set-window-scroll-bars` および `set-window-fringes` (Section 41.13.1 [Fringe Size/Pos], page 1160 を参照) の *persistent* 引数を使用すれば、以下のスニペットを早期 init ファイル (early init file) に追加することにより、すべてのミニバッファウィンドウでスクロールバーおよび/またはフリンジを信頼性をもって永続的にオフにすることができます (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照)。

```
(add-hook 'after-make-frame-functions
 (lambda (frame)
 (set-window-scroll-bars
 (minibuffer-window frame) 0 nil 0 nil t)
 (set-window-fringes
 (minibuffer-window frame) 0 0 nil t)))
```

以下の 4 つの関数は引数として生きたウィンドウを受け取り、デフォルトは選択されたウィンドウです。

`window-scroll-bars` &optional *window* [Function]

この関数は (*width columns vertical-type height lines horizontal-type persistent*) という形式のリストをリターンする。

値 *width* は垂直スクロールバーの幅に指定された値 (nil もあり得る)。*columns* は垂直スクロールバーが実際に占有する列数 (丸められているかもしれない)。

値 *height* は水平スクロールバーの高さに指定された値 (nil もあり得る)。*lines* は水平スクロールバーが実際に占有する行数 (丸められているかもしれない)。

*persistent* の値は最後に成功裏に `set-window-scroll-bars` を呼び出した際に *window* に指定した値、そのような呼び出しがなければ nil。

`window-current-scroll-bars` &optional *window* [Function]

この関数はウィンドウ *window* にたいするスクロールバータイプを報告する。値はコンスセル (`vertical-type . horizontal-type`)。 `window-scroll-bars` とは異なりフレームのデフォルトと `scroll-bar-mode` を考慮して実際に使用されているスクロールバータイプを報告する。

`window-scroll-bar-width` &optional *window* [Function]

この関数は *window* の垂直スクロールバーの幅をピクセル単位でリターンする。

`window-scroll-bar-height` &optional *window* [Function]

この関数は、*window* の水平スクロールバーの高さをピクセル単位でリターンする。

`set-window-scroll-bars` でウィンドウのスクロールバーのセッティングを指定しない場合には、表示されようとするバッファのバッファローカル変数 `vertical-scroll-bar`、`horizontal-scroll-bar`、`scroll-bar-width`、`scroll-bar-height` がウィンドウのスクロールバーを制御します。`set-window-buffer` はこれらの変数を調べる関数です。あるウィンドウですでに可視なバッファでこれらを変更した場合には、すでに表示されているのと同じバッファを指定して `set-window-buffer` を呼び出すことにより、そのウィンドウに新たな値を記録させることができます。

以下の変数をセット (セットにより自動的にバッファローカルになる) することにより、特定のバッファのスクロールバーの外観を制御できます。

`vertical-scroll-bar` [Variable]

この変数は垂直スクロールバーの配置を指定する。可能な値は `left`、`right`、そのフレームのデフォルトの使用を意味する `t`、スクロールバーなしの `nil` のいずれか。

`horizontal-scroll-bar` [Variable]

この変数は水平スクロールバーの配置を指定する。可能な値は `bottom`、そのフレームのデフォルトの使用を意味する `t`、スクロールバーなしの `nil` のいずれか。

`scroll-bar-width` [Variable]

この変数はそのバッファの垂直スクロールバーをピクセル単位で量った幅を指定する。値 `nil` はフレームにより指定された値の使用を意味する。

`scroll-bar-height` [Variable]

この変数はそのバッファの水平スクロールバーをピクセル単位で量った高さを指定する。値 `nil` はフレームにより指定された値の使用を意味する。

最後に変数 `scroll-bar-mode` と `horizontal-scroll-bar-mode` をカスタマイズすることにより、すべてのフレームでのスクロールバーの表示を切り替えることができます。

`scroll-bar-mode` [User Option]

この変数はすべてのフレームに垂直スクロールバーを配置するべきかと、その場所を制御する。可能な値は、スクロールバーなしの `nil`、左にスクロールバーを配置する `left`、右にスクロールバーを配置する `right` のいずれか。

`horizontal-scroll-bar-mode` [User Option]

この変数はすべてのフレームに水平スクロールバーを表示するかどうかを制御する。

### 41.15 ウィンドウディバイダー

ウィンドウディバイダーとはフレームのウィンドウ間に描画されるバーのことです。右 (right) ディバイダーはあるウィンドウと、その右に隣接する任意のウィンドウの間に描画されます。その幅 (厚さ) はフレームパラメーター `right-divider-width` で指定されます。下 (bottom) ディバイダーはあるウィンドウと、その下に隣接するウィンドウやエコーエリアとの間に描画されます。その幅はフレームパラメーター `bottom-divider-width` で指定されます。いずれの場合でも幅に 0 を指定すると、そのようなディバイダーを描画しないことを意味します。Section 30.4.3.4 [Layout Parameters], page 791 を参照してください。

技術的には右ディバイダーはそれの左にあるウィンドウに所属して、その幅がそのウィンドウのトータル幅に寄与することを意味します。下ディバイダーは上にあるウィンドウに所属して、その幅がそのウィンドウのトータル高さに寄与することを意味します。Section 29.4 [Window Sizes], page 683 を参照してください。あるウィンドウが右ディバイダーと左ディバイダーの両方をもつ場合には下ディバイダーが優勢になります。これは右ディバイダーが下ディバイダーの上で終端されるのに比べて、下ディバイダーはそのウィンドウの完全なトータル幅で描画されることを意味しています。

ディバイダーはマウスでドラッグできるのでマウスで隣接するウィンドウのサイズを調整するために有用です。これらはスクロールバーやモードラインが表示されていないときに隣接するウィンドウを視覚的に分離する役目もあります。以下の 3 つのフェイスによりディバイダーの外観をカスタマイズできます:

#### `window-divider`

ディバイダーの幅が 3 ピクセル未満のときは、このフェイスのフォアグラウンドカラーで塗りつぶしで描画される。これより広いディバイダーでは、最初と最後のピクセルを除いた内部にたいしてのみこのフェイスが使用される。

#### `window-divider-first-pixel`

これは少なくとも幅が 3 ピクセルあるディバイダーの最初のピクセルを描画するために使用される。塗りつぶし (solid) の外観を得るためには `window-divider` フェイスに使用されるのと同じ値をセットすること。

#### `window-divider-last-pixel`

これは少なくとも幅が 3 ピクセルあるディバイダーの最後のピクセルを描画するために使用される。塗りつぶし (solid) の外観を得るためには `window-divider` フェイスに使用されるのと同じ値をセットすること。

以下の 2 つの関数により特定のウィンドウのディバイダーのサイズを取得できます。

#### `window-right-divider-width` *&optional window* [Function]

*window* の右ディバイダーの幅 (厚さ) をピクセル単位でリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。最右ウィンドウにたいするリターン値は常に 0。

#### `window-bottom-divider-width` *&optional window* [Function]

*window* の下ディバイダーの幅 (厚さ) をピクセル単位でリターンする。*window* は生きたウィンドウでなければならずデフォルトは選択されたウィンドウ。ミニバッファウィンドウやミニバッファがないフレームの最下ウィンドウにたいするリターン値は常に 0。

## 41.16 displayプロパティ

テキストプロパティ(またはオーバーレイプロパティ)の `display` はテキストへのイメージ挿入、およびテキスト表示のその他の事相を制御します。同じ `display` プロパティ値内のディスプレイ仕様は、一般的にはそれらがカバーするテキストにたいして並行して適用されます。

複数のソース(オーバーレイおよび/またはテキストプロパティ)が `display` プロパティにたいして値を指定しますが1つの値だけが効果をもち、それは `get-char-property` のルールにしたがいます。Section 33.19.1 [Examining Properties], page 896 を参照してください。

`display` プロパティの値はディスプレイ仕様、または複数のディスプレイ仕様を含むリストかベクターであるべきです。

`get-display-property` *position prop &optional object properties* [Function]  
これはベクター、リスト、あるいは単純なプロパティであるかどうかに関係なく、特定の `display` を取得するために使用できる利便関数である。これは `get-text-property` (Section 33.19.1 [Examining Properties], page 896 を参照) と似ているが、`display` プロパティにたいしてのみ動作する点異なる。

*position* は調べるバッファまたは文字列内の位置、*prop* はリターンされる `display` プロパティ。オプション引数 *object* は文字列かバッファのいずれかで、デフォルトはカレントバッファ。オプション引数 *properties* が非 `nil` ならそれは `display` プロパティでなければならず、その場合には *position* と *object* は無視される(これはたとえば `get-char-property` (Section 33.19.1 [Examining Properties], page 896 を参照) ですでに `display` プロパティを取得済みな場合に役に立つかもしれない)。

`add-display-text-property` *start end prop value &optional object* [Function]  
*start* から *end* のテキストの `display` プロパティ *prop* *n value* を追加する。

リージョン内に `display` プロパティが非 `nil` のテキストがあれば、それらのプロパティは保たれる。たとえば:

```
(add-display-text-property 4 8 'height 2.0)
(add-display-text-property 2 12 'raise 0.5)
```

これを行うと2から4のリージョンの `display` プロパティは `raise`、4から8のリージョンの `display` プロパティには `raise` と `height` の両方、そして最後の8から12の `display` プロパティは `raise` だけになる。

*object* が非 `nil` なら、それは文字列かバッファであること。`nil` の場合のデフォルトはカレントバッファ。

いくつかのディスプレイ仕様には、表示時に評価される Lisp フォームを含めることができます。これは特定の状況では安全ではないかもしれませんが(ディスプレイ仕様が何らかの外部のプログラムやエージェントにより生成されたとき等)。( `disable-eval spec` ) のように特別なシンボル `disable-eval` で始まるリスト内にディスプレイ仕様をラップすることにより、他のすべてのディスプレイプロパティ機能をサポートしつつ、*spec* 内の任意の Lisp 評価が無効になります。

このセクションの残りの部分では、複数の種類のディスプレイ仕様とそれらの意味を説明します。

### 41.16.1 テキストを置換するディスプレイ仕様

ある種のディスプレイ仕様は、そのプロパティをもつテキストのかわりに表示する何かを指定します。これらは置換 (*replacing*) ディスプレイ仕様と呼ばれます。Emacs はユーザーにたいして、この方法で置換されたバッファテキストの中間への対話的なポイント移動を許可しません。

ディスプレイ仕様のリストに 1 つ以上の置換ディスプレイ仕様が含まれる場合には、最初の置換ディスプレイ仕様が残りをオーバーライドします。置換ディスプレイ仕様は他のほとんどのディスプレイ仕様は置換を許容しないので、それらとは無関係です。

置換ディスプレイ仕様では、そのプロパティをもつテキストとは、`display` プロパティとして同一の Lisp オブジェクトをもつ連続したすべての文字を意味します。これらの文字は単一の単位として置換されます。`display` プロパティに異なる Lisp オブジェクト (`eq` ではないオブジェクト) をもつ 2 つの文字は個別に処理されます。

以下はこの要点を示すための例です。文字列が置換ディスプレイ仕様としての役割をもち、指定された文字列のプロパティをもつテキストを置換します (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照)。以下の関数を考えてみてください:

```
(defun foo ()
 (dotimes (i 5)
 (let ((string (concat "A"))
 (start (+ i i (point-min))))
 (put-text-property start (1+ start) 'display string)
 (put-text-property start (+ 2 start) 'display string))))
```

この関数はバッファ内の最初の 10 文字それぞれにたいして文字列 "A" であるような `display` プロパティを与えますが、これらはすべて同じ文字列オブジェクトを取得しません。最初の 2 文字は同じ文字列オブジェクトなので 1 つの 'A' に置換されます。2 つの別々の `put-text-property` 呼び出しでそのディスプレイプロパティが割り当てられたという事実は無関係です。同様に次の 2 文字は 2 つ目の文字列 (`concat` により新たに作成された文字列オブジェクト) を取得するので 1 つの 'A' で置換されて、... となります。したがって 10 文字は 5 つの A で表示されます。

### 41.16.2 スペースの指定

指定された幅および/または高さのスペースを表示するためには (`space . props`) という形式のディスプレイ仕様を使用します。このプロパティを 1 つ以上の連続する文字に `put` することができます。これらすべての文字のかわりに指定された高さの幅のスペースが表示されます。以下はスペースのウェイトを指定するために `props` 内で使用できるプロパティです:

`:width width`

`width` が数字なら、それはスペースの幅が通常の文字幅の `width` 倍であるべきかを指定する。`width` はピクセル幅 (*pixel width*) 仕様でも可 (Section 41.16.3 [Pixel Specification], page 1172 を参照)。

`:relative-width factor`

幅の広さは同じ `display` プロパティをもつ連続する文字のグループ内の最初の文字から計算される必要があることを指定する。スペースの幅はその文字のピクセル幅に `factor` を乗じた幅である (テキストモード端末では文字の “ピクセル幅” は通常は 1 だが TAB 文字や 2 倍の幅をもつ CJK 文字では 1 以上になり得る)。

`:align-to hpos`

スペースが `hpos` に達するほど十分に広くあるべきことを指定する。`hpos` が数字なら通常の文字幅の単位で量られる。`hpos` はピクセル幅 (*pixel width*) 仕様でも可 (Section 41.16.3 [Pixel Specification], page 1172 を参照)。

上記プロパティのいずれかが 1 つだけを使用すべきです。以下のプロパティでスペースの高さも指定できます:

**:height *height***

スペースの高さを指定する。*height*が数字ならスペースの高さが通常の文字高さの *height* 倍であるべきことを指定する。*height*はピクセル高さ仕様 (*pixel height*) でも可 (Section 41.16.3 [Pixel Specification], page 1172 を参照)。

**:relative-height *factor***

このディスプレイ仕様をもつテキストの通常の高さに *factor* を乗じることによりスペースの高さを指定する。

**:ascent *ascent***

*ascent*の値が非負の 100 以下の数字ならスペースの高さの *ascent*パーセントをスペースのアセント (*ascent*: 上方)、すなわちベースラインより上の部分とみなす。ピクセルアセント (*pixel ascent*) 仕様によりアセントをピクセル単位で指定することも可 (Section 41.16.3 [Pixel Specification], page 1172 を参照)。

:heightと:relative-heightを両方同時に使用しないでください。

:widthと:align-toプロパティは非グラフィック端末でサポートされますが、このセクションのその他のスペースプロパティはサポートされません。

スペースプロパティは双方向テキスト表示の並べ替えのためのパラグラフ区切りとして扱われます。詳細は Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照してください。

**41.16.3 スペースにたいするピクセル指定**

プロパティ:width、:align-to、:height、:ascentの値は再表示の間に評価される特別な種類の式です。その評価の結果はピクセルの絶対数として使用されます。

以下の式がサポートされています:

```

expr ::= num | (num) | unit | elem | pos | image | xwidget | form
num ::= integer | float | symbol
unit ::= in | mm | cm | width | height
elem ::= left-fringe | right-fringe | left-margin | right-margin
 | scroll-bar | text
pos ::= left | center | right
form ::= (num . expr) | (op expr ...)
op ::= + | -

```

フォーム *num* はデフォルトフレームフォントの高さか幅、フォーム (*num*) は絶対ピクセル数を指定します。*num* がシンボル *symbol* なら、そのバッファローカルな変数バインディングが使用されます。このバインディングには数字が上述の形式のコンセル (他にもバッファローカルなバインディングをもつシンボルが *car* であるような他のコンセルも含む) が可能です。

単位 *in*、*mm*、*cm* はそれぞれインチ、ミリメートル、センチメートルごとのピクセル数を指定します。単位 *width* と *height* はそれぞれカレントフェイスのデフォルトの幅と高さに対応します。( *image . props* ) という形式のイメージ仕様は、指定されたイメージの幅や高さに対応します (Section 41.17.2 [Image Descriptors], page 1177 を参照)。同様に ( *xwidget . props* ) という形式の *xwidget* 仕様は指定された *xwidget* の幅や高さを意味します。Section 41.19 [Xwidgets], page 1198 を参照してください。

要素 *left-fringe*、*right-fringe*、*left-margin*、*right-margin*、*scroll-bar*、*text* はそのウィンドウの対応する領域の幅を指定します。そのウィンドウで行番号 (Section 41.10 [Size of Displayed Text], page 1130 を参照) を表示している際にはテキストエリアの幅は行番号の表示に要するスクリーンスペースで減じられます。

位置 *left*、*center*、*right* はテキストエリアの左端、中央、右端から相対的に位置を指定するために:align-toとともに使用できます。ウィンドウで行番号を表示していて、バッファのテキス

ト (ヘッダーラインではない; 以下参照) のディスプレイプロパティに `:align-to` が使用されている場合の `left` と `center` の位置は、行番号の表示に要するスクリーンスペースを考慮したオフセットになります。

(`text`を除いた) 上記ウィンドウ要素は与えられたエリアの左端から相対的に位置を指定するために `:align-to` とともに使用することもできます。(最初に出現するこれらシンボルのいずれかにより) 相対的位置にたいするベースオフセットが一度セットがされると、残りのシンボルは指定されたエリアの幅として解釈されます。たとえば左マージンの中央に位置揃えするには以下のようにします

```
:align-to (+ left-margin (0.5 . left-margin))
```

位置揃えにたいしてベースオフセットが何も指定されなければ、テキストエリア左端にたいして常に相対的になります。たとえば `:align-to 0` はテキストエリアの最初のテキスト行に位置揃えします。ウィンドウで行番号を表示している際には、テキストは行番号表示の終了に使用されるスペースから開始するとみなされます。

(`num . expr`) という形式の値は、`num` と `expr` により生成される値を意味します。たとえば (2 . in) は 2 インチの幅、(0.5 . image) は指定された `image` (そのイメージ spec により与えられる必要がある) の幅 (または高さ) の半分を指定します。

フォーム (+ `expr ...`) は式の値を合計します。フォーム (- `expr ...`) は式の値を符号反転または減算します。

ディスプレイ仕様 `:align-to` を使用しているヘッダーラインに表示されているテキストは、`display-line-numbers-mode` のオンオフや行番号の表示幅の変更時に自動的に再度位置揃えされることはありません。ヘッダーラインのテキストの位置揃え (alignment) を更新してヘッダーラインのテキストとバッファテキストの位置揃えを保つには、そのバッファで `header-line-indent-mode` をオンにして、ディスプレイ仕様の中でこのモードの `header-line-indent` および `header-line-indent-width` という 2 つの変数を使用します。Section 24.4.7 [Header Lines], page 543 を参照してください。以下に単純な例を示します:

```
(setq header-line-format
 (concat (propertize " "
 'display
 '(space :align-to
 (+ header-line-indent-width 10)))
 "Column"))
```

この例では `display-line-numbers-mode` のオンオフや行番号の表示幅の変更とは関係なく、ヘッダーラインのテキスト 'Column' をバッファのテキストの 10 列目に位置揃えしています。

#### 41.16.4 その他のディスプレイ仕様

以下は `display` テキストプロパティ内で使用できる他のディスプレイ仕様です。

*string* このプロパティをもつテキストのかわりに *string* を表示する。  
再帰的なディスプレイ仕様はサポートされない。つまり *string* の `display` プロパティがあっても使用されない。

(*image . image-props*)  
この種のディスプレイ仕様はイメージディスクリプタである (Section 41.17.2 [Image Descriptors], page 1177 を参照)。ディスプレイ仕様として使用時には、そのディスプレイ仕様をもつテキストのかわりに表示するイメージを意味する。



(*slice x y width height*)

この仕様は *image* とともに、表示するイメージのスライス (*slice*: イメージの特定の領域) を指定する。要素 *y* と *x* はイメージ内での左上隅、*width* と *height* はそのスライスの幅と高さを指定する。整数はピクセル数、0.0 から 1.0 までの浮動小数点数はイメージ全体の幅や高さの割合を意味する。

((*margin nil*) *string*)

この形式のディスプレイ仕様は、このディスプレイ仕様をもつテキストのかわりにテキストと同じ位置に表示する *string* を意味する。これは単に *string* を使用することと同じだが、マージン表示 (Section 41.16.5 [Display Margins], page 1175 を参照) の特殊なケースとして行われる点異なる。

(*left-fringe bitmap* [*face*])

(*right-fringe bitmap* [*face*])

テキスト行の任意の文字がこのディスプレイ仕様をもつ場合には、その文字のかわりにその行の左や右のフリンジに表示する *bitmap* を指定する。オプションの *face* はビットマップ表示にカラーを使用するフェイスを指定する。詳細は Section 41.13.4 [Fringe Bitmaps], page 1163 を参照のこと。

(*space-width factor*)

このディスプレイ仕様は、この仕様をもつテキスト内のすべてのスペース文字に効果を及ぼす。これらすべてのスペースは通常の幅の *factor* 倍の幅で表示される。要素 *factor* は整数か浮動小数点数であること。スペース以外の文字は影響を受けない。特にこれはタブ文字に影響を与えない。

(*min-width* (*width*))

このディスプレイ仕様はテキストが *width* より短ければ、終端に空白を追加することで少なくとも *width* のスペースを占めるよう保証する。このテキストはパラメーターの識別子を用いて分割される。パラメーターが 1 要素のリストであるのはこれが理由。たとえば:

```
(insert (propertize "foo" 'display '(min-width (6.0))))
```

これにより 'foo' の後にパディングが追加されて、合計幅が通常の文字 6 つ分の幅になる。影響を受ける文字は *display* プロパティのリスト (6.0) を *eq* で比較することで識別されることに注意。要素 *width* はテキストに要求される最小幅を指定する整数または浮動小数点数 (Section 41.16.3 [Pixel Specification], page 1172 を参照)。

(*height height*)

このディスプレイ仕様はテキストを高く (*taller*)、または低く (*shorter*) する。 *height* には以下を指定できる:

(+ *n*)      これは *n* ステップ大きいフォントの使用を意味する。ステップは利用可能なフォントのセットから定義される。利用可能なフォントとは、具体的には、このような場合でなければ、*height* を除いてそのテキストに指定されたすべての属性にマッチするフォント。適切なフォントの各サイズは別のステップとして利用可能とみなされる。*n* は整数であること。

(- *n*)      これは *n* ステップ小さいフォントの使用を意味する。

*factor* (数値)

数値 *factor* はデフォルトフォントの *factor* 倍高いフォントの使用を意味する。

*function* (シンボル)

高さを計算する関数。この関数はカレントの高さを引数として呼び出されて、使用する新たな高さをリターンすること。

*form* (上記以外)

*height*の値が上記のいずれにもマッチしなければ、それはフォームである。Emacs は *height* をカレントで指定されたフォントの高さにバインドして新たな高さを取得するためにフォームを評価する。

(*raise factor*)

この種のディスプレイ仕様は、その行のベースラインに相対的にテキストを上 (*raise*)、または下 (*lower*) に指定する。これは主に上付き文字と下付き文字を意図している。

*factor* は影響を受けるテキストの高さにたいする乗数として解釈される数値でなければならない。これが正なら上、負なら下に文字を表示することを意味する。

テキストが *raise* より前 (左) に指定された *height* ディスプレイ仕様をもつ場合には、テキストが上下される量はテキストの高さにもとづくので、上下されるピクセル数には *raise* が効果をもつ。したがって通常のテキスト高さより小さい上付きや下付きで表示したければ、*height* の前に *raise* を指定することを考慮するべきである。

任意のディスプレイ仕様にたいして条件を作成できます。これを行うには、(*when condition . spec*) という形式の別リスト内にパッケージします。この場合には、仕様 *spec* は *condition* が非 nil 値に評価されたときだけ適用されます。この評価の間に *object* は条件つき *display* プロパティをもつ文字列、またはバッファにバインドされます。*position* と *buffer-position* はそれぞれ *object* 内の位置、および *display* プロパティが見つかったバッファ位置にバインドされます。*object* が文字列の際には両者の位置は異なるかもしれません。

*condition* はこのディスプレイ仕様配置された箇所のテキストを再表示が調べる際だけ評価されるので、この機能は比較的安定した条件にもっとも適していることに注意してください (特定のバッファ位置それぞれにたいして評価ごとに同じ結果を取得する)。同じのテキスト位置にたいする結果が異なる、つまり結果がポイント位置に依存するようなら、この条件仕様はあなたの望むものではないかもしれません。なぜなら再表示は最後の表示サイクル以降に何かを変更されたといえず理由があるバッファテキストの部分だけを調べるからです。

#### 41.16.5 マージン内への表示

バッファはその左側と右側にディスプレイマージン (*display margins*) と呼ばれるブランクエリアをもつことができます。それらのエリア内には通常はテキストが出現することはありませんが、*display* プロパティを使用してディスプレイマージン内に何かを配置することができます。現在のところマージン内のテキストやイメージをマウスセンシティブにする方法はありません。

マージン内に何かを表示するにはテキストの *display* プロパティのマージンディスプレイ仕様 (*margin display specification*) で指定します。これは配置したテキストが表示されないことを意味する置換ディスプレイ仕様です。マージン表示は表示されますがそのテキストは表示されません。

マージンディスプレイ仕様とは ((*margin right-margin spec*) や ((*margin left-margin spec*) のようなものです。ここで *spec* はマージン内に何を表示するかを告げる別のディスプレイ仕様です。典型的にはこれは表示するテキスト文字列やイメージディスクリプタです。

特定のバッファテキストに割り当てられたマージンに何かを表示するためには、そのテキストに *before-string* プロパティをもつオーバーレイを *put*、*before-string* のコンテンツとしてマージンディスプレイ仕様を *put* します。

マージン内に表示する文字列がフェイスを指定しなければ、テキストエリア内に表示される文字列に準じたいくつかの規則と優先度によりフェイスが決定されることに注意してください (Section 41.12.4 [Displaying Faces], page 1145 を参照)。これが望ましくないマージンへのフェイスの“漏洩”をもたらすようなら、文字列が文字列用に明示的なフェイスを確実にもつようにしてください。

ディスプレイマージンが何かを表示可能になる前に、それらに非 0 の幅を与えなければなりません。これを行う通常の方法は以下の変数をセットする方法です:

`left-margin-width` [Variable]  
この変数は左マージンの幅を文字セル (別名は“列”) 単位で指定する。これ、すべてのバッファードでバッファローカルである。値 `nil` は左マージンエリアなしを意味する。

`right-margin-width` [Variable]  
この変数は右マージンの幅を文字セル単位で指定する。これはすべてのバッファードでバッファローカルである。値 `nil` は右マージンエリアなしを意味する。

これらの変数をセットしてもウィンドウには即座には反映されません。これらの変数はウィンドウ内に新たなバッファードを表示する際にチェックされます。したがって `set-window-buffer` を呼び出すことにより変更を反映することができます。これらの変数を左右のマージンのカレント幅の判定を試みるために使用してはいけません。かわりに関数 `window-margins` を使用してください。

マージン幅を即座にセットすることもできます。

`set-window-margins window left &optional right` [Function]  
この関数はウィンドウ `window` のマージン幅、文字セル単位で指定する。引数 `left` は左マージン、`right` は右マージン (デフォルトは 0) を制御する。

期待する幅のマージンを収容するのに `window` が十分大きくなければ、`window` のマージンは未変更のままになる。

ここで指定した値は `window` にたいする引数 `keep-margins` が `nil` か省略した `set-window-buffer` (Section 29.11 [Buffers and Windows], page 703 を参照) の呼び出しにより後からオーバーライドされるかもしれない。

`window-margins &optional window` [Function]  
この関数は `window` の左マージンと右マージンの幅を (`left . right`) という形式のコンスセルでリターンする。2 つのマージンエリアのいずれか一方が存在しなければ幅は `nil` でリターンされる。2 つのマージンがどちらも存在しなければ、この関数は (`nil`) をリターンする。`window` が `nil` なら選択されたウィンドウが使用される。

## 41.17 イメージ

Emacs バッファード内にイメージを表示するためには最初にイメージディスクリプタを作成して、それを表示されるテキストの `display` プロパティ (Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照) 内のディスプレイ指定子として使用しなければなりません。

Emacs はグラフィカルな端末で実行時には、通常はイメージの表示が可能です。テキスト端末、イメージサポートを欠く特定のグラフィカル端末、またはイメージサポートなしでコンパイルされた Emacs ではイメージを表示できません。原則的にイメージが表示可能か判断するためには関数 `display-images-p` を使用できます (Section 30.26 [Display Feature Testing], page 830 を参照)。

### 41.17.1 イメージのフォーマット

Emacs はいくつかの異なるフォーマットのイメージを表示できます。これらのイメージフォーマットのいくつかは、特定のサポートライブラリーがインストールされている場合のみサポートされます。いくつかのプラットフォームでは Emacs はオンデマンドでサポートライブラリーをロードできます。そのような場合には、それらの動的ライブラリーにたいする既知の名前セットを変更するために変数 `dynamic-library-alist` を使用できます。Section 42.21 [Dynamic Libraries], page 1266 を参照してください。

サポートされるイメージフォーマット (と要求されるサポートライブラリー) には PBM と XBM (サポートライブラリーに依存せず常に利用可能)、XPM (`libXpm`)、GIF (`libgif`か`libungif`)、JPEG (`libjpeg`)、TIFF (`libtiff`)、PNG (`libpng`)、SVG (`librsvg`)、WebP (`libwebp`) が含まれます。

これらのイメージフォーマットはそれぞれイメージタイプシンボル (*image type symbol*) に関連付けられます。上記のフォーマットにたいするシンボルは順に `pbm`、`xbm`、`xpm`、`gif`、`jpeg`、`tiff`、`png`、`svg`、`webp` です。

一部のプラットフォームではオプションのライブラリーを何も要求しないイメージサポートが組み込まれており、それには BMP イメージも含まれています<sup>3</sup>。

さらに ImageMagick (`libMagickWand`) のサポートつきで Emacs をビルドした場合には、Emacs は ImageMagick が表示可能なイメージフォーマットを表示できます。Section 41.17.5 [ImageMagick Images], page 1182 を参照してください。ImageMagick を通じて表示されるすべてのイメージはタイプシンボル `imagemagick` をもちます。

`image-types` [Variable]

この変数はカレント構成で潜在的にサポートされるイメージフォーマットにたいするタイプシンボルのリストを含む。

“潜在的” とは Emacs がそのイメージタイプを知っていることを意味しており、実際に使用可能である必要はない (たとえば動的ライブラリーが利用できないせいかもしれない)。どのイメージタイプが実際に利用できるか知るためには `image-type-available-p` を使用すること。

`image-type-available-p type` [Function]

この関数はタイプ `type` のイメージのロードと表示が可能なら非 `nil` をリターンする。 `type` はイメージタイプシンボルであること。

サポートライブラリーが静的にリンクされたイメージタイプにたいして、この関数は常に `t` をリターンする。サポートライブラリーが動的にロードされるイメージタイプにたいしてはライブラリーがロード可能なら `t`、それ以外なら `nil` をリターンする。

### 41.17.2 イメージのディスクリプタ

イメージディスクリプタ (*image descriptor*) とは、イメージにたいする基礎的なデータと表示する方法を指定するリストです。これは通常はオーバーレイプロパティかテキストプロパティ `display` (Section 41.16.4 [Other Display Specs], page 1173 を参照) の値を通じて使用されますが、バッファにイメージを挿入する便利なヘルパー関数については Section 41.17.9 [Showing Images], page 1192 を参照してください。

イメージディスクリプタはそれぞれ (`image . props`) という形式をもちます。ここで `props` はキーワードシンボルと値のペアからなるプロパティリストであり、少なくともそのイメージタイプを指定するペア `:type type` を含みます。

<sup>3</sup> MS-Windows では `w32-use-native-image-API` が非 `nil` にセットされている必要があります。

イメージのサイズを定義するイメージディスクリプタ:`width`、`:height`、`:max-width`、`:max-height`は整数 (サイズをピクセルで表現)、あるいは (`value . em`) という形式をとります。ここで `value` は  $ems^4$  によるサイズの長さ。1em はフォント高さと同じく、`value` は整数または浮動小数。

以下はすべてのイメージタイプにたいして意味のあるプロパティのリストです (以降のサブセクションで説明するように特定のイメージタイプにたいしてのみ意味があるプロパティも存在する):

`:type type`

イメージタイプ。すべてのイメージディスクリプタは、このプロパティを含まなければならない。

`:file file`

これはファイル `file` からイメージをロードすることを意味する。`file` が絶対ファイル名でなければ、それは `image-load-path` のディレクトリーそれぞれから相対的に展開される (Section 41.17.8 [Defining Images], page 1190 を参照)。

`:data data`

これは raw イメージデータを指定する。すべてのイメージディスクリプタは `:data` か `:file` のいずれかをもたなければならないが両方もつことはできない。

ほとんどのイメージタイプにたいして、`:data` プロパティの値はイメージデータを含む文字列であること。いくつかのイメージタイプは `:data` をサポートしない。それ以外のイメージタイプにたいしては `:data` 単独では不十分であり、`:data` とともに他のイメージプロパティを使用する必要がある。詳細は以下のサブセクションを参照のこと。

`:margin margin`

これはイメージ周囲に余分なマージンとして何ピクセル追加するかを指定する。値 `margin` は非負の数値か、そのような数値のペア (`x . y`) でなければならない。ペアなら `x` は水平方向に追加するピクセル数、`y` は垂直方向に追加するピクセル数を指定する。`:margin` が指定されない場合のデフォルトは 0。

`:ascent ascent`

これはイメージのアセント (ベースラインの上の部分) に使用するイメージの高さの分量を指定する。値 `ascent` は 0 から 100 の数値かシンボル `center` でなければならない。

`ascent` が数値ならアセントに使用するイメージの高さのパーセンテージであること。

`ascent` が `center` なら、イメージにたいしてテキストプロパティやオーバーレイプロパティにより指定される方法で、センターライン (そのイメージ位置にテキストを描画する際の垂直方向のセンターライン) の垂直方向中心にイメージが配置される。

このプロパティが省略された場合のデフォルトは 50。

`:relief relief`

これはイメージ周辺にシャドウ矩形を追加する。値 `relief` はシャドウライン幅をピクセルで指定する。`relief` が負ならボタンを押下した状態、それ以外はボタンを押下していない状態のイメージでシャドウを描画する。

`:width width, :height height`

キーワード `:width` と `:height` はイメージのスケーリングに使用される。いずれか一方のみが指定された場合には、アスペクト比を保つためにもう一方が算出される。両方が指定された場合にはアスペクト比は保たれないかもしれない。

<sup>4</sup> タイポグラフィでは em はタイプの高さに相当する距離のこと。たとえば 12 ポイントタイプの 1em は 12 ポイントと同じ。これの使用により距離とタイプの比率が保たれる。

`:max-width max-width, :max-height max-height`

キーワード:`max-width`と:`max-height`は、イメージのサイズがこれらの値を超過した場合のスケールリングに使用される。`:width`がセットされた場合には`max-width`より優先されて、`:height`がセットされた場合には`max-height`より優先されるだろうが、それ以外ではこれらのキーワードを望むように混交できる。

`:max-width`と:`height`が指定されていて:`width`が未指定なら、アスペクト比を維持することにより:`max-width`を超える幅が要求されるかもしれない。これが発生した場合には、スケールリングは:`max-width`を超過しないアスペクト比を維持できるように、小さい値を使用する。`:max-height`と:`width`が指定されていて:`height`が未指定のときも同様。たとえば 200x100 のイメージがあり:`width`を 400、`:max-height`を 150 に指定すると、アスペクト比を保持しつつ “max” のセッティングを超過しないようにイメージは最終的には 300x150 になる。このパラメーターの組み合わせは、“可能な限り大きく、ただし利用可能なディスプレイエリア以下でこのイメージを表示せよ” のように指示する簡便な手段である。

`:scale scale`

これは数字であること。1 より大きい値は幅および高さを乗じたサイズの増加、小さい値はサイズの減少を意味する。たとえば値 0.25 はイメージをオリジナルの 1/4 のサイズにするだろう。このスケールリングにより:`max-width`や:`max-height`で指定されたイメージの元のサイズより大きくなる場合でも、結果サイズがこれら 2 つの値を超過することはない。`:scale`および:`height`/`:width`の両方が指定されたら、高さ/幅は指定されたスケールリング倍率に調整される。

`:rotation angle`

ローテーション角度を度数 (degree) で指定する。イメージタイプが `imagemagick` でなければ、90 °の倍数のみをサポート。値が正なら時計回り、負なら反時計回り。ローテーションはスケールリングとクロッピング (cropping: 切り取り、抜き出し) の後に行われる。

`:flip flip`

t ならイメージを水平方向に反転 (flip) する。現在のところイメージタイプが `imagemagick` なら効果はない。垂直方向の反転はイメージの 180 度回転とこの値を切り替えることによって行われている。

`:transform-smoothing smooth`

これが t ならイメージ変換にスムージングを適用、nil ならスムージングを適用しない。使用する正確なアルゴリズムはプラットフォームに依存するが、バイリニアフィルタリング (bilinear filtering) と等価であること。スムージングを無効にすると、もっとも近い類似アルゴリズムを使用する。

このプロパティが未指定なら、`create-image` はスケールリングするかしないかを指示するために、ユーザーオプション `image-transform-smoothing` を使用する。このオプションは nil (スムージングなし)、t (スムージングを使用)、またはイメージオブジェクトを唯一のパラメーターとして呼び出されて nil か t をリターンする述語関数であること。デフォルトではダウンスケールリングにはスムージングを適用、巨大なアップスケールリングにはスムージングを適用しない。

`:index frame`

Section 41.17.10 [Multi-Frame Images], page 1194 を参照のこと。

`:conversion algorithm`

これはイメージを表示する前に適用するべき変換アルゴリズムを指定する。値 *algorithm* は何のアルゴリズムかを指定する。

`laplace`

`emboss` カラーの大きな差異を強調して小さな差異を不鮮明にするラプラスエッジ検出アルゴリズム (Laplace edge detection algorithm) を指定する。無効なボタンのイメージ表示に、これが役立つと考える人もいます。

(`edge-detection :matrix matrix :color-adjust adjust`)

一般的なエッジ検出アルゴリズムを指定する。*matrix* は数値からなる 9 要素のリストかベクターでなければならない。変換されたイメージ内の位置  $x/y$  にあるピクセルは、その位置周辺にある元のピクセルから計算される。*matrix* は  $x/y$  に近接する各ピクセルにたいして、そのピクセルが変換先ピクセルに影響するファクター (factor: 要因) を指定する。以下のように要素 0 は  $x-1/y-1$  にあるピクセルのファクター、要素 1 は  $x/y-1$  にあるピクセルにたいするファクター、... を指定する。

$$\begin{pmatrix} x-1/y-1 & x/y-1 & x+1/y-1 \\ x-1/y & x/y & x+1/y \\ x-1/y+1 & x/y+1 & x+1/y+1 \end{pmatrix}$$

結果となるピクセルは周辺ピクセルの RGB 値を合計したカラーを指定されたファクターで乗じて、その合計をファクター絶対値の合計で除した色強度から計算される。

ラプラスエッジ検出は現在のところは以下のマトリクス

$$\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & -1 \end{pmatrix}$$

エンボスエッジ検出 (Emboss edge-detection) は以下のマトリクスを使用する

$$\begin{pmatrix} 2 & -1 & 0 \\ -1 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & -2 \end{pmatrix}$$

`disabled` イメージが無効 (disabled) に見えるよう変換することを指定する。

`:mask mask`

*mask* が `heuristic` か (`heuristic bg`) なら、フレームのバックグラウンドがイメージ背後に見えるようにイメージのクリッピングマスクを構築する。*bg* が未指定か `t` なら、イメージ 4 隅に最頻するカラーをそのイメージのバックグラウンドカラーとみなしてバックグラウンドカラーを決定する。それ以外なら *bg* はイメージのバックグラウンドとみなすべきカラーを指定するリスト (`red green blue`) でなければならない。

*mask* が `nil` なら、イメージがマスクをもつ場合にはマスクを削除する。マスクを含むフォーマットのイメージは `:mask nil` を指定することにより削除される可能性がある。

`:pointer shape`

これはマウスポインターがそのイメージ上にある際のポインターシェイプを指定する。利用可能なポインターシェイプについては Section 30.19 [Pointer Shape], page 820 を参照のこと。

`:map map` これはイメージにホットスポット (*hot spots*) のイメージマップを関連付ける。イメージマップは各要素が (*area id plist*) という形式をもつ alist。area には `rectangle`(矩形)、`circle`(円)、または `polygon`(ポリゴン、多角形) のいずれかを指定する。`rectangle` は矩形エリアの左上隅と右下隅のピクセル座標を指定するコンス (`rect . ((x0 . y0) . (x1 . y1))`)。 `circle` は円の中心と半径を指定するコンス (`circle . ((x0 . y0) . r)`)。r は整数か浮動小数点数。 `polygon` は各ペアが多角形の 1 つの頂点を記述するコンス (`poly . [x0 y0 x1 y1 ...]`)。 マウスポインターがホットスポット上にある際には、ホットスポットの *plist* が参照される。これが `help-echo` プロパティを含むならそのホットスポットのツールチップ、`pointer` プロパティを含む場合はマウスカーソルがホットスポット上にあるときのマウスカーソルのシェイプを指定する。利用可能なポインターシェイプについては Section 30.19 [Pointer Shape], page 820 を参照のこと。 マウスポインターがホットスポット上にあるときにマウスをクリックしたときのイベントは、ホットスポットの *id* とマウスイベントを組み合わせて構成される。たとえばホットスポットの *id* が `area4` なら `[area4 mouse-1]`。 このマップの座標はすべての変換 (ローテーション、スケーリング等) の後に表示されたイメージを反映する必要があり、更に (デフォルトでは) Emacs の行う自動スケーリングの効果もあるので、イメージ作成時には `:scale 1.0` を指定するか、マップ要素の計算に `image-compute-scaling-factor` の結果を用いる必要があることにも注意。

`image-mask-p spec &optional frame` [Function]  
この関数はイメージ *spec* がマスクビットマップをもつなら *t* をリターンする。*frame* はそのイメージが表示されるフレーム。*frame* が `nil` が省略された場合には選択されたフレームが使用される (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。

`image-transforms-p &optional frame` [Function]  
この関数は *frame* がイメージのスケーリングとローテーションをサポートすれば非 `nil` をリターンする。*frame* が `nil` が省略なら選択されたフレームの使用を意味する (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。リターンされるリストには何のイメージ変換操作がサポートされるかを示すシンボルが含まれる:

`scale` *frame* は `:scale`、`:width`、`:height`、`:max-width`、`:max-height` のプロパティを通じたイメージスケーリングをサポートする。

`rotate90` *frame* はローテーション角度が 90 ° の整数倍ならイメージローテーションをサポートする。

イメージ変換がサポートされていなければ `:rotation`、`:crop`、`:width`、`:height`、`:scale`、`:max-width`、`:max-height` は (利用可能なら) `ImageMagick` を通じた場合のみ使用可能 (Section 41.17.5 [ImageMagick Images], page 1182 を参照)。

### 41.17.3 XBM イメージ

XBM フォーマットを使用するにはイメージタイプとして `xbm` を指定します。このイメージフォーマットは外部ライブラリーを要求せず、このタイプのイメージは常にサポートされます。



xbmイメージタイプにたいして追加のイメージプロパティがサポートされます:

`:foreground foreground`

値 *foreground*はそのイメージのフォアグラウンドカラーを指定する文字列、またはデフォルトカラーを指定する `nil` であること。このカラーは XBM 内の 1 の各ピクセルに使用される。デフォルトはフレームのフォアグラウンドカラー。

`:background background`

値 *background*はそのイメージのバックグラウンドカラーを指定する文字列、またはデフォルトカラーを指定する `nil` であること。このカラーは XBM 内の 0 の各ピクセルに使用される。デフォルトはフレームのバックグラウンドカラー。

外部ファイルのかわりに Emacs 内のデータを指定して XBM イメージを指定するには以下の 3 つのプロパティを使用する:

`:data data`

値 *data*はイメージのコンテンツを指定する。 *data*として使用できる 3 つのフォーマットが存在する:

- それぞれがイメージの 1 ラインを指定するような文字列ベクターか `bool` ベクター。  
:data-heightと: data-widthを指定する。
- XBM ファイルに含まれるであろうバイトシーケンスと同じものを含んだ文字列。
- イメージのビットを含む文字列か `bool` ベクター (終端の使用されない余分なビットを含むかもしれない)。少なくとも *stride* \* *height* ビットを含むこと (*stride*はイメージ幅以上の 8 の最小倍数)。この場合にはその文字列が XBM ファイル全体ではなく、単にビットだけを含むことを示すとともに、そのイメージのサイズを指定するために: data-height、: data-width、: strideを指定する必要がある。

`:stride stride`

各行に格納された `bool` ベクターのエントリー数 (*width*以上の 8 の最小倍数)。

#### 41.17.4 XPM イメージ

XPM フォーマットを使用するにはイメージタイプに `xpm`を指定します。 `xpm`イメージタイプでは追加のプロパティ: color-symbolsにも意味があります。

`:color-symbols symbols`

値 *symbols*は要素が (*name* . *color*)という形式をもつような `alist` であること。各要素において *name*はイメージファイル内に出現するカラー名、 *color*はそのカラー名の実際の表示に使用するカラーを指定する。

#### 41.17.5 ImageMagick イメージ

ImageMagick のサポートつきの Emacs ビルドでは、多くくのイメージフォーマットをロードするために ImageMagick ライブラリーを使用できます (Section “File Conveniences” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。 ImageMagick を通じてロードしたイメージのイメージタイプシンボルは、基礎となる実際のイメージフォーマットとは無関係に `imagemagick`になります。

ImageMagick サポートをチェックするには以下を使用してください:

```
(image-type-available-p 'imagemagick)
```

`imagemagick-types` [Function]

この関数はカレントの ImageMagick インストールによりサポートされるイメージファイル拡張子のリストをリターンする。リストの各要素は `.bmp` イメージは BMP のような、イメージタイプにたいして内部的な ImageMagick 名を表すシンボル。

`imagemagick-enabled-types` [User Option]

この変数の値は Emacs が ImageMagick を使用してレンダリングを試みるかもしれない ImageMagick イメージタイプのリスト。リストの各要素は `imagemagick-types` がリターンするリスト内のシンボルのいずれか、または等価な文字列。もしくは値 `t` は ImageMagick にたいして利用できるすべてのイメージタイプを有効にする。この変数の値とは関係なく `imagemagick-types-inhibit` (以下参照) が優先される。

`imagemagick-types-inhibit` [User Option]

この変数の値は `imagemagick-enabled-types` の値とは無関係に、ImageMagick を使用して決してレンダリングされることのない ImageMagick イメージタイプのリスト。値 `t` は ImageMagick を完全に無効にする。

`image-format-suffixes` [Variable]

この変数はイメージタイプをファイル名拡張子にマッピングする `alist`。Emacs は ImageMagick ライブラリーにイメージのタイプに関するヒントを与えるために、この変数と `:format` イメージプロパティ (以下参照) を組み合わせて使用する。各要素は `(type extension)` という形式をもち `type` はイメージの `content-type` を指定するシンボル、`extension` は関連付けられるファイル名拡張子を指定する文字列。

ImageMagick によりロードされたイメージは、追加で以下のイメージディスクリプトプロパティをサポートします:

`:background background`

`background` が非 `nil` なら、カラーを指定する文字列であること。これはイメージが透明度をサポートする場合に、イメージのバックグラウンドカラーとして使用される。値が `nil` の場合のデフォルトはフレームのバックグラウンドカラー。

`:format type`

値 `type` は `image-format-suffixes` で見られるような、イメージのタイプを指定するシンボルであること。これはイメージが関連付けられたファイル名をもたない際に、イメージタイプを検出する助けとなるヒントを ImageMagick に提供する。

`:crop geometry`

`geometry` の値は `(width height x y)` という形式のリストであること。`width` と `height` はクロップするイメージの幅と高さを指定する。`x` が正の数値なら元イメージの左エッジ、負の数値なら右エッジからクロップのオフセットを指定する。`y` が正の数値なら元イメージの上エッジ、負の数値なら下エッジからクロップのオフセットを指定する。`x` が `y` が `nil` が未指定ならクロップ領域は元イメージの中央になる。

クロップ領域がイメージ外部、またはエッジとオーバーラップする場合には、イメージ外部の全領域を除外するように縮小される。これは `width` や `height` に大きな値を与えてイメージサイズを増加するために `:crop` を使用できないことを意味する。

クロッピングはスケーリング後、ローテーション前に行われる。

### 41.17.6 SVG イメージ

SVG (Scalable Vector Graphics: 変倍ベクタ図形) はイメージを指定するための XML フォーマットです。SVG イメージは、追加で以下のイメージディスクリプタプロパティをサポートします:

`:foreground foreground`

`foreground` が非 `nil` なら、カラーを指定する文字列であること。これはイメージのフォアグラウンドカラーとして使用される。値が `nil` の場合のデフォルトはカレントフェイスのフォアグラウンドカラー。

`:background background`

`background` が非 `nil` なら、カラーを指定する文字列であること。これはイメージが透明度をサポートする場合に、イメージのバックグラウンドカラーとして使用される。値が `nil` の場合のデフォルトはカレントフェイスのバックグラウンドカラー。

`:css css` `css` が非 `nil` なら、イメージ生成時に使用されるデフォルト CSS をオーバーライドする CSS を指定する文字列であること。

## SVG library

SVG サポートつきで Emacs がビルドされていれば、以下の `svg.el` ライブラリー由来の関数でこれらのイメージの作成や操作ができます。

`svg-create width height &rest args` [Function]

指定したサイズで新たに SVG イメージを作成する。 `args` は `plist` 引数であり、以下を指定できる:

`:stroke-width`

作成するすべてのラインのデフォルト幅 (ピクセル単位)。

`:stroke` 作成するすべてのラインのデフォルトのストロークカラー。

この関数は SVG オブジェクト (SVG イメージを指定する Lisp データ構造) をリターンする。以下の関数はすべてこのプロジェクトにたいして機能する。以下の関数の引数 `svg` はこのような SVG オブジェクトを指定する。

`svg-gradient svg id type stops` [Function]

`svg` に識別子 `id` でグラデーションを作成する。 `type` はグラデーションタイプで `linear` か `radial` のいずれかを指定する。 `stops` はパーセント割合/カラーのペアからなるリスト。

以下は最初の赤から 25% の緑、最後は青に至る線形グラデーションを作成する:

```
(svg-gradient svg "gradient1" 'linear
 '((0 . "red") (25 . "green") (100 . "blue")))
```

作成 (および SVG オブジェクトに挿入) されたグラデーションは、後でシェイプを作成するすべての関数で使用できる。

以下の関数はすべてさまざまな属性のデフォルト値を変更するオプションのキーワードパラメーターを受け取ります。有効な属性には以下が含まれます:

`:stroke-width`

ラインとソリッドシェイプ枠線の描画幅 (ピクセル単位)。

`:stroke-color`

ラインとソリッドシェイプ枠線の描画カラー。

**:fill-color**  
ラインとソリッドシェイプに使用するカラー。

**:id**  
シェイプの識別子。

**:gradient**  
与えられた場合には以前に定義されたグラデーションオブジェクトの識別子であること。

**:clip-path**  
クリックパスの識別子。

**svg-rectangle** *svg x y width height &rest args* [Function]  
左上隅が位置 *x/y*、サイズが *width/height* の矩形を *svg* に追加する。  
(`svg-rectangle svg 100 100 500 500 :gradient "gradient1"`)

**svg-circle** *svg x y radius &rest args* [Function]  
中央が位置 *x/y*、半径が *radius* の円を *svg* に追加する。

**svg-ellipse** *svg x y x-radius y-radius &rest args* [Function]  
中央が位置 *x/y*、水平半径が *x-radius*、垂直半径が *y-radius* の楕円を *svg* に追加する。

**svg-line** *svg x1 y1 x2 y2 &rest args* [Function]  
始点が *x1/y1*、終点が *x2/y2* の線を *svg* に追加する。

**svg-polyline** *svg points &rest args* [Function]  
*points* (*X* と *Y* の位置ペアのリスト) を通過する複数セグメントライン、いわゆる“ポリゴン (polyline)” を *svg* に追加する。  
(`svg-polyline svg '((200 . 100) (500 . 450) (80 . 100))`  
`:stroke-color "green"`)

**svg-polygon** *svg points &rest args* [Function]  
ポリゴン外周の位置 *X* と *Y* のペアからなるリストであるような *points* により記述されるポリゴンを *svg* に追加する。  
(`svg-polygon svg '((100 . 100) (200 . 150) (150 . 90))`  
`:stroke-color "blue" :fill-color "red"`)

**svg-path** *svg commands &rest args* [Function]  
*commands* に応じて *svg* にシェイプのアウトラインを追加する。[SVG Path Commands], page 1187 を参照のこと。  
デフォルトでは絶対座標。最後 (または最初) の位置を基準に相対座標を指定するには、属性 *:relative* に *t* をセットする。この属性は関数や個々の *commands* にたいして指定できる。関数に指定された場合には、すべての *commands* はデフォルトで相対座標を使用する。個々の *commands* に絶対座標を使用させるなら、*:relative* に *nil* をセットする。  
(`svg-path svg`  
`'((moveto ((100 . 100)))`  
`(lineto ((200 . 0) (0 . 200) (-200 . 0)))`  
`(lineto ((100 . 100)) :relative nil))`  
`:stroke-color "blue"`  
`:fill-color "lightblue"`  
`:relative t)`)

`svg-text` *svg text &rest args* [Function]  
 指定した *text* を *svg* に追加する。

```
(svg-text
 svg "This is a text"
 :font-size "40"
 :font-weight "bold"
 :stroke "black"
 :fill "white"
 :font-family "impact"
 :letter-spacing "4pt"
 :x 300
 :y 400
 :stroke-width 1)
```

`svg-embed` *svg image image-type datap &rest args* [Function]  
 埋め込みの (ラスター) イメージを *svg* に追加する。 *datap* が `nil` なら *image* はファイル名、それ以外なら *image* はイメージデータを raw バイトとして含む文字列であること。 *image-type* は "image/jpeg" のような MIME イメージタイプであること。

```
(svg-embed svg "~/rms.jpg" "image/jpeg" nil
 :width "100px" :height "100px"
 :x "50px" :y "75px")
```

`svg-embed-base-uri-image` *svg relative-filename &rest args* [Function]  
*svg* に *relative-filename* にある埋め込み (ラスター) イメージを追加する。 *relative-filename* は *svg* のイメージプロパティ `:base-uri` の `file-name-directory` 内部で検索される。 `:base-uri` は作成する (存在しないかもしれない) *svg* イメージのファイル名を指定するので、すべての埋め込みファイルは `:base-uri` ファイル名の電子に相対的に検索される。 `:base-uri` が省略された場合には、 *svg* イメージをロードするファイル名を使用する。 `svg-embed` と比較して `librsvg` が処理を直接行うので、 `:base-uri` の使用は巨大なイメージの埋め込みの効率を改善する。

```
;; Embedding /tmp/subdir/rms.jpg and /tmp/another/rms.jpg
(svg-embed-base-uri-image svg "subdir/rms.jpg"
 :width "100px" :height "100px"
 :x "50px" :y "75px")
(svg-embed-base-uri-image svg "another/rms.jpg"
 :width "100px" :height "100px"
 :x "75px" :y "50px")
(svg-image svg :scale 1.0
 :base-uri "/tmp/dummy"
 :width 175 :height 175)
```

`svg-clip-path` *svg &rest args* [Function]  
*svg* にクリッピングパスを追加する。 `:clip-path` プロパティを通じてシェイプに適用された場合には、クリッピング外部のシェイプ部分は描画されない。

```
(let ((clip-path (svg-clip-path svg :id "foo")))
 (svg-circle clip-path 200 200 175))
(svg-rectangle svg 50 50 300 300)
```

```

:fill-color "red"
:clip-path "url(#foo)"

```

`svg-node` *svg tag* &rest *args* [Function]

カスタムノード *tag* を *svg* に追加する。

```

(svg-node svg
 'rect
 :width 300 :height 200 :x 50 :y 100 :fill-color "green")

```

`svg-remove` *svg id* [Function]

*svg* から識別子 *id* の要素を取り除く。

`svg-image` *svg* [Function]

最後に `svg-image` は引数として SVG を受け取り、`insert-image` のような関数での使用に適したイメージオブジェクトをリターンする。

以下は円のイメージを作成して挿入する完全な例です:

```

(let ((svg (svg-create 400 400 :stroke-width 10)))
 (svg-gradient svg "gradient1" 'linear '((0 . "red") (100 . "blue")))
 (svg-circle svg 200 200 100 :gradient "gradient1"
 :stroke-color "green")
 (insert-image (svg-image svg)))

```

## SVG Path Commands

SVG パス (*SVG paths*) によりライン (*lines*: 線)、カーブ (*curves*: 曲線)、アーク (*arcs*: 円弧)、またはその他の基本的なシェイプを組み合わせて複雑なイメージを作成できます。以下に説明する関数で Lisp プログラムから SVG パスコマンドを呼び出すことができます。

`moveto` *points* [Command]

*points* の最初のポイントにペンを移動する。それ以降のポイントはラインで接続される。*points* は XY 座標ペアのリスト。後続の `moveto` コマンドは新たなサブパス (*subpath*) の開始を表す。

```

(svg-path svg '((moveto ((200 . 100) (100 . 200) (0 . 100))))
 :fill "white" :stroke "black")

```

`closepath` [Command]

サブパスの初期ポイントに接続することによりカレントのサブパスを終了する。ラインは接続に沿って描画される。

```

(svg-path svg '((moveto ((200 . 100) (100 . 200) (0 . 100)))
 (closepath)
 (moveto ((75 . 125) (100 . 150) (125 . 125)))
 (closepath))
 :fill "red" :stroke "black")

```

`lineto` *points* [Command]

カレントのポイントから *points* (XY 位置ペアのリスト) の最初の要素にラインを描画する。複数ポイントを指定するとポリライン (*polyline*: 折れ線) を描画する。

```

(svg-path svg '((moveto ((200 . 100)))
 (lineto ((100 . 200) (0 . 100))))
 :fill "yellow" :stroke "red")

```

`horizontal-lineto` *x-coordinates* [Command]

カレントポイントから *x-coordinates* の最初の要素へ水平ラインを描画する。通常は無意味だが複数座標の指定は可能。

```
(svg-path svg '((moveto ((100 . 200)))
 (horizontal-lineto (300)))
 :stroke "green")
```

`vertical-lineto` *y-coordinates* [Command]

垂直ラインを描画する。

```
(svg-path svg '((moveto ((200 . 100)))
 (vertical-lineto (300)))
 :stroke "green")
```

`curveto` *coordinate-sets* [Command]

*coordinate-sets* の最初の要素を使用して、カレントポイントからベジェ曲線 (cubic B<sup>3</sup>zier curve) を描画する。複数の座標セットがあればポリベジェ (polybezier: 複数のベジェ曲線) を描画する。座標セットはそれぞれ (*x1 y1 x2 y2 x y*) という形式のリストであり、(*x, y*) はカーブの終点。(*x1, y1*) と (*x2, y2*) はそれぞれ先頭ポイントと終点ポイントを制御する。

```
(svg-path svg '((moveto ((100 . 100)))
 (curveto ((200 100 100 200 200 200)
 (300 200 0 100 100 100)))
 :fill "transparent" :stroke "red")
```

`smooth-curveto` *coordinate-sets* [Command]

*coordinate-sets* の最初の要素を使用して、カレントポイントから三次ベジェ曲線 (cubic B<sup>3</sup>zier curve) を描画する。複数の座標セットがあればポリベジェ (polybezier: 複数のベジェ曲線) を描画する。座標セットはそれぞれ (*x2 y2 x y*) という形式のリストであり、(*x, y*) はカーブの終点、(*x2, y2*) は対応するコントロールポイント。前のコマンドが `curveto` か `smooth-curveto` なら、そのコマンドの 2 つ目のコントロールポイントのカレントポイントから相対的なリフレクション (reflection)。それ以外なら最初のコントロールポイントはカレントポイントと一致する。

```
(svg-path svg '((moveto ((100 . 100)))
 (curveto ((200 100 100 200 200 200)))
 (smooth-curveto ((0 100 100 100))))
 :fill "transparent" :stroke "blue")
```

`quadratic-bezier-curveto` *coordinate-sets* [Command]

*coordinate-sets* の最初の要素を使用して、カレントポイントから二次ベジェ曲線 (quadratic B<sup>2</sup>zier curve) を描画する。複数の座標セットがあればポリベジェ (polybezier: 複数のベジェ曲線) を描画する。座標セットはそれぞれ (*x1 y1 x y*) という形式のリストであり、(*x, y*) はカーブの終点、(*x1, y1*) はコントロールポイント。

```
(svg-path svg '((moveto ((200 . 100)))
 (quadratic-bezier-curveto ((300 100 300 200)))
 (quadratic-bezier-curveto ((300 300 200 300)))
 (quadratic-bezier-curveto ((100 300 100 200)))
 (quadratic-bezier-curveto ((100 100 200 100))))
 :fill "transparent" :stroke "pink")
```





```
(elliptical-arc ((40 100 -40 70
 :x-axis-rotation -240)))
:stroke "pink" :fill "lightblue"
:relative t)
```

#### 41.17.7 その他のイメージタイプ

PBM イメージにはイメージタイプ `pbm` を指定します。カラー、グレースケール、およびモノクロのイメージがサポートされます。モノクロの PBM イメージにたいしては、2 つの追加イメージプロパティがサポートされます。

```
:foreground foreground
```

値 `foreground` はイメージのフォアグラウンドカラーを指定する文字列、またはデフォルトカラーなら `nil` であること。このカラーは PBM 内の 1 であるようなピクセルすべてに使用される。デフォルトはフレームのフォアグラウンドカラー。

```
:background background
```

値 `background` はイメージのバックグラウンドカラーを指定する文字列、またはデフォルトカラーなら `nil` であること。このカラーは PBM 内の 0 であるようなピクセルすべてに使用される。デフォルトはフレームのバックグラウンドカラー。

Emacs がサポート可能な残りのイメージタイプは以下のとおり:

GIF	イメージタイプ <code>gif</code> 。 <code>:index</code> プロパティをサポートする。Section 41.17.10 [Multi-Frame Images], page 1194 を参照のこと。
JPEG	イメージタイプ <code>jpeg</code> 。
PNG	イメージタイプ <code>png</code> 。
TIFF	イメージタイプ <code>tiff</code> 。 <code>:index</code> プロパティをサポートする。Section 41.17.10 [Multi-Frame Images], page 1194 を参照のこと。
WebP	イメージタイプ <code>webp</code> 。

#### 41.17.8 イメージの定義

関数 `create-image`、`defimage`、`find-image` はイメージディスクリプタを作成するための便利な手段を提供します。

`create-image` *file-or-data* **&optional** *type* *data-p* **&rest** *props* [Function]

この関数は *file-or-data* 内のデータを使用するイメージディスクリプタを作成してリターンする。 *file-or-data* はファイル名、またはイメージデータを含む文字列を指定できる。前者なら *data-p* は `nil`、後者なら非 `nil` であること。 *file-or-data* が相対ファイル名なら、この関数は `image-load-path` にセットされているディレクトリーにたいして検索を行う。

オプション引数 *type* はイメージタイプを指定するシンボル。 *type* が省略か `nil` なら、`create-image` はファイル先頭の数バイトかファイル名からイメージタイプの判断を試みる。

残りの引数 *props* は追加のイメージプロパティを指定する。たとえば、

```
(create-image "foo.xpm" 'xpm nil :heuristic-mask t)
```

この関数はそのタイプのイメージがサポートされていないならば `nil`、それ以外ならイメージディスクリプタをリターンする。

`defimage` *symbol specs* &optional *doc* [Macro]

このマクロはイメージマクロとして *symbol* を定義する。引数 *specs* はイメージの表示方法を指定するリストである。3 つ目の引数 *doc* はオプションのドキュメント文字列。

*specs* 内の各要素はプロパティリストの形式をもち、それぞれが少なくとも `:type` プロパティと、`:file` か `:data` いずれかのプロパティをもつこと。`:type` の値はイメージタイプを指定するシンボル、`:file` の値はイメージをロードするファイル、`:data` の値は実際のイメージデータを含む文字列であること。以下は例:

```
(defimage test-image
 ((:type xpm :file "~/test1.xpm")
 (:type xbm :file "~/test1.xbm")))
```

`defimage` はそれが使用可能か、つまりそのタイプがサポートされているかとファイルが存在するかを確認するために各要素を 1 つずつテストする。最初に使用可能な引数が *symbol* 内に格納するイメージディスクリプタを作成するために使用される。

機能する候補がなければ *symbol* は `nil` として定義される。

`image-property` *image property* [Function]

*image* の *property* の値をリターンする。プロパティは `setf` を使用してセットできる。プロパティに `nil` をセットすることによりイメージからプロパティを削除できる。

`find-image` *specs* [Function]

この関数はイメージ仕様 *specs* のリストの 1 つを満足するイメージを探すための、便利な手段を提供する。

*specs* 内の各仕様はイメージタイプに応じた内容のプロパティリストである。すべての仕様は少なくとも `:type` *type*、および `:file` *file* か `:data` *data* のいずれかのプロパティを含まなければならない。ここで *type* は `xbm` のようにイメージタイプを指定するシンボル、*file* はイメージをロードするファイル、*data* は実際のイメージデータを含む文字列。このリスト内で *type* がサポートされていて、かつ *file* が存在する最初の仕様が、リターンされるイメージ仕様の構築に使用される。満足する仕様がなければ `nil` がリターンされる。

イメージは `image-load-path` 内で検索される。

`image-load-path` [User Option]

この変数の値はイメージファイルを検索する場所のリスト。要素が文字列か値が文字列であるような変数シンボルなら、その文字列が検索を行うディレクトリーの名前になる。値がリストであるような変数シンボルの場合、それは検索を行うディレクトリーのリストとなる。

デフォルトでは `data-directory` で指定されたディレクトリーのサブディレクトリー `images`、次に `data-directory` で指定されたディレクトリー、最後に `load-path` で指定されたディレクトリー内を検索する。サブディレクトリーは自動的にには検索に含まれないので、イメージファイルをサブディレクトリー内に配置した場合には、サブディレクトリーを明示的に与える必要がある。たとえば `data-directory` 内でイメージ `images/foo/bar.xpm` を見つけるには以下のようにそのイメージを指定すること:

```
(defimage foo-image '(:type xpm :file "foo/bar.xpm"))
```

`image-load-path-for-library` *library image* &optional *path* [Function]

*no-error*

この関数は Lisp パッケージ *library* により使用されるイメージにたいして適切な検索パスをリターンする。

この関数はまず `image-load-path` (`data-directory/images`を除外) を使用し、次に `load-path`の後に `library`にとって適切なパス (ライブラリーファイル自身にたいする相対パス `../../etc/images`と `../etc/images`を含む) を補い、最後に `data-directory/images` から `image`を検索する。

それからこの関数は先頭に `image`が見つかったディレクトリー、その後に `load-path`の値が続くディレクトリーのリストをリターンする。 `path`が与えられたら `load-path`のかわりに使用する。

`no-error`が非 `nil`、かつ適切なパスが見つからない場合にはエラーをシグナルしない。かわりに前記のディレクトリーリストをリターンするが、イメージのディレクトリーの箇所に `nil`が出現する点が異なる。

以下は `image-load-path-for-library`の使用例:

```
(defvar image-load-path) ; shush compiler
(let* ((load-path (image-load-path-for-library
 "mh-e" "mh-logo.xpm")))
 (image-load-path (cons (car load-path)
 image-load-path)))
 (mh-tool-bar-folder-buttons-init))
```

イメージは `image-scaling-factor`変数にもとづいて作成時に自動的にスケーリングされます。この値は浮動小数点数 (1 より大きい値はサイズの拡大、小さい値はサイズの縮小を意味する)、またはフォントのピクセルサイズにもとづいたスケーリング倍率で計算を行うシンボル `auto`のいずれかです。

#### 41.17.9 イメージの表示

自分で `display`プロパティをセットアップしてイメージディスクリプタを使用できますが、このセクションの関数を使用するほうがより簡単です。

`insert-image` *image* &optional *string area slice inhibit-isearch* [Function]

この関数はカレントバッファのポイント位置に `image`を挿入する。 `image`はイメージディスクリプタであること。これは `create-image`によりリターンされた値、または `defimage`で定義されたシンボルの値を使用できる。引数 `string`はイメージを保持するためにバッファ内に配置するテキストを指定する。これが省略か `nil`なら、 `insert-image`はデフォルトで " "を使用する。

引数 `area`はマージン内にイメージを置くかどうかを指定する。これが `left-margin`なら左マージンにイメージが表示され、 `right-margin`なら右マージンを指定する。 `area`が `nil`か省略なら、イメージはバッファのテキスト内のポイント位置に表示される。

引数 `slice`は挿入するイメージのスライスを指定する。 `slice`が `nil`か省略された場合にはイメージ全体が挿入される (ただしイメージの折り返しはサポートされていないのでイメージはウィンドウ右端で切り詰められることに注意)。それ以外では、 `slice`がリスト (`x y width height`) なら `x`と `y`は位置、 `width`と `height`は挿入するイメージの領域を指定する。整数値はピクセル単位。0.0 から 1.0 までの浮動小数点数はイメージ全体の幅や高さにたいする割合を指定する。

この関数は内部的にはバッファ内に `string`を挿入して、 `image`を指定する `display`プロパティを渡す。Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照のこと。デフォルトではそのバッファでのインタラクティブな検索では `string`を考慮して検索が行われる。この挙動は `inhibit-isearch` 非 `nil`なら抑制される。

`insert-sliced-image image &optional string area rows cols` [Function]

この関数は `insert-image` と同様にカレントバッファ内に `image` を挿入するが、イメージを `rowsee2e9ce95cols` の同一サイズのスライスに分割する点異なる。

Emacs は各スライスを個別のイメージとして表示して、(巨大な) イメージを表示するバッファのページングの際にイメージ全体を上下にジャンプするのではなく、より直感的な上下スクロールが可能になる。

`put-image image pos &optional string area` [Function]

この関数はカレントバッファ内の `pos` の前にイメージ `image` を配置する。引数 `pos` は整数がマーカーであること。これはイメージが表示されるべきバッファ位置を指定する。引数 `string` (デフォルトは 'x') は、代替となるイメージを保持するテキストであること。

引数 `image` はイメージディスクリプタでなければならず、それは `create-image` がリターンされたか、あるいは `defimage` により格納されたイメージディスクリプタかもしれない。

引数 `area` はマージン内にイメージを置くかどうかを指定する。これが `left-margin` なら左マージンにイメージが表示され、`right-margin` なら右マージンを指定する。`area` が `nil` が省略なら、イメージはバッファのテキスト内のポイント位置に表示される。

内部的には、この関数はオーバーレイを作成して、値がそのイメージであるような `display` プロパティをもつテキストを含む、`before-string` プロパティをそのオーバーレイに与えている (ふう! やっと説明できました... )。

`remove-images start end &optional buffer` [Function]

この関数は `buffer` の位置 `start` と `end` の間のイメージを削除する。`buffer` が省略か `nil` ならカレントバッファからイメージを削除する。

これは `put-image` が行う方法で `buffer` に配置されたイメージだけを削除して、`insert-image` や他の方法で挿入されたイメージは削除しない。

`image-size spec &optional pixels frame` [Function]

この関数はペア (`width . height`) としてイメージのサイズをリターンする。`spec` はイメージ `spec`。 `pixels` が非 `nil` ならピクセル単位、それ以外なら `frame` のデフォルトの文字サイズ単位で量ったサイズをリターンする (Section 30.3.2 [Frame Font], page 779 を参照)。 `frame` はイメージが表示されるフレーム。 `frame` が `nil` または省略された場合には選択されたフレームを使用する (Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照)。

`max-image-size` [Variable]

この変数は Emacs がロードするイメージの最大サイズを定義するために使用される。 Emacs はこの制限より大きいイメージのロード (と表示) を拒絶するだろう。

値が整数ならピクセル単位で量ったイメージの最大の高さや幅を直接指定する。浮動小数点数ならフレームの高さや幅にたいする比率として、イメージの最大の高さや幅を指定する。値が数値でなければイメージサイズにたいする明示的な制限は存在しない。

この変数の目的は意図せず Emacs に不当に大きなイメージがロードされるのを防ぐことである。これはイメージの初回ロード時だけ効果がある。イメージが一度イメージキャッシュに置かれると、その後に `max-image-size` の値が変更されても、そのイメージは常に表示可能である (Section 41.17.11 [Image Cache], page 1195 を参照)。

`image-at-point-p` [Function]

この関数はポイントがイメージ上にあれば `t`、それ以外は `nil` をリターンする。

上記の挿入関数で挿入されたイメージは、表示されたイメージを横断するテキスト (またはオーバーレイ) のプロパティ内にインストールされたローカルキーマップも取得します。このキーマップは以下のコマンドを定義します。

<code>i +</code>	イメージのサイズを拡大する ( <code>image-increase-size</code> )。
<code>i -</code>	イメージのサイズを縮小する ( <code>image-decrease-size</code> )。
<code>i r</code>	イメージを回転させる ( <code>image-rotate</code> )。
<code>i h</code>	水平方向にイメージを反転させる ( <code>image-flip-horizontally</code> )。
<code>i v</code>	垂直方向にイメージを反転させる ( <code>image-flip-vertically</code> )。
<code>i o</code>	イメージをファイルに保存する ( <code>image-save</code> )。
<code>i c</code>	インタラクティブにイメージをクロップする ( <code>image-crop</code> )。
<code>i x</code>	インタラクティブにイメージから矩形を切り取る ( <code>image-cut</code> )。

これらのイメージ固有なキーバインディングについての詳細は、Section “Image Mode” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

#### 41.17.10 マルチフレームのイメージ

複数のイメージを含むことができるイメージファイルがいくつかあります。わたしたちはこのような場合には、イメージ内に複数の“フレーム”があると表現しています。現在のところ Emacs は GIF、TIFF、および DJVM のような特定の ImageMagick フォーマットにたいする複数フレームをサポートします。

フレームは複数のページを表現するため (通常はたとえばマルチフレーム TIFF のケースが該当)、あるいはアニメーションを作成するため (通常はマルチフレーム GIF ファイルのケースが該当) に使用できます。

マルチフレームイメージは、表示されるフレームを指定する整数値 (0 から数える) が値であるようなプロパティ `:index` をもっています。

`image-multi-frame-p image` [Function]  
この関数は `image` が 2 つ以上のフレームを含めば非 `nil` をリターンする。実際のリターン値はコンス (`nimages . delay`) であり `nimages` はフレーム数、`delay` はフレーム間の遅延秒数、イメージが遅延を指定しなければ `nil`。通常はアニメーションを意図されたイメージはフレームの遅延を指定して、複数ページとして扱われることを意図したイメージは指定しない。

`image-current-frame image` [Function]  
この関数は `image` にたいして 0 から数えたカレントフレーム番号のインデックスをリターンする。

`image-show-frame image n &optional nocheck` [Function]  
この関数は `image` をフレーム番号 `n` とスイッチする。 `nocheck` が `nil` なら有効範囲外のフレーム番号を範囲終端に置き換える。 `image` が指定された番号のフレームを含まなければイメージは中抜き (hollow box) で表示される。

`image-animate image &optional index limit` [Function]  
この関数は `image` をアニメーション表示する。オプションの整数 `index` は開始するフレームを指定する (デフォルトは 0)。オプション引数 `limit` はアニメーションの長さを制御する。これが省略か `nil` ならアニメーション回数は 1 回、`t` なら永久にループ表示する。数値ならその秒数後にアニメーションは停止する。

Animation operates by means of a timer. Note that Emacs imposes a アニメーションはタイマーにより処理されます。Emacs は最小のフレーム遅延を 0.01 秒 ( `image-minimum-frame-delay` の値) とすることに注意してください。そのイメージ自身が遅延を指定しなければ Emacs は `image-default-frame-delay` を使用します。

`image-animate-timer image` [Function]  
この関数はもし存在すれば `image` のアニメーションに責任をもつタイマーをリターンする。

#### 41.17.11 イメージキャッシュ

Emacs はイメージをより効果的に再表示できるようにイメージをキャッシュします。Emacs がイメージを表示する際には、既存のイメージ仕様が望む仕様と equal なイメージキャッシュを検索します。マッチが見つかったらイメージはキャッシュから表示され、それ以外ではイメージは通常のようにロードされます。

`image-flush spec &optional frame` [Function]  
この関数はフレーム `frame` のイメージキャッシュから仕様 `spec` のイメージを削除する。イメージ仕様の比較には `equal` を使用する。 `frame` が `nil` の場合のデフォルトは選択されたフレーム。 `frame` が `t` ならイメージはすべての既存フレームでフラッシュされる。

Emacs の現実装では各グラフィカル端末はイメージキャッシュを処理して、それはその端末上のすべてのフレームにより共有される (Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照)。つまりあるフレームでイメージをリフレッシュすると、同一端末上の他のすべてのフレームでもリフレッシュされる。

`image-flush` の 1 つの用途は Emacs にイメージファイルの変更を伝えることです。イメージ仕様が `:file` プロパティを含む場合には、そのイメージの初回表示時にファイルコンテンツにもとづいてイメージがキャッシュされます。たとえその後ファイルが変更されても、Emacs はそのイメージの古いバージョンを表示し続けます。 `image-flush` を呼び出すことによりそのイメージはキャッシュからフラッシュされて、イメージの表示が次回必要になった際に Emacs にファイルの再読み込みを強制します。

`image-flush` の他の用途はメモリー節約です。Lisp プログラムで `image-cache-eviction-delay` (以下参照) より遥かに短い期間に多数の一時イメージを作成する場合には、Emacs が自動的に行うことを待たずに自身で使用されていないイメージのフラッシュを選択できます。

`clear-image-cache &optional filter` [Function]  
この関数はイメージキャッシュ内に格納されたすべてのイメージを削除してイメージキャッシュをクリアする。 `filter` が省略か `nil` なら選択されたフレームにたいしてキャッシュをクリアする。 `filter` がフレームなら、そのフレームにたいしてキャッシュをクリアする。 `filter` が `t` なら、すべてのイメージキャッシュをクリアする。それ以外なら `filter` はファイル名として解釈されて、すべてのイメージキャッシュからそのファイル名に関連付けられたすべてのイメージを削除する。

イメージキャッシュ内のイメージが指定された期間内に表示されなければ、Emacs はそれをキャッシュから削除して割り当てられたメモリーを解放します。

`image-cache-eviction-delay` [Variable]  
この変数は表示されることなくイメージがキャッシュ内に残留できる秒数を指定する。あるイメージがこの秒数の間に表示されなければ、Emacs はそれをイメージキャッシュから削除する。ある状況下では、もしキャッシュ内のイメージ数が大きくなり過ぎた場合には実際の立ち退き遅延 (eviction delay) はこれより短くなり得る。

値が nil なら明示的にキャッシュをクリアーした場合を除き、Emacs はキャッシュからイメージを削除しない。このモードはデバッグ時に有用かもしれない。

`image-cache-size` [Function]  
この関数はカレントイメージキャッシュの総バイト数をリターンする。たとえば 24 ビットカラーでサイズ 200x100 のイメージのキャッシュサイズは 60000 バイト。

## 41.18 アイコン

Emacs では (クリックできる) ボタンや小さい (何かを説明するための) グラフィックスが使える場合があります。Emacs は異なる機能をもつ多種多様なシステムで利用できる、更に好みはユーザーごとにそれぞれ異なることから、Emacs はこれを処理するための機能として、テーマと同じようにカスタマイズでき、優美な装飾とアクセシビリティをもつアイコン (*Icon*) を提供します。

ここで中心となるのは `define-icon` というマクロです。以下に単純な例を示します:

```
(define-icon outline-open button
 '((image "right.svg" "open.xpm" "open.pbm" :height line)
 (emoji "^^e2^^96^^b6^^ef^^b8^^8f")
 (symbol "^^e2^^96^^b6" "^^e2^^9e^^a4")
 (text "open" :face icon-button))
 "Icon used for buttons for opening a section in outline buffers."
 :version "29.1"
 :help-echo "Open this section")
```

実際にどの選択肢が表示されるかはユーザーオプション `icon-preference` (Section “Icons” in *The GNU Emacs Manual* を参照) の値と、カレントフレームの端末が実際に表示できるかどうかの実行時チェックの結果に依存します。

上記の例は `outline-open` をアイコンとして定義するマクロです。これは `button` と呼ばれるアイコンからプロパティを継承します (バッファーにはクリック可能なボタンとして挿入されることを意図している)。その後にはアイコンタイプ (*icon type*) のリストと実際のアイコンのシェイプ (形状) が続きます。更にドキュメント文字列や追加の情報とプロパティを含むさまざまキーワードも存在します。

アイコンをインスタンス化するためには `icon-string` を使用します。これはカレントの `Customize` テーマ、ユーザーオプション `icon-preference`、そして最後に Emacs が実際に何を表示できるかを調べます。`icon-preference` が `(image emoji symbol text)` (これらすべての形式を許容するアイコン) の場合には、`icon-string` はまず Emacs がイメージを表示できるのか、そして異なるイメージフォーマットそれぞれについてサポートしているかどうかをチェックします。これが失敗したら、Emacs は (カレントフレームにおいて) `emoji` を表示できるかどうかをチェックします。これが失敗すると、対象となるシンボルを表示できるかどうかをチェックして、それが失敗したら平文テキストのバージョンが使用されることとなります。

たとえばもしも `icon-preference` に `image` や `emoji` が含まれていなければ、それらのエントリはスキップされます。

コードはどんな状況下においても安心して `icon-string` を呼び出すことができ、ユーザーが使っているのがグラフィカルな端末とテキスト端末のどちらなのか、あるいは Emacs が何の機能とともにビルドされているかに関わらず、読み取り可能な何かがスクリーン上に表示されることが保証されているのです。

`define-icon name parent specs doc &rest keywords` [Macro]

アイコン *name* (シンボル) を代替表示 *spec* とともに定義する。後で `icon-string` を使ってインスタンス化できる。*name* は結果となるキーワード名。

結果として得られるアイコンはその *spec* を *parent*、その親、... から継承する。もっとも下位の子孫の *spec* が優先される。

*specs* はアイコン仕様のリスト。各仕様の 1 つ目の要素はタイプ、残りはそのタイプのアイコンに使用される何かしら、その後はキーワードリスト。以下は利用可能なアイコンタイプ:

`image` この場合には候補として多くのイメージがリストされているかもしれない。Emacs はカレントの Emacs インスタンスが表示できる最初の候補を選択する。リストされているイメージが絶対ファイル名ならそれを使い、そうでなければ `image-load-path` (Section 41.17.8 [Defining Images], page 1190 を参照) にリストされたディレクトリーを検索する。

`emoji` (恐らくはカラフルな) emoji。

`symbol` (モノクロの) シンボル文字。

`text` アイコンにはテキスト的なフォールバックも必要である。これは視覚障害者に用いられることもあり得る。`icon-preference` が (`text`) だけの場合には、すべてのアイコンはテキストに置き換えられる。

アイコン仕様のリストの後にはさまざまなキーワードを続けることができる。たとえば:

```
(symbol "^^e2^^96^^b6" "^^e2^^9e^^a4" :face icon-button)
```

不明なキーワードは無視される。以下のキーワードが使用できる:

`:face` アイコンに使用するフェイス。

`:height` `image` アイコンにたいしてのみ有効。数値 (ピクセル単位で高さを指定)、あるいはシンボル `line` カレントで選択されているウィンドウのデフォルトの行高さを使用のいずれかを指定できる。

`:width` `image` アイコンにたいしてのみ有効。数値 (ピクセル単位で幅を指定)、あるいはシンボル `line` (カレントバッファのデフォルトフェイスのフォントのピクセル幅を使用) のいずれかを指定できる。

*doc* はドキュメント文字列であること。

*keywords* はキーワード/値のペアのリスト。以下のキーワードを指定できる:

`:version` このボタンが最初に現れた Emacs の (おおよその) バージョン (このキーワードは必須)。

`:group` このアイコンが所属する Customization グループ。未指定なら推測。

`:help-echo`

アイコン上にマウスポインターを置いた際に表示されるヘルプ文字列。

`icon-string icon` [Function]

この関数はカレントバッファで *icon* を表示する際に適切な文字列をリターンする。

`icon-elements icon` [Function]

あるいはこの関数によって *icon* の “分解された” バージョンを取得できる。この関数はキーが `string`、`face`、`image` であるような `plist` (Section 5.9 [Property Lists], page 96 を参照)



をリターンする (*image* はアイコンがイメージとして表現される場合のみ与えられる)。これはアイコンをバッファに直接挿入せずに、まず何らかの事前処理を行う必要があるとき有用かもしれない。

アイコンは *M-x customize-icon* でカスタマイズできます。たとえばテーマは以下のようにアイコンの変更を指定できます:

```
(custom-theme-set-icons
 'my-theme
 '(outline-open ((image :height 100)
 (text " OPEN ")))
 '(outline-close ((image :height 100)
 (text " CLOSE " :face warning))))
```

### 41.19 埋め込みネイティブウィジェット

必要なサポートライブラリーつきで Emacs がビルドされていて、かつグラフィカル端末上で実行されていれば、Emacs バッファ内に GTK+ WebKit ウィジェットのようなネイティブウィジェットを表示することができます。Emacs が埋め込みウィジェットを表示可能かテストするには、*xwidget-internal* 機能が利用可能かどうかをチェックします (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照)。

Emacs バッファ内に埋め込みウィジェットを表示するためには、最初に *xwidget* オブジェクトを作成して、テキストプロパティまたはオーバーレイプロパティ *display* 内のディスプレイ仕様としてそのオブジェクトを使用します (Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照)。

埋め込みウィジェットは自身に生じた変更を Lisp コードに通知するイベントを送信できます (Section 22.7.11 [Xwidget Events], page 436 を参照)。

*make-xwidget* *type title width height arguments &optional buffer* [Function]  
*related*

これは *xwidget* オブジェクトを作成してリターンする。 *buffer* が省略か *nil* の場合のデフォルトはカレントバッファ。 *buffer* が存在しないバッファの名前を指定する場合には作成する。 *type* は *xwidget* コンポーネントを識別するもので以下のいずれかが可能:

*webkit*      WebKit コンポーネント。

引数 *width* と *height* はウィジェットのサイズをピクセル単位で指定、 *title* はウィジェットのタイトルを指定する文字列。 *related* は WebKit ウィジェットが内部で使用するもので、新たに作成されるウィジェットが設定とサブプロセスを共有する必要がある別の WebKit ウィジェットを指定する。

リターンされた *xwidget* はそのバッファとともに *kill* される (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)。 *kill-xwidget* を使って *kill* することもできる。 *xwidget* が一旦 *kill* されてもすべての参照が解放されるまでは Lisp オブジェクトとして存在し続けて *display* プロパティとして動作するが、生きた *xwidget* で実行できるほとんどのアクションは利用できなくなる。

*xwidgetp* *object* [Function]  
この関数は *object* が *xwidget* なら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

*xwidget-live-p* *object* [Function]  
この関数は *object* が *kill* されていない *xwidget* なら *t*、それ以外は *nil* をリターンする。

- `kill-xwidget xwidget` [Function]  
この関数は `xwidget` をバッファから削除して、それが保有していたウィンドウシステムのソースを解放することによって kill する。
- `xwidget-plist xwidget` [Function]  
この関数は `xwidget` のプロパティリストをリターンする。
- `set-xwidget-plist xwidget plist` [Function]  
この関数は `plist` で与えられた新たなプロパティリストで `xwidget` のプロパティリストを置き換える。
- `xwidget-buffer xwidget` [Function]  
この関数は `xwidget` のバッファをリターンする。 `xwidget` が kill されていたら `nil` をリターンする。
- `set-xwidget-buffer xwidget buffer` [Function]  
この関数は `xwidget` のバッファを `buffer` にセットする。
- `get-buffer-xwidgets buffer` [Function]  
この関数は `buffer` に関連付けられた `xwidget` オブジェクトのリストをリターンする。 `buffer` はバッファオブジェクトか既存のバッファ名 (文字列) を指定できる。 `buffer` に `xwidget` が含まれなければ値は `nil`。
- `xwidget-webkit-goto-uri xwidget uri` [Function]  
この関数は与えられた `xwidget` 内で指定した `uri` をブラウザ (browse: 閲覧) する。 `uri` はファイルか URL を指定する文字列。
- `xwidget-webkit-execute-script xwidget script` [Function]  
この関数は `xwidget` で指定されるブラウザウィジェットに、 `script` で指定する JavaScript を実行させる。
- `xwidget-webkit-execute-script-rv xwidget script &optional default` [Function]  
この関数は `xwidget-webkit-execute-script` と同様に指定した `script` を実行するが、スクリプトのリターン値も文字列としてリターンする。この関数は `script` が値をリターンしなければ `default`、 `default` が省略されたら `nil` をリターンする。
- `xwidget-webkit-get-title xwidget` [Function]  
この関数は `xwidget` のタイトルを文字列としてリターンする。
- `xwidget-resize xwidget width height` [Function]  
この関数は指定した `xwidget` を `widthxheight` のサイズ (ピクセル単位) にリサイズする。
- `xwidget-size-request xwidget` [Function]  
この関数は `xwidget` のサイズを (`width height`) という形式のリストでリターンする。単位はピクセル。
- `xwidget-info xwidget` [Function]  
この関数は [`type title width height`] という形式のベクターで `xwidget` の属性をリターンする。属性は通常は `xwidget` の作成時に `make-xwidget` で決定される。

`set-xwidget-query-on-exit-flag xwidget flag` [Function]

この関数は Emacs が `xwidget` に関連付けられたバッファの `exit` や `kill` の前にユーザーに確認を求めるようにアレンジすることを可能にする。 `flag` が非 `nil` なら Emacs はユーザーに確認を求めて、それ以外なら確認を求めない。

`xwidget-query-on-exit-flag xwidget` [Function]

この関数は `xwidget` の `query-on-exit` フラグのカレントセッティングを `t` か `nil` のいずれかでリターンする。

`xwidget-perform-lispy-event xwidget event frame` [Function]

入力イベント `event` を `xwidget` に送信する。実行される正確なアクションはプラットフォームに依存する。Section 22.7 [Input Events], page 427 を参照のこと。

オプションとして `frame` を介してこのイベントが生成されたフレームを渡すことができる。X11 の場合には `frame` が `nil` かつ選択されたフレームが X-Windows フレーム以外なら、キーイベント中の修飾キーは考慮しない。

GTK でサポートされているのはキーボードとファンクションキーのイベントのみ。マウス、移動キー、クリックにたいするイベントは Lisp コードを介さず `xwidget` にディスパッチされるため、この関数は呼び出されない。

`xwidget-webkit-search query xwidget &optional case-insensitive backwards wrap-around` [Function]

WebKit ウィジェット `xwidget` にたいして、文字列 `query` を問い合わせるインクリメンタル検索を開始する。 `case-insensitive` は検索で `case` (大文字小文字) を区別するかどうか、 `backwards` はドキュメント先頭から後方に検索を行うかどうか、そして `wrap-around` は検索をドキュメント終端で終了するかどうかを指定する。

検索クエリーがすでに与えられた状態でこの関数を呼び出すと、既存のクエリーはここで指定したクエリーに置き換えられる。

検索クエリーを停止するには `xwidget-webkit-finish-search` を使用すること。

`xwidget-webkit-next-result xwidget` [Function]

`xwidget` の次の検索結果を表示する。 `xwidget-webkit-search` による検索クエリーが `xwidget` 内でまだ開始されていないならば、この関数はエラーをシグナルする。

`xwidget-webkit-search` の呼び出し時に `wrap-around` が非 `nil` だった場合には、検索がドキュメント終端に達すると先頭から検索を再開する。

`xwidget-webkit-previous-result xwidget` [Function]

`xwidget` の前の検索結果を表示する。 `xwidget-webkit-search` による検索クエリーが `xwidget` 内でまだ開始されていないならば、この関数はエラーをシグナルする。

`xwidget-webkit-search` の呼び出し時に `wrap-around` が非 `nil` だった場合には、検索がドキュメント先頭に達すると終端から検索を再開する。

`xwidget-webkit-finish-search xwidget` [Function]

`xwidget` で開始された `xwidget-webkit-search` による検索操作を終了する。現在進行中のクエリーがなければ、この関数はエラーをシグナルする。

`xwidget-webkit-load-html xwidget text &optional base-uri` [Function]

`xwidget` (WebKit ウィジェット) に `text` (文字列) をロードする。 `text` 内にある HTML マークアップはテキスト描画の際にすべて `xwidget` によって処理される。

オプション引数 *base-uri* (文字列) は *text* によって参照される web リソースの絶対位置を指定する。これは *text* 内の相対リンクの解決に使用される。

`xwidget-webkit-goto-history` *xwidget* *rel-pos* [Function]  
 WebKit ウィジェット *xwidget* にナビゲーション履歴で *rel-pos* 番目の要素をロードさせる。  
*rel-pos* が 0 ならカレントページをリロードさせる。

`xwidget-webkit-back-forward-list` *xwidget* &optional *limit* [Function]  
*xwidget* のナビゲーション履歴を両方向に *limit* 番目のアイテムまでリターンする。*limit* を指定しない場合のデフォルトは 50。

リターン値は (*back here forward*) という形式のリスト。ここで *here* はカレントナビゲーションアイテム、*back* はカレントナビゲーションアイテムの前に WebKit が記録されたアイテムを含むアイテムリスト、*forward* はカレントナビゲーションアイテムの後に記録されたアイテムリスト。*back*、*here*、*forward* は nil の場合もあり得る。

*here* が nil なら、記録済みアイテムが存在しないことを意味する。*back* や *forward* が nil なら、カレントアイテムにたいして前または後に記録された履歴が存在しないことを意味する。

ナビゲーションアイテム自体は (*idx title uri*) という形式のリスト。ここで *idx* は `xwidget-webkit-goto-history` に渡すことができるインデックス、*title* は人間が読めるアイテムのタイトル、*uri* はそのアイテムの URL。ユーザーは特定の履歴アイテムに到達するために手作業による *uri* のロードを必要とする理由は通常はない。かわりにインデックスとして `xwidget-webkit-goto-history` に *idx* を渡せばよいからだ。

`xwidget-webkit-estimated-load-progress` *xwidget* [Function]  
 WebKit ウィジェット *xwidget* によってページが完全にロードされて表示されるまでに転送を要する残りのデータ量の推測値をリターンする。  
 リターン値は 0.0 から 1.0 までの浮動小数点数。

`xwidget-webkit-set-cookie-storage-file` *xwidget* *file* [Function]  
 WebKit ウィジェット *xwidget* にたいして *file* に cookie を格納させる。  
*file* は絶対ファイル名でなければならない。新しいセッティングは `make-xwidget` の引数 `related` として作成された *xwidget*、およびそれらに関連するウィジェットにも影響を及ぼす。  
*xwidget* や関連するウィジェットにたいして最低でも 1 回はこの関数を呼び出さなければ、*xwidget* はディスクに何の cookie も格納しない。

`xwidget-webkit-stop-loading` *xwidget* [Function]  
 ページロード操作の一環となる WebKit ウィジェット進行中のデータ転送はすべて終了される。  
 ページがロードされない場合には、この関数は何も行わない。

## 41.20 ボタン

Button パッケージはマウスやキーボードコマンドでアクティブ化することができる、ボタン (*buttons*) の挿入と操作に関する関数を定義します。これらのボタンは典型的には種々のハイパーリンクに使用されます。

本質的にボタンとはバッファ内のテキスト範囲にアタッチされたテキストプロパティやオーバーレイのプロパティのセットです。これらのプロパティはボタンプロパティ (*button properties*) と呼ばれます。これらのプロパティのうちの 1 つはアクションプロパティ (*action property*) であり、こ

これはユーザーがキーボードかマウスを使用してボタンを呼び出した際に呼び出される関数を指定します。アクション関数はボタンを調べ、必要に応じて他のプロパティを使用できます。

いくつかの機能面で Button パッケージと Widget パッケージは重複しています。Section “Introduction” in *The Emacs Widget Library* を参照してください。Button パッケージの利点は、より高速で小さくプログラムにたいしてよりシンプルであることです。ユーザーの観点からは、2つのパッケージが提供するインターフェイスは非常に類似しています。

### 41.20.1 ボタンのプロパティ

ボタンはその外観と振る舞いを定義するプロパティの連想リスト (associated list) をもち、アプリケーションの特別な目的のために他の任意のプロパティを使用できます。以下のプロパティは Button パッケージにたいして特別な意味をもちます:

**action** ユーザーがボタンを呼び出した際に呼び出す関数であり、単一の引数 *button* を渡して呼び出される。デフォルトではこれは何も行わない *ignore*。

**mouse-action** これは *action* と似ているが与えられた際には、(RET 押下のかわりに) マウスクリックによりボタンが呼び出された場合 *n action* のかわりに使用される。与えられなければマウスクリックはかわりに *action* を使用する。

**face** このタイプのボタンが表示される方法を制御する Emacs フェイス。デフォルトは *button* フェイス。

**mouse-face** ボタン上にマウスがある際の外観を制御する追加のフェイス (通常の *button* フェイスとマージされる)。デフォルトは Emacs の通常の *highlight* フェイス。

**keymap** そのボタンリージョン (*button region*) でアクティブなバインディングを定義するボタンのキーマップ。デフォルトは変数 *button-map* に格納された通常のボタンリージョンキーマップであり、これはボタン呼び出しにたいして RET と *mouse-2* を定義している。

**type** ボタンのタイプ。Section 41.20.2 [Button Types], page 1203 を参照のこと。

**help-echo** Emacs のツールチップヘルプシステムが表示する文字列であり、デフォルトは "mouse-2, RET: Push this button"。かわりに表示される文字列をリターンする関数や文字列に評価されるフォーム、あるいは *nil*。詳細は [Text help-echo], page 905 を参照のこと。  
関数なら *window*、*object*、*pos* という 3 つの引数で呼び出される。2 つ目の引数 *object* はプロパティをもつオーバーレイ (オーバーレイボタンにたいして)、あるいはボタンを含むバッファー (テキストプロパティボタンにたいして) のいずれか。その他の引数はスペシャルテキストプロパティ *help-echo* の場合と同じ意味をもつ。

**follow-link** このボタンにたいして *mouse-1* クリックが振る舞う方法を定義する *follow-link* プロパティ。Section 33.19.8 [Clickable Text], page 912 を参照のこと。

**button** すべてのボタンは非 *nil* の *button* プロパティをもち、これはボタンを含むテキストリージョンを探すのに有用かもしれない (標準的なボタン関数はこれを行う)。

ボタン内のテキストリージョンにたいして定義された他のプロパティも存在しますが、それらは典型的な用途にたいしては一般的には無関係でしょう。

### 41.20.2 ボタンのタイプ

すべてのボタンはボタンのプロパティにたいするデフォルト値を定義するボタンタイプ (*button type*) をもっています。ボタンタイプは、より汎用的なタイプから特化したタイプへと継承される階層構造で構成されており、特定のタスクにたいして特殊用途のボタンを簡単に定義できます。

`define-button-type` *name* &*rest properties* [Function]

*name* (シンボル) と呼ばれるボタンタイプを定義する。残りの引数は *property value* ペアのシーケンスを形成する。これはそのタイプのボタンにたいするデフォルトのプロパティ値を指定する (ボタンのタイプはキーワード引数: `type` を使用してボタン作成時にそれを `type` プロパティに与えることによりセット可能)。

加えて *name* がデフォルトプロパティ値を継承するボタンタイプ指定するためにキーワード引数: `supertype` を使用できる。この継承は *name* の定義時のみ発生することに注意。その後に `supertype` に行われた変更は `subtype` には反映されない。

`define-button-type` を使用してボタンのデフォルトプロパティを定義するのは必須ではありません — 特定のタイプをもたないボタンはビルトインのボタンタイプ `button` を使用します — が推奨しません。これを行うことにより通常はコードがより明快かつ効果的になるからです。

### 41.20.3 ボタンの作成

ボタンはボタン固有の情報を保持するために、オーバーレイプロパティかテキストプロパティを使用してテキストのリージョンに関連付けられます。これらはすべてボタンのタイプ (デフォルトはビルトインのボタンタイプ `button`) から初期化されます。すべての Emacs テキストと同じようにボタンの外観は `face` プロパティにより制御されます。 (ボタンタイプ `button` から継承された `face` プロパティを通じることにより) デフォルトでは典型的なウェブページリンクのようなシンプルなアンダーラインです。

簡便さのために 2 種類のボタン作成関数があります。1 つはバッファの既存リージョンにボタンプロパティを追加する `make-...button` と呼ばれる関数、もう 1 つはボタンテキストを挿入する `insert-...button` と呼ばれる関数です。

すべてのボタン作成関数は &*rest* 引数の *properties* を受け取ります。これはボタンに追加するプロパティを指定する *property value* ペアのシーケンスである必要があります。Section 41.20.1 [Button Properties], page 1202 を参照してください。これに加えて他のプロパティの継承元となるボタンタイプの指定にキーワード引数: `type` を使用できます。Section 41.20.2 [Button Types], page 1203 を参照してください。作成の間に明示的に指定されなかったプロパティは、(そのタイプがそのようなプロパティを定義していれば) そのボタンのタイプから継承されます。

以下の関数はボタンプロパティを保持するためにオーバーレイを使用してボタンを追加します (Section 41.9 [Overlays], page 1122 を参照)。

`make-button` *beg end* &*rest properties* [Function]

これはカレントバッファ内の *beg* から *end* にボタンを作成してリターンする。

`insert-button` *label* &*rest properties* [Function]

これはポイント位置にラベル *label* のボタンを挿入してリターンする。

以下の関数も同様ですが、ボタンプロパティを保持するためにテキストプロパティを使用します (Section 33.19 [Text Properties], page 896 を参照)。この種のボタンはバッファにマーカーを追加しないので、非常に多数のボタンが存在してもバッファでの編集が低速になることはありません。しかしそのテキストに既存の `face` テキストプロパティが存在する場合 (たとえば `Font Lock` モード

により割り当てられたフェイス) には、そのボタンのフェイスは可視にならないかもしれません。これらの関数はいずれも新たなボタンの開始位置をリターンします。

`make-text-button` *beg end &rest properties* [Function]  
これはテキストプロパティを使用してカレントバッファ内の *beg* から *end* にボタンを作成する。

`insert-text-button` *label &rest properties* [Function]  
これはテキストプロパティを使用してポイント位置にラベル *label* のボタンを挿入する。

`buttonize` *string callback &optional data* [Function]  
たとえば後でバッファに挿入されるかもしれないデータ構造の作成時など、即座にバッファに挿入せずに文字列をボタンにできれば便利ことがある。この関数は *string* をそのような文字列にして、ユーザーがそのボタンをクリックした際には *callback* が呼び出されるようにする。オプションの *data* パラメータは *callback* の呼び出し時にパラメータとして使用される。nil ならかわりにボタンがパラメータとして使用される。

#### 41.20.4 ボタンの操作

ボタンのプロパティの取得やセットを行う関数が存在します。これらは何を行うかを判断するためにボタンが呼び出す関数からよく使用される関数です。

`button` パラメータが指定された場合にはオーバーレイ (オーバーレイボタンの場合)、またはバッファ位置やマーカー (テキストプロパティボタンの場合) いずれかという、特定のボタンを参照するオブジェクトを意味します。そのようなオブジェクトはボタンが関数を呼び出す際に 1 つ目の引数として渡されます。

`button-start` *button* [Function]  
*button* が開始される位置をリターンする。

`button-end` *button* [Function]  
*button* が終了する位置をリターンする。

`button-get` *button prop* [Function]  
ボタン *button* の *prop* という名前のプロパティを取得する。

`button-put` *button prop val* [Function]  
*button* の *prop* プロパティに *val* をセットする。

`button-activate` *button &optional use-mouse-action* [Function]  
*button* の *action* プロパティを呼び出す (単一の引数 *button* を渡してプロパティの値である関数を呼び出す)。 *use-mouse-action* が非 nil なら、*action* のかわりにそのボタンの *mouse-action* プロパティの呼び出しを試みる。ボタンが *mouse-action* プロパティをもたなければ通常どおり *action* を使用する。 *button* で `button-data` プロパティが与えられた場合には、*action* 関数の引数として *button* のかわりに使用される。

`button-label` *button* [Function]  
*button* のテキストラベルをリターンする。

`button-type` *button* [Function]  
*button* のボタンタイプをリターンする。

`button-has-type-p` *button type* [Function]  
*button*がボタンタイプ *type*、または *type*の subtype のいずれかをもつなら *t*をリターンする。

`button-at` *pos* [Function]  
 カレントバッファ内の位置 *pos*にあるボタン、または `nil`をリターンする。*pos*にあるボタンがテキストプロパティボタンならリターン値は *pos*を指すマーカー。

`button-type-put` *type prop val* [Function]  
 ボタンタイプ *type*の *prop*プロパティに *val*をセットする。

`button-type-get` *type prop* [Function]  
 ボタンタイプ *type*の *prop*という名前のプロパティを取得する。

`button-type-subtype-p` *type supertype* [Function]  
 ボタンタイプ *type*が *supertype*の subtype なら *t*をリターンする。

#### 41.20.5 ボタンのためのバッファコマンド

Emacs バッファ内にボタンの配置や操作を行うコマンドや関数が存在します。

`push-button`はユーザーが実際にボタンを押下 (`push`) するために使用するコマンドであり、そのボタンのオーバーレイプロパティかテキストプロパティを使用することにより、そのボタンの `RET`と `mouse-2`にデフォルトでバインドされます。ボタン自身の外部で有用な `forward-button`や `backward-button`のようなコマンドは、`button-buffer-map`に格納されたキーマップ内で追加で利用可能です。ボタンを使用するモードはそのキーマップの親キーマップとして `button-buffer-map`の使用を望むかもしれませんが、かわりに `button-mode`をオンに切り替えれば、ほぼ同様の効果を得ることができます。これはマイナーモードキーマップとして `button-buffer-map`をインストールするだけのマイナーモードです。

ボタンが非 `nil`の `follow-link`プロパティをもち、かつ `mouse-1-click-follows-link`がセットされている場合には、素早い `mouse-1`クリックにより `push-button`コマンドもアクティブになるでしょう。Section 33.19.8 [Clickable Text], page 912 を参照してください。

`push-button` **&optional** *pos use-mouse-action* [Command]  
 位置 *pos*にあるボタンが指定するアクションを行う。*pos*はバッファ位置、またはマウスイベントのいずれか。*use-mouse-action*が非 `nil`、または *pos*がマウスイベントなら *action*のかわりにそのボタンの `mouse-action`プロパティの呼び出しを試みて、ボタンに `mouse-action`プロパティがなければ通常のように *action*を使用する。`push-button`がマウスイベントの結果としてインタラクティブに呼び出されたときはそのマウスイベントの位置、それ以外ではポイントの位置が *pos*のデフォルトになる。*pos*にボタンがなければ何もせずに `nil`をリターンして、それ以外なら *t*をリターンする。

`forward-button` *n* **&optional** *wrap display-message no-error* [Command]  
 次の *n*番目、*n*が負なら前の *n*番目のボタンに移動する。*n*が 0 ならポイント位置にある任意のボタンの開始に移動する。*wrap*が非 `nil`ならバッファの先頭または終端を超えてもう一方の端へ移動を継続する。*display-message*が非 `nil`ならボタンの `help-echo` 文字列が表示される。非 `nil`の `skip`プロパティをもつボタンはすべてスキップされる。見つかったボタンをリターンするか、ボタンが見つからなければエラーをシグナルする。*no-error*が非 `nil`なら、エラーをシグナルするかわりに `nil`をリターンする。



`backward-button` *n* **&optional** *wrap display-message no-error* [Command]

前の *n* 番目、*n* が負なら次の *n* 番目のボタンに移動する。*n* が 0 ならポイント位置にある任意のボタンの開始に移動する。*wrap* が非 `nil` ならバッファの先頭または終端を超えて、もう一方の端へ移動を継続する。*display-message* が非 `nil` ならボタンの `help-echo` 文字列が表示される。非 `nil` の `skip` プロパティをもつボタンはすべてスキップされる。見つかったボタンをリターンするか、ボタンが見つからなければエラーをシグナルする。*no-error* が非 `nil` なら、エラーをシグナルするかわりに `nil` をリターンする。

`next-button` *pos* **&optional** *count-current* [Function]

`previous-button` *pos* **&optional** *count-current* [Function]

カレントバッファ内の位置 *pos* の次 (`next-button` の場合)、または前 (`previous-button` の場合) のボタンをリターンする。*count-current* が非 `nil` なら、次のボタンから検索を開始するかわりに *pos* にある任意のボタンを考慮する。

## 41.21 抽象的なディスプレイ

Ewoc パッケージは Lisp オブジェクトの構造を表すバッファテキストを構成して、その構造体の変更にしたがってテキストを更新します。これはデザインパラダイム “model-view-controller” 内の “view” コンポーネントと似ています。Ewoc は “Emacs’s Widget for Object Collections(オブジェクトコレクション用 Emacs ウィジェット)” を意味します。

`ewoc` は特定の Lisp データを表現するバッファテキストの構築に要される情報を組織化します。`ewoc` のバッファテキストは順番に、まず固定された *header* テキスト、次に一連のデータ要素のテキスト記述 (あなたが指定する Lisp オブジェクト)、最後に固定された *footer* テキストという 3 つの部分をもっています。具体的には `ewoc` は以下の情報を含んでいます:

- そのテキストが生成されたバッファ。
- バッファ内でのそのテキストの開始位置。
- ヘッダー文字列とフッター文字列。
- 2重リンクされたノード (*nodes*) のチェーン。各ノードは以下を含む:
  - データ要素 (*data element*)。単一の Lisp オブジェクト。
  - そのチェーン内で先行と後続のノードへのリンク。
- カレントバッファ内にデータ要素値のテキスト表現を挿入する責務をもつ *pretty-printer* 関数。

通常は `ewoc-create` により `ewoc` を定義して、その結果の `ewoc` 構造体内にノードを構築するために Ewoc パッケージ内の別の関数に渡してバッファ内に表示します。バッファ内でこれが一度表示されれば、他の関数はバッファ位置とノードの対応を判断したり、あるノードのテキスト表現から別のノードのテキスト表現への移動等を行います。Section 41.21.1 [Abstract Display Functions], page 1207 を参照してください。

ノードは変数が値を保持するのと同じ方法でデータ要素をカプセル化 (*encapsulate*) します。カプセル化は通常は `ewoc` へのノード追加の一部として発生します。以下のようにデータ要素値を取得して、その場所に新たな値を配置することができます:

```
(ewoc-data node)
```

```
⇒ value
```

```
(ewoc-set-data node new-value)
```

```
⇒ new-value
```

データ要素値として実際の値のコンテナであるような Lisp オブジェクト (リストまたはベクター)、または他の構造体へのインデックスも使用できます。例 (Section 41.21.2 [Abstract Display Example], page 1209 を参照) では後者のアプローチを使用しています。

データが変更された際にはバッファ内のテキストを更新したいでしょう。ewoc-refresh呼び出しにより全ノード、ewoc-invalidateを使用して特定のノード、または ewoc-mapを使用して述語を満足するすべてのノードを更新できます。あるいは ewoc-deleteを使用して無効なノードを削除したり、その場所に新たなノードを追加できます。ewocからのノード削除はバッファからそれに関連付けられたテキスト記述も同様に削除します。

#### 41.21.1 抽象ディスプレイの関数

このセクションでは、ewocとnodeは上述 (Section 41.21 [Abstract Display], page 1206 を参照) の構造体を、dataはデータ要素として使用される任意の Lisp オブジェクトを意味します。

ewoc-create *pretty-printer* &optional *header footer nosep* [Function]

これはノード (とデータ要素) をもたない新たな ewoc を構築してリターンする。*pretty-printer* は1つの引数を受け取る関数であること。この引数は当該 ewoc 内で使用を計画する類のデータ要素であり、insertを使用してポイント位置にそのテキスト記述を挿入する (Ewoc パッケージの内部的メカニズムと干渉するために insert-before-markersは決して使用しない)。

ヘッダー、フッター、およびすべてのノードのテキスト記述の後には、通常は自動的に改行が挿入される。*nosep*が非 nilなら改行は何も挿入されない。これは ewoc 全体を単一行に表示したり、これらのノードにたいして何も行わないように *pretty-printer* をアレンジすることによりノードを不可視にするために有用かもしれない。

ewoc は作成時にカレントだったバッファ内のテキストを保守するので、ewoc-create呼び出し前に意図するバッファへ切り替えること。

ewoc-buffer *ewoc* [Function]

これは、ewocがそのテキストを保守するバッファをリターンする。

ewoc-get-hf *ewoc* [Function]

これは ewocのヘッダーとフッターから作成されたコンセル (*header . footer*) をリターンする。

ewoc-set-hf *ewoc header footer* [Function]

これは ewocのヘッダーとフッターに文字列 *header*と *footer* をセットする。

ewoc-enter-first *ewoc data* [Function]

ewoc-enter-last *ewoc data* [Function]

これらはそれぞれ *data* を新たなノードにカプセル化して、それを ewocのチェーンノードの先頭または終端に配置する。

ewoc-enter-before *ewoc node data* [Function]

ewoc-enter-after *ewoc node data* [Function]

これらはそれぞれ *data* を新たなノードにカプセル化して、それを ewocの *node* の前または後に追加する。

ewoc-prev *ewoc node* [Function]

ewoc-next *ewoc node* [Function]

これらはそれぞれ ewoc内の *node* の前または次のノードをリターンする。

- `ewoc-nth ewoc n` [Function]  
これは `ewoc` 内で 0 基準のインデックス `n` で見つかったノードをリターンする。負の `n` は終端から数えることを意味する。`n` が範囲外なら `ewoc-nth` は `nil` をリターンする。
- `ewoc-data node` [Function]  
これは `node` にカプセル化されたデータを抽出してリターンする。
- `ewoc-set-data node data` [Function]  
これは `node` にカプセル化されるデータとして `data` をセットする。
- `ewoc-locate ewoc &optional pos guess` [Function]  
これはポイント (指定された場合は `pos`) を含む `ewoc` 内のノードを判断して、そのノードをリターンする。`ewoc` がノードをもたなければ、`nil` をリターンする。`pos` が最初のノードの前なら最初のノード、最後のノードの後なら最後のノードをリターンする。オプションの 3 つ目の引数 `guess` は、`pos` 近傍にあると思われるノードであること。これは結果を変更しないが、関数の実行を高速にする。
- `ewoc-location node` [Function]  
これは `node` の開始位置をリターンする。
- `ewoc-goto-prev ewoc arg` [Function]  
`ewoc-goto-next ewoc arg` [Function]  
これらはそれぞれ `ewoc` 内の前または次の `arg` 番目のノードにポイントを移動する。すでに最初のノードにポイントがある場合、または `ewoc` が空の場合には `ewoc-goto-prev` は移動しない。また `ewoc-goto-next` が最後のノードを超えて移動すると結果は `nil`。この特殊なケースを除き、これらの関数は移動先のノードをリターンする。
- `ewoc-goto-node ewoc node` [Function]  
これは `ewoc` 内の `node` の開始にポイントを移動する。
- `ewoc-refresh ewoc` [Function]  
この関数は `ewoc` のテキストを再生成する。これはヘッダーとフッターの間のテキスト、すなわちすべてのデータ要素の表現を削除して、各ノードにたいして 1 つずつ順に `pretty-printer` 関数を呼び出すことによりすることにより機能する。
- `ewoc-invalidate ewoc &rest nodes` [Function]  
これは `ewoc-refresh` と似ているが、`ewoc` 内のノードセット全体ではなく `nodes` だけを対象とする点が異なる。
- `ewoc-delete ewoc &rest nodes` [Function]  
これは `ewoc` から `nodes` 内の各要素を削除する。
- `ewoc-filter ewoc predicate &rest args` [Function]  
これは `ewoc` 内の各データ要素にたいして `predicate` を呼び出して、`predicate` が `nil` をリターンしたノードを削除する。任意の `args` を `predicate` に渡すことができる。
- `ewoc-collect ewoc predicate &rest args` [Function]  
これは `ewoc` 内の各データ要素にたいして `predicate` を呼び出して、`predicate` が非 `nil` をリターンしたノードのリストをリターンする。リスト内の要素はバッファ内での順序になる。任意の `args` を `predicate` に渡すことができる。

`ewoc-map` *map-function ewoc &rest args* [Function]  
 これは `ewoc` 内の各データ要素にたいして `map-function` を呼び出して、`map-function` が非 `nil` をリターンしたノードを更新する。任意の `args` を `map-function` に渡すことができる。

### 41.21.2 抽象ディスプレイの例

以下は3つの整数からなるベクターを表すバッファ内の領域であるカラー構成 (*color components*) 表示を `ewoc` パッケージ内の関数を使用して、さまざまな方法で実装するシンプルな例です。

```
(setq colorcomp-ewoc nil
 colorcomp-data nil
 colorcomp-mode-map nil
 colorcomp-labels ["Red" "Green" "Blue"])

(defun colorcomp-pp (data)
 (if data
 (let ((comp (aref colorcomp-data data)))
 (insert (aref colorcomp-labels data) "\t: #x"
 (format "%02X" comp) " "
 (make-string (ash comp -2) ?#) "\n"))
 (let ((cstr (format "#%02X%02X%02X"
 (aref colorcomp-data 0)
 (aref colorcomp-data 1)
 (aref colorcomp-data 2))))
 (samp " (sample text) ")
 (insert "Color\t: "
 (propertize samp 'face
 `(foreground-color . ,cstr))
 (propertize samp 'face
 `(background-color . ,cstr))
 "\n")))))

(defun colorcomp (color)
 "新たなバッファ内で COLOR の編集を許可する。
 そのバッファは Color Components モードになる。"
 (interactive "sColor (name or #RGB or #RRGGBB): ")
 (when (string= "" color)
 (setq color "green"))
 (unless (color-values color)
 (error "No such color: %S" color))
 (switch-to-buffer
 (generate-new-buffer (format "originally: %s" color)))
 (kill-all-local-variables)
 (setq major-mode 'colorcomp-mode
 mode-name "Color Components")
 (use-local-map colorcomp-mode-map)
 (erase-buffer)
 (buffer-disable-undo))
```

```
(let ((data (apply 'vector (mapcar (lambda (n) (ash n -8))
 (color-values color))))
 (ewoc (ewoc-create 'colorcomp-pp
 "\nColor Components\n\n"
 (substitute-command-keys
 "\n\{\colorcomp-mode-map}"))))
 (set (make-local-variable 'colorcomp-data) data)
 (set (make-local-variable 'colorcomp-ewoc) ewoc)
 (ewoc-enter-last ewoc 0)
 (ewoc-enter-last ewoc 1)
 (ewoc-enter-last ewoc 2)
 (ewoc-enter-last ewoc nil)))
```

この例は colorcomp-data の変更して選択プロセスを“完了”して、それらを互いに簡便に結ぶキーマップを定義することにより (言い換えると “model/view/controller” デザインパラダイムの controller 部分)、“color selection widget” への拡張が可能です。

```
(defun colorcomp-mod (index limit delta)
 (let ((cur (aref colorcomp-data index)))
 (unless (= limit cur)
 (aset colorcomp-data index (+ cur delta)))
 (ewoc-invalidate
 colorcomp-ewoc
 (ewoc-nth colorcomp-ewoc index)
 (ewoc-nth colorcomp-ewoc -1))))

(defun colorcomp-R-more () (interactive) (colorcomp-mod 0 255 1))
(defun colorcomp-G-more () (interactive) (colorcomp-mod 1 255 1))
(defun colorcomp-B-more () (interactive) (colorcomp-mod 2 255 1))
(defun colorcomp-R-less () (interactive) (colorcomp-mod 0 0 -1))
(defun colorcomp-G-less () (interactive) (colorcomp-mod 1 0 -1))
(defun colorcomp-B-less () (interactive) (colorcomp-mod 2 0 -1))

(defun colorcomp-copy-as-kill-and-exit ()
 "color components を kill リングにコピーしてバッファを kill。
 文字列は#RRGGBB(6桁16進が付加されたハッシュ)にフォーマットされる。"
 (interactive)
 (kill-new (format "%02X%02X%02X"
 (aref colorcomp-data 0)
 (aref colorcomp-data 1)
 (aref colorcomp-data 2))))
(kill-buffer nil))

(setq colorcomp-mode-map
 (define-keymap :suppress t
 "i" 'colorcomp-R-less
 "o" 'colorcomp-R-more
 "k" 'colorcomp-G-less
 "l" 'colorcomp-G-more
 "," 'colorcomp-B-less
 "." 'colorcomp-B-more
 "SPC" 'colorcomp-copy-as-kill-and-exit))
```

わたしたちが決して各ノード内のデータを変更していないことに注意してください。それらのデータは ewoc 作成時に nil、または実際のカラーコンポーネントであるベクター colorcomp-data にたいするインデックスに固定されています。

## 41.22 カッコの点滅

このセクションではユーザーが開カッコを挿入した際に、マッチする開カッコを Emacs が示すメカニズムを説明します。

`blink-paren-function` [Variable]  
 この変数の値は閉カッコ構文 (close parenthesis syntax) の文字が挿入された際に常に呼び出される関数 (引数なし) であること。 `blink-paren-function` の値は `nil` も可能であり、この場合は何も行わない。

`blink-matching-paren` [User Option]  
 この変数が `nil` なら `blink-matching-open` は何も行わない。

`blink-matching-paren-distance` [User Option]  
 この変数はギブアップする前にマッチするカッコをスキャンする最大の距離を指定する。

`blink-matching-delay` [User Option]  
 この変数はマッチするカッコを示し続ける秒数を指定する。分数の秒も良好な結果をもたらすことがあるが、デフォルトはすべてのシステムで機能する 1 である。

`blink-matching-open` [Command]  
 この関数は `blink-paren-function` のデフォルト値である。この関数は閉カッコ構文の文字の後にポイントがあると仮定して、マッチする開カッコに瞬時適切な効果を適用する。その文字がまだスクリーン上になければ、エコーエリア内にその文字のコンテキストを表示する。長い遅延を避けるために、この関数は文字数 `blink-matching-paren-distance` より遠くを検索しない。

以下はこの関数を明示的に呼び出す例。

```
(defun interactive-blink-matching-open ()
 "ポイント前のカッコによる sexp 開始を瞬時示す"
 (interactive)
 (let ((blink-matching-paren-distance
 (buffer-size))
 (blink-matching-paren t))
 (blink-matching-open)))
```

## 41.23 文字の表示

このセクションでは文字が Emacs により実際に表示される方法について説明します。文字は通常はグリフ (*glyph*) として表示されます。グリフとはスクリーン上で 1 文字の位置を占めるグラフィカルなシンボルであり、その外観はその文字自身に対応します。たとえば文字 'a' (文字コード 97) は 'a' と表示されます。しかしいくつかの文字は特別な方法で表示されます。たとえば改頁文字 (文字コード 12) は通常は 2 つのグリフのシーケンス '^L' で表示されて、改行文字 (文字コード 10) は新たなスクリーン行を開始します。

ディスプレイテーブル (*display table*) を定義することにより、各文字が表示される方法を変更できます。これはそれぞれの文字をグリフのシーケンスにマップするテーブルです。Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照してください。

### 41.23.1 通常の表示の慣習

以下は各文字コードの表示にたいする慣習です (ディスプレイテーブルが存在しなければこれらの慣習をオーバーライドできる)。

- コード 32 から 126 のプリント可能 ASCII文字 (*printable ASCII characters*: 数字、英文字、および '#' のようなシンボル) は文字通りそのまま表示される。
- タブ文字 (文字コード 9) は次のタブストップ列まで伸長された空白文字として表示される。Section “Text Display” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。変数 `tab-width` はタブストップごとのスペース数を制御する (以下参照)。
- 改行文字 (文字コード 10) は特殊効果をもつ。これは先行する行を終端して新たな行を開始する。
- 非プリント可能 ASCII制御文字 (*ASCII control characters*) — 文字コード 0 から 31 と DEL文字 (文字コード 127) — は変数 `ctl-arrow` に応じて 2 つの方法のいずれかで表示される。この変数が非 `nil` (デフォルト) なら、たとえば DEL にたいしては ‘^?’ のように、これらの文字は 1 つ目のグリフが ‘^’ (‘^’ のかわりに使用する文字をディスプレイテーブルで指定できる) のような 2 つのグリフのシーケンスとして表示される。

`ctl-arrow` が `nil` なら、これらの文字は 8 進エスケープとして表示される (以下参照)。

このルールはバッファ内に復帰文字 (CR: carriage return、文字コード 13) があればそれにも適用される。しかし復帰文字は通常はバッファテキスト内には存在しない。これらは行末変換 (end-of-line conversion) の一部として除去される (Section 34.10.1 [Coding System Basics], page 955 を参照)。

- *raw* バイト (*raw bytes*) とはコード 128 から 255 の非 ASCII文字である。これらの文字は 8 進エスケープ (*octal escapes*) として表示される。これは 1 つ目が ‘\’ にたいする ASCIIコードのグリフで、残りがその文字のコードを 8 進で表した数字である (ディスプレイテーブルで ‘\’ のかわりに使用するグリフを指定できる)。
- 255 を超える非 ASCII文字は、端末がサポートしていればそのまま表示される。端末がサポートしない場合には、その文字はグリフなし (*glyphless*) と呼ばれて、通常はプレースホルダーグリフを使用して表示される。たとえばある文字にたいしてグラフィカル端末がフォントをもたなければ、Emacs は通常は 16 進文字コードを含むボックスを表示する。Section 41.23.5 [Glyphless Chars], page 1215 を参照のこと。

上記の表示慣習はたとえディスプレイテーブルがあっても、アクティブディスプレイテーブル内のエントリが `nil` であるようなすべての文字にたいして適用されます。したがってディスプレイテーブルのセットアップ時に指定が必要なのは表示において特別な振る舞いを望む文字だけです。

以下の変数はスクリーン上で特定の文字が表示される方法に影響します。これらはその文字が占める列数を変更するのでインデント関数にも影響を与えます。またモードラインが表示される方法にも影響があります。新たな値を使用してモードラインを強制的に再表示するには関数 `force-mode-line-update` を呼び出してください (Section 24.4 [Mode Line Format], page 534 を参照)。

`ctl-arrow` [User Option]

このバッファローカル変数はコントロール文字が表示される方法を制御する。非 `nil` なら ‘^A’ のようにカレットとその文字、`nil` なら ‘\001’ のようにバックスラッシュと 8 進 3 桁のように 8 進エスケープとして表示される。

`tab-width` [User Option]

このバッファローカル変数の値は Emacs バッファ内でのタブ文字表示で使用するタブストップ間のスペース数。値は列単位でデフォルトは 8。この機能はコマンド `tab-to-tab-stop` で使用されるユーザー設定可能なタブストップとは完全に無関係であることに注意。Section 33.17.5 [Indent Tabs], page 894 を参照のこと。

### 41.23.2 ディスプレイテーブル

ディスプレイテーブルとはサブタイプとして `display-table` をもつ特殊用途の文字テーブル (Section 6.6 [Char-Tables], page 115 を参照) であり、文字の通常の表示慣習をオーバーライドするために使用されます。このセクションではディスプレイテーブルオブジェクトの作成と調査、および要素を割り当てる方法について説明します。次のセクション (Section 41.23.3 [Active Display Table], page 1214 を参照) では標準的なディスプレイテーブルと優先順位について説明します。

`make-display-table` [Function]  
 これはディスプレイテーブルを作成してリターンする。テーブルは初期状態ではすべての要素に `nil` をもつ。

ディスプレイテーブルの通常の要素は文字コードによりインデックス付けされます。インデックス `c` の要素はコード `c` の表示方法を示します。値は `nil` (これは通常の表示慣習に応じて文字 `c` を表示することを意味する。Section 41.23.1 [Usual Display], page 1211 を参照)、またはグリフコードのベクター (これらのグリフとして文字 `c` を表示することを意味する。Section 41.23.4 [Glyphs], page 1215 を参照) のいずれかです。

警告: 改行文字の表示を変更するためにディスプレイテーブルを使用すると、バッファ全体が 1 つの長い行として表示されるでしょう。

ディスプレイテーブルは特殊用途向け 6 つのエクストラスロット (*extra slots*) をもつこともできます。以下はそれらの意味についてのテーブルです。 `nil` のスロットは以下で示すそのスロットにたいするデフォルトの使用を意味します。

- 0 切り詰められたスクリーン行終端のグリフ (デフォルトでは '\$')。Section 41.23.4 [Glyphs], page 1215 を参照のこと。グラフィカルな端末ではフリンジを無効にしていなければ (Section “Window Fringes” in *the GNU Emacs Manual* を参照)、Emacs はデフォルトでは切り詰められたことをフリンジ内の矢印で示し、ディスプレイテーブルは使用しない。
- 1 継続行終端のグリフ (デフォルトは '\')。グラフィカルな端末ではフリンジを無効にしていなければ、デフォルトでは Emacs は継続をフリンジ内の曲矢印で示し、ディスプレイテーブルは使用しない。
- 2 8 進文字コードとして表示される文字を示すグリフ (デフォルトは '\')。
- 3 コントロール文字を示す (デフォルトは '^')。
- 4 不可視行があることを示すグリフのベクター (デフォルトは '...')。Section 41.7 [Selective Display], page 1117 を参照のこと。
- 5 横並びのウィンドウ間のボーダー描画に使用されるグリフ (デフォルトは '|')。Section 29.7 [Splitting Windows], page 692 を参照のこと。これは現在のところテキスト端末でのみ効果がある。グラフィカル端末では垂直スクロールバーがサポートされていて使用中ならスクロールバーが 2 つのウィンドウを分割する。垂直スクロールバーとディバイダー (Section 41.15 [Window Dividers], page 1169 を参照) がなければ、Emacs は境界を示すために細いラインを使用する。

たとえば以下は関数 `make-glyph-code` にたいして `ctl-arrow` に非 `nil` をセットして得られる効果を模倣するディスプレイテーブル (Section 41.23.4 [Glyphs], page 1215 を参照のこと) を構築する例です:

```
(setq disptab (make-display-table))
```



```
(dotimes (i 32)
 (or (= i ?\t)
 (= i ?\n)
 (aset disptab i
 (vector (make-glyph-code ?^ 'escape-glyph)
 (make-glyph-code (+ i 64) 'escape-glyph))))))
(aset disptab 127
 (vector (make-glyph-code ?^ 'escape-glyph)
 (make-glyph-code ?? 'escape-glyph)))
```

`display-table-slot` *display-table slot* [Function]  
 この関数は *display-table* のエクストラスロット *slot* の値をリターンする。引数 *slot* には 0 から 5 の数字 (両端を含む)、またはスロット名 (シンボル) を指定できる。有効なシンボルは `truncation`、`wrap`、`escape`、`control`、`selective-display`、`vertical-border`。

`set-display-table-slot` *display-table slot value* [Function]  
 この関数は *display-table* のエクストラスロット *slot* に *value* を格納する。引数 *slot* には 0 から 5 の数字 (両端を含む)、またはスロット名 (シンボル) を指定できる。有効なシンボルは `truncation`、`wrap`、`escape`、`control`、`selective-display`、`vertical-border`。

`describe-display-table` *display-table* [Function]  
 この関数はヘルプバッファにディスプレイテーブル *display-table* の説明を表示する。

`describe-current-display-table` [Command]  
 このコマンドはヘルプバッファにカレントディスプレイテーブルの説明を表示する。

### 41.23.3 アクティブなディスプレイテーブル

ウィンドウはそれぞれディスプレイテーブルを指定でき、バッファもそれぞれディスプレイテーブルを指定できます。もしウィンドウにディスプレイテーブルがあれば、それはバッファのディスプレイテーブルより優先されます。ウィンドウとバッファがいずれもディスプレイテーブルをもたなければ、Emacs は標準的なディスプレイテーブルの使用を試みます。標準ディスプレイテーブルが `nil` なら Emacs は通常の文字表示慣習 (Section 41.23.1 [Usual Display], page 1211 を参照) を使用します (Emacs はディスプレイテーブルの “merge” は行わない; ウィンドウにディスプレイテーブルがあれば、バッファのディスプレイテーブルと標準ディスプレイテーブルは完全に無視される)。

ディスプレイテーブルはモードラインが表示される方法に影響を与えるので、新たなディスプレイテーブルを使用してモードラインを強制的に再表示するには `force-mode-line-update` を使用することに注意してください (Section 24.4 [Mode Line Format], page 534 を参照)。

`window-display-table` **&optional** *window* [Function]  
 この関数は *window* のディスプレイテーブル、ディスプレイテーブルがなければ `nil` をリターンする。*window* のデフォルトは選択されたウィンドウ。

`set-window-display-table` *window table* [Function]  
 この関数は *window* のディスプレイテーブルに *table* をセットする。引数 *table* はディスプレイテーブルか `nil` のいずれかであること。

`buffer-display-table` [Variable]  
 この変数はすべてのバッファにおいて自動的にバッファローカルになる。変数の値はバッファのディスプレイテーブルを指定する。これが `nil` ならバッファのディスプレイテーブルは存在しない。

`standard-display-table` [Variable]

この変数の値はウィンドウ内にバッファを表示する際、ウィンドウディスプレイテーブルとバッファディスプレイテーブルのいずれも定義されていないとき、または Emacs がテキストを標準出力やエラーSTREAMに出力しているときに Emacs が使用する標準ディスプレイテーブル (standard display table)。デフォルトが通常は nil だとしても、curved quotes を表示できない端末でのインタラクティブなセッションでは、デフォルトで curved quotes を ASCII 近似文字にマップする。Section 25.4 [Text Quoting Style], page 584 を参照のこと。

`disp-table` ライブラリーでは、標準ディスプレイテーブルを変更するために、いくつかの関数を定義されています。

#### 41.23.4 グリフ

グリフ (*glyph*) とはスクリーン上で 1 文字を占めるグラフィカルなシンボルです。各グリフは Lisp 内でグリフコード (*glyph code*) として表現されます。これは文字と、表示するフェイスをオプションで指定します (Section 41.12 [Faces], page 1135 を参照)。ディスプレイテーブル内でのエントリーとしての使用がグリフコードの主な用途です (Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照)。以下の関数はグリフコードを操作するために使用されます:

`make-glyph-code` *char* &optional *face* [Function]

この関数は文字 *char* を表すグリフをフェイス *face* でリターンする。*face* が省略か nil ならグリフはデフォルトフェイスを使用して、その場合にはグリフコードは整数。*face* が非 nil ならグリフコードが整数オブジェクトである必要はない。

`glyph-char` *glyph* [Function]

この関数はグリフコード *glyph* の文字をリターンする。

`glyph-face` *glyph* [Function]

この関数はグリフコード *glyph* のフェイス、または *glyph* がデフォルトフェイスを使用する場合には nil をリターンする。

#### 41.23.5 グリフなし文字の表示

グリフ無し文字 (*glyphless characters*) とは literal に表示されるのではなく特別な方法、すなわち 16 進コードの中に含むボックスとして表示される文字です。これらの文字にはグリフが無いと明示的に定義された文字や、利用可能なフォントがない文字 (グラフィカルなディスプレイ)、その端末のコーディングシステムではエンコードできない文字 (テキスト端末) が同様に含まれます。

`glyphless-display-model` はカレントバッファにとって便利な方法でグリフ無し文字の表示を切り替えるマイナーモードです。このモードが有効だと、グリフ無し文字はその頭文字を表示するボックスとして表示されます。

`glyphless-char-display` [Variable]

この変数を使用すれば、よりきめ細かく (かつグローバルな) 制御ができる。この変数の値はグリフ無し文字と表示方法を定義する文字テーブル。エントリーはそれぞれ以下の表示メソッドのいずれかでなければならない:

`nil` 通常の方法でその文字を表示する。

`zero-width` その文字を表示しない。

`thin-space`

グラフィカルな端末では幅が 1 ピクセル、テキスト端末では幅が 1 文字の狭いスペース。

`empty-box`

空のボックスを表示する。

`hex-code` その文字の Unicode コードポイントの 16 進表記を含むボックスを表示する。

ASCII文字列

その文字列を含むボックスを表示する。文字列には少なくとも 6 個の ASCII 文字が含まれていること。例外として文字列に含まれるのが 1 文字だけの場合には、テキストモード端末ではボックスなしでその文字が表示される。これによって端末が表示できない文字にたいする置換文字として“頭文字”を処理することができる。

コンソセル (*graphical . text*)

グラフィカルな端末では *graphical*、テキスト端末では *text* をで表示する。*graphical* と *text* はいずれも上述した表示メソッドのいずれかでなければならない。

`thin-space`、`empty-box`、`hex-code`、および ASCII 文字列は `glyphless-char` フェイスで描画される。テキスト端末ではボックスは square brackets ‘[]’ でエミュレートされる。

文字テーブルには利用可能なすべてのフォントでも表示できない、またはその端末のコーディングシステムでエンコードできないすべての文字の表示方法を定義する余分なスロットが 1 つある。その値は上述した表示メソッドのうち `zero-width` 以外のいずれかでなければならない。

アクティブなディスプレイテーブル内に非 `nil` なエントリーをもつ文字では、そのディスプレイテーブルが効果をもつ。この場合には Emacs は `glyphless-char-display` をまったく参照しない。

`glyphless-char-display-control`

[User Option]

このユーザーオプションは似かよった文字のグループにたいして `glyphless-char-display` をセットする便利な手段を提供する。Lisp コードからこの値を直接セットしてはならない。`glyphless-char-display` 更新するカスタム関数: `set` を通じた場合のみ値は効果をもつ。

この値は要素が (*group . method*) であるような alist であること。ここで *group* は文字のグループを指定するシンボル、*method* はそれらを表示する方法を指定するシンボル。

*group* は以下のいずれかであること:

`c0-control`

改行文字とタブ文字を除く U+0000 から U+001F までの ASCII コントロール文字 (通常は ‘^A’ のようなエスケープシーケンスとして表示される。Section “How Text Is Displayed” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

`c1-control`

U+0080 から U+009F までの非 ASCII、非プリント文字 (通常は ‘\230’ のような 8 進エスケープシーケンスとして表示される)。

`format-control`

U+200E LEFT-TO-RIGHT MARK のような Unicode General Category [Cf] の文字だが、U+00AD SOFT HYPHEN のようにグラフィックイメージをもつ文字を除く。

**bidirectional-control**

これは `format-control` のサブセットだが U+2069 POP DIRECTIONAL ISOLATE や U+202A LEFT-TO-RIGHT EMBEDDING のような双方向テキストのフォーマットに関連する文字だけを含む。Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照のこと。

U+200E LEFT-TO-RIGHT MARK のような Unicode General Category [Cf] の文字だが、U+00AD SOFT HYPHEN のようにグラフィックイメージをもつ文字を除く。

**variation-selectors**

Unicode の VS-1 から VS-256 (U+FE00 から U+FE0F と U+E0100 から U+E01EF) は同一コードポイントにたいして異なるグリフを選択するために使用される (一般的には絵文字)。

**no-font** 適切なフォントが存在しない、その端末のコーディングシステムではエンコードできない、あるいはそのテキストモード端末にグリフがない文字。

*method* シンボルは `zero-width`、`thin-space`、`empty-box`、`hex-code` のいずれかであること。これらは上述の `glyphless-char-display` の場合と同様の意味をもつ。

## 41.24 ビープ

このセクションではユーザーの注意を喚起するために、Emacs でベルを鳴らす方法を説明します。これを行う頻度は控え目にしてください。頻繁なベルは刺激過剰になる恐れがあります。同様にエラーのシグナル時に過度にビープ音を使用しないよう注意してください。

**ding** *&optional do-not-terminate* [Function]  
この関数はビープ音を鳴らす、またはスクリーンをフラッシュする (後述の `visible-bell` を参照)。*do-not-terminate* が `nil` なら、この関数はカレントで実行中のキーボードマクロも終了する。

**beep** *&optional do-not-terminate* [Function]  
これは `ding` のシノニム。

**visible-bell** [User Option]  
この変数はベルを表すためにスクリーンをフラッシュすべきかどうかを決定する。非 `nil` ならフラッシュして、`nil` ならフラッシュしない。これはグラフィカルなディスプレイで効果的であり、テキスト端末ではその端末の Termcap エントリーが可視ベル (visible bell) ‘vb’ の能力を定義する。

**ring-bell-function** [User Option]  
これが非 `nil` なら Emacs がどのようにベルを鳴らすかを定義すること。値は引数なしの関数であること。これが非 `nil` なら `visible-bell` より優先される。

## 41.25 ウィンドウシステム

Emacs は複数のウィンドウシステムで機能しますが、特に X ウィンドウシステムにおいてもっとも機能します。Emacs と X はどちらも “ウィンドウ” を使用しますが異なる使い方をします。Emacs のフレームは X においては単一のウィンドウです。Emacs の個々のウィンドウについては、X はまったく関知しません。

`window-system` [Variable]

この端末ローカルな変数は、Emacs がフレームを表示するのに何のウィンドウシステムを使用しているかを示す。可能な値は、

<code>x</code>	Emacs は X を使用してフレームを表示している。
<code>w32</code>	Emacs はネイティブ MS-Windows GUI を使用してフレームを表示している。
<code>ns</code>	Emacs は Nextstep インターフェイスを使用してフレームを表示している (GNUstep と macOS で使用されている)。
<code>pc</code>	Emacs は MS-DOS のスクリーン直接書き込みを使用してフレームを表示している。
<code>haiku</code>	Emacs は Haiku の Application Kit を使用してフレームを表示している。
<code>pgtk</code>	Emacs は pure GTK の機能を使用してフレームを表示している。
<code>nil</code>	Emacs は文字ベース端末を使用してフレームを表示している。

`initial-window-system` [Variable]

この変数はスタートアップの間に Emacs が作成する最初のフレームにたいして使用される `window-system` の値を保持する (デーモンとして Emacs を呼び出し時には初期フレームを作成しないので、`w32` の MS-Windows を除き `initial-window-system` は `nil`。Section “Initial Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

`window-system &optional frame` [Function]

この関数は `frame` を表示するために使用されているウィンドウシステムを示す名前のシンボルをリターンする。この関数がリターンし得るシンボルのリストは変数 `window-system` の記述と同様。

テキスト端末とグラフィカルなディスプレイで異なる処理を行うコードを記述したいときは、`window-system` と `initial-window-system` を述語やブーリーンフラグ変数として使用しないでください。これは与えられたディスプレイタイプでの Emacs の能力指標として `window-system` が適していないからです。かわりに `display-graphic-p`、または Section 30.26 [Display Feature Testing], page 830 で説明しているその他の述語 `display-*-p` を使用してください。

## 41.26 ツールチップ

ツールチップ (*Tooltips*) はマウスポインターのカレント位置に関連するヘルプ的なヒント (別名 “tips”) の表示に使用される特別なフレームです (Chapter 30 [Frames], page 767 を参照)。Emacs はテキストのアクティブ範囲 (Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照)、およびメニューアイテム (Section 23.18.1.2 [Extended Menu Items], page 496 を参照) やツールバーのボタン (Section 23.18.6 [Tool Bar], page 503 を参照) のような種々の UI 要素に関するヘルプ文字列の表示にツールチップを使用します。

`tooltip-mode` [Function]

Tooltip モードはツールチップの表示を有効にするマイナーモード。このモードをオフにするとツールチップはエコーエリアに表示される。テキストモード (別名 “TTY”) のフレームでは、ツールチップは常にエコーエリアに表示される。

GTK+ツールキットか Haiku のウィンドウシステムのサポート付きで Emacs がビルドされた際にはデフォルトではツールキット機能を使用してツールチップを表示して、ツールチップの外観はツールキットのセッティングにより制御されます。ツールキットが提供するツールチップは変数 `use-system-tooltips` の値を `nil` に変更して無効にできます。このセクションの残りでは Emacs 自身が提供する非ツールキットのツールチップを制御する方法を説明します。

ツールチップは独自のパラメーターをもつツールチップフレームと呼ばれる特別なフレームに表示されます (Section 30.4 [Frame Parameters], page 784 を参照)。他のフレームとは異なり、ツールチップフレームのデフォルトパラメーターは特別な変数に格納されています。

`tooltip-frame-parameters` [User Option]

このカスタマイズ可能なオプションはツールチップ表示に使用するデフォルトのフレームパラメーターを保持する。フォントとカラーに関するパラメーターは無視して、`tooltip` フェイスの対応する属性をかわりに使用する。`left` や `top` のパラメーターが含まれていれば、ツールチップを表示すべきフレームに相対的な絶対座標として使用する (Section “Tooltips” in *The GNU Emacs Manual* に記された変数を使用すればマウスに相対的なツールチップをカスタマイズできる)。`left` と `top` のパラメーターが与えられた場合にはマウスに相対的なオフセットをオーバーロードすることに注意。

`tooltip` フェイスはツールチップ内に表示されるテキストの見栄えを決定します。デフォルトのフレームフォントより一般的にはサイズの小さい可変ピッチフォントの使用が必要になります。

`tooltip-functions` [Variable]

これは Emacs がツールチップの表示を必要とする際に呼び出す関数のリストであるようなアブノーマルフック。関数はそれぞれ最後のマウス移動イベントである `event` を単一の引数として呼び出される。このリスト上の関数が実際にツールチップを表示するなら非 `nil` をリターンして、残りの関数は呼び出されない。この変数のデフォルト値は `tooltip-help-tips` という 1 つの関数。

`tooltip-functions` のリストに配置する関数を独自に記述する場合には、ツールチップの表示をトリガーしたマウスイベントのバッファを知る必要があるかもしれません。以下はこの情報を提供する関数です。

`tooltip-event-buffer event` [Function]

この関数は `event` が発生したバッファをリターンする。テキストがツールチップをトリガーしたバッファを取得するために、これを `tooltip-functions` の関数の引数で呼び出す。イベントはバッファではないところ (たとえばツールバー) で発生したかもしれず、そのような場合にはこの関数は `nil` をリターンする。

ツールチップ表示に関する他の側面は、いくつかのカスタマイズ可能なセッティングにより制御されます。Section “Tooltips” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

## 41.27 双方向テキストの表示

Emacs はアラビア語、ペルシア語、ヘブライ語のような水平方向テキストの自然な表示順が R2L (right-to-left: 右から左) に実行されるようなスクリプトで記述されたテキストを表示できます。さらに L2R (right-to-left: 左から右) のテキストに埋め込まれた R2L スクリプト (例: プログラムソースファイル内のアラビア語やヘブライ語のコメント) は適宜右から左に R2L に表示される一方、ラテンスクリプト部や R2L テキストに埋め込まれた数字は L2R で表示されます。そのような L2R と R2L が混

交されたテキストを、わたしたちは双方向テキスト (*bidirectional text*) と呼んでいます。このセクションでは双方向テキストの編集と表示にたいする機能とオプションについて説明します。

テキストはロジカルな順序 (または読込順)、すなわち人間が各文字を読み込むであろう順序でテキストを Emacs バッファや文字列に格納します。R2L および双方向テキストでは、スクリーン上で文字が表示される順序 (ビジュアル順と呼ばれる) はロジカル順と同一ではありません。それら各文字のスクリーン位置は文字列やバッファ位置により単調に増加しません。この双方向の並べ替え (*bidirectional reordering*) を処理を行う際に、Emacs は Unicode 双方向アルゴリズム (UBA: Unicode Bidirectional Algorithm) にしがいます (<https://www.unicode.org/reports/tr9/>)。Emacs は Unicode Standard v9.0 の要件に合致する UBA の “Full Bidirectionality (完全な双方向性)” を提供します。とはいえテキストがパラグラフの基本方向と逆方向なときに Emacs が継続行を表示する方法は、表示するテキストの再並び換えの前に行の折り返しを要求する UBA からは逸脱していることに注意してください。

`bidisplay-reordering` [Variable]

このバッファローカル変数の値が非 `nil` (デフォルト) なら、Emacs は表示で双方向の並べ替えを行う。この並べ替えはバッファテキスト、同様に文字列表示やバッファ内のテキストプロパティやオーバーレイプロパティ由来のオーバーレイ文字列に効果を及ぼす (Section 41.9.2 [Overlay Properties], page 1125 および Section 41.16 [Display Property], page 1170 を参照)。値が `nil` なら Emacs はバッファ内での双方向の並べ替えを行わない。

`bidisplay-reordering` のデフォルト値は、モードライン内に表示されるテキスト (Section 24.4 [Mode Line Format], page 534 を参照)、およびヘッダー行 (Section 24.4.7 [Header Lines], page 543 を参照) を含む、バッファにより直接提供されない文字列の並べ替えを制御する。

たとえバッファの `bidisplay-reordering` が非 `nil` でも、Emacs がユニバイトバッファのテキストの並べ替えを行うことはありません。これはユニバイトバッファに含まれるのが文字ではなく `raw` バイトであり、並べ替えに要する方向的なプロパティを欠くからです。したがってあるバッファのテキストが並べ替えられるかどうかテストするには、`bidisplay-reordering` のテスト単独では不十分です。正しいテストは以下ようになります:

```
(if (and enable-multibyte-characters
 bidi-display-reordering)
 ;; 表示時にバッファは並べ替えられるだろう
)
```

とはいえ親バッファが並べ替えられた際には、ユニバイト表示やオーバーレイ文字列は並べ替えられます。これは Emacs によりプレーン ASCII 文字列がユニバイト文字列に格納されるからです。ユニバイト表示やオーバーレイ文字列が非 ASCII 文字列を含むなら、それらの文字は L2R の方向をもつとみなされます。

テキストプロパティ `display`、値が文字列であるような `display` プロパティによるオーバーレイ、バッファテキストを置換するその他任意のプロパティにカバーされたテキストは表示時の並べ替えの際には単一の単位として扱われます。つまりこれらのプロパティにカバーされたテキストの `chunk` 全体と一緒に並べ替えられます。さらにそのようなテキスト `chunk` 内の文字の双方向的なプロパティは無視されて、Emacs はあたかもそれらがオブジェクト置換文字 (*Object Replacement Character*) として知られる単一文字で置換されたかのように並べ替えます。これはテキスト範囲上に `display` プロパティを配置することにより、表示時に周辺テキストを並べ替える方法が変更され得ることを意味しています。このような予期せぬ効果を防ぐには、常に周辺テキストと等しい方向のテキストにたいしてそのようなプロパティを配置してください。

双方向テキストのパラグラフはそれぞれ、R2L か L2R いずれかの基本方向 (*base direction*) をもちます。L2R パラグラフはウィンドウの左マージンを先頭に表示され、そのテキストが右マージンに達したら切り詰めや継続されます。R2L パラグラフはウィンドウの右マージンを先頭に表示され、そのテキストが左マージンに達したら切り詰めや継続されます。

Emacs の UBA 実装の目的におけるパラグラフの開始および終了の正確な位置は、以下の 2 つのローカル変数により決定されます (`paragraph-start` と `paragraph-separate` に効果はないことに注意)。デフォルトではこれらの変数は `nil` であり、パラグラフは空行 (改行を後に併なう 0 個以上の空白文字) で囲まれます。

`bidirectional-paragraph-start-re` [Variable]  
この変数の値が非 `nil` ならパラグラフの開始か 2 つのパラグラフを分割する行にマッチする正規表現であること。この正規表現は常に改行の後にマッチするので、それをアンカーにする ("`^`" で開始する) のが最善である。

`bidirectional-paragraph-separate-re` [Variable]  
この変数の値が非 `nil` なら 2 つのパラグラフを分割する行にマッチする正規表現であること。この正規表現は常に改行の後にマッチするので、それをアンカーにする ("`^`" で開始する) のが最善である。

これら 2 つの変数のいずれかを変更する場合には、整合性のあるパラグラフの記述を保証するために、通常は両方を変更するべきです。たとえば双方向の並べ替え目的のために各改行を新たなパラグラフの開始とするには両方の変数に "`^`" をセットしてください。

デフォルトでは Emacs はテキスト先頭を調べることにより各パラグラフの基本方向を判断します。基本方向の精細な決定手法は UBA により指定されており、簡潔に言うとその明示的な方向生をもつそのパラグラフ内の最初の文字がパラグラフの基本方向を決定します。とはいえ、あるバッファが自身のパラグラフにたいして特定の基本方向の強制を要する場合があります。たとえばプログラムソースコードを含むバッファは、すべてのパラグラフが L2R で表示されるよう強制されるべきでしょう。これを行うために以下の変数を使用できます:

`bidirectional-paragraph-direction` [User Option]  
このバッファローカル変数の値が `right-to-left` か `left-to-right` いずれかのシンボルなら、そのバッファ内のすべてのパラグラフがその指定された方向をもつとみなされる。その他すべての値は `nil` (デフォルト) と等価であり、それは各パラグラフの基本方向が内容により判断されることを意味する。

プログラムソースコードにたいするモードは、これを `left-to-right` にセットすること。Prog モードはデフォルトでこれを行うので、Prog モードから派生したモードは明示的にセットする必要はない (Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照)。

`current-bidirectional-paragraph-direction` &optional *buffer* [Function]  
この関数は *buffer* という名前のバッファのポイント位置のパラグラフ方向をリターンする。リターンされる値は `left-to-right` か `right-to-left` いずれかのシンボルである。 *buffer* が省略または `nil` の場合のデフォルトはカレントバッファ。変数 `bidirectional-paragraph-direction` のバッファローカル値が非 `nil` なら、リターンされる値はその値と等しくなるだろう。それ以外ならリターンされる値は Emacs により動的に決定されたパラグラフの方向を反映する。 `bidirectional-display-reordering` の値が `nil` のバッファ、同様にユニバイトバッファにたいしては、この関数は常に `left-to-right` をリターンする。

バッファのカレントのスクリーン位置にたいして、ビジュアル順に L2R か R2L いずれかの方向に厳密なポイント移動を要す場合があります。Emacs はこれを行うためのプリミティブを提供します。



`move-point-visually` *direction* [Function]

この関数は、カレントで選択されたウィンドウのバッファにたいしてポイントを、スクリーン上ですぐ右か左のポイントへ移動する。*direction*が正ならスクリーン位置は右、それ以外ならスクリーン位置は左へ移動するだろう。周囲の双方向コンテキストに依存して、これは潜在的に多くのバッファのポイントを移動し得ることに注意。スクリーン行終端で呼び出された場合には、この関数は *direction* に応じて適宜、次行か前行の右端か左端のスクリーン位置にポイントを移動する。

この関数は値として新たなバッファ位置をリターンする。

バッファ内で双方向の内容をもつ2つの文字列が並置されているときや、プログラムで1つのテキスト文字列に結合した場合には、双方向の並べ替えは以外かつ不快な効果を与える可能性があります。典型的な問題ケースは Buffer Menu モードや Rmail Summary モードのようにバッファがスペースや区切り文字分割されたテキストのフィールドのシーケンスで構成されているときです。それはセパレーターとして使用されている区切り文字が弱い方向性を持ち、周囲のテキストの方向を採用するためです。結果として双方向の内容のフィールドが後続する数値フィールドは、先行するフィールドへ左方向に表示され、期待したレイアウトを破壊してしまいます。この問題を回避するための方法がいくつかあります：

- 双方向の内容をもち得る各フィールド終端に、スペシャル文字 LEFT-TO-RIGHT MARK(略して LRM) の U+200E LEFT-TO-RIGHT MARK を付加する。後述の関数 `bidi-string-mark-left-to-right` は、この目的に手頃 (R2L パラグラフではかわりに RIGHT-TO-LEFT MARK、略して RLM の U+200F RIGHT-TO-LEFT MARK を使用する)。これは UBA により推奨される解決策の1つである。
- フィールドセパレーターにタブ文字を含める。タブ文字は双方向の並べ替えにおいてセグメントセパレーター (*segment separator*) の役割を演じて、両側のテキストを個別に並べ替えさせる。
- `display` プロパティ、または `(space . PROPS)` という形式の値をもつオーバーレイ (Section 41.16.2 [Specified Space], page 1171 を参照) でフィールドを区切る。Emacs はこの `display` 仕様をパラグラフセパレーター (*paragraph separator*) として扱い両側のテキストを個別に並べ替える。

`bidi-string-mark-left-to-right` *string* [Function]

この関数は結果を安全に他の文字列に結合できるよう、あるいはこの文字列とスクリーン上で次行となる行に関連するレイアウトを乱すことなくバッファ内の他の文字列に並置できるよう、自身への引数 *string* を恐らく変更してリターンする。この関数がリターンする文字列が R2L パラグラフの一部として表示される文字列なら、それは常に後続するテキストの左に出現するだろう。この関数は自身の引数の文字を検証することにより機能して、もしそれらの文字のいずれかがディスプレイ上の並べ替えを発生し得るなら、この関数はその文字列に LRM 文字を付加する。付加された LRM 文字はテキストプロパティ `invisible` に `t` を与えることにより不可視にできる (Section 41.6 [Invisible Text], page 1115 を参照)。

並べ替えアルゴリズムは `bidi-class` プロパティとして格納された文字の双方向プロパティを使用します (Section 34.6 [Character Properties], page 947 を参照)。Lisp プログラムは `put-char-code-property` 関数を呼び出すことにより、これらのプロパティを変更できます。しかしこれを行うには UBA の完全な理解が要求されるので推奨しません。ある文字の双方向プロパティにたいする任意の変更はグローバルな効果をもちます。これらは Emacs のフレームのすべてのフレームとウィンドウに影響します。

同様に `mirroring` プロパティは並べ替えられたテキスト内の適切にミラーされた文字の表示に使用されます。Lisp プログラムはこのプロパティを変更することにより、ミラーされた表示に影響を与えることができます。繰り返しますがそのような変更は Emacs のすべての表示に影響を与えます。

スペシャル双方向制御文字 LEFT-TO-RIGHT OVERRIDE (LRO) と RIGHT-TO-LEFT OVERRIDE (RLO) をテキストに挿入することにより、文字の双方向プロパティをオーバーライドできます。RLO と改行か POP DIRECTIONAL FORMATTING (PDF) のいずれか先にある文字間のすべての文字は、それらが強い R2L であるかのように表示されます (反転して表示される)。同様に LRO と PDF が改行の間のすべての文字は、それらがたとえ強い R2L であっても強い L2R であるかのように反転して表示されません。

これらのオーバーライドは、あるテキストを並び替えアルゴリズムの影響を受けずに、直接表示順を制御したいときに有用です。しかしこれらはフィッシング (*phishing*) として知られるような悪意のある用途にも使用されます。特にウェブ上の URL や email メッセージ内のリンクは真のリンク先はまったく異なるのに、ブラウザによる論理順で解釈される外観を認識不能に操作したり、何らかの著名で安全なリンク先に偽装される可能性があります。

Emacs はアプリケーションが使用するために、双方向プロパティで L2R 文字を R2L、またはその逆にするようにオーバーライドされたテキストのインスタンスを検知するプリミティブを提供します。

`bidirectional-override-directionality from to &optional object` [Function]

この関数は *object* で指定されたテキストの *from* (含む) と *to* (含まず) の間のテキストを調べて R2L の文字であるかのように表示が強制されている双方向プロパティの強い L2R 文字、L2R の文字であるかのように表示が強制されている強い R2L 文字の最初の位置をリターンする。指定されたテキストレンジでそのような文字が見つからなければ `nil` をリターンする。

オプション引数 *object* は検索するテキストを指定して、デフォルトはカレントバッファ。 *object* が非 `nil` なら別のバッファや文字列、またはウィンドウかもしれない。文字列ならこの関数はその文字列を検索する。ウィンドウならこの関数はそのウィンドウが表示するバッファを検索する。検査したいテキストをもつバッファが何らかのウィンドウに表示されていれば、この関数にバッファを渡すのではなくそのウィンドウの指定を推奨する。これはウィンドウ固有のオーバーレイにカバーされたバッファのテキストでは関数の結果が変化し得るが、関数にウィンドウ固有のオーバーレイを正しく考慮するように指示するからである。

テキストが R2L 文字と L2R 文字の混交を含み、かつ双方向制御が別の場所にコピーされる際には、その視覚的外見は変化するかもしれない、コピー先の周辺テキストの視覚的外見にも影響するかもしれない。これは UBA で指定される双方向テキストの並び替えでは、コピーされるテキストとそれを取り囲む周辺テキストの両方が非自明かつコンテキスト依存の効果をもつからです。

コピーされるテキストとコピー先周辺のテキストの視覚的外見を Lisp プロパティが保証することが必要なときがあるかもしれません。この効果を達成するために Lisp プログラムは以下の関数を使用できます。

`buffer-substring-with-bidi-context start end &optional no-properties` [Function]

この関数は `buffer-substring` (Section 33.2 [Buffer Contents], page 859 を参照) と同様に機能するが、テキストが別の場所にコピーされる際に視覚的外見を保つために必要な双方向制御文字を前や後に付加する点異なる。オプション引数 *no-properties* が非 `nil` なら、それはテキストのコピーからテキストプロパティを削除することを意味する。

## 42 オペレーティングシステムのインターフェース

これは Emacs の開始と終了、オペレーティングシステム内の値へのアクセス、端末の入力と出力に関するチャプターです。

関連する情報は Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照してください。端末とスクリーンに関連するオペレーティングシステムの状態に関する追加情報は Chapter 41 [Display], page 1102 を参照してください。

### 42.1 Emacs のスタートアップ

このセクションでは Emacs が開始時に何を行うか、およびそれらのアクションのカスタマイズ方法を説明します。

#### 42.1.1 要約: スタートアップ時のアクション順序

Emacs は起動時に以下の処理を行います (startup.el 内の normal-top-level を参照):

1. この load-path の各ディレクトリー内にある subdirs.el という名前のファイルを実行して load-path にサブディレクトリーを追加する。このファイルは通常はそのディレクトリー内にあるサブディレクトリーをこのリスト変数に追加して、それらを順次スキャンする。ファイル subdirs.el は通常は Emacs インストール時に自動的に作成される。
2. load-path のディレクトリー内で見つかった leim-list.el をすべてロードする。このファイルは入力メソッドの登録を意図している。この検索はユーザーが作成するかもしれない個人的な leim-list.el をすべてにたいしてのみ行われる。標準的な Emacs ライブラリーを含むディレクトリーはスキップされる (これらは単一の leim-list.el だけに含まれるべきであり Emacs 実行形式にコンパイル済)。
3. 変数 before-init-time に current-time の値をセットする (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。これは after-init-time に nil をセットすることにより Emacs 初期化時に Lisp プログラムへの合図も行う。
4. LANG のような環境変数がそれを要するなら言語環境と端末のコーディングシステムをセットする。
5. コマンドライン引数にたいして基本的なパースをいくつか行う。
6. ユーザーの早期 init ファイルをロードする Section “Early Init File” in *The GNU Emacs Manual* (を参照)。これはオプション ‘-q’、‘-Q’、または ‘--batch’ が指定されていたら行われない。‘-u’ オプションが指定されたら Emacs はかわりにそのユーザーのホームディレクトリー内で init ファイルを探す。
7. インストール済みのオプションの Emacs Lisp パッケージをすべてアクティブ化するために関数 package-activate-all を呼び出す。Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 を参照のこと。しかし package-enable-at-startup が nil、または ‘-q’、‘-Q’、‘--batch’ のいずれかのオプションで開始時には、Emacs はパッケージのアクティブ化をしない。後者のケースでパッケージをアクティブ化するには、(たとえば ‘--funcall’ オプションを通じて) 明示的に package-activate-all を呼び出すこと。
8. batch モードで実行されていなければ変数 initial-window-system が指定するウィンドウシステムを初期化する (Section 41.25 [Window Systems], page 1217 を参照)。初期化関数 window-system-initialization はジェネリック関数 *generic function* であり、本当の実装はサポートされる各ウィンドウシステムごとに異なる (Section 13.8 [Generic Functions], page 238 を参照)。initial-window-system の値が window-system なら、ファイル term/window-system-win.el 内で適切な初期化関数の実装が定義されている。このファイルはビルド時に Emacs 実行可能形式にコンパイルされているはずである。

9. ノーマルフック `before-init-hook` を実行する。
10. それが適切ならグラフィカルなフレームを作成する。グラフィカルなフレーム作成の環境として `initial-frame-alist` と `default-frame-alist` (Section 30.4.2 [Initial Parameters], page 785 を参照) により指定されたウィンドウシステム用の `window-system-initialization` 関数を呼び出すことにより、そのウィンドウシステムのグラフィカルなフレームを初期化する。これは (非インタラクティブな) `batch` モードやデーモンモードでは行われない。
11. 初期フレームのフェイスを初期化して必要ならメニューバーとツールバーをセットする。グラフィカルなフレームがサポートされていたら、たとえカレントフレームがグラフィカルでなくても、後でグラフィカルなフレームが作成されるかもしれないのでツールバーをセットアップする。
12. リスト `custom-delayed-init-variables` 内のメンバーを再初期化するために `custom-reevaluate-setting` を使用する。これらのメンバーは、デフォルト値がビルド時ではなく実行時のコンテキストに依存する、すべての事前ロード済ユーザーオプションである。Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照のこと。
13. 存在すればライブラリー `site-start` をロードする。これはオプション `'-Q'` が `'--no-site-file'` が指定された場合は行われない。
14. ユーザーの `init` ファイルをロードする (Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照)。これはオプション `'-q'`、`'-Q'`、または `'--batch'` が指定されていたら行われない。`'-u'` オプションが指定されたら Emacs はかわりにそのユーザーのホームディレクトリー内で `init` ファイルを探す。
15. 存在すればライブラリー `default` をロードする。これは `inhibit-default-init` が非 `nil`、あるいはオプション `'-q'`、`'-Q'`、または `'--batch'` が指定された場合には行われない。
16. もしファイルが存在して読み込み可能なら、`abbrev-file-name` で指定されるファイルからユーザーの `abbrev` をロードする (Section 38.3 [Abbrev Files], page 1042 を参照)。オプション `'--batch'` が指定されていたら行われない。
17. 変数 `after-init-time` に `current-time` の値をセットする。この変数は事前に `nil` にセットされている。これをカレント時刻にセットすることが初期化フェーズが終わったことの合図となり、かつ `before-init-time` と共に用いることにより初期化に要した時間の計測手段を提供する。
18. ノーマルフック `after-init-hook` と `delayed-warnings-hook` を実行する。後者はスタートアップの前ステージの間に発せられたが、自動的に遅延された警告メッセージすべてを表示するフック。
19. バッファー `*scratch*` が存在して、まだ (デフォルトであるべき) `Fundamental` モードなら `initial-major-mode` に応じたメジャーモードをセットする。
20. テキスト端末で開始された場合には、端末固有の Lisp ライブラリー (Section 42.1.3 [Terminal-Specific], page 1229 を参照) をロードしてフック `tty-setup-hook` を実行する。これは `--batch` モード、または `term-file-prefix` が `nil` なら実行されない。
21. `inhibit-startup-echo-area-message` で抑制していなければエコーエリアに初期メッセージを表示する。
22. これ以前に処理されていないコマンドラインオプションをすべて処理する。
23. オプション `--batch` が指定されていたら、ここで `exit` する。
24. `*scratch*` が存在して空ならばバッファーに (`substitute-command-keys initial-scratch-message`) を挿入する。
25. `initial-buffer-choice` が文字列ならその名前のファイル (かディレクトリー) を `visit` する。関数なら引数なしでその関数を呼び出して、それがリターンしたバッファーを選択する。コマン

ドライン引数として単一のファイルが与えられた場合にはファイルを visit して、そのバッファを initial-buffer-choice のそばに表示する。複数のファイルが与えられた場合にはすべてのファイルを visit して、initial-buffer-choice のそばに \*Buffer List\* バッファを表示する。

26. emacs-startup-hook を実行する。
27. init ファイルの指定が何であれ、それに応じて選択されたフレームのパラメーターを変更する frame-notice-user-settings を呼び出す。
28. window-setup-hook を実行する。このフックと emacs-startup-hook の違いは前述したフレームパラメーターの変更後にこれが実行される点のみ。
29. copyleft と Emacs の基本的な使い方を含んだ特別なバッファースタートアップスクリーン (startup screen) を表示する。これは inhibit-startup-screen か initial-buffer-choice が非 nil、あるいはコマンドラインオプション '--no-splash' が '-Q' が指定されていたら行われない。
30. デーモンが要求された場合には server-start を呼び出す (POSIX システムではバックグラウンドのデーモンが要求された場合には制御端末からデタッチされる)。Section "Emacs Server" in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。
31. セッションマネージャーにより開始された場合には、以前のセッションの ID を引数として emacs-session-restore を呼び出す。Section 42.18 [Session Management], page 1258 を参照のこと。

以下のオプションはスタートアップシーケンスにおけるいくつかの側面に影響を与えます。

`inhibit-startup-screen` [User Option]

この変数が非 nil ならスタートアップスクリーンを抑制する。この場合には Emacs は通常は \*scratch\* バッファを表示する。しかし以下の initial-buffer-choice を参照されたい。新しいユーザーが copyleft や Emacs の基本的な使い方に関する情報を入手するのを防ぐので、新しいユーザーの init ファイル内や複数ユーザーに影響するような方法でこの変数をセットしてはならない。

inhibit-startup-message と inhibit-splash-screen はこの変数にたいするエイリアス。

`initial-buffer-choice` [User Option]

非 nil ならこの変数はスタートアップ後にスタートアップスクリーンのかわりに Emacs が表示するファイルを指定する文字列であること。この変数が関数なら Emacs はその関数を呼び出して、その関数はその後に表示するバッファをリターンしなければならない。値が t なら Emacs は \*scratch\* バッファを表示する。

`inhibit-startup-echo-area-message` [User Option]

この変数はエコーエリアのスタートアップメッセージの表示を制御する。ユーザーの init ファイル内に以下の形式のテキストを追加することによりエコーエリアのスタートアップメッセージを抑制できる:

```
(setq inhibit-startup-echo-area-message
 "your-login-name")
```

Emacs はユーザーの init ファイル内で上記のような式を明示的にチェックする。ユーザーのロフィン名は Lisp の文字列定数としてこの式内に記述されていなければならない。Customize インターフェイスを使用することもできる。他の方法で同じ値に inhibit-startup-echo-area-message をセットしてもスタートアップメッセージは抑制されない。この方法により望

むならユーザー自身で簡単にメッセージを抑制できるが、単に自分用の ini ファイルを別のユーザーにコピーしてもメッセージは抑制されないだろう。

`initial-scratch-message` [User Option]  
この変数が非 nil なら、Emacs のスタートアップやこのバッファの再作成の際に `*scratch*` バッファに挿入するドキュメントとして扱われる文字列であること。nil なら `*scratch*` バッファは空になる。

以下のコマンドラインオプションはスタートアップシーケンスにおけるいくつかの側面に影響を与えます。Section “Initial Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

`--no-splash` スプラッシュスクリーンを表示しない。  
`--batch` 対話的な端末なしで実行する。Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照のこと。  
`--daemon`  
`--bg-daemon`  
`--fg-daemon` 表示の初期化を何も行わず単にサーバーを開始する (“バックグラウンド” のデーモンは自動的にバックグラウンドで実行される)。  
`--no-init-file`  
`-q` `init` ファイルと `default` ライブラリーをいずれもロードしない。  
`--no-site-file` `site-start` ライブラリーをロードしない。  
`--quick`  
`-Q` ‘`-q --no-site-file --no-splash`’ と等価。  
`--init-directory` Emacs の `init` ファイルを探す際に使用するディレクトリーを指定する。

### 42.1.2 `init` ファイル

Emacs の開始時は通常はユーザーの `init` ファイル (*init file*) のロードを試みます。これはユーザーのホームディレクトリー内にある `.emacs` か `.emacs.el` という名前のファイル、あるいはホームディレクトリーの `.emacs.d` という名前のサブディレクトリー内にある `init.el` という名前のファイルのいずれかのファイルです。

コマンドラインスイッチ ‘`-q`’、‘`-Q`’、‘`-u`’は `init` ファイルを探すべきか、およびどこで探すべきかを制御します。‘`-u user`’はそのユーザーではなく `user` の `init` ファイルのロードを指示しますが、‘`-q`’ (‘`-Q`’のほうが強力) は `init` ファイルをロードしないことを指示します。Section “Entering Emacs” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。いずれのオプションも指定されていなければユーザーのホームディレクトリーから `init` ファイルを探すために、Emacs は環境変数 `LOGNAME`、`USER` (ほとんどのシステム)、または `USERNAME` (MS システム) を使用します。この方法によりたとえ `su` していたとしても、依然として Emacs はそのユーザー自身の `init` ファイルをロードできるのです。これらの環境変数が存在していなくても Emacs はユーザー ID からユーザーのホームディレクトリーを探します。

Emacs は早期 `init` ファイル (*early init file*) と呼ばれる 2 つ目の `init` ファイルが存在すれば、そのロードも試みます。これは `~/ .emacs.d` にある `early-init.el` という名前のファイルです。早期 `init` ファイルはスタートアッププロセスのより早いタイミングでロードされるために、通常の `init` ファ

イルのロード前に初期化される何かをカスタマイズするために使用できるのが早期 `init` ファイルと通常の `init` ファイルの違いです。たとえば `package-load-list` や `package-enable-at-startup` のような変数をセットしてパッケージシステムの初期化プロセスをカスタマイズできます。Section “Package Installation” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

インストールした Emacs によっては `default.el` という Lisp ライブラリーのデフォルト `init` ファイル (*default init file*) が存在するかもしれません。Emacs はライブラリーの標準検索パスからこのファイルを探します (Section 16.1 [How Programs Do Loading], page 289 を参照)。このファイルは Emacs ディストリビューション由来ではありません。このファイルはローカルなカスタマイズを意図しています。デフォルト `init` ファイルが存在する場合には常にこのファイルが Emacs 開始時にロードされます。しかしユーザー自身の `init` ファイルが存在する場合にはそれが最初にロードされます。それにより `inhibit-default-init` が非 `nil` 値にセットされた場合には、Emacs は後続する `default.el` ファイルのロードを行いません。batch モードまたは ‘-q’ (または ‘-Q’) を指定した場合には、Emacs は個人的な `init` ファイルでデフォルト `init` ファイルのいずれもロードしません。

サイトのカスタマイズのためのファイルは `site-start.el` です。Emacs はユーザーの `init` ファイルの前にこれをロードします。オプション ‘--no-site-file’ により、このファイルのロードを抑制できます。

`site-run-file` [User Option]

この変数はユーザーの `init` ファイルの前にロードするサイト用のカスタマイズファイルを指定する。通常値は “site-start”。実際に効果があるようにこれを変更するには、Emacs の `dump` 前に変更するのが唯一の方法である。

一般的に必要とされる `.emacs` ファイルのカスタマイズ方法については Section “Init File Examples” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

`inhibit-default-init` [User Option]

この変数が非 `nil` なら Emacs がデフォルトの初期化ライブラリーファイルをロードするのを防ぐ。デフォルト値は `nil`。

`before-init-hook` [Variable]

このノーマルフックはすべての `init` ファイル (`site-start.el`、ユーザーの `init` ファイル、および `default.el`) のロード直前に一度実行される (実際に効果があるようにこれを変更するには Emacs の `dump` 前に変更するのが唯一の方法)。

`after-init-hook` [Variable]

このノーマルフックはすべての `init` ファイル (`site-start.el`、ユーザーの `init` ファイル、および `default.el`) のロード直後、端末固有ライブラリーのロードとコマンドラインアクション引数の処理の前に一度実行される。

`emacs-startup-hook` [Variable]

このノーマルフックはコマンドライン引数の処理直後に一度実行される。batch モードでは Emacs はこのフックを実行しない。

`window-setup-hook` [Variable]

このノーマルフックは `emacs-startup-hook` と非常に類似している。このフックは若干遅れてフレームパラメーターのセット後に実行されるのが唯一の違い。Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照のこと。

`user-init-file` [Variable]

この変数はユーザーの init ファイルの絶対ファイル名を保持する。実際にロードされた init ファイルが `.emacs.elc` のようにコンパイル済なら、値はそれに対応するソースファイルを参照する。

`user-emacs-directory` [Variable]

この変数は Emacs のデフォルトディレクトリーの名前を保持する。 `~/.emacs.d/` および `~/.emacs` が存在せず  `${XDG_CONFIG_HOME-'~/.config'}/emacs/` が存在すればそのディレクトリーがデフォルト、それ以外なら MS-DOS 以外のすべてのプラットフォームでは `~/.emacs.d/` がデフォルト。ここで  `${XDG_CONFIG_HOME-'~/.config'}` は環境変数 `XDG_CONFIG_HOME` がセットされていればその値、それ以外なら `~/.config` を意味する。Section “How Emacs Finds Your Init File” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

### 42.1.3 端末固有の初期化

端末タイプはそれぞれ、その端末のタイプで Emacs が実行時にロードする独自の Lisp ライブラリーをもつことができます。そのライブラリーの名前は変数 `term-file-prefix` の値と端末タイプ (環境変数 `TERM` により指定) を結合することにより構築されます。 `term-file-prefix` は通常は値 `"term/"` をもち変更は推奨しません。連想リスト `term-file-aliases` 内に `TERM` にマッチするエントリーが存在する場合には、Emacs は `TERM` のかわりにその連想値を使用します。Emacs は通常の方法、つまり `load-path` のディレクトリーから `‘.elc’` と `‘.el’` の拡張子のファイルを検索することにより、このファイルを探します。

端末固有ライブラリーの通常の役割は特殊キーにより Emacs が認識可能なシーケンスを送信可能にすることです。 `Termcap` と `Terminfo` のエントリーがその端末のすべてのファンクションキーを指定していなければ、 `input-decode-map` へのセットや追加も必要になるかもしれません。Section 42.13 [Terminal Input], page 1253 を参照してください。

端末タイプにハイフンとアンダースコアが含まれて、その端末名に等しい名前のライブラリーが見つからないときには、Emacs はその端末名から最後のハイフンまたはアンダースコア以降を取り除いて再試行します。このプロセスは Emacs がマッチするライブラリーを見つけるか、その名前にハイフンとアンダースコアが含まれなくなる (つまりその端末固有ファイルが存在しない) まで繰り返されます。たとえば端末名が `‘xterm-256color’` で `term/xterm-256color.el` というライブラリーが存在しなければ Emacs は `term/xterm.el` のロードを試みます。必要なら端末タイプの完全な名称を見つけるために端末ライブラリーは `(getenv "TERM")` を評価できます。

init ファイルで変数 `term-file-prefix` を `nil` にセットすることにより端末固有ライブラリーのロードを防ぐことができます。

`tty-setup-hook` を使用することにより、端末固有ライブラリーのいくつかのアクションのアレンジやオーバーライドもできます。これは新たなテキスト端末の初期化後に Emacs が実行するノーマルフックです。自身のライブラリーをもたない端末にたいして初期化を定義するために、このフックを使用することのできるでしょう。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照してください。

`term-file-prefix` [User Option]

この変数の値が非 `nil` なら Emacs は以下のように端末固有初期化ファイルをロードする:

```
(load (concat term-file-prefix (getenv "TERM")))
```

端末初期化ファイルのロードを望まない場合には変数 `term-file-prefix` に `nil` をセットできる。

MS-DOS では Emacs は環境変数 `TERM` に `‘internal’` をセットする。



`term-file-aliases` [User Option]

この変数は端末タイプをエイリアスにマップする連想リスト。たとえば ("`vt102`" . "`vt100`") という形式の要素は '`vt102`' というタイプの端末を '`vt100`' タイプの端末として扱うことを意味する。

`tty-setup-hook` [Variable]

この変数は新たなテキスト端末の初期化後に Emacs が実行する ノーマルフック (これは非ウィンドウのモードでの Emacs 開始時と `emacsclient` の TTY 接続作成時に適用される)。(適用可能なら) このフックはユーザーの `init` ファイルおよび端末固有 Lisp ファイルのロード後に実行されるので、そのファイルにより行われた定義を調整するためにフックを使用できる。

関連する機能については Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照のこと。

#### 42.1.4 コマンドライン引数

Emacs 開始時に種々のアクションをリクエストするためにコマンドライン引数を使用できます。Emacs を使う際にはログイン後に一度だけ起動して同一の Emacs セッション内ですべてを行うのが推奨される方法です (Section “Entering Emacs” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。この理由によりコマンドライン引数を頻繁に使うことはないかもしれませんが。それでもセッションスクリプトから Emacs を呼び出すときや Emacs のデバッグ時にコマンドライン引数が有用になるかもしれません。このセクションでは Emacs がコマンドライン引数を処理する方法を説明します。

`command-line` [Function]

この関数は Emacs が呼び出された際のコマンドライン引数を解析、処理、そして (とりわけ) ユーザーの `init` ファイルをロードしてスタートアップメッセージを表示する。

`command-line-processed` [Variable]

この変数の値は一度コマンドラインが処理されると `t` になる。

`dump-emacs` (Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照) を呼び出すことにより Emacs を再 `dump` する場合には、新たに `dump` された Emacs に新たなコマンドライン引数を処理させるために最初にこの変数に `nil` をセットしたいと思うかもしれない。

`command-switch-alist` [Variable]

この変数はユーザー定義のコマンドライン引数とそれに関連付けられたハンドラー関数の `alist`。デフォルトでは空だが望むなら要素を追加できる。

コマンドラインオプション (*command-line option*) は以下の形式をもつコマンドライン上の引数である:

`-option`

`command-switch-alist` の要素は以下のようなになる:

`(option . handler-function)`

CAR の *option* は文字列でコマンドラインオプションの名前 (先頭のハイフンは含む)。*handler-function* は *option* を処理するために呼び出されて、単一の引数としてオプション名を受け取る。

このオプションはコマンドライン内で引数を併う場合がある。この場合には、*handler-function* は残りのコマンドライン引数すべてを変数 `command-line-args-left` (以下参照) で見つけることができる (コマンドライン引数のリスト全体は `command-line-args`)。

`command-switch-alist` の処理は *option* 内の等号を特別扱いしないことに注意。つまりコマンドラインに `--name=value` のようなオプションがなければ、`car` が文字通り `--name=value` の `command-switch-alist` のメンバーでなければこのオプションにマッチしない。そのよう

なオプションをパースしたければ、かわりに `command-line-functions` (以下参照) を使う必要がある。

コマンドライン引数は `startup.el` ファイル内の `command-line-1` により解析される。Section “Command Line Arguments for Emacs Invocation” in *The GNU Emacs Manual* も参照のこと。

`command-line-args` [Variable]

この変数の値は Emacs に渡されたコマンドライン引数のリスト。

`command-line-args-left` [Variable]

この変数の値はまだ処理されていないコマンドライン引数のリスト。

`command-line-functions` [Variable]

この変数の値は認識されなかったコマンドライン引数进行处理するための関数のリスト。次の引数が処理されてそれに特別な意味がないときは、その都度このリスト内の関数が非 `nil` をリターンするまでリスト内での出現順に呼び出される。

これらの関数は引数なしで呼び出される。関数はその時点で一時的にバインドされている変数 `argi` を通じて検討中のコマンドラインにアクセスできる。残りの引数 (カレントの引数含まず) は変数 `command-line-args-left` 内にあり。

関数が `argi` 内のその引数を認識して処理したときは引数进行处理したと告げるために非 `nil` をリターンすること。後続の引数のいくつかを処理したときは `command-line-args-left` からそれらを削除してそれを示すことができる。

これらの関数すべてが `nil` をリターンした場合には引数は `visit` すべきファイル名として扱われる。

## 42.2 Emacs からの脱出

Emacs から抜け出すには 2 つの方法があります: 1 つ目は永遠に `exit` する Emacs ジョブの `kill`、2 つ目はサスペンドする方法でこれは後から Emacs プロセスに再エンターすることができます (もちろんグラフィカルな環境では Emacs で特に何もせず単に他のアプリケーションにスイッチして後で望むときに Emacs に戻れる)。

### 42.2.1 Emacs の kill

Emacs の `kill` とは Emacs プロセスの終了を意味します。端末から Emacs を開始した場合には、通常は親プロセスの制御が再開されます。Emacs を `kill` する低レベルなプリミティブは `kill-emacs` です。

`kill-emacs` **&optional** *exit-data* *restart* [Command]

このコマンドはフック `kill-emacs-hook` を呼び出してから Emacs プロセスを `exit` して `kill` する。

*exit-data* が整数なら Emacs プロセスの `exit` ステータスとして使用される (これは主に `batch` 処理で有用。Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照)。

*exit-data* が文字列なら内容は端末の入力バッファに詰め込まれるので、`shell` (や何であれ次の入力を読み込むプログラム) が読み込むことができる。

*exit-data* が整数や文字列以外、または省略なら成功裏にプログラムが終了したことを示す `exit` ステータス (システム固有) の使用を意味する。

*restart* が非 `nil` なら最後に `exit` するだけではなく、カレントで実行中の Emacs プロセスと同じコマンドライン引数で新たな Emacs プロセスを開始する。

関数 `kill-emacs` は通常はより高レベルなコマンド `C-x C-c` (`save-buffers-kill-terminal`) を通じて呼び出される。Section “Exiting” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。これは Emacs がオペレーティングシステムのシグナル `SIGTERM` や `SIGHUP` を受け取った場合 (たとえば制御端末が切断されたとき) や、batch モードで実行中に `SIGINT` を受け取った場合 (Section 42.17 [Batch Mode], page 1257 を参照) にも自動的にこれが呼び出される。

`kill-emacs-hook` [Variable]

このノーマルフックは Emacs の `kill` の前に `kill-emacs` により実行される。

`kill-emacs` はユーザーとの対話が不可能な状況 (たとえば端末が切断されたとき) で呼び出されるかもしれないので、このフックの関数はユーザーとの対話を試みるべきではない。Emacs シャットダウン時にユーザーと対話したければ下記の `kill-emacs-query-functions` を使用すること。

Emacs を `kill` したときには保存されたファイルを除き Emacs プロセス内のすべての情報が失われます。うっかり Emacs を `kill` することで大量の作業が失われるので、`save-buffers-kill-terminal` コマンドは保存を要するバッファがあったり実行中のサブプロセスがある場合には確認の問い合わせを行います。これはアブノーマルフック `kill-emacs-query-functions` も実行します。

`kill-emacs-query-functions` [User Option]

`save-buffers-kill-terminal` が Emacs を `kill` する際には標準の質問を尋ねた後、`kill-emacs` を呼び出す前にこのフック内の関数を呼び出す。関数は出現順に引数なしで呼び出される。関数はそれぞれ追加でユーザーから確認を求めることができる。それらのいずれかが `nil` をリターンすると `save-buffers-kill-emacs` は Emacs を `kill` せずに、このフック内の残りの関数は実行されない。直接 `kill-emacs` を呼び出すとフックは実行されない。

`restart-emacs` [Command]

このコマンドは `save-buffers-kill-emacs` と同じことを行うが、最後にカレント Emacs プロセスを `kill` するだけでなく、カレントで実行中の Emacs プロセスと同じコマンドライン引数を用いて新たな Emacs プロセスを再起動する点異なる。

## 42.2.2 Emacs のサスペンド

テキスト端末では Emacs のサスペンドができます。これは Emacs を一時的にストップして上位のプロセスに制御を返します。これは通常は shell です。これにより後で同じ Emacs プロセス内の同じバッファ、同じ `kill` リング、同じアンドゥヒストリー、... で編集を再開できます。Emacs を再開するには親 shell 内で適切なコマンド— 恐らくは `fg` — を使用します。

その Emacs セッションが開始された端末デバイス上でのみサスペンドは機能します。そのデバイスのことをセッションの制御端末 (*controlling terminal*) と呼びます。制御端末がグラフィカルな端末ならサスペンドは許されません。グラフィカルな端末では Emacs で特別なことをせずに単に別のアプリケーションにスイッチできるのでサスペンドは通常は関係ありません。

いくつかのオペレーティングシステム (`SIGTSTP` のないシステムや MS-DOS) ではジョブの停止はサポートされません。これらのシステムでの停止は Emacs のサブプロセスとして新たな shell を一時的に作成します。Emacs に戻るためには shell を `exit` すればよいでしょう。

`suspend-emacs` **&optional string** [Command]

この関数は Emacs を停止して上位のプロセスに制御を返す。上位プロセスが Emacs を再開する際には、Lisp での `suspend-emacs` の呼び出し元に `nil` をリターンする。

この関数はその Emacs セッションの制御端末上でのみ機能する。他の TTY デバイスの制御を放棄するには `suspend-tty` を使用する (下記参照)。その Emacs セッションが複数の端末を

使用する場合には Emacs のサスペンド前に他のすべての端末からフレームを削除しなければならず、さもないとこの関数はエラーをシグナルする。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

*string* が非 nil なら、その各文字は Emacs の上位 shell に端末入力として送信される。*string* 内の文字は上位 shell によりエコーされずに結果だけが表示される。

サスペンドする前に `suspend-emacs` はノーマルフック `suspend-hook` を実行する。ユーザーが Emacs 再開後に `suspend-emacs` はノーマルフック `suspend-resume-hook` を実行する。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照のこと。

再開後の次回再表示では変数 `no-redraw-on-reenter` が nil ならスクリーン全体が再描画される。Section 41.1 [Refresh Screen], page 1102 を参照のこと。

以下はこれらのフックの使用例:

```
(add-hook 'suspend-hook
 (lambda () (or (y-or-n-p "Really suspend?")
 (error "Suspend canceled"))))
(add-hook 'suspend-resume-hook (lambda () (message "Resumed!")
 (sit-for 2)))
```

(`suspend-emacs "pwd"`) を評価すると以下を目にするだろう:

```
----- Buffer: Minibuffer -----
Really suspend? y
----- Buffer: Minibuffer -----

----- Parent Shell -----
bash$ /home/username
bash$ fg

----- Echo Area -----
Resumed!
```

Emacs サスペンド後に 'pwd' がエコーされないことに注意。エコーはされないが shell により読み取られて実行されている。

`suspend-hook` [Variable]

この変数は Emacs がサスペンド前に実行するノーマルフック。

`suspend-resume-hook` [Variable]

この変数はサスペンド後の再開時に Emacs が実行するノーマルフック。

`suspend-tty &optional tty` [Function]

*tty* に Emacs が使用する端末デバイスを指定すると、この関数はそのデバイスを放棄して以前の状態にリストアする。そのデバイスを使用していたフレームは存在を続けるが更新はされず、Emacs はそれらのフレームから入力を読み取らない。*tty* には端末オブジェクト、フレーム (そのフレームの端末の意)、nil (選択されたフレームの端末の意) を指定できる。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

*tty* がサスペンド済みなら何も行わない。

この関数は端末オブジェクトを各関数への引数としてフック `suspend-tty-functions` を実行する。

`resume-tty &optional tty` [Function]

この関数は以前にサスペンドされたデバイス *tty* を再開する。ここで *tty* は `suspend-tty` に指定できる値と同じである。

この関数は端末デバイスの再オープンと再初期化を行い、その端末の選択されたフレームで端末を再描画する。それから端末オブジェクトを各関数への引数としてフック `resume-tty-functions` を実行する。

同じデバイスが別の Emacs 端末で使用済みなら、この関数はエラーをシグナルする。`tty` がサスペンドされていないければ何もしない。

`controlling-tty-p &optional tty` [Function]

この関数は `tty` がその Emacs セッションの制御端末なら非 `nil` をリターンする。`tty` には端末オブジェクト、フレーム (そのフレームの端末の意)、`nil` (選択されたフレームの端末の意) を指定できる。

`suspend-frame` [Command]

このコマンドはフレームをサスペンドする。GUI フレームでは `iconify-frame` を呼び出す (Section 30.11 [Visibility of Frames], page 809 を参照)。テキスト端末上のフレームでは、そのフレームが制御端末デバイス上で表示されていれば `suspend-emacs`、されていないならば `suspend-tty` のいずれかを呼び出す。

### 42.3 オペレーティングシステムの環境

Emacs はさまざまな変数を通じてオペレーティングシステム環境内の変数へのアクセスを提供します。これらの変数にはシステムの名前、ユーザーの UID などが含まれます。

`system-configuration` [Variable]

この変数はユーザーのシステムのハードウェアとソフトウェアにたいする GNU の標準コンフィグレーション名 (standard GNU configuration name) を保持する。たとえば 64 ビット GNU/Linux システムにたいする典型的な値は `"x86_64-unknown-linux-gnu"`。

`system-type` [Variable]

この変数の値は Emacs 実行中のオペレーティングシステムのタイプを示すシンボル。可能な値は：

`aix` IBM の AIX。

`berkeley-unix`  
Berkeley BSD とその変種。

`cygwin` MS-Windows で最上位の Posix レイヤーである Cygwin。

`darwin` Darwin (macOS)。

`gnu` (HURD と Mach から構成される)GNU システム。

`gnu/linux`  
GNU/Linux システム — すなわち Linux カーネルを使用する GNU システムの変種 (これらのシステムは人がしばしば “Linux” と呼ぶシステムだが実際には Linux は単なるカーネルであってシステム全体ではない)。

`gnu/kfreebsd`  
FreeBSD カーネルによる (glibc ベースの)GNU システム。

`haiku` Be オペレーティングシステムから派生した Haiku オペレーティングシステム。

`hpux` ヒューレット・パッカートの HP-UX オペレーティングシステム。

- `nacl` Google Native Client(NaCl) サンドボックスシステム。
- `ms-dos` Microsoft の DOS。MS-DOS にたいする DJGPP でコンパイルされた Emacs は、たとえ MS-Windows 上で実行されていても `system-type` が `ms-dos` にバインドされる。
- `usg-unix-v`  
AT&T の Unix System V。
- `windows-nt`  
Microsoft の Windows NT、9X 以降。たとえば Windows 10 でも `system-type` の値は常に `windows-nt`。

わたしたちは絶対に必要になるまでは、より細分化するために新たなシンボルを追加したくありません。実際のところ将来的にはこれらの候補のいくつかを取り除きたいと思っています。`system-type` で許されているより細分化する必要がある場合には、たとえば正規表現にたいして `system-configuration` をテストできます。

`system-name` [Function]  
この関数は実行中のマシン名を文字列としてリターンする。

`mail-host-address` [User Option]  
この変数が非 `nil` の場合には、email アドレスを生成するために `system-name` のかわりにこの変数が使用される。たとえばこれは `user-mail-address` のデフォルト値の構築時に使用される。Section 42.4 [User Identification], page 1238 を参照のこと。

`getenv var &optional frame` [Command]  
この関数は環境変数 `var` の値を文字列としてリターンする。`var` は文字列であること。その環境内で `var` が未定義なら `getenv` は `nil` をリターンする。`var` がセットされているが `null` (訳注: 空文字列) なら `""` をリターンする。Emacs 内では環境変数とそれらの値のリストは変数 `process-environment` 内に保持されている。

```
(getenv "USER")
⇒ "lewis"
```

shell コマンド `printenv` は環境変数のすべて、または一部をプリントする:

```
bash$ printenv
PATH=/usr/local/bin:/usr/bin:/bin
USER=lewis
TERM=xterm
SHELL=/bin/bash
HOME=/home/lewis
...
```

`setenv variable &optional value substitute` [Command]  
このコマンドは `variable` という名前の環境変数の値に `value` をセットする。`variable` は文字列であること。内部的には Emacs Lisp は任意の文字列を扱える。しかし `variable` は通常は shell 識別子として有効、すなわちアルファベットかアンダースコアで始まり、アルファベットか数字またはアンダースコアのシーケンスであること。それ以外なら Emacs のサブプロセスが `variable` の値にアクセスを試みるとエラーが発生するかもしれない。`value` が省略か `nil` の場合 (またはプレフィクス引数とともにインタラクティブに呼び出された場合) には、`setenv` はその環境から `variable` を削除する。それ以外なら `variable` は文字列であること。

オプション引数 *substitute* が非 `nil` なら、*value* 内のすべての環境変数を展開するために Emacs は関数 `substitute-env-vars` を呼び出す。

`setenv` は `process-environment` を変更することにより機能する。この変数を `let` でバインドするのも合理的なプラクティスである。

`setenv` は *variable* の新たな値、または環境から *variable* が削除されていれば `nil` をリターンする。

`with-environment-variables` *variables* *body*... [Macro]

このマクロは *body* を実行する際に、*variables* に応じて環境変数を一時的にセットする。終了時には以前の値がリストアップされる。引数 *variables* は (`var value`) という形式の文字列ペアのリストであること。ここで *var* は環境変数の名前、*value* はその変数の値。

```
(with-environment-variables (("LANG" "C")
 ("LANGUAGE" "en_US:en"))
 (call-process "ls" nil t))
```

`process-environment` [Variable]

この変数はそれぞれが 1 つの環境変数を記す文字列リスト。関数 `getenv` と `setenv` はこの変数により機能する。

```
process-environment
⇒ ("PATH=/usr/local/bin:/usr/bin:/bin"
 "USER=lewis"
 "TERM=xterm"
 "SHELL=/bin/bash"
 "HOME=/home/lewis"
 ...)
```

`process-environment` に同じ環境変数を指定する複数の要素が含まれる場合には、それらの最初の要素が変数を指定して他は無視される。

`initial-environment` [Variable]

この変数は Emacs 開始時にその親プロセスから Emacs が継承した環境変数のリストを保持する。

`path-separator` [Variable]

この変数は、(環境変数で見つけた) 検索パス内でディレクトリーを区切る文字を示す文字列を保持する。値は Unix と GNU システムでは ":"、MS システムでは ";"。

`path-separator` [Function]

この関数は変数 `path-separator` の接続ローカル値をリターンする。これは MS システムかつローカルの `default-directory` なら ";"、Unix および GNU のシステムまたはリモートの `default-directory` なら ":"。

`parse-colon-path` *path* [Function]

この関数は環境変数 `PATH` の値のような検索パス文字列を引数に受け取り、セパレーターで分割してディレクトリーのリストをリターンする。このリスト内では `nil` はカレントディレクトリーを意味する。この関数の名前からはセパレーターは "コロン" となるが、実際に使用するのは変数 `path-separator` の値。

```
(parse-colon-path ":/foo:/bar")
⇒ (nil "/foo/" "/bar/")
```

`invocation-name` [Variable]  
 この変数は Emacs が呼び出された時のプログラム名を保持する。値は文字列でありディレクトリー名は含まれない。

`invocation-directory` [Variable]  
 この変数は Emacs 実行可能形式が実行されたときに配置されていたディレクトリー名、ディレクトリーが判断できなければ `nil` をリターンする。

`installation-directory` [Variable]  
 非 `nil` ならサブディレクトリー `lib-src` と `etc` を探すディレクトリーである。インストールされた Emacs なら通常は `nil`。Emacs が標準のインストール位置にそれらのディレクトリーを見つけられないものの、Emacs 実行可能形式を含むディレクトリー (たとえば `invocation-directory`) に何らかの関連があるディレクトリーで見つかることができれば非 `nil`。

`load-average` &optional *use-float* [Function]  
 この関数はカレント、1分、5分、15分のロードアベレージ (load averages: 平均負荷) をリストでリターンする。このロードアベレージはシステム上で実行を試みているプロセス数を示す。

デフォルトでは値はシステムロードアベレージを 100 倍にした整数だが、*use-float* が非 `nil` なら 100 を乗ずることなくこれらの値は浮動小数点数としてリターンされる。

ロードアベレージ入手が不可能ならこの関数はエラーをシグナルする。いくつかのプラットフォームではロードアベレージへのアクセスにカーネル情報を読み取れるように、通常は推奨されない `setuid` か `setgid` した Emacs のインストールを要する。

1 分のロードアベレージは利用できるが、5 分と 15 分のアベレージは利用できなければ、この関数は利用可能なアベレージを含んだ短縮されたリストをリターンする。

```
(load-average)
⇒ (169 48 36)
(load-average t)
⇒ (1.69 0.48 0.36)
```

shell コマンドの `uptime` はこれと類似する情報をリターンする。

`emacs-pid` [Function]  
 この関数は Emacs プロセスのプロセス ID を整数としてリターンする。

`tty-erase-char` [Variable]  
 この変数は Emacs 開始前にそのシステムの端末ドライバーで選択されていた `erase` 文字を保持する。

`null-device` [Variable]  
 この変数はシステムの `null` デバイスを保持する。値は Unix および GNU システムでは `"/dev/null"`、MS システムでは `"NUL"`。

`null-device` [Function]  
 この関数は変数 `null-device` の接続ローカル値をリターンする。これは MS システムかつローカルの `default-directory` なら `"NUL"`、Unix および GNU システムまたはリモートの `default-directory` なら `"/dev/null"`。



## 42.4 ユーザーの識別

`init-file-user` [Variable]

この変数は Emacs によりどのユーザーの `init` が使用されるべきか — なければ `nil` をリターンする。"" はログイン時のオリジナルのユーザーをリターンする。この値は `'-q'` や `'-u user'` のようなコマンドラインオプションを反映する。

カスタマイズ関連のファイルや、他の類の短いユーザープロファイルをロードする Lisp パッケージは、それをどこで探すか判断するためにこの変数にしたがうこと。これらの Lisp パッケージはこの変数内で見つかったユーザー名のプロファイルをロードすること。 `init-file-user` が `nil` なら `'-q'`、`'-Q'`、または `'-batch'` オプションが使用されたことを意味しており、その場合には Lisp パッケージはカスタマイズファイルやユーザープロファイルを何もロードするべきではない。

`user-mail-address` [User Option]

これは Emacs を使用中のユーザーの電子メールアドレスを保持する。

`user-login-name` *&optional uid* [Function]

この関数はユーザーのログイン名をリターンする。これはいずれかがセットされていれば環境変数 `LOGNAME` か `USER` を使用する。それ以外なら値は実 UID ではなく実効 UID にもとづく。

*uid* (数字) を指定すると *uid* に対応するユーザー名、そのようなユーザーが存在しなければ `nil` が結果となる。

`user-real-login-name` [Function]

この関数は Emacs の実 UID に対応するユーザー名をリターンする。これは実効 UID、および環境変数 `LOGNAME` と `USER` を無視する。

`user-full-name` *&optional uid* [Function]

この関数はログインユーザーの完全名、環境変数 `NAME` がセットされていればその値をリターンする。

Emacs プロセスのユーザー ID が既知のユーザーに不一致 (かつ与えられた `NAME` が未セット) なら結果は `"unknown"`。

*uid* が非 `nil` なら数字 (ユーザー ID) か文字列 (ログイン名) であること。その場合には `user-full-name` はそのユーザー名かログイン名に対応する完全名をリターンする。未定義のユーザー名かログイン名を指定すると `nil` をリターンする。

シンボル `user-login-name`、`user-real-login-name`、`user-full-name` は変数であると同時に関数でもあります。関数の場合には、その名前の変数と同じ値をリターンします。これらの変数を使えば対応する関数が何をリターンするべきかを告げるにより Emacs を騙すことができます。またフレームタイトルの構築においても、これらの関数は有用です (Section 30.6 [Frame Titles], page 802 を参照)。

`user-real-uid` [Function]

この関数はユーザーの実 UID をリターンする。 This function returns the real of the user.

`user-uid` [Function]

この関数はユーザーの実効 UID をリターンする。

`group-gid` [Function]

この関数は Emacs プロセスの実効 GID をリターンする。

`group-real-gid` [Function]

この関数は Emacs プロセスの実 GID をリターンする。

`system-users` [Function]

この関数はシステム上のユーザー名をリストする文字列リストをリターンする。この情報を Emacs が取得できなければ `user-real-login-name` の値だけを含んだリストをリターンする。

`system-groups` [Function]

この関数はシステム上のグループ名をリストする文字列リストをリターンする。この情報を Emacs が取得できなければリターン値は `nil`。

`group-name gid` [Function]

この関数は数値のグループ ID `gid` に対応するグループ名、そのようなグループがなければ `nil` をリターンする。

## 42.5 時刻

このセクションではカレント時刻とタイムゾーンを決定する方法を説明します。

`current-time` や `file-attributes` のような多くの関数は秒をカウントする Lisp タイムスタンプ (*Lisp timestamp*) 値をリターンします。この値は 1970-01-01 00:00:00 UTC (Coordinated Universal Time: 協定世界時) というエポック (*epoch*) からの経過秒数をカウントすることにより絶対時刻を表すことができます。通常これらのカウントは閏秒 (*leap seconds*) を無視します。ただし GNU や一部のオペレーティングシステムでは閏秒をカウントするように構成できます。

伝統的な Lisp タイムスタンプが整数のペアであったとしても、それらの形式は進化しており、プログラムは通常はカレントのデフォルト形式に依存するべきではありません。プログラムに特定のタイムスタンプ形式が必要ななら、`time-convert` 関数を使用して必要とする形式に変換できます。Section 42.7 [Time Conversion], page 1241 を参照してください。

現在のところ 3 つの Lisp タイムスタンプ形式があり、それぞれが秒数を表します:

- 整数。これがもっとも単純な形式だが、小数秒のタイムスタンプは表現できない。
- 整数のペア (`ticks . hz`) (`hz` は正)。これは `ticks/hz` 秒を表し、`hz` が 1 なら単なる `ticks` と同時刻。`hz` にたいして一般的な値はナノ秒解像度クロック用の 1000000000。
- 4 つの整数からなるリスト (`high low micro pico`) ( $0 \leq \text{low} < 65536$ 、 $0 \leq \text{micro} < 1000000$ 、 $0 \leq \text{pico} < 1000000$ )。これは次式を使用して秒数を表す:  $\text{high} \times 2^{16} + \text{low} + \text{micro} \times 10^{-6} + \text{pico} \times 10^{-12}$ 。`current-time-list` が `t` の場合には、一部の関数がデフォルトで `micro` および `pico` を 0 に省略した 2 つ、または 3 つの要素のリストをリターンする可能性があるかもしれない。現在のすべてのマシンでは `pico` は 1000 の倍数だが、より高精度のクロックが利用可能になったらこれは変更されるかもしれない。

関数の引数 (`format-time-string` の `time` 引数) には、より一般的な `time` 値 (*time value*) のフォーマット (Lisp タイムスタンプ、カレント時刻にたいする `nil`、秒にたいする有限浮動小数点数、欠落要素を 0 に切り詰めたタイムスタンプリスト (`high low micro`)) が許されています。

`time` 値は暦形式や他形式に相互に変換できます。これらの変換のいくつかは利用可能な `time` 値範囲を制限するオペレーティングシステム関数に依存しており、その制限を超えると "Specified time is not representable" のようなエラーをシグナルします。たとえばあるシステムではエポック以前のタイムスタンプ、あるいは遠い将来の年をサポートしないかもしれません。`format-time-string` を使用して可読性のある文字列、`time-convert` を使用して Lisp タイムスタンプ、`decode-time` や `float-time` を使用して別の形式に `time` 値を変換できます。これらの関数については以降のセクションで説明します。

`current-time-string` &optional *time zone* [Function]

この関数はカレントの時刻と日付を可読形式の文字列でリターンする。この文字列の先頭部分には曜日、月、日付、時刻がこの順に含まれて、それらが可変長となることはない。これらのフィールドにたいして使用される文字数は常に同じとはいえ、年は正確に4桁とはかぎらず、いつかの将来に終端に追加情報が追加されるかもしれないので、`current-time-string`の出力からフィールドを抽出するより `format-time-string` を使うほうが通常は便利です。

引数 *time* が与えられたら、それはカレント時刻のかわりにフォーマットする時刻を指定する。オプション引数 *zone* のデフォルトはカレントのタイムゾーンルール。Section 42.6 [Time Zone Rules], page 1240 を参照のこと。time の範囲および zone の値はオペレーティングシステムが制限する。

```
(current-time-string)
⇒ "Fri Nov 1 15:59:49 2019"
```

`current-time-list` [Variable]

これは移行支援用のブーリーン変数である。t なら `current-time` や関連する関数は (*high low micro pico*)、それ以外なら (*ticks . hz*) という形式を用いてタイムスタンプをリターンする。現在のところ以前のバージョンの Emacs の挙動と互換性をとるために、この変数のデフォルトは t になっている。この変数のデフォルトは Emacs の将来のバージョンでは nil となり、その後いくつかのバージョンを経た後に削除されるので、開発者はこの変数を nil にセットしてタイムスタンプ関連のコードをテストするようお勧めする。

`current-time` [Function]

この関数はカレント時刻を Lisp タイムスタンプとしてリターンする。`current-time-list` が nil ならタイムスタンプの形式は (*ticks . hz*) (*ticks* はクロックチックカウント、*hz* は1秒当たりのクロックチック)、それ以外の場合にはタイムスタンプは (*high low usec psec*) という形式のリスト。`current-time-list` の値に関わらず特定の形式を得るには (`time-convert nil t`) や (`time-convert nil 'list`) を使うことができる。Section 42.7 [Time Conversion], page 1241 を参照のこと。

`float-time` &optional *time* [Function]

この関数はエポックからの経過秒数を浮動小数点数としてリターンする。オプション引数 *time-value* が与えられた場合には、カレント時刻ではなく変換する時刻を指定する。

警告: 結果は浮動小数点数なので正確ではないかもしれない。正確なタイムスタンプが必要なら使用しないこと。たとえば典型的なシステムにおいては (`float-time '(1 . 10)`) を '0.1' と表示するが、これは 1/10 より若干大きい。

`time-to-seconds` はこの関数のエイリアス。

`current-cpu-time` [Function]

カレント CPU 時間を解像度とともにリターンする。値は (`CPU-TICKS . TICKS-PER-SEC`) のようなペアとしてリターンされる。`CPU-TICKS` カウンターはラップアラウンド (wrap around: 最後に達したら最初に戻る) するかもしれないので、時間が経過し過ぎると値の比較は無意味になるだろう。

## 42.6 タイムゾーンのルール

デフォルトのタイムゾーンは環境変数 TZ により判断されます。Section 42.3 [System Environment], page 1234 を参照してください。たとえば (`setenv "TZ" "UTC0"`) とすれば万国標準時の使用を

Emacs に指示できます。その環境に TZ がなければ、Emacs はプラットフォーム依存のデフォルト時刻であるシステムの実時間 (system wall clock time) を使用します。

サポートされる TZ のセットはシステム依存です。GNU と他の多くのシステムは TZDB タイムゾーンをサポートします。これはたとえば "America/New\_York" はニューヨーク市周辺のタイムゾーンを夏時間ヒストリーを指定します。GNU と他の多くのシステムは POSIX スタイルの TZ セットをサポートします。これはたとえば "\EST+5EDT,M4.1.0/2,M10.5.0/2\" は 1987 から 2006 にニューヨークで使用されたルールを指定します。すべてのシステムは万国標準時 (Universal Time) を意味する "UTC0" 文字列をサポートします。

ローカル時刻にたいする変換関数は、変換のタイムゾーンと夏時間の履歴を指定するタイムゾーンルール *time zone rule* をオプションとして受け取ります。タイムゾーンルールが省略か nil なら、変換にはデフォルトのタイムゾーン、t なら万国標準時、wall ならシステムの実時間 (system wall clock time) が使用されます。これが文字列なら変換には TZ にその文字列をセットしたのと等価なタイムゾーンルールが使用されます。(*offset abbr*) (*offset* は万国標準時刻より進んでいる秒数を与える整数で *abbr* は文字列) のようなリストなら、変換には与えられたオフセットと省略名の固定タイムゾーンが使用されます。整数 *offset* の場合には、POSIX 互換プラットフォームでは数値省略形の *abbr*、MS-Windows では未指定の *abbr* のとなるような (*offset abbr*) であるかのように扱われます。

`current-time-zone &optional time zone` [Function]

この関数はユーザーが居るタイムゾーンを記すリストをリターンする。

値は (*offset abbr*) という形式をもつ。ここで *offset* は万国標準時刻より進んでいる秒数 (グリニッジより東) を与える整数。負の値はグリニッジより西を意味する。2 つ目の要素 *abbr* はそのタイムゾーンのを与える省略名の文字列。たとえば "CST" は中国標準時か米国中部標準時のタイムゾーン。夏時間の開始と終了時に、いずれの要素も変化し得る。ユーザーが季節時間調整を用いていないタイムゾーンを指定した場合には、値は時期を通して定数となる。

この値を計算するのに必要なすべての情報をオペレーティングシステムが提供しなければ、このリストの未知の要素は nil になる。

引数 *time* が与えられたら、それはカレント時刻のかわりに分析すべき *time* 値を指定する。オプション引数 *zone* のデフォルトはカレントのタイムゾーンルール。*time* の範囲および *zone* の値はオペレーティングシステムが制限する。

## 42.7 時刻の変換

以下の関数は *time* 値 (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照) を Lisp タイムスタンプや暦情報 (calendrical information) に変換したり逆の変換を行います。

秒を数えるために多くのオペレーティングシステムは 64 ビット符号付き整数を使用しており、過去や未来の時刻を表すことができます。しかしより制限されているオペレーティングシステムもいくつか存在します。たとえば 32 ビット符号付き整数を使用する旧式のオペレーティングシステムでは、通常は協定世界時で 1901-12-13 20:45:52 から 2038-01-19 03:14:07 までの時刻しか扱うことができません。

暦変換関数はたとえグレゴリオ暦導入前の日付や、グレゴリオ暦では誤差が非常に大きくなるために天文学や古生物学のような科学分野の一般的慣習としてユリウス暦の年数が使用されるような遠い過去や未来の日付であってもグレゴリオ暦を使用します。伝統的なグレゴリオ年が行うように 0 年をスキップせずに BCE 1 年から年数を数えます。たとえば年数 -37 はグレゴリオ年の BCE 38 年を表します。

`time-convert time form` [Function]

この関数は *time* 値を Lisp タイムスタンプに変換する。

*form* 引数はリターンするタイムスタンプ形式を指定する。この関数は *form* がシンボル `integer` なら整数でカウントした秒数をリターンする。正の整数の *form* はクロック周波数を指定する。その場合にはこの関数は (*ticks . form*) という整数ペアのタイムスタンプをリターンする。*form* が `t` なら、この関数はタイムスタンプを適切に表現するような正の整数としてそれを扱う。たとえば *time* が `nil` でプラットフォームのタイムスタンプがナノ秒の解像度をもつ場合には 1000000000 としてそれを扱う。*form* が `list` なら、この関数は整数のリスト (*high low micro pico*) をリターンする。現在のところ *form* が `nil` の場合には `list` のように動作するとしても、Emacs の将来バージョンで変更が予定されているので、呼び出し側がリスト形式のタイムスタンプを必要とする場合には明示的に `list` を渡すこと。

*time* が `time` 値でなければ、この関数はエラーをシグナルする。それ以外の場合には、*time* を正確に表せなければ負の無限大方向に切り詰めて変換する。*form* が `t` なら変換は常に正確なので切り詰めは発生せず、リターン値のクロック解像度が *time* の解像度より小さくなることはない。それとは対照的に `float-time` はエラーをシグナルせずに任意の *time* 値を変換できるものの、結果は不正確かもしれない。Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照のこと。この関数は効率化のために *time* と `eq` な値、あるいは *time* と構造を共有する値をリターンするかもしれない。

(`time-convert nil nil`) は (`current-time`) と等価だが後者は幾分速い。

```
(setq a (time-convert nil t))
⇒ (1564826753904873156 . 1000000000)
(time-convert a 100000)
⇒ (156482675390487 . 100000)
(time-convert a 'integer)
⇒ 1564826753
(time-convert a 'list)
⇒ (23877 23681 904873 156000)
```

`decode-time` &optional *time zone form* [Function]

この関数は *time* 値を暦情報に変換する。*time* を指定しなければカレント時刻をデコードする。同様に *zone* のデフォルトはカレントのタイムゾーンルール。Section 42.6 [Time Zone Rules], page 1240 を参照のこと。*time* の範囲および *zone* の値はオペレーティングシステムが制限する。

*form* 引数はリターンされる *seconds* 要素の形式を制御する (以下参照)。リターン値は以下のような 9 要素のリスト:

```
(seconds minutes hour day month year dow dst utcoff)
```

以下は各要素の意味:

<i>seconds</i>	以下で説明する形式による、分秒の秒。
<i>minutes</i>	0 から 59 までの整数で表した時を過ぎた時分秒の分。
<i>hour</i>	0 から 23 までの整数で表した時分秒の時。
<i>day</i>	1 から 31 までの整数で表した年月日の日。
<i>month</i>	1 から 12 までの整数で表した年月日の月。
<i>year</i>	通常は 1900 より大きい整数で表した年月日の年。
<i>dow</i>	0 から 6 までの整数で表した曜日であり 0 は日曜日を意味する。

*dst* 夏時間が有効なら *t*、無効なら *nil*、その情報が利用できなければ  $-1$ 。

*utcoff* 万国標準時からの秒数、すなわち東グリニッジの秒数を示す整数。

Lisp タイムスタンプの *seconds* 要素は非負かつ 61 より小さいこと。これはは正の閏秒の間以外は 60 より小さくなる (オペレーティングシステムが閏秒をサポートする場合)。オプションの *form* 引数が *t* なら、*seconds* は *time* と同じ精度を使用する。*form* が *integer* なら *seconds* を整数に切り捨てる。たとえば *time* がタイムスタンプ (1566009571321 . 1000) (閏秒がない通常のシステムでは 2019-08-17 02:39:31.321 UTC を表す) なら、(decode-time *time* *t* *t*) は ((31321 . 1000) 39 2 17 8 2019 6 *nil* 0) だが (decode-time *time* *t* 'integer) は (31 39 2 17 8 2019 6 *nil* 0) をリターンする。*form* が省略か *nil* の場合のデフォルトは現在のところ *integer* だが、このデフォルトは Emacs の将来バージョンで変更されるかもしれないので、呼び出し側は特定の形式が必要なら *form* を指定すること。

**Common Lisp** に関する注意: Common Lisp では *dow*、*dst*、*utcoff* の意味が異なり、*second* は 0 から 59 (両端を含む) の整数である。

暦情報の要素にアクセス (や変更) するためのアクセッサとして *decoded-time-second*、*decoded-time-minute*、*decoded-time-hour*、*decoded-time-day*、*decoded-time-month*、*decoded-time-year*、*decoded-time-weekday*、*decoded-time-dst*、*decoded-time-zone* を使用できる。

*encode-time* *time* &rest *obsolescent-arguments* [Function]

これは *time* を Lisp タイムスタンプに変換する。これは *decode-time* の逆の関数として機能する。

通常だと *decode-time* 形式でデコードされた時刻を指定する (*second minute hour day month year ignored dst zone*) がリストの 1 つ目の引数となる。これらのリスト要素の意味については、*decode-time* のテーブルを参照のこと。特に *dst* はタイムスタンプが繰り返される夏時間 (DST: daylight saving time) の期間中のフォールバックにおけるタイムスタンプの解釈法を指定する。*dst* が  $-1$  なら DST を推測、*t* が *nil* の場合にはその DST 値をもつタイムスタンプをリターン、そのようなタイムスタンプが存在しなければエラーをシグナルする。残念なことに *t* や *nil* の *dst* 値は、たとえば *zone* が "Europe/Volgograd" において、その日の 02:00 にグリニッジ東の標準時を +04:00 から +03:00 に変更した際の 2020-12-27 01:30 にたいする 2 つの標準時タイムスタンプの不明確さといったような、TZDB タイムゾーンがグリニッジを更に超えて西に移動した際における重複したタイムスタンプの不明確さを解消するものではない。このような状況を処理するためには、不明確さを解消するために数値の *zone* を使用することができる。

1 つ目の引数は (*second minute hour day month year*) のようなリストでもよい。これは (*second minute hour day month year nil -1 nil*) のようなリストとして扱われる。

廃れた呼び出し規約として、この関数は 6 つ以上の引数を受け取ることができる。最初の 6 つの引数 *second*、*minute*、*hour*、*day*、*month*、*year* はデコード済み *time* のほとんどの要素を指定する。7 つ目以降の引数があれば、最後の引数は *zone* として使用されるので、(apply #'*encode-time* (*decode-time* ...)) は機能する。この廃れた規約においては *dst* は  $-1$ 、*zone* のデフォルトはカレントタイムゾーンルール (Section 42.6 [Time Zone Rules], page 1240 を参照) となる。時代遅れな呼び出し側を現代化する際には、9 つの要素を含んだより最新の同等リストの *dst* 要素に、*nil* ではなく  $-1$  がセットされていることを確認すること。

100 未満の年が特別に扱われることはない。これに 1900 や 2000 を超える年を意味させたい場合には、*encode-time* を呼び出す前に自身でこれらを修正しなければならない。*time* の範囲

および `zone` の値はオペレーティングシステムが制限する。とはいえエポックから近い将来に渡るタイムスタンプ範囲は常にサポートされる。

`encode-time`関数は `decode-time`のラフな逆関数として動作する。たとえば以下のように後者の出力を前者に渡すことができる:

```
(encode-time (decode-time ...))
```

`seconds`、`minutes`、`hour`、`day`、`month`に範囲外の値を使用することにより単純な日付計算ができる。たとえば `day`が0なら与えられた `month`の前月末日になる。失敗する場合もよくあるので、これを行う際には注意すること。たとえば:

```
;; 現在から1ヶ月後を算出。
;; 期待どおりに動かないかもしれないので注意
(let ((time (decode-time)))
 (setf (decoded-time-month time)
 (+ (decoded-time-month time) 1))
 time)
```

残念ながらこのコードは月の長さの違いによって結果時刻が不正になったり、夏時間への移行、タイムゾーン変更、閏日や閏秒を考慮しない等で期待どおり動作しないかもしれない。たとえばこのコードを1月30日に実行すれば、`encode-time`であれば3月初頭に調整するであろう2月30日という存在しない日付を得ることになる。同様に2096年2月29日に4年を加えた2100年2月29日は存在せず、ニューヨークで3月13日の01:30に1時間を加えるとタイムスタンプとして02:30を得るだろうが、ニューヨークではその日の02:00に03:00へ時刻が飛ぶのでこれも存在しないタイムスタンプを得ることになる。問題のいくつか(すべてではない)を回避するために影響を受ける単位の半ば、たとえば月の加算を行う際にはその月の15日で開始するといったような計算を基にすることができる。別の策としては `calendar` や `time-date` といったライブラリーを使うことができる。

## 42.8 時刻のパーズとフォーマット

以下の関数は `time` 値とテキスト文字列の間で変換と逆変換を行います。 `time` 値は Lisp タイムスタンプ (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)、またはデコード済み `time` 構造 (Section 42.7 [Time Conversion], page 1241 を参照) のいずれかで表現されます。

`date-to-time string` [Function]

この関数は `time` 文字列 `string` をパーズして対応する Lisp タイムスタンプをリターンする。引数 `string` は日時を表現する `parse-time-string` (以下参照) が認識する形式のいずれかであること。この関数は `string` に明示的なタイムゾーン情報が欠落していれば万国標準時 (Universal Time) を仮定する。また `string` に月、日、時刻がなければ、もっとも過去の値とみなす。 `time` の範囲および `zone` の値はオペレーティングシステムが制限する。

`parse-time-string string` [Function]

この関数は `time` 文字列 `string` をデコード済み `time` 構造 (Section 42.7 [Time Conversion], page 1241 を参照) にパーズする。引数 `string` は RFC 822 (またはそれ以降) や ISO 8601 に類似した “Fri, 25 Mar 2016 16:24:56 +0100” や “1998-09-12T12:21:54-0200” のような文字列であることが必要だが、この関数は形式が若干不正な `time` 文字列のパーズも同様に試みる。

`iso8601-parse string` [Function]

より厳格な (無効な入力にはエラーを出力する) 関数のかわりに、この関数を使用できる。これは ISO 8601 標準の変種をパーズできるので、上述のフォーマットに加えて “1998W45-3”

(週番号) や “1998-245” (序数日) のような日付をパースできる。期間 (duration) のパースは iso8601-parse-duration、間隔 (interval) のパースには iso8601-parse-interval がある。これらの関数は最後の関数 (それらのうち開始、終了、期間の 3 つをリターンする) を除いて、すべてデコード済み time 構造をリターンする。

`format-time-string` *format-string* &optional *time zone* [Function]

この関数は Lisp タイムスタンプ *time* (省略か nil の場合のデフォルトはカレント時刻) を *format-string* に応じて文字列に変換する。この変換にはタイムゾーンルール *zone* (デフォルトはカレントのタイムゾーンルール) を使用する。Section 42.6 [Time Zone Rules], page 1240 を参照のこと。引数 *format-string* には、時刻を置換する ‘%’ シーケンスを含めることができる。以下は ‘%’ シーケンスは何を意味するかのテーブルである:

‘%a’	曜日の短縮名を意味する。
‘%A’	曜日の完全名を意味する。
‘%b’	月の短縮名を意味する。
‘%B’	月の完全名を意味する。
‘%c’	‘%x %X’ のシノニム。
‘%C’	これは世紀、つまり年を 100 で除して小数点以下を切り捨てる。デフォルトのフィールド幅は 2。
‘%d’	0 パディングされた年月日の日。
‘%D’	‘%m/%d/%y’ のシノニム。
‘%e’	空白でパディングされた年月日の日。
‘%F’	これは ‘%+4Y-%m-%d’ のような ISO 8601 日付フォーマットと似ているが、‘+’ と ‘4’ を任意のフラグとフィールド幅 (6 を減じた後) をオーバーライドする点異なる。
‘%g’	これはカレントの ISO 週 (ISO week) の番号に対応する、世紀部分 (00–99) を除いた年を意味する。ISO 週は月曜が開始で終了は日曜。ISO 週の開始と終了の年が異なる場合に ‘%g’ が生成する年にたいする規則は複雑であり、ここでは説明しない。しかし一般的には、もし週のうちのほとんどが終了年にあれば ‘%g’ はその年を生成するだろう。
‘%G’	これはカレントの ISO 週番号に対応する、世紀を含めた年を意味する。
‘%h’	‘%b’ のシノニム。
‘%H’	時分秒の時 (00 から 23) を意味する。
‘%I’	時分秒の時 (01 から 12) を意味する。
‘%j’	年内の経過日 (001 から 366) を意味する。
‘%k’	空白でパディングされた時分秒の時 (0 から 23) を意味する。
‘%l’	空白でパディングされた時分秒の時 (1 から 12) を意味する。
‘%m’	年月日の月 (01 から 12) を意味する。
‘%M’	時分秒の分 (00 から 59) を意味する。



'%n'	改行を意味する。
'%N'	ナノ秒 (000000000-999999999) を意味する。より少ない桁数を求める場合にはミリ秒は '%3N'、マイクロ秒は '%6N' を使用する。余分な桁は丸めずに切り捨てられる。
'%p'	必要に応じて 'AM' が 'PM' を意味する。
'%q'	これはカレンダーの四半期 (1-4) を意味する (訳注: 会計年度で使用される 4 月 1 日を年度開始日とする四半期ではなく元旦を年度開始日とする四半期)。
'%r'	'%I:%M:%S %p' のシノニム。
'%R'	'%H:%M' のシノニム。
'%s'	これはエポック以降の経過秒数を表す整数。
'%S'	これは秒を意味する (00-59、閏年をサポートするプラットフォームでは 00-60)。
'%t'	タブ文字を意味する。
'%T'	'%H:%M:%S' のシノニム。
'%u'	これは数字で表した曜日 (1 から 7) で、月曜日が 1。
'%U'	週の開始を日曜日とみなした年内の週 (01 から 52)。
'%V'	これは ISO 8601 にたいする年内の週を意味する。
'%w'	数字で表した曜日 (0 から 6) で日曜日が 0。
'%W'	これは週の開始を月曜日とみなした年内の週 (01 から 52)。
'%x'	これは locale 固有の意味をもつ。デフォルト locale (C という名前の locale) では '%D' と等価。
'%X'	これは locale 固有の意味をもつ。デフォルト locale (C という名前の locale) では '%T' と等価。
'%y'	世紀を含まない年 (00 から 99) を意味する。
'%Y'	世紀を併なう年を意味する。
'%Z'	タイムゾーンの短縮形 (たとえば 'EST') を意味する。
'%z'	これはタイムゾーンの数値オフセットを意味する。'z' の前に 1 つ、2 つ、または 3 つのコロンを前置できる。単なる '%z' が '-0500' を意味する場合には '%:z' は '-05:00'、'%::z' は '-05:00:00' を意味する。'%:::z' は '%::z' と同様だが末尾の ':00' を無するので、この例では '-05' を意味する。
'%%'	これは単独の '%' を意味する。

'%' の直後には 1 つ以上のフラグ文字を記述してもよい。'0' は 0、'+' は 0 をパディングして 5 桁以上の非負の年の前に '+' を配置、'\_' は空白によるパディング、'-' はパディングの抑制、'^' は英大文字、'#' は文字の case (大文字小文字) を反転させる。

これらの '%' シーケンスすべてにたいしてフィールド幅とパディングのタイプの指定のできる。これは printf と同じように機能する。フィールド幅は '%' シーケンス内の任意のフラグの後に数字として記述するたとえば '%S' は分内で経過した秒数を指定するが、'%03S' は 3 箇所の 0、

‘%\_3S’は3箇所にスペースをパディングすることを意味する。ただの‘%3S’は0でパディングを行う。これは‘%S’が通常において2箇所にパディングする方法だからである。

文字‘E’と‘O’は、‘%’シーケンス内のすべてのフラグとフィールド幅の後に使用されたときは修飾子として作用する。‘E’は日付と時刻にカレント locale の“代替”バージョンの使用を指定する。たとえば日本の locale では、%Exでは日本の元号にもとづく日付フォーマットを得られるだろう。‘E’では‘%Ec’、‘%EC’、‘%Ex’、‘%EX’、‘%Ey’、‘%EY’の使用が許されている。

‘O’は通常の10進数字（訳注：アラビア数字）ではなく、カレント locale の数字の代替表現を使用する。これは数字を出力する、ほとんどすべてのアルファベットで使用が許されている。

デバッグプログラム支援のために、認識されない‘%’シーケンスはそれ自体を意味しており、そのまま出力される。将来の Emacs バージョンでは拡張として新たな‘%’シーケンスが認識されるかもしれないので、プログラムはこの挙動に頼るべきではない。

この関数は処理のほとんどを行うために C ライブラリー関数 `strftime` を使用している (Section “Formatting Calendar Time” in *The GNU C Library Reference Manual* を参照)。その関数とやり取りするために最初に `time` と `zone` を内部形式に変換する。`time` の範囲および `zone` の値はオペレーティングシステムが制限する。この関数は `format-string` もエンコードする。`strftime` が結果文字列をリターンした後に同じコーディングシステムを使用して `format-time-string` はデコードを行う。

`format-seconds` *format-string* *seconds* [Function]

この関数は引数 `seconds` を `format-string` に応じた年、日、時、... の文字列に変換する。引数 `format-string` には変換を制御する‘%’シーケンスを指定することができる。以下のテーブルは‘%’の意味:

‘%y’	
‘%Y’	年間 365 日での年の整数。
‘%d’	
‘%D’	年月日の日。
‘%h’	
‘%H’	時分秒の時の整数。
‘%m’	
‘%M’	時分秒の分の整数。
‘%s’	
‘%S’	秒数。オプションの‘,’パラメーターが使用されていたらそれは浮動小数点数であり、‘,’の後の数は使用する小数点以下の桁数を指定する。‘%,2s’は“小数点以下2桁の使用”を意味する。
‘%z’	非プリント制御フラグ。これを使用する際には他の指定はサイズ減少順、すなわち年、日、時刻、分、... のように与えなければならない。最初の非0変換に遭遇するまで‘%z’の左側の結果文字列は生成されない。たとえば <code>emacs-uptime</code> (Section 42.9 [Processor Run Time], page 1248 を参照) で使用されるデフォルトフォーマットでは、秒数は常に生成されるが年、日、時、分はそれらが非0の場合のみ生成されるだろう。
‘%x’	‘%z’と同じ行に作用する非プリント制御フラグだが、末尾にある0値のtime要素のプリントを抑制する。
‘%%’	リテラルの‘%’を生成する。

大文字のフォーマットシーケンスは数字に加えて単位を生成するが、小文字フォーマットは数字だけを生成する。

'%'に続けてフィールド幅を指定できる。指定した幅より短ければ空白でパディングされる。この幅の前にオプションでピリオドを指定すれば、かわりに0パディングを要求する。たとえば"% .3Y"は"004 years"を生成するだろう。

## 42.9 プロセッサの実行時間

Emacs は Emacs プロセスにより使用された経過時間 (elapsed time) とプロセッサ時間 (processor time) の両方にたいして、それらをリターンする関数とプリミティブをいくつか提供します。

`emacs-uptime` *&optional format* [Command]

この関数は Emacs の *uptime* — この Emacs インスタンスが実行してから経過した実世界における稼動時間を表す文字列をリターンする。この文字列はオプション引数 *format* に応じて `format-seconds` によりフォーマットされる。利用できるフォーマット記述子については Section 42.8 [Time Parsing], page 1244 を参照のこと。 *format* が `nil` が省略された場合のデフォルトは "%Y, %D, %H, %M, %z%S"。

インタラクティブに呼び出されるとエコーエリアに `uptime` をプリントする。

`get-internal-run-time` [Function]

この関数は Emacs が使用したプロセッサ実行時間を Lisp タイムスタンプとしてリターンする (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。

この関数がリターンする値には Emacs がプロセッサを使用していない時間は含まれないこと、そして Emacs プロセスが複数のスレッドをもつ場合には、すべての Emacs スレッドにより使用されたプロセッサ時間の合計値がリターンされることに注意。

システムがプロセッサ実行時間を判断する方法を提供しなければ `get-internal-run-time` は `current-time` と同じ値をリターンする。

`emacs-init-time` [Command]

この関数は Emacs の初期化 (Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照) にかかった秒数を文字列としてリターンする。インタラクティブに呼び出された場合にはエコーエリアにプリントする。

## 42.10 時間の計算

以下の関数は `time` 値を使用して暦計算を行います (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。これらの関数で `time` 値を受け取るすべての引数では、他の `time` 値と同じように `nil` 値はカレントシステム時刻、有限の数値はエポックからの経過秒数を意味します。

`time-less-p` *t1 t2* [Function]

これは `time` 値 *t1* が `time` 値 *t2* より小なら `t` をリターンする。

`time-equal-p` *t1 t2* [Function]

この関数は 2 つの `time` 値 *t1* と *t2* 等しければ `t` をリターンする。引数のいずれかが NaN の場合は結果は `nil` となる。比較という目的のために、`nil` の引数は無限大の解像度によるカレント時刻を表すので、呼び出し側は任意のタイムスタンプと等しくない未知の `time` 値として `nil` を使うことができる。したがって一方の引数が `nil` でもう一方が `nil` でなければこの関数は `nil` をリターンする。

`time-subtract` *t1 t2* [Function]

これは2つの `time` 値の差  $t1 - t2$  を Lisp タイムスタンプとしてリターンする。結果は正確であり、そのクロック解像度が2つの引数の解像度より劣ることはない。経過秒の単位の差が必要なら、`time-convert` や `float-time` で変換できる。Section 42.7 [Time Conversion], page 1241 を参照のこと。

`time-add` *t1 t2* [Function]

これは `time-subtract` のようないくつかの変換ルールを使用して、2つの `time` 値の和を `time` 値としてリターンする。ここで引数のうち1つはある時点での時刻ではなく時間差を表すこと (`time` 値は経過秒数という単一の数値であることがよくある)。以下はある `time` 値に秒数を加算する方法:

```
(time-add time seconds)
```

`time-to-days` *time-value* [Function]

この関数は AC. 1 年元日から *time-value* までの間の日数をデフォルトタイムゾーンとみなしてリターンする。 `time` の範囲および `zone` の値はオペレーティングシステムが制限する。

`time-to-day-in-year` *time-value* [Function]

これは *time-value* に対応する年内の日数をデフォルトタイムゾーンとみなしてリターンする。 `time` の範囲および `zone` の値はオペレーティングシステムが制限する。

`date-leap-year-p` *year* [Function]

この関数は *year* が閏年なら `t` をリターンする。

`date-days-in-month` *year month* [Function]

*year* の *month* の日数をリターンする。たとえば 2020 年 2 月は 29 日。

`date-ordinal-to-time` *year ordinal* [Function]

*year* の序数日 *ordinal* をデコード済み `time` 構造体としてリターンする。たとえば 2004 年の 120 日目は 2004 年 4 月 29 日。

## 42.11 遅延実行のためのタイマー

将来の特定時刻や特定の長さのアイドル時間経過後に関数を呼び出すためにタイマー (*timer*) をセットアップできます。タイマーは次の呼び出し時刻と呼び出す関数についての情報を格納したスペシャルオブジェクトです。

`timerp` *object* [Function]

この述語関数は *object* がタイマーなら非 `nil` をリターンする。

Emacs は Lisp プログラム内では、任意の時点ではタイマーを実行できません。サブプロセスからの出力が受け入れ可能なときだけ Emacs はタイマーを実行できます。つまり待機中や待機することが可能な `sit-for` や `read-event` のような特定のプリミティブ関数内部でのみタイマーを実行できます。したがって Emacs が `busy` ならタイマーの実行は遅延するかもしれません。しかし Emacs が `idle` なら実行される時刻は非常に正確になります。

`quit` により多くのタイマー関数が物事を不整合な状態に放置し得るので、タイマー関数呼び出し前に Emacs は `inhibit-quit` に `t` をバインドします。ほとんどのタイマー関数は多くの作業を行わないので、これは通常は問題にはなりません。しかし実際には実行に長時間を要する関数を呼び出すタイマーが問題となる恐れがあります。タイマー関数が `quit` を許容する必要があるなら `with-local-quit` を使用するべきです (Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照)。たとえば外部プロセスか

ら出力を受け取るためにタイマー関数が `accept-process-output` を呼び出す場合には、外部プロセスのハング時の `C-g` を確実に機能させるために、その呼び出しを `with-local-quit` 内部にラップすべきです。

バッファ内容の変更のためにタイマー関数を呼び出すのは通常は悪いアイデアです。これを行うときには単一のアンドゥエントリが巨大になるのを防ぐために、通常はバッファの変更前後で `undo-boundary` を呼び出して、タイマーによる変更とユーザーのコマンドによる変更を分離すべきです。

タイマー関数は `sit-for` のような Emacs に待機を発生させるような関数 (Section 22.10 [Waiting], page 456 を参照) の呼び出しも避けるべきです。その待機中に別のタイマー (同じタイマーとう可能性さえある) が実行され得るので、これは予測不可能な効果を導く恐れがあります。特定時間の経過後に処理される必要があるタイマー関数は、新たなタイマーをスケジュールしてこれを行うことができます。

タイマー関数がリモートファイルを処理する場合には、同一接続ですでに実行中のリモートファイル処理と競合する可能性があります。そのような競合が検出されると、結果は `remote-file-error` エラーに格納されます (Appendix F [Standard Errors], page 1355 を参照)。このようなエラーはタイマー関数の `body` でラップすることで保護する必要があります。

```
(ignore-error 'remote-file-error
 ...)
```

マッチデータを変更するかもしれない関数を呼び出すタイマー関数はマッチデータの保存とリストアをするべきです。Section 35.6.4 [Saving Match Data], page 992 を参照してください。

`run-at-time` *time* *repeat* *function* &rest *args* [Command]

これは時刻 *time* に引数 *args* で関数 *function* を呼び出すタイマーをセットアップする。*repeat* が数値 (整数か浮動小数点数) ならタイマーは *time* 後の各 *repeat* 秒ごとに再実行されるようスケジュールされる。*repeat* が `nil` ならタイマーは 1 回だけ実行される。

*time* には絶対時刻と相対時刻を指定できる。

絶対時刻は限定された種々フォーマットの文字列を使用して指定でき、すでに経過後の時刻であっても当日の時刻とみなされる。認識される形式は `'xxxx'`、`'x:xx'`、または `'xx:xx'` (軍用時間)、および `'xxam'`、`'xxAM'`、`'xxpm'`、`'xxPM'`、`'xx:xxam'`、`'xx:xxAM'`、`'xx:xxpm'`、`'xx:xxPM'` のいずれか。時と分の部分の区切りはコロンのかわりにピリオドも使用できる。

相対時刻は単位を付加した数字を文字列として指定する。たとえば:

`'1 min'`      現在時刻から 1 分後を表す。

`'1 min 5 sec'`  
              現在時刻から 65 秒後を表す。

`'1 min 2 sec 3 hour 4 day 5 week 6 fortnight 7 month 8 year'`  
              現在時刻から丁度 103 ヶ月 123 日 10862 秒後を表す。

相対 *time* 値にたいして Emacs は月を正確に 30 日、年を正確に 365.25 とみなす。

有用なフォーマットのすべてが文字列という訳ではない。*time* が数字 (整数か浮動小数点数) なら秒で数えた相対時刻を指定する。`encode-time` の結果は *time* にたいする絶対時刻の指定にも使用できる。

ほとんどの場合には、*repeat* を最初に呼び出されている際には効果はなく *time* 単独で時刻を指定する。例外が 1 つあり *time* が `t` ならエポックから *repeat* の倍数秒ごとに毎回そのタイマー

が実行される。これは `display-time` のような関数にとって有用。たとえば以下は *function* を “毎分丁度” (‘11:03:00’、‘11:04:00’、...) に実行する:

```
(run-at-time t 60 function)
```

タイマーが実行されるべきタイミングで Emacs が CPU タイムを取得できなかった場合 (たとえば別プロセス実行中のためシステムがビジーだったり、コンピューターがスリープ中やサスペンド中の場合) には、Emacs が再開されてアイドルになり次第タイマーが実行される。

関数 `run-at-time` はスケジュール済みの将来の特定アクションを識別する `time` 値をリターンする。 `cancel-timer` (以下参照) の呼び出しにこの値を使用できる。

`run-with-timer secs repeat function &rest args` [Command]

これは正に `run-at-time` と同じだが、これは遅延を秒で指定する際の使用を意図している (パラメーターは `run-at-time` の説明を参照。ただしこの関数は `time` を `secs` として渡している)。

タイマーのリピートは名目上は `repeat` 秒ごとに毎回実行されますが、すべてのタイマー呼び出しは遅延する可能性があることを忘れないでください。1 つの繰り返しの遅延が次の繰り返しの影響を与えることはありません。たとえば 3 回分のスケジュール済みのタイマー繰り返しをカバーするほどの計算等により Emacs が busy でも、それらは待機を開始して連続してそのタイマー関数が 3 回呼び出されることになります (それらの間の別のタイマー呼び出しは想定していない)。最後の呼び出しから `n` 秒より短くならずにはタイマーを再実行したい場合には `repeat` 引数を使用しないでください。タイマー関数は、かわりにそのタイマーを明示的に再スケジュールするべきです。

`timer-max-repeats` [User Option]

この変数の値は以前スケジュールされていた呼び出しが止むを得ずに遅延された際に、タイマー関数がリピートによりまとめて呼び出される最大の回数を指定する

`with-timeout (seconds timeout-forms...) body...` [Macro]

`body` を実行するが `seconds` 秒後に実行を諦める。タイムアップ前に `body` が終了したら、`with-timeout` は `body` 内の最後のフォームの値をリターンする。ただしタイムアウトにより `body` の実行が打ち切られた場合には、`with-timeout` は `timeout-forms` をすべて実行して最後のフォームの値をリターンする。

このマクロは `seconds` 秒後に実行するタイマーをセットすることにより機能する。その時刻の前に `body` が終了したらそのタイマーを削除して、タイマーが実際に実行されたら `body` の実行を終了してから `timeout-forms` を実行する。

Lisp プログラムでは待機を行えるプリミティブをプログラムが呼び出している時のみタイマーを実行できるので、`body` が計算途中の間は `with-timeout` は実行を停止できない— そのプログラムがこれらのプリミティブのいずれかを呼び出したときのみ停止できる。そのため `body` で長時間の計算を行う場合ではなく、入力を待機する場合だけ `with-timeout` を使用すること。

あまりに長時間応答を待機するのを避けるために、関数 `y-or-n-p-with-timeout` はタイマーを使用するシンプルな方法を提供します。Section 21.7 [Yes-or-No Queries], page 401 を参照してください。

`cancel-timer timer` [Function]

これは `timer` にたいして要求されたアクションをキャンセルする。ここで `timer` はタイマーであること。これは通常は以前に `run-at-time` か `run-with-idle-timer` がリターンしたものである。この関数はこれらの関数の 1 つの呼び出しの効果をキャンセルする。指定した時刻が到来しても特に何も起きないだろう。

`list-timers` コマンドはカレントでアクティブなすべてのタイマーをリストします。コマンド `c` (`timer-list-cancel`) はポイントのある行のタイマーをキャンセルします。コマンド `S` (`tabulated-list-sort`) を使用すれば、列でリストをソートできます。

## 42.12 アイドルタイマー

以下は Emacs の特定の期間アイドル時に実行するタイマーをセットアップする方法です。それらをセットアップする方法とは別にすればアイドルタイマーは通常のタイマーと同様に機能します。

`run-with-idle-timer secs repeat function &rest args` [Command]

Emacs の次回 `secs` 秒間アイドル時に実行するタイマーをセットアップする。`secs` の値には数値、または `current-idle-time` がリターンするタイプの値を指定できる。

`repeat` が `nil` なら、Emacs が充分長い間アイドルになった初回の 1 回だけタイマーは実行される。これは大抵は `repeat` が非 `nil` の場合であり、そのときは Emacs が `secs` 秒間アイドルになったときに毎回そのタイマーが実行される。

関数 `run-with-idle-timer` は `cancel-timer` 呼び出し時に使用できるタイマー値をリターンする。

ユーザー入力の待機時に Emacs はアイドル (*idle*) となり、ユーザーが何らかの入力を与えるまでアイドルのままとなります (タイムアウト付きで入力を待機していない場合。Section 22.8.2 [Reading One Event], page 449 を参照)。あるタイマーを 5 秒間のアイドルにセットすると、Emacs が最初に約 5 秒間アイドルになったときにタイマーが実行されます。たとえ `repeat` が非 `nil` でも Emacs がアイドルであり続けるかぎりタイマーが再実行されることはありません。アイドル期間は増加を続けて再び 5 秒に減少することはないからです。

アイドル時に Emacs はガーベージコレクションや自動保存やサブプロセスからのデータ処理など、さまざまなことを行うことができます。しかしこれらの幕間劇がアイドルのクロックを 0 にリセットすることはないのでアイドルタイマーと干渉することはありません。600 秒にセットされたアイドルタイマーはたとえその 10 分間にサブプロセスの出力が何回到達しても、たとえガーベージコレクションや自動保存が行われてもユーザーコマンドが最後に終了してから 10 分経過後に実行されるでしょう。

ユーザーが入力を与えると Emacs は入力の実行の間は非アイドルになります。それから再びアイドルとなると、繰り返すようにセットアップされたすべてのアイドルタイマーは 1 つずつ異なる時刻に実行されるでしょう。

実行ごとに特定の量を処理するループを含んだり、(`input-pending-p`) が非 `nil` のときに `exit` するアイドルタイマー関数を記述しないでください。このアプローチはとても自然に見えますが 2 つの問題があります:

- すべてのプロセスの出力をブロックする (Emacs は待機時のみプロセス出力を受け入れるため)。
- その時刻の間に実行されるべきすべてのアイドルタイマーをブロックする。

同様に `secs` 引数がカレントのアイドル期間以下となるような、別のアイドルタイマー (同じアイドルタイマーも含む) をセットアップするアイドルタイマー関数を記述しないでください。そのようなタイマーはほとんど即座に実行されて、Emacs が次回アイドルになるのを待機するかわりに再現なく継続して実行されるでしょう。以下で説明するようにカレントのアイドル期間を適切に増加させて再スケジューリングするのが正しいアプローチです。

`current-idle-time` [Function]

この関数は Emacs がアイドルなら Emacs がアイドルとなった期間を `current-time` で使用するのと同じフォーマットでリターンする (Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照)。

Emacs がアイドルでなければ `current-idle-time` は `nil` をリターンする。これは Emacs がアイドルかどうかテストする手軽な方法である。

`current-idle-time` の主な用途はアイドルタイマー関数を少し “休憩” したいときです。そのアイドルタイマー関数はさらに数秒アイドル後に、同じ関数を再呼び出しするために別のタイマーをセットアップできます。以下はその例です:

```
(defvar my-resume-timer nil
 "Timer for `my-timer-function' to reschedule itself, or nil.")

(defun my-timer-function ()
 ;; my-resume-timer アクティブの間にユーザーがコマンドをタイプ
 ;; したら、次回この関数はそのメインアイドルタイマーから呼び出され
 ;; my-resume-timer を非アクティブにする
 (when my-resume-timer
 (cancel-timer my-resume-timer))
 ...do the work for a while...
 (when taking-a-break
 (setq my-resume-timer
 (run-with-idle-timer
 ;; カレント値より大きいアイドル
 ;; 期間 break-length を計算
 (time-add (current-idle-time) break-length)
 nil
 'my-timer-function))))
```

## 42.13 端末の入力

このセクションでは端末入力の記録や操作のための関数と変数を説明します。関連する関数については Chapter 41 [Display], page 1102 を参照してください。

### 42.13.1 入力のモード

`set-input-mode` *interrupt flow meta &optional quit-char* [Function]

この関数はキーボード入力の読み取りにたいしてモードをセットする。Emacs は *interrupt* が非 `nil` なら入力割り込み、`nil` なら CBREAK モードを使用する。デフォルトのセッティングはシステムに依存する。いくつかのシステムでは指定に関わらずに常に CBREAK モードを使用する。

Emacs が X と直接通信する際にはこの引数を無視して、それが Emacs の知る通信手段であれば割り込みを使用する。

*flow* が非 `nil` なら、Emacs は端末への出力にたいして XON/XOFF フロー制御 (*C-q* と *C-s*) を使用する。これは CBREAK 以外では効果がない。

引数 *meta* は 127 より上の文字コード入力にたいするサポートを制御する。*meta* が `t` なら Emacs は 8 番目のビットがセットされた文字を、必要に応じてデコードする前 (Section 34.10.8 [Terminal I/O Encoding], page 968 を参照) にメタ文字に変換する。*meta* がシンボル `encoded` の場合には、Emacs はまず各バイトの 8 ビットすべてを使って文字をデコードしてから、デコードされたシングルバイトの 8 ビット目がセットされていればそれを Meta 文字に変換する。最後に *meta* が `t`、`nil`、あるいは `encoded` のいずれでもなければ、デコードの前後において



Emacs は入力の 8 ビットすべてを変更せずに使用する。これは Meta 修飾を 8 ビット目にエンコードしない、8 ビット文字セットを使用する端末に適している。

*quit-char* が非 `nil` なら `quit` に使用する文字を指定する。この文字は通常は `C-g`。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照のこと。

`current-input-mode` 関数は Emacs がカレントで使用する入力モードのセッティングをリターンします。

`current-input-mode` [Function]

この関数はキーボード入力読み取りにたいするカレントのモードをリターンする。これは `set-input-mode` の引数に対応した (*interrupt flow meta quit*) という形式のリストをリターンする。

*interrupt* Emacs が割り込み駆動の入力 (*interrupt-driven input*) を使用時には非 `nil`。 `nil` なら Emacs は `CBREAK` モードを使用している。

*flow* Emacs が端末出力に `XON/XOFF` フロー制御 (`C-q` と `C-s`) を使用していれば非 `nil`。この値は *interrupt* が `nil` のときのみ意味がある。

*meta* Emacs が入力のデコード前に入力文字の 8 番目のビットを Meta ビットとして扱う場合には `t`、デコードされたシングルバイト文字の 8 番目のビットを Meta ビットとして扱う場合には `encoded`、すべての入力文字の 8 ビット目をクリアする場合には `nil`。その他の値は Emacs が 8 ビットすべてを基本的な文字コードとして使用することを意味する。

*quit* カレントで Emacs が `quit` に使用する文字であり通常は `C-g`。

### 42.13.2 入力の記録

`recent-keys` &optional *include-cmds* [Function]

この関数はキーボードかマウスからの最後の入力イベント 300 個を含んだベクターをリターンする。その入力イベントがキーシーケンスに含まれるか否かに関わらずすべての入力イベントが含まれる。つまりキーボードマクロにより生成されたイベントを含まない、最後の入力イベント 300 個を常に入手することになる (キーボードマクロは、デバッグにとってより興味深いとはいえないので除外されている。そのマクロを呼び出したイベントを確認するだけで充分であるはず)。

*include-cmds* が非 `nil` なら、結果ベクター内の完全なキーシーケンスが (`nil . COMMAND`) という形式の疑似イベントが差し込まれる。ここで `COMMAND` はそのキーシーケンスの開始 (Section 22.1 [Command Overview], page 411 を参照)。

`clear-this-command-keys` (Section 22.5 [Command Loop Info], page 423 を参照) を呼び出すと、その直後はこの関数は空のベクターをリターンする。

`open-dribble-file` *filename* [Command]

この関数は *filename* という名前の *dribble* ファイル (*dribble file*) をオープンする。 *dribble* ファイルがオープンされたとき、キーボードとマウス (ただしキーボードマクロ由来は除く) からのそれぞれの入力イベントはそのファイルに書き込まれる。非文字イベントは '`<...>`' で囲まれたプリント表現で表される。 (パスワードのような) 機密情報は *dribble* ファイルへの記録を終了させることに注意。

引数 `nil` でこの関数を呼び出すことによりファイルはクローズされる。

Section 42.14 [Terminal Output], page 1255 の `open-termscript` も参照のこと。

## 42.14 端末の出力

端末出力関数は出力をテキスト端末に送信したり、端末に送信した出力を追跡します。変数 `baud-rate` は Emacs が端末の出力スピードをどのように考慮すべきかを指示します。

`baud-rate` [User Option]

この変数は Emacs の認識する端末の出力スピード。この変数をセットしても実際のデータ転送スピードは変化しないが、この値はパディングのような計算に使用される。

これはテキスト端末でスクリーンの一部をスクロールしたり再描画すべきかどうかについての判定にも影響する。グラフィカルな端末での対応する機能については Section 41.2 [Forcing Redisplay], page 1102 を参照のこと。

値の単位はボー (baud)。

ネットワークを介して実行中にネットワークの別の部分が違うボーレートで機能している場合には、Emacs がリターンする値はユーザーのローカル端末で使用される値と異なるかもしれません。いくつかのネットワークプロトコルはローカル端末のスピードでリモートマシンと対話するので、Emacs や他のプログラムは正しい値を得ることができませんが相手側はそうではありません。Emacs が誤った値をもつ場合には最適よりも劣る判定をもたらします。この問題を訂正するためには `baud-rate` をセットします。

`send-string-to-terminal` *string* &optional *terminal* [Function]

この関数は *string* を変更せずに *terminal* へ送信する。*string* 内のコントロール文字は端末依存の効果をもつ (端末上に非 ASCII テキストを表示する必要があるなら Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 に記述した関数のいずれかを使用してエンコードすること)。この関数はテキスト端末だけを操作する。*terminal* には端末オブジェクト、フレーム、または選択されたフレームの端末を意味する `nil` を指定できる。batch モードでは *terminal* が `nil` なら、*string* は `stdout` に送信される。

この関数の 1 つの用途はダウンロード可能なファンクションキー定義をもつ端末上でファンクションキーを定義することである。たとえば以下は (特定の端末で) ファンクションキー 4 を前方へ 4 文字移動 (そのコンピューターへ文字 `C-u C-f` を送信) するように定義する方法:

```
(send-string-to-terminal "\eF4\^U\^F")
⇒ nil
```

`open-termscript` *filename* [Command]

この関数は Emacs が端末へ送信したすべての文字を記録する *termscript* ファイル (*termscript file*) をオープンする。リターン値は `nil`。termscript ファイルは Emacs のスクリーン文字化け問題、不正な Termcap エントリーや、実際の Emacs バグより頻繁に発生する望ましくない端末オプションのセッティングの調査に有用。どの文字が実際に出力されるか確信できれば、それらの文字が使用中の Termcap 仕様に対応するかどうか確実に判断できる。

```
(open-termscript "../junk/termscript")
⇒ nil
```

引数 `nil` でこの関数を呼び出すことにより termscript ファイルはクローズされる。

Section 42.13.2 [Recording Input], page 1254 の `open-dribble-file` も参照のこと。

## 42.15 サウンドの出力

Emacs を使用してサウンドを再生するためには関数 `play-sound` を使用します。特定のシステムだけがサポートされています。実際に処理を行うことができないシステムで `play-sound` を呼び出すとエラーが発生します。

サウンドは RIFF-WAVE フォーマット (‘.wav’) か Sun Audio フォーマット (‘.au’) で格納されていなければなりません。

`play-sound` *sound* [Function]

この関数は指定されたサウンドを再生する。引数 *sound* は (`sound properties...`) という形式をもつ。ここで *properties* はキーワード (特定のシンボルが特別に認識される) とそれに対応する値で交互に構成されている。

以下のテーブルは現在のところ *sound* 内で意味をもつキーワードとそれらの意味:

`:file file`  
これは再生するサウンドを含んだファイルを指定する。絶対ファイル名でなければディレクトリー `data-directory` にたいして展開される。

`:data data`  
これはファイルを参照する必要がないサウンドの再生を指定する。値 *data* はサウンドファイルと同じバイトを含む文字列であること。わたしたちはユニバイト文字列の使用を推奨する。

`:volume volume`  
これはサウンド再生での音の大きさを指定する。0 から 1 までの数値であること。どんな値であれ以前に指定されたボリュームがデフォルトとして使用される。

`:device device`  
これはサウンドを再生するシステムデバイスを文字列で指定する。デフォルトのデバイスはシステム依存。

実際にサウンドを再生する前に `play-sound` はリスト `play-sound-functions` 内の関数を呼び出す。関数はそれぞれ 1 つの引数 *sound* で呼び出される。

`play-sound-file file &optional volume device` [Command]  
この関数はオプションで *volume* と *device* を指定してサウンド *file* を再生する代替インターフェイス。

`play-sound-functions` [Variable]  
リストの関数はサウンド再生前に呼び出される。関数はそれぞれサウンドを記述するプロパティリストを単一の引数として呼び出される。

## 42.16 X11 キーシンボルの処理

システム固有の X11 `keySYM` (key symbol: キーシンボル) を定義するには変数 `system-key-alist` をセットします。

`system-key-alist` [Variable]  
この変数の値はシステム固有の `keySYM` それぞれにたいして 1 つの要素をもつような `alist` であること。要素はそれぞれ (`code . symbol`) という形式をもつ。ここで *code* は数字の `keySYM` コード (ベンダー固有の  $-2^{28}$ ), のビットは含まない、*symbol* はそのファンクションキーの名前。

たとえば (168 . mute-acute) は数字コード  $-2^{28} + 168$  のシステム固有キーを定義する (HP X サーバーで使用される)。

この alist から他の X サーバーの keySYM を除外することは重要ではない。実際に使用中の X サーバーが使用する keySYM が競合しないかぎり無害である。

この変数は常にカレント端末にたいしてローカルでありバッファローカルにできない。Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

以下の変数をセットすれば Emacs が修飾キー Control、Meta、Alt、Hyper、Super にたいして何の keySYM を使用するべきかを指定できます。

```
x-ctrl-keySYM [Variable]
x-alt-keySYM [Variable]
x-meta-keySYM [Variable]
x-hyper-keySYM [Variable]
x-super-keySYM [Variable]
```

keySYM の名前はそれぞれ修飾子 Control、Alt、Meta、Hyper、Super を意味する名前であること。たとえば以下は Meta 修飾キーと Alt 修飾キーを交換する方法:

```
(setq x-alt-keySYM 'meta)
(setq x-meta-keySYM 'alt)
```

## 42.17 batch モード

コマンドラインオプション `-batch` で Emacs を非対話的に実行できます。このモードでは Emacs は端末からコマンドを読み取りません。また終端モード (terminal modes) を変更せずに、消去可能なスクリーンへの出力も待ち受けません。これは Lisp プログラムの実行を指示して終了したら Emacs が終了するというアイデアです。これを行うには `-l file` により `file` という名前のライブラリーをロードするか、`-f function` により引数なしで `function` を呼び出す、または `--eval=form` で実行するプログラムを指定できます。

通常はエコーエリアに出力したりストリームとして t (Section 20.4 [Output Streams], page 364 を参照) を指定する `message` や `prin1` 等を使用した Lisp プログラムの出力は batch モードでは Emacs の標準記述子へと送られます (`prin1` や他のプリント関数は標準記述子に書き込むが `message` は標準エラー記述子に書き込む)。同様に通常はミニバッファから読み取られる入力は標準入力から読み取られます。つまり Emacs は非インタラクティブなアプリケーションプログラムのように振る舞います (コマンドのエコーのように Emacs が通常生成するエコーエリアへの出力はすべて抑制される)。

標準出力やエラー記述子に書き込まれる非 ASCII テキストは、`locale-coding-system` が非 `nil` ならそれを使用してエンコードされます (Section 34.12 [Locales], page 970 を参照)。`coding-system-for-write` を他のコーディングシステムにバインドすればこれをオーバーライドできます (Section 34.10.7 [Explicit Encoding], page 966 を参照)。

Emacs は batch モードでは `gc-cons-percentage` 変数の値をデフォルトの `'0.1'` から `'1.0'` まで増加します。これはガーベージコレクションの実行がデフォルトより少なくなる (そしてメモリー消費は多くなる) ことを意味するので、長時間の実行が予想される batch ジョブではこの制限を元に戻すように調整する必要があります。

```
noninteractive [Variable]
```

Emacs が batch モードで実行中ならこの変数は非 `nil`。

batch モードで Emacs がエラーのシグナルにより exit すると、Emacs の exit ステータスは非 0 です:

```
$ emacs -Q --batch --eval '(error "foo"); echo $?
foo
255
```

## 42.18 セッションマネージャー

Emacs はアプリケーションのサスペンドとリスタートに使用される X セッション管理プロトコル (XSMP: X Session Management Protocol) をサポートしています。X ウィンドウシステムではセッションマネージャー (*session manager*) と呼ばれるプログラムが実行中アプリケーション追跡の責を負います。X サーバーのシャットダウン時にセッションマネージャーはアプリケーションに状態を保存するか尋ねて、それらが応答するまでシャットダウンを遅延します。アプリケーションがそのシャットダウンをキャンセルすることもできます。

セッションマネージャーがサスペンドされたセッションをリスタートする際には、これらのアプリケーションにたいして保存された状態をリロードするように個別に指示します。これはリストアする保存済みセッションが何かを指定する特別なコマンドラインオプションを指定することにより行われます。これは Emacs では ‘--smid session’ という引数です。

emacs-save-session-functions [Variable]

Emacs は emacs-save-session-functions と呼ばれるフックを介した状態の保存をサポートする。セッションマネージャーがウィンドウシステムのシャットダウンを告げた際に Emacs はこのフックを実行する。これらの関数はカレントバッファを一時バッファにセットして引数なしで呼び出される。それぞれの関数はバッファに Lisp コードを追加するために insert を使用できる。最後に Emacs はセッションファイル (*session file*) と呼ばれるファイル内にそのバッファを保存する。

その後でセッションマネージャーが Emacs を再開する際に、Emacs はセッションファイルを自動的にロードする (Chapter 16 [Loading], page 289 を参照)。これはスタートアップ中に呼び出される emacs-session-restore という名前の関数により処理される。Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照のこと。

emacs-save-session-functions 内の関数が非 nil をリターンすると、Emacs はセッションマネージャーにシャットダウンのキャンセルを要求します。

以下はセッションマネージャにより Emacs がリストアされる際に単に \*scratch\* にテキストを挿入する例です。

```
(add-hook 'emacs-save-session-functions 'save-yourself-test)

(defun save-yourself-test ()
 (insert
 (format "%S" '(with-current-buffer "*scratch*"
 (insert "I am restored"))))
 nil)
```

## 42.19 デスクトップ通知

Emacs は freedesktop.org の Desktop Notifications Specification をサポートするシステムと MS-Windows では通知 (*notifications*) を送ることができます。この機能を POSIX ホストで使用するには

は Emacs が D-Bus サポート付きでコンパイルされていて、notifications ライブラリーがロードされていなければなりません。Section “D-Bus” in *D-Bus integration in Emacs* を参照してください。D-Bus サポートが利用できるときには以下の関数がサポートされます。

notifications-notify *&rest params* [Function]

この関数は引数 *params* で指定された構成したパラメーターにより D-Bus を通じてデスクトップに通知を送信する。これらの引数は交互になったキーワードと値のペアで構成されていること。以下はサポートされているキーワードと値:

:bus *bus* D-Bus のバス。この引数は:session 以外のバスを使用する場合のみ必要。

:title *title*  
通知のタイトル。

:body *text*  
通知の body のテキスト。通知サーバーの実装に依存して “<b>bold text</b>” のような HTML マークアップ、ハイパーリンク、イメージをテキストに含むことができる。HTML 特殊文字は “Contact &lt;postmaster@localhost&gt;!” のようにエンコードしなければならない。

:app-name *name*  
その通知を送信するアプリケーション名。デフォルトは notifications-application-name。

:replaces-id *id*  
この通知が置換する通知の *id*。id は notifications-notify の以前の呼び出し結果でなければならない。

:app-icon *icon-file*  
通知アイコンのファイル名。nil ならアイコンは表示されない。デフォルトは notifications-application-icon。

:actions (*key title key title ...*)  
適用されるアクションのリスト。key と title はどちらも文字列。デフォルトのアクション (通常は通知クリックで呼び出される) は “default” という名前であること。実装がそれを表示しないようにするには自由だが title は何でもよい。

:timeout *timeout*  
timeout は通知が表示されてからその通知が自動的にクローズされるまでのミリ秒での時間。-1 なら通知の有効期限は通知サーバーのセッティングに依存して、通知のタイプにより異なるかもしれない。0 なら通知は失効しない。デフォルト値は -1。

:urgency *urgency*  
緊急レベル。low、normal、critical のいずれか。

:action-items  
このキーワードが与えられるとアクションの title 文字列はアイコン名として解釈される。

:category *category*  
通知の種類の文字列。標準のカテゴリのリストは Desktop Notifications Specification (<https://developer.gnome.org/notification-spec/#categories>) を参照のこと。

- `:desktop-entry filename`  
これは "emacs" のようにプログラムを呼び出すデスクトップファイル名の名前を指定する。
- `:image-data (width height rowstride has-alpha bits channels data)`  
これはそれぞれ width、height、rowstride、および alpha channel、bits per sample、channels、image data の有無を記述する raw データのイメージフォーマット。
- `:image-path path`  
これは URI(現在サポートされているのは URI スキーマは 'file://' のみ)、または '\$XDG\_DATA\_DIRS/icons' にある freedesktop.org 準拠のアイコンテーマ名のいずれかを表す。
- `:sound-file filename`  
通知ポップアップ時に再生するサウンドファイルのパス。
- `:sound-name name`  
通知ポップアップ時に再生する freedesktop.org サウンド命名仕様準拠のテーマに対応した '\$XDG\_DATA\_DIRS/sounds' にある名前付きサウンド。アイコン名と同様にサウンドにたいしてのみ。例としては "message-new-instant"。
- `:suppress-sound`  
それが可能ならサーバーにすべてのサウンドの再生を抑制させる。
- `:resident`  
セットするとアクション呼び出し時にサーバーは通知を自動的に削除しない。ユーザーか送信者により明示的に削除されるまで通知はサーバー内に常駐し続ける。恐らくこのヒントはサーバーが persistence 能力をもつときのみ有用。
- `:transient`  
セットするとサーバーはその通知を過渡的なものとして扱い、もしそれが永続的であるべきならサーバーの persistence 能力をバイパスする。
- `:x position`  
`:y position`  
その通知がポイントすべきスクリーン上の X と Y の座標を指定する。これらの引数は併せて使用しなければならない。
- `:on-action function`  
アクション呼び出し時に呼び出す関数。通知 *id* とアクションの *key* は引数としてその関数に渡される。
- `:on-close function`  
タイムアウトかユーザーにより通知がクローズされたときに呼び出す関数。通知 *id* とクローズ理由 *reason* は引数としてその関数に渡される。:
- 通知が失効した場合は `expired`。
  - ユーザーが通知を却下したら `dismissed`。
  - `notifications-close-notification` 呼び出しにより通知がクローズされたら `close-notification`
  - 通知サーバーが理由を提供しなかったら `undefined`。

通知サーバーがどのパラメーターを受け入れるかのチェックは `notifications-get-capabilities` を通じて行うことができる。

この関数は整数の通知 `id` をリターンする。この `id` は `notifications-close-notification` や別の `notifications-notify` 呼び出しの `:replaces-id` 引数で通知アイテムの操作に使用できる。たとえば:

```
(defun my-on-action-function (id key)
 (message "Message %d, key \"%s\" pressed" id key))
 => my-on-action-function

(defun my-on-close-function (id reason)
 (message "Message %d, closed due to \"%s\"" id reason))
 => my-on-close-function

(notifications-notify
 :title "Title"
 :body "This is important."
 :actions '("Confirm" "I agree" "Refuse" "I disagree")
 :on-action 'my-on-action-function
 :on-close 'my-on-close-function)
=> 22
```

```
A message window opens on the desktop. Press ``I agree''.
=> Message 22, key "Confirm" pressed
 Message 22, closed due to "dismissed"
```

`notifications-close-notification` *id* &optional *bus* [Function]  
この関数は識別子 *id* の通知をクローズする。*bus* は D-Bus 接続を表す文字列でありデフォルトは `:session`。

`notifications-get-capabilities` &optional *bus* [Function]  
通知サーバーの能力をシンボルのリストでリターンする。*bus* は D-Bus 接続を表す文字列でありデフォルトは `:session`。以下は期待できる能力:

```
:actions サーバーはユーザーにたいする指定されたアクションを提供する。
:body body のテキストをサポートする。
:body-hyperlinks
 サーバーは通知内のハイパーリンクをサポートする。
:body-images
 サーバーは通知内のイメージをサポートする。
:body-markup
 サーバーは通知内のマークアップをサポートする。
:icon-multi
 サーバーは与えられたイメージ配列内のすべてのフレームのアニメーションを描画できる。
```



`:icon-static`  
与えられたイメージ配列内の正確に 1 フレームの表示をサポートする。この値は、`:icon-multi`とは相互に排他。

`:persistence`  
サーバーは通知の永続性をサポートする。

`:sound`     サーバーは通知のサウンドをサポートする。

これらに加えてベンダー固有の能力は `:x-gnome-foo-cap` のように `:x-vendor` で始まる。

`notifications-get-server-information &optional bus` [Function]  
通知サーバーの情報を文字列のリストでリターンする。`bus` は D-Bus 接続を表す文字列でありデフォルトは `:session`。リターンされるリストは `(name vendor version spec-version)`。

`name`         サーバーのプロダクト名。

`vendor`       ベンダー名。たとえば `"KDE"` や `"GNOME"`。

`version`       サーバーのバージョン番号。

`spec-version`  
サーバーが準拠する仕様のバージョン。

`spec-version` が `nil` ならサーバーは `"1.0"` 以前の仕様をサポートする。

Emacs が MS-Windows で GUI セッションとして実行時には、ネイティブのプリミティブを通じて D-Bus 通知の小サブセットをサポートします:

`w32-notification-notify &rest params` [Function]  
この関数は `params` の指定にしたがって MS-Windows のトレイ通知 (tray notification) を表示する。MS-Windows トレイ通知はタスクバーの通知エリア内のアイコンからのパルーン内に表示される。

値は以下で説明する `w32-notification-close` で通知の削除に使用できる一意な通知 ID。関数が失敗するとリターン値は `nil`。

引数 `params` は keyword/value ペアで指定する。パラメーターはすべてオプションだが何もパラメーターを指定しなければ関数は何もせずに `nil` をリターンする。

は以下はサポートされるパラメーター:

`:icon icon`  
システムトレイに `icon` を表示する。`icon` が文字列ならアイコンをロードするファイル名 (Windows のアイコンファイル `.ico`) を指定すること。`icon` が文字列以外、またはこのパラメーターが指定されなければ Emacs の標準アイコンが使用される。

`:tip tip`     通知のツールチップに `tip` を使用する。`tip` が文字列なら、通知により追加されたトレイアイコン上にマウスポインターを移動した際に表示されるツールチップのテキスト。`tip` が文字列以外またはこのパラメーターが指定されていない場合、ツールチップのデフォルトのテキストは `'Emacs notification'`。ツールチップのテキストは 127 文字まで (Windows 2000 以前は 63 文字)。それより長い文字列は切り捨てられる。

`:level level`

通知の重大度レベルで `info`、`warning`、`error`のいずれか。値が与えられた場合には、`:title`パラメーターも指定されて、かつ文字列の場合のみ通知アイコンの左に表示されるアイコンを決定する。

`:title title`

通知のタイトル。`title`が文字列なら `body` テキストの直上に大きなフォントで表示される。タイトルのテキストは 63 文字まで。それより長い文字列は切り捨てられる。

`:body body`

通知の `body`(本文)。`body`が文字列なら通知メッセージのテキストを指定する。テキストを行に分割する方法を制御するには埋め込みの改行を使用する。`body`のテキストは 255 文字までで、それより長ければ切り捨てられる。D-Bus とは異なり `body` テキストはマークアップを含まないプレーンテキストであること。

Windows 2000 以前の Windows では `:icon`と `:tip`だけがサポートされることに注意。他のパラメーターを渡すことは可能だが、それらの古いシステムでは無視されるだろう。

一度にアクティブな通知は最大でも常に 1 つ。新たな通知を表示できるようにするには `w32-notification-close`を呼び出してアクティブな通知を削除しなければならない。

タスクバーから通知とアイコンを削除するには以下の関数を使用します:

`w32-notification-close id` [Function]

この関数は与えられた一意な `id`でトレイ通知を削除する。

## 42.20 ファイル変更による通知

いくつかのオペレーティングシステムはファイルやファイル属性の変更にたいするファイルシステムの監視をサポートします。正しく設定されていれば、Emacs は `inotify`、`kqueue`、`gfilenotify`、`w32notify`のようなライブラリーを静的にリンクします。これらのライブラリーによりローカルマシン上でのファイルシステムの監視が有効になります。

リモートマシン上のファイルシステムの監視も可能です。Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。これは Emacs にリンク済みのライブラリーのいずれかに依存する訳ではありません。

通知されたファイル変更によりこれらすべてのライブラリーは異なるイベントを発行するので、Emacs はアプリケーションにたいして統一されたインターフェースを提供するライブラリー `filenotify`を提供しています。ファイル通知を受け取りたい Lisp プログラムは、ネイティブのライブラリーよりこのライブラリーを優先する必要があります: このセクションでは `filenotify`ライブラリーの関数と変数について説明します。

`file-notify-add-watch file flags callback` [Function]

`file`に関するファイルシステムイベントの監視を追加する。これは `file`に関するファイルシステムイベントが Emacs に報告されるように取り計らう。

リターン値は追加された監視ディスクリプター (descriptor)。タイプは背景にあるライブラリーに依存しており、以下の例に示すとおり一般的には整数とみなすことはできない。比較には `equal`を使用すること。

何らかの理由により `file`が監視不可能なら、この関数はエラー `file-notify-error`をシグナルする。

マウントされたファイルシステムでファイル変更を監視できないことがある。これはこの関数により検出されないので、非 `nil` のリターン値が実際に `file` が変更された通知であることを保証するものではない。

`file` がシンボリックリンクの場合には、そのリンクのフォローは行わず `file` そのものだけを監視する。

`flags` は何を監視するかセットするためのコンディションのリスト。以下のシンボルを含めることができる:

`change`      ファイル内容の変更を監視。

`attribute-change`

パーミッションや変更時刻のようなファイル属性の変更を監視。

`file` がディレクトリーなら、`change` はそのディレクトリーでのファイルの作成と削除を監視する。このような場合にファイルの変更もレポートするファイル通知バックエンドもいくつかある。これは再帰的に機能しない。

Emacs は何らかのイベント発生時には以下の形式の `event` を単一の引数として関数 `callback` を呼び出す:

```
(descriptor action file [file1])
```

`descriptor` はこの関数がリターンするオブジェクトと同じ。 `action` はイベントを示し、以下のシンボルのいずれか:

`created`      `file` が作成された。

`deleted`      `file` が削除された。

`changed`      `file` の内容が変更された。 `w32notify` ライブラリーでは属性の変更でも同様に報告される。

`renamed`      `file` が `file1` にリネームされた。

`attribute-changed`

`file` の属性が変更された。

`stopped`      `file` の監視が中断された。

`w32notify` ライブラリーは `attribute-changed` イベントを報告しないことに注意。このライブラリーはパーミッションや変更時刻のようなファイル属性が何か変更された際には `changed` イベントを報告する。同じように `kqueue` ライブラリーでは、ディレクトリー監視時にはファイル属性変更の報告に信頼性がない。

`stopped` イベントはファイル監視の停止を意味する。これは `file-notify-rm-watch` の呼び出された (以下参照)、監視中のファイルが削除された、または背後にあるライブラリーから別のエラーが報告されてそれ以上の監視が不可能になった可能性がある。

`file` と `file1` はイベントが報告されたファイルの名前。たとえば:

```
(require 'filenotify)
⇒ filenotify
```

```
(defun my-notify-callback (event)
 (message "Event %S" event))
⇒ my-notify-callback
```

```
(file-notify-add-watch
 "/tmp" '(change attribute-change) 'my-notify-callback)
⇒ 35025468
```

```
(write-region "foo" nil "/tmp/foo")
⇒ Event (35025468 created "/tmp/.#foo")
 Event (35025468 created "/tmp/foo")
 Event (35025468 changed "/tmp/foo")
 Event (35025468 deleted "/tmp/.#foo")
```

```
(write-region "bla" nil "/tmp/foo")
⇒ Event (35025468 created "/tmp/.#foo")
 Event (35025468 changed "/tmp/foo")
 Event (35025468 deleted "/tmp/.#foo")
```

```
(set-file-modes "/tmp/foo" (default-file-modes) 'nofollow)
⇒ Event (35025468 attribute-changed "/tmp/foo")
```

アクション `renamed` がリターンされるかどうかは使用する監視ライブラリーに依存する。それ以外では `deleted` と `created` のアクションがランダムな順にリターンされる。

```
(rename-file "/tmp/foo" "/tmp/bla")
⇒ Event (35025468 renamed "/tmp/foo" "/tmp/bla")
```

```
(delete-file "/tmp/bla")
⇒ Event (35025468 deleted "/tmp/bla")
```

`file-notify-rm-watch` *descriptor* [Function]  
*descriptor* に指定された既存のファイル監視を削除する。*descriptor* は `file-notify-add-watch` がリターンしたオブジェクトであること。

`file-notify-rm-all-watches` [Command]  
Removes all existing file notification watches from Emacs.  
ファイル監視にもとづくパッケージでは予期せぬ副作用が起こり得るので、このコマンドの使用には注意を要する。これは主にデバッグ目的や Emacs がフリーズした際の使用を意図した関数である。

`file-notify-valid-p` *descriptor* [Function]  
*descriptor* で指定された監視の有効性をチェックする。*descriptor* は `file-notify-add-watch` がリターンしたオブジェクトであること。  
監視するファイルやディレクトリーの削除や別の理由による監視スレッドの異常 `exit` により監視が無効になる可能性がある。`file-notify-rm-watch` の呼び出しで削除することにより監視も無効になる。

```
(make-directory "/tmp/foo")
⇒ Event (35025468 created "/tmp/foo")
```

```
(setq desc
 (file-notify-add-watch
 "/tmp/foo" '(change) 'my-notify-callback))
⇒ 11359632
```

```

(file-notify-valid-p desc)
 ⇒ t

(write-region "bla" nil "/tmp/foo/bla")
 ⇒ Event (11359632 created "/tmp/foo/.#bla")
 Event (11359632 created "/tmp/foo/bla")
 Event (11359632 changed "/tmp/foo/bla")
 Event (11359632 deleted "/tmp/foo/.#bla")

;; ディレクトリーのファイル削除では監視は無効にならない
(delete-file "/tmp/foo/bla")
 ⇒ Event (11359632 deleted "/tmp/foo/bla")

(write-region "bla" nil "/tmp/foo/bla")
 ⇒ Event (11359632 created "/tmp/foo/.#bla")
 Event (11359632 created "/tmp/foo/bla")
 Event (11359632 changed "/tmp/foo/bla")
 Event (11359632 deleted "/tmp/foo/.#bla")

;; ディレクトリー削除により監視は無効になる
;; 別の監視ディスクリプターからイベントが到着
(delete-directory "/tmp/foo" 'recursive)
 ⇒ Event (35025468 deleted "/tmp/foo")
 Event (11359632 deleted "/tmp/foo/bla")
 Event (11359632 deleted "/tmp/foo")
 Event (11359632 stopped "/tmp/foo")

(file-notify-valid-p desc)
 ⇒ nil

```

## 42.21 動的にロードされるライブラリー

ダイナミックにロードされるライブラリー (*dynamically loaded library*) とは機能が最初に必要になったときにオンデマンドでロードされるライブラリーです。Emacs は自身の機能をサポートするライブラリーのオンデマンドロードのように、それらをサポートします。

`dynamic-library-alist` [Variable]

ダイナミックライブラリーとそれらを実装する外部ライブラリーファイルの `alist`。

要素はそれぞれ (*library files...*) という形式のリスト。ここで `car` はサポートされた外部ライブラリーを表すシンボル、残りはそのライブラリーにたいして候補となるファイル名を与える文字列。

Emacs はリスト内のファイル出現順でライブラリーのロードを試みる。何も見つからなければ Emacs セッションはライブラリーにアクセスできず、それが提供する機能は利用できない。

いくつかのプラットフォーム上におけるイメージのサポートはこの機能を使用している。以下は、S-Windows 上でイメージをサポートするためにこの変数をセットする例:

```
(setq dynamic-library-alist
```

```
'((xpm "libxpm.dll" "xpm4.dll" "libXpm-nox4.dll")
 (png "libpng12d.dll" "libpng12.dll" "libpng.dll"
 "libpng13d.dll" "libpng13.dll")
 (jpeg "jpeg62.dll" "libjpeg.dll" "jpeg-62.dll"
 "jpeg.dll")
 (tiff "libtiff3.dll" "libtiff.dll")
 (gif "giflib4.dll" "libungif4.dll" "libungif.dll")
 (svg "librsvg-2-2.dll")
 (gdk-pixbuf "libgdk_pixbuf-2.0-0.dll")
 (glib "libglib-2.0-0.dll")
 (gobject "libgobject-2.0-0.dll")))
```

イメージタイプ `pbm` と `xbm` は外部ライブラリーに依存せず Emacs で常に利用可能なので、この変数内にエントリーがないことに注意。

これは外部ライブラリーへのアクセスにたいする一般的な機能を意図したものではないことにも注意。Emacs にとって既知のライブラリーだけがこれを通じてロードできる。

与えられた *library* が Emacs に静的にリンクされていれば、この変数は無視される。

## 42.22 セキュリティへの配慮

すべてのアプリケーションと同じように、アクセス等のルールを励行するオペレーティングシステムでは、Emacs を安全な環境で実行できます。注意を払えば Emacs ベースのアプリケーションがそのようなルールをチェックするセキュリティ境界の一部になることもできます。Emacs のデフォルトのセッティングでは典型的なソフトウェア開発環境としても良好に機能しますが、アタッカーを含んだ信頼されないユーザーの存在する環境では調整を要します。以下はそのようなアプリケーションを開発する際に助けとなるセキュリティ問題の要覧です。これは完全なものではありません。これはセキュリティチェックリストではなく、セキュリティに関する問題にたいするアイデアを与えることを意図したものです。

### ファイルローカル変数

Emacs が visit するファイルには、そのファイルを visit するバッファーに効果を及ぼす変数のセッティングを含めることができる。Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照のこと。同じようにディレクトリーはそのディレクトリー内のすべてのファイルに共通なローカル変数を指定できる。Section 12.13 [Directory Local Variables], page 211 を参照のこと。これらの変数の誤用にたいしてたとえ Emacs が幾らかの努力を行っているにしても、あるパッケージがあまりに楽観的に `safe-local-variable` をセッットすることによってセキュリティーホールは簡単に作成されるし、これはあまりに一般的な問題である。ファイルとディレクトリーの両方にたいしてこの機能を無効にするには、`enable-local-variables` に `nil` をセッットすればよい。

### アクセスコントロール

たとえ Emacs が通常は背後にあるオペレーティングシステムのアクセスパーミッションを尊重するとしても、あるケースにおいてはアクセスを特別に処理する。たとえばファイル名は独自のアクセスチェックによりファイルを特別に扱うハンドラーをもつことができる。Section 26.12 [Magic File Names], page 634 を参照のこと。さらにバッファーは対応するファイルが書き込み可でも読み取り専用にできるしその逆も可能であり、`'File passwd is write-protected; try to save anyway? (yes or no)'` のようなメッセージを結果としてもたらすかもしれない。Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照のこと。

**認証** Emacsにはread-passwdのようなパスワードを扱う関数がいくつかある。Section 21.9 [Reading a Password], page 404 を参照のこと。これらの関数はパスワードを公に喧伝しないにしても、Emacs 内部にアクセスする猛者なアタッカーにたいする実装の証左はない。たとえばパスワード使用後にメモリーをクリアするために elisp コードが clear-string を使用しても、パスワードの残滓は依然としてガーベジコレクトされたフリーリスト内に存在する。Section 4.4 [Modifying Strings], page 57 を参照のこと。

### コードインジェクション

Emacs は他の多くのアプリケーションにコマンドを送信できる。アプリケーションはこれらのコマンドのオペランドとして送信された文字列はディレクティブとして誤解釈しないこと。たとえばファイル *a* を *b* にリネームするシェルコマンドを使用する際に、単に文字列 `mv a b` を使用しないこと。なぜならファイル名のいずれかが `'` で始まるかもしれない、`;` のようなシェルのメタ文字が含まれるかもしれないから。この種の問題の回避のために shell-quote-argument のような関数が助けになるとしても、POSIX プラットフォームの shell-quote-argument はシェルのメタ文字はクォートするが先頭の `'` のクォートはしない。MS-Windows での `%` にたいするクォートでは名前に `^` がある環境変数を想定していない。Section 40.2 [Shell Arguments], page 1054 を参照のこと。通常はサブシェルより call-process を使用するほうが安全である。Section 40.3 [Synchronous Processes], page 1055 を参照のこと。そして Emacs のビルトイン関数を使用するほうが安全である。たとえば mv を呼び出すかわりに (rename-file "a" "b" t) を使用する。Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照のこと。

### コーディングシステム

Emacs はアクセスするファイルとネットワークのコーディングシステムを推察する。Section 34.10 [Coding Systems], page 955 を参照のこと。Emacs の推察が誤っていたりネットワークの相手先が Emacs の推察に不同意なら、結果となるコーディングシステムは信頼できないかもしれない。更にその推察が正しいときでさえ、他のプログラムが使用できないバイトを Emacs が使用できる場合がよくある。たとえば Emacs Emacs にとっては null バイトは他と同じ単なる文字だとしても、他の多くのアプリケーションは null 文字を文字列終端として扱うので、null バイトを含む文字列やファイルを誤って処理する。

### Environment and configuration variables

POSIX は Emacs の挙動に影響し得る環境変数をいくつか指定する。ASCII 英大文字、数字、アンダースコアだけから構成される名前をもつ任意の環境変数が Emacs の内部の動作に影響を及ぼし得る。Emacs はその種の EMACSLLOADPATH のような変数をいくつか使用する。See Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照のこと。Emacs が呼び出すかもしれないユーティリティーすべてにたいして標準の挙動を得るためには、いくつかの環境変数 (PATH、POSIXLY\_CORRECT、SHELL、TMPDIR) が正しく設定されていることを要するシステムがいくつかある。TZ のような一見は無害な変数でさえセキュリティに影響し得る。Section 42.3 [System Environment], page 1234 を参照のこと。

Emacs にはカスタマイズと同義な変数が他にある。たとえば変数 shell-file-name に非標準的な動作を行うシェルを指定すれば、Emacs ベースのアプリケーションはご堂する可能性がある。

### Installation

Emacs のインストールの際にインストール先のディレクトリー階層が信頼できないユーザーに変更可能なら、そのアプリケーションは信頼できない。これは Emacs が使用するプログラムや読み書きするファイルのディレクトリー階層にも適用される。

### Network access

Emacs では多くの場合にネットワークにアクセスするので、通常行うようなネットワークアクセスを回避したいと思うかもしれない。たとえば `tramp-mode` を `nil` にセットしていなければ、特定の構文を使用するファイル名はネットワークファイルとして解釈されて、ネットワーク越しに取得される。*The Tramp Manual* を参照のこと。

### Race conditions

Emacs アプリケーションには、他のアプリケーションが行う競合状態に関するものと同種の問題がある。たとえば `(file-readable-p "foo.txt")` が `t` をリターンしたときでさえ、`file-readable-p` の呼び出しからその時点の間に別のアプリケーションがファイルの権限を変更したために読み取りできないかもしれない。Section 26.6.1 [Testing Accessibility], page 603 を参照のこと。

### Resource limits

Emacs がメモリーや他のオペレーティングシステムのリソースを使い切ったときには、通常は完了まで実行される計算が異常終了でトップレベルに戻るかもしれないので挙動の信頼性が減少し得る。これにより通常は完了する操作を Emacs が放棄するかもしれない。



## 43 配布用 Lisp コードの準備

Emacs Lisp コードをユーザーに配布するために、Emacs は標準的な方法を提供します。パッケージ (*package*) はユーザーが簡単にダウンロード、インストール、アンインストール、および更新できるような方法でフォーマットと同梱された 1 つ以上のファイルのコレクションです。

以降のセクションではパッケージを作成する方法、およびそれを他の人がダウンロードできるようにパッケージアーカイブ (*package archive*) に配置する方法を説明します。パッケージングシステムのユーザーレベル機能の説明は Section “Packages” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

これらのセクションは主にパッケージアーカイブのメンテナー向けであり、情報の多くはパッケージ作成者 (これらのアーカイブを介して配布されるコードを記述した人) には関係ありません。

### 43.1 パッケージ化の基礎

パッケージはシンプルパッケージ (*simple package*) か複数ファイルパッケージ (*multi-file package*) のいずれかです。シンプルパッケージは単一の Emacs Lisp ファイル内に格納される一方、複数ファイルパッケージは tar ファイル (複数の Lisp ファイルとマニュアルのような非 Lisp ファイルが含まれる可能性がある) に格納されます。

通常の使い方ではシンプルパッケージと複数ファイルパッケージとの違いは比較的重要ではありません。Package Menu インターフェースでは、それらの間に差異はありません。しかし以降のセクションで説明するように作成する手順は異なります。

パッケージ (シンプルか複数ファイル) はそれぞれ特定の属性 (*attributes*) をもっています:

**Name**        短い単語 (たとえば ‘auctex’)。これは通常はそのプログラム内でシンボルプレフィクスとしても使用される (Section D.1 [Coding Conventions], page 1298 を参照)。

**Version**      関数 `version-to-list` が理解できる形式のバージョン番号 (たとえば ‘11.86’)。パッケージの各リリースではユーザーがパッケージアーカイブの問い合わせでアップグレードとして認識できるようにバージョン番号のアップも行うこと。

**Brief description**

そのパッケージが Package Menu にリストされる際にが表示される。理想的には 36 文字以内の単一行であること。

**Long description**

これは `C-h P` (`describe-package`) により作成されたバッファーに表示されて、その後そのパッケージの簡単な説明 (brief description) とインストール状態 (installation status) が続く。これには通常はパッケージの能力とインストール後に使用を開始する方法を複数行に渡って完全に記述すること。

**Dependencies**

そのパッケージが依存する他のパッケージ (恐らく最低のバージョン番号を含む)。このリストは空でもよく、その場合にはパッケージに依存パッケージがないことを意味する。それ以外ならパッケージをインストールすることにより依存パッケージも自動的に再帰的にインストールされる。依存パッケージのいずれかが見つからなければパッケージをインストールすることはできない。

コマンド `package-install-file`、または Package Menu のいずれかを介したパッケージのインストールでは、`package-user-dir` に `name-version` という名前のサブディレクトリーが作成されます。ここで `name` はパッケージ名、`version` はバージョン番号です (たとえば

~/`.emacs.d/elpa/auctex-11.86/`)。わたしたちはこれをパッケージのコンテンツディレクトリー (*content directory*) と呼んでいます。これは Emacs がパッケージのコンテンツ (シンプルパッケージでは単一の Lisp ファイル、または複数ファイルパッケージから抽出されたファイル) を配置する場所です。

その後 Emacs は `autoload` マジックコメント (Section 16.5 [Autoload], page 295 を参照) にたいしてコンテンツディレクトリー内のすべての Lisp ファイルを検索します。これらの `autoload` 定義はコンテンツディレクトリーの `name-autoloads.el` という名前のファイルに保存されます。これらは通常はパッケージ内で定義された主要なユーザーコマンドの `autoload` に使用されますが、`auto-mode-alist` への要素の追加 (Section 24.2.2 [Auto Major Mode], page 516 を参照) 等の別のタスクを行うこともできます。パッケージは通常は其中で定義された関数と変数のすべてを `autoload` しないことに注意してください—通常はそのパッケージの使用を開始するために呼び出される一握りのコマンドだけが `autoload` されます。それから Emacs はそのパッケージ内のすべての Lisp ファイルをバイトコンパイルします。

インストール後はインストールされたパッケージはロード済み (*loaded*) になります。Emacs は `load-path` にコンテンツディレクトリーを追加して `name-autoloads.el` 内の `autoload` 定義を評価します。

Emacs のスタートアップ時には、カレントセッションでインストール済みパッケージを利用可能にするために、自動的に関数 `package-activate-all` を呼び出します。これは早期 `init` ファイルロード後、かつ通常 `init` ファイルロード後に行われます (Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照)。早期 `init` ファイルでユーザーオプション `package-enable-at-startup` が `nil` にセットされている場合には、パッケージは自動的に利用可能にはなりません。

`package-activate-all` [Function]

この関数はカレントセッションでパッケージを利用可能にする。ユーザーオプション `package-load-list` は利用可能にするパッケージを指定する。デフォルトではインストール済みのパッケージすべてが利用可能になる。Section “Package Installation” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

ほとんどの場合には、スタートアップの間に自動的に行われるので `package-activate-all` を呼び出す必要はないはずである。単に早期 `init` ファイル内に `package-activate-all` の前に実行される必要のあるコードを配置するとともに、`package-activate-all` の後に実行される必要のあるコードを主 `init` ファイルに配置することを確実に行なえばよい (Section “Init File” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。

`package-initialize &optional no-activate` [Command]

この関数は何のパッケージがインストール済みかに関する Emacs の内部レコードを初期化してから `package-activate-all` を呼び出す。

オプション引数 `no-activate` が非 `nil` なら、インストール済みパッケージを実際に利用可能にせずこのレコードを更新する。これは内部でのみ使用される。

## 43.2 単純なパッケージ

シンプルパッケージは単一の Emacs Lisp ソースファイルで構成されます。このファイルは Emacs Lisp ライブラリーのヘッダー規約に準拠していなければなりません (Section D.8 [Library Headers], page 1309 を参照)。以下の例に示すようにパッケージの属性は種々のヘッダーから取得されます:

```
;;; superfrobnicator.el --- Froblicate and bifurcate flanges -*- lexical-binding:t -*-

;; Copyright (C) 2022 Free Software Foundation, Inc.
```

```

;; Author: J. R. Hacker <jrh@example.com>
;; Version: 1.3
;; Package-Requires: ((flange "1.0"))
;; Keywords: multimedia, hypermedia
;; URL: https://example.com/jrhacker/superfroblicate
...

;;; Commentary:

;; This package provides a minor mode to frobnicate and/or
;; bifurcate any flanges you desire. To activate it, just type
...

;;;###autoload
(define-minor-mode superfroblicator-mode
...

```

そのパッケージの名前は 1 行目のファイル名の拡張子を除いた部分と同じです。ここでは ‘superfroblicator’ です。

brief description(簡単な説明) も 1 行目から取得されます。ここでは ‘Frobnicate and bifurcate flanges’ です (訳注: ‘flange をフロブニケートして二股化する’ のフロブニケートとはある技術にたいする無目的で非生産的な具体的行為を意味する)。

バージョン番号は、もしあれば ‘Package-Version’ ヘッダー、それ以外は ‘Version’ ヘッダーから取得されます。これらのヘッダーのいずれかが提供されていなければなりません。ここでのバージョン番号は 1.3 です。

そのファイルに ‘;;; Commentary:’ セクションがあれば、そのセクションは長い説明 (long description) として使用されます (その説明を表示する際には Emacs は ‘;;; Commentary:’ の行とコメント内のコメント文字列を省略する)。

そのファイルに ‘Package-Requires’ ヘッダーがあればパッケージの依存関係 (package dependencies) として使用されます。上の例ではパッケージはバージョン 1.0 以上の ‘flange’ パッケージに依存します。‘Package-Requires’ ヘッダーの説明は Section D.8 [Library Headers], page 1309 を参照してください。このヘッダーが省略された場合にはパッケージに依存関係はありません。

ヘッダー ‘Keywords’ と ‘URL’ はオプションですが含めることを推奨します。コマンド describe-package は出力にリンクを追加するためにこれらを使用します。‘Keywords’ ヘッダーには finder-known-keywords リストからの標準的キーワードを少なくとも 1 つ含めるべきです。

ファイルには Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 で説明したように 1 つ以上の autoload マジックコメントも含めるべきです。上の例ではマジックコメントにより superfroblicator-mode が自動ロードされます。

パッケージアーカイブに単一ファイルのパッケージを追加する方法は Section 43.4 [Package Archives], page 1274 を参照してください。

### 43.3 複数ファイルのパッケージ

複数ファイルパッケージは単一ファイルパッケージより作成の手軽さが少し劣りますが、より多くの機能を提供します。複数ファイルパッケージには複数の Emacs Lisp ファイル、Info マニュアル、および (イメージのような) 他のファイルタイプを含めることができます。

インストールに先立ち複数パッケージはファイルとしてパッケージアーカイブに含まれます。この tar ファイルは *name-version.tar* という名前であればなりません。ここで *name* はパッケージ名、*version* はバージョン番号です。tar のコンテンツは一度解凍されたなら、コンテンツディレクトリ (*content directory*) である *name-version* という名前のディレクトリーにすべて解凍されなければなりません (Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 を参照)。このコンテンツディレクトリーのサブディレクトリーにもファイルが抽出されるかもしれません。

このコンテンツディレクトリー内のファイルのうち 1 つは *name-pkg.el* という名前のファイルでなければなりません。このファイルには、以下で説明する関数 *define-package* の呼び出しから構成される単一の Lisp フォームを含まなければなりません。これはパッケージの属性、簡単な説明 (*brief description*)、必要条件 (*requirements*) を定義します。

たとえば、複数ファイルパッケージとして *superfrobnicator* のバージョン 1.3 を配布する場合の tar ファイルは *superfrobnicator-1.3.tar* になります。このコンテンツは *superfrobnicator-1.3* に解凍されて、そのうちの 1 つはファイル *superfrobnicator-pkg.el* になるでしょう。

*define-package name version &optional docstring requirements* [Function]

この関数はパッケージを定義する。*name* はパッケージの名前 (文字列)、*version* は関数 *version-to-list* が理解できる形式のバージョン (文字列)、*docstring* は簡単な説明 (*brief description*)。

*requirements* は必要となるパッケージとバージョン番号。このリスト内の各要素は (*dep-name dep-version*) という形式であること。ここで *dep-name* はその依存するパッケージ名が名前であるようなシンボル、*dep-version* は依存するパッケージのバージョン番号 (文字列)。

コンテンツディレクトリーに *README* という名前のファイルがあれば、(すべての ‘;;; Commentary:’ セクションをオーバーライドして) 長い説明 (*long description*) として使用されます。

コンテンツディレクトリーに *dir* という名前のファイルがあれば、*install-info* で作成される Info ディレクトリーファイル名とみなされます。Section “Invoking *install-info*” in *Texinfo* を参照してください。関係のある Info ファイルもコンテンツディレクトリー内に解凍される必要があります。この場合には、パッケージがアクティブ化されたときに Emacs が自動的に *Info-directory-list* にコンテンツディレクトリーを追加します。

パッケージ内に *.elc* ファイルを含めないでください。これらはパッケージのインストール時に作成されます。ファイルがバイトコンパイルされる順序を制御する方法は存在しないことに注意してください。

*name-autoloads.el* という名前のファイルを含めてはなりません。このファイルはパッケージの *autoload* 定義のために予約済みです (Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 を参照)。これはパッケージのインストール時にパッケージ内のすべての Lisp ファイルから *autoload* マジックコメントを検索する際に自動的に作成されます。

複数パッケージファイルが、(イメージのような) 補助的なデータファイルを含む場合には、パッケージ内の Lisp ファイルは変数 *load-file-name* を通じてそれらのファイルを参照できます (Chapter 16 [Loading], page 289 を参照)。以下は例です:

```
(defconst superfrobnicator-base (file-name-directory load-file-name))
```

```
(defun superfrobnicator-fetch-image (file)
 (expand-file-name file superfrobnicator-base))
```

### 43.4 パッケージアーカイブの作成と保守

Package Menu を通じてパッケージアーカイブ (*package archives*) からユーザーはパッケージをダウンロードできます。このようなアーカイブは変数 `package-archives` で指定されます。この変数のデフォルト値は GNU ELPA (<https://elpa.gnu.org>) と non-GNU ELPA (<https://elpa.nongnu.org>) でホストされるアーカイブのリストです。このセクションではパッケージアーカイブのセットアップと保守の方法について説明します。

`package-archives` [User Option]

この変数の値は Emacs パッケージマネージャーが認識するパッケージアーカイブのリスト。

この alist の要素はそれぞれが 1 つのアーカイブに対応する (`id . location`) という形式であること。ここで `id` はパッケージ名 (文字列)、`location` は文字列であるようなベースロケーション (*base location*)。

ベースロケーションが `'http:'` か `'https:'` で始まる場合には HTTP(S) の URL として扱われて、(デフォルトの GNU アーカイブのように) HTTP(S) を介してこのアーカイブからパッケージがダウンロードされる。

それ以外ならベースロケーションはディレクトリー名であること。この場合には Emacs は通常のファイルアクセスを通じて、そのアーカイブからパッケージを取得する。local のようなアーカイブは主としてテストに有用。

パッケージアーカイブはパッケージ、および関連するファイルが格納された単なるディレクトリーです。HTTP を介してそのアーカイブに到達できるようにしたければ、このディレクトリーがウェブサーバーにアクセスできなければなりません。Section 43.5 [Archive Web Server], page 1275 を参照してください。

手軽なのは `package-x` を通じてパッケージアーカイブのセットアップと更新を行う方法です。これは Emacs に含まれていますがデフォルトではロードされません。ロードするには `M-x load-library RET package-x RET`、または `(require 'package-x)` を `init` ファイルに追加します。Section “Lisp Libraries” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

アーカイブ作成後に、それが `package-archives` 内になれば Package Menu インターフェースからアクセスできないことを忘れないでください。

公的なパッケージアーカイブの保守には責任が併ないます。アーカイブから Emacs ユーザーがパッケージをインストールする際には、それらのパッケージはそのユーザーの権限において任意のコードを実行できるようになります (これはパッケージにたいしてだけでなく一般的な Emacs コードにたいしても真といえる)。そのためアーカイブの保守を保つとともにホスティングシステムが安全であるよう維持すべきです。

暗号化されたキーを使用してパッケージにサイン (*sign*) するのがパッケージのセキュリティを向上する 1 つの方法です。gpg の private キーと public キーを生成してあれば以下のようにそのパッケージにサインするために gpg を使用できます:

```
gpg -ba -o file.sig file
```

単一ファイルパッケージにたいしては、`file` はそのパッケージの Lisp ファイルです。複数ファイルパッケージではそのパッケージの tar ファイルです。同じ方法によりアーカイブのコンテンツファイルにもサインできます。これを行うにはパッケージと同じディレクトリーで `.sig` ファイルを利用可能で

るようにしてください。ダウンロードする人にたいしても、<https://pgp.mit.edu/>のようなキーサーバーにアップロードすることにより public キーを利用できるようにする必要があります。その人がアーカイブからパッケージをインストールする際には署名の検証に public キーを使用できます。

これらの方法についての完全な説明はマニュアルの範囲を超えます。暗号化キーとサインに関する詳細は Section “GnuPG” in *The GNU Privacy Guard Manual*、Emacs に付属する GNU Privacy Guard へのインターフェースについては Section “EasyPG” in *Emacs EasyPG Assistant Manual* を参照してください。

### 43.5 アーカイブウェブサーバーとのインターフェイス

パッケージアーカイブへのアクセスを提供するウェブサーバーは、以下のクエリーをサポートしなければなりません:

archive-contents

アーカイブ内容を記述する lisp フォーム。このフォームはリストの最初の要素がアーカイブバージョンであることを除けば 'package-desc' 構造 (package.el を参照) のリストである。

<package name>-readme.txt

パッケージの長い説明 (long description) をリターンする。

<file name>.sig

そのファイルの署名をリターンする。

<file name>

そのファイルをリターンする。これは複数ファイルパッケージでは tarball、シンプルパッケージでは単一ファイルかもしれない。

## Appendix A Emacs 28 Antinews

時代に逆らって生きるユーザーのために、以下は Emacs バージョン 28.2 へのダウングレードに関する情報です。Emacs 29.1 機能の不在による結果としての偉大なる単純さをぜひ堪能してください。

- オーバーレイの実装が、バッファのある位置周辺を中央にもつ一对の線形リストによるストレージという、シンプルかつ実績のある実装に戻されました。派手なインターバル木 (interval tree: 区間木) はもう必要ありません。オーバーレイを使用する Lisp プログラムは、以前のように興味をもつバッファ位置周辺の中央にオーバーレイを配置する必要があります。更に表示関連の機能も再表示が非常に低速になることを避けるために、以前のように 1 つのバッファで大量のオーバーレイを使用しないよう留意する必要があります。
- `substitute-command-keys` を呼び出さないことによって、いくつかの関数がクオート文字やキーシーケンスの煩わしい変換を行わなくなりました。目を引く例として `format-prompt`、およびそれら呼び出す多くの関数すべてが挙げられます。これによってこれらの関数が生成する文字列の予測がより容易になり、Lisp プログラマーであるあなたにとってはユーザーに表示するテキスト内にどの句読点文字を表示させるかが制御しやすくなりました。同様の理由によって `substitute-quotes` 関数が削除されました。
- 由緒ある `buffer-modified-p` 関数は紛らわしい値ではなく、以前のように確実に `nil` か `t` だけをリターンするようになりました。
- ‘medium’ ウェイトのフォントにたいするサポートが廃止されました。これで Emacs は ‘medium’ ウェイトと ‘regular’ ウェイトのフォントを同一とみなすようになります。‘regular’ ウェイトはサポートするが ‘medium’ ウェイトはサポートしないフォント (またはその逆) について心配する必要がなくなったので、フォントのセットアップがシンプルになったと信じています。どちらのウェイトでも構わないですよ!
- 重要ではない機能に関連する Emacs のコード量削減のために、関数 `compiled-function-p` を削除しました。Lisp プログラムには関数オブジェクトに関する `built-in`、`byte-compiled`、`natively-compiled` といったタイプを明示的にテストすることが期待されています。同様の理由により `pos-bol`、`pos-eol`、`file-attribute-file-identifier` といった多くの関数が削除されました。このような派手な関数が失われたことを悲しむ人がいるなど、わたしたちは期待していません。
- `x-show-tip` によって用いられるタイムアウトは、Lisp プログラムから指定するのではなく関数内にハードコードされます (訳注: `x-show-tip` は内部的な使用を意図した関数でありユーザー用の関数は `tooltip-show`; Emacs 29.1 からツールチップ表示タイムアウトがハードコードされた値ではなく `x-show-tooltip-timeout` でカスタマイズ可能になった)。これによってコードがシンプルかつ保守しやすくなりますし、ツールチップのポップアップが非表示になるまでのタイムアウトを制御したい人など存在しない筈です。
- マクロ `setopt` が削除されました。かわりに `customize-variable` を使うか、Lisp から `:set` 関数を呼び出してください。
- `lisp-directory` 変数の値は、似たような `installation-directory` や `source-directory` の等の他の変数から (それらの変数が関係する場合には) 容易に推測できるので削除しました。
- コードの単純化と複雑度低減のために、関数 `get-display-property` と `add-display-text-property` を削除しました。かわりに汎用性のある `get-text-property` と `put-text-property` を使ってください。
- X におけるピンチ (pinch) 入力イベント、および現代的なドラッグアンドドロップ関数が削除されました。これらの機能の重要性は時を遡るにつれて減少して、やがては消滅するでしょう。なので Emacs に残しておく理由はありません。

- Emacs を清潔かつ優雅に保つために、あるテキストが“疑わしい”かどうかをチェックする機能とともに `textsec.el` ライブラリーを削除しました。わたしたちはユーザーがテキストを一見するかカーソルを動かすだけで悪意をもって変更されたテキストを見破るほどに洗練されていると考えています。誰かが意図的に Emacs ユーザーを騙そうというアイデア自体が馬鹿げています。わたしたちのエレガントなテキスト処理と表示能力を複雑化する価値はありません。
- `keymap-set`、`keymap-global-set`、`keymap-local-set`、`keymap-substitute`、`keymap-lookup`、その他の関数が削除されました。伝統的な `define-key`、`global-set-key`、`local-set-key`、`substitute-key-definition`、`key-binding` で十分すぎます。これらの関数が受け付けるキー構文の些細な一貫性の欠如こそ、Emacs Lisp プログラミングにおける終わりなき愉悦の源だからです。何故に Emacs プログラミングをつまらない場にしましょうか? `kbd` の寛大な性質をより Emacs Lisp 精神に則って考慮した結果、同様の理由によって `key-valid-p` を削除しました。
- 他のアプリケーションからプレーンテキスト以外の何かを `yank` する機能は時を遡るにつれて不要になっていくので、クリップボード経由で HTML やイメージのようなメディア貼り付けにたいするサポートは削除しました。本当にこれらを Emacs バッファに `yank` する必要がある場合には、ディスク上のファイルを通じて行うことができます。
- わたしたちは Lisp プログラムは表示レイアウトの計算に適さないとみなして、それを簡単に行うための関数 `string-pixel-width` と `string-glyph-split` は削除しました。表示は C で記述されたディスプレイエンジンのためのものであり、そこに留まるべきなのです!
- Emacs の過去のリリースにおける Xwidget 機能の全体の段階的削除に向けた取り組みの一環として `xwidget-perform-lispy-event`、`xwidget-webkit-load-html`、`xwidget-webkit-back-forward-list` といった新しいさまざまな Xwidget 関数が削除されました。
- `make-process` 呼び出しにおいて `:stderr` プロパティをセットすることによって、そのプロセス接続にはすべての標準ストリームに `pty` ではなく、以前のように `pipe` の使用が強制されるようになりました。この複雑なインターフェイスが大幅に単純化がされたのです。
- Lisp 関数の数が制御できる限界を超えないように保つために `string-equal-ignore-case` を削除しました。かわりに `compare-strings` を使ってください。  
バイトコンパイラーを複雑にするいくつかの機能を削除しました。
  - ドキュメント文字列におけるクォート間違いに関する警告。そのような間違いは、目を皿のようにして `*Help*` バッファに表示された結果を調べることを期待しています。
  - `choice` リストにおけるダブルクォートされたシンボルのような、不正な形式の `defcustom` について警告。
- マクロ `with-buffer-unmodified-if-unchanged` を削除しました。そのような場合においてバッファを未変更のままにする必要がある Lisp プログラムは、変更の前後でテキストを比較することは常に可能なのですから。
- Emacs Lisp 開発者の教育において、毎回新たにプログラミングする楽しみが重要なポイントだとわたしたちは考えており、したがって関数 `string-edit` と `read-string-from-buffer` を削除しました。
- 読み取りできない Lisp オブジェクトをプリントしたい人などいないでしょうから関数 `readablep`、およびそれに関連する変数 `print-unreadable-function` は削除しました。
- 不必要に複雑なので、マルチセッション変数保存用の機能は削除しました。それにともない `multisession-value`、`define-multisession-variable`、`list-multisession-values` はなくなりました。



- テキストプロパティ `cursor-face` にたいするサポートを削除しました。この機能のサポートは残されたフェイスだけで十分だと考えます。
- 関数 `tooltip-show` から、ツールチップのフェイスおよびトップフレームのカラーに奇抜な制御を許すためのオプション変数 `text-face` と `text-face` のサポートを削除しました。わたしたちはユーザーの混乱を避けるために、ツールチップはすべて同じ外観であるべきだと判断しました。
- 簡略化にたいする継続要求の一環として、その他の多くの関数と変数が排除されました。他には Emacs 24 以降で廃止と宣言された関数および変数が、過去のある時点における Emacs 24 リリースの準備に向けて再び追加されています。

## Appendix B GNU Free Documentation License

Version 1.3, 3 November 2008

Copyright © 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc.

<https://fsf.org/>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

### 0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document *free* in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or non-commercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

### 1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “Document”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “you”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “Modified Version” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “Secondary Section” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “Invariant Sections” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released

under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “Cover Texts” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “Transparent” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “Opaque”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The “Title Page” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

The “publisher” means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section “Entitled XYZ” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “Acknowledgements”, “Dedications”, “Endorsements”, or “History”.) To “Preserve the Title” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

## 2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

### 3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

### 4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any,

- be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
  - C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
  - D. Preserve all the copyright notices of the Document.
  - E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
  - F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
  - G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
  - H. Include an unaltered copy of this License.
  - I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
  - J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
  - K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
  - L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
  - M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
  - N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
  - O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their

titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version’s license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

## 5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements.”

## 6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

## 7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

## 8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled “Acknowledgements”, “Dedications”, or “History”, the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

## 9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

## 10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <https://www.gnu.org/licenses/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

## 11. RELICENSING

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (or “MMC Site”) means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A “Massive Multiauthor Collaboration” (or “MMC”) contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

“CC-BY-SA” means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation with a principal place of business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

“Incorporate” means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is “eligible for relicensing” if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.



## ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

```
Copyright (C) year your name.
Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document
under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3
or any later version published by the Free Software Foundation;
with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover
Texts. A copy of the license is included in the section entitled ``GNU
Free Documentation License''.
```

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the “with...Texts.” line with this:

```
with the Invariant Sections being list their titles, with
the Front-Cover Texts being list, and with the Back-Cover Texts
being list.
```

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

# Appendix C GNU General Public License

Version 3, 29 June 2007

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <https://fsf.org/>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## Preamble

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program—to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy, distribute and/or modify it.

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## TERMS AND CONDITIONS

### 0. Definitions.

“This License” refers to version 3 of the GNU General Public License.

“Copyright” also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

“The Program” refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as “you”. “Licensees” and “recipients” may be individuals or organizations.

To “modify” a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a “modified version” of the earlier work or a work “based on” the earlier work.

A “covered work” means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To “propagate” a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To “convey” a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays “Appropriate Legal Notices” to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

### 1. Source Code.

The “source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. “Object code” means any non-source form of a work.

A “Standard Interface” means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The “System Libraries” of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A “Major Component”, in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The “Corresponding Source” for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work’s System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

## 2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

## 3. Protecting Users’ Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

#### 4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

#### 5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- a. The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.
- b. The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".
- c. You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- d. If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

#### 6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a. Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b. Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c. Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d. Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e. Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

A “User Product” is either (1) a “consumer product”, which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, “normally used” refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

“Installation Information” for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source.

The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

#### 7. Additional Terms.

“Additional permissions” are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a. Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b. Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c. Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or

- d. Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e. Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f. Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered “further restrictions” within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

#### 8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

#### 9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance.



However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

#### 10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An “entity transaction” is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party’s predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

#### 11. Patents.

A “contributor” is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor’s “contributor version”.

A contributor’s “essential patent claims” are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, “control” includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor’s essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a “patent license” is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To “grant” such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so

available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. “Knowingly relying” means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient’s use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is “discriminatory” if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others’ Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

```
one line to give the program's name and a brief idea of what it does.
Copyright (C) year name of author
```

```
This program is free software: you can redistribute it and/or modify
it under the terms of the GNU General Public License as published by
the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at
your option) any later version.
```

```
This program is distributed in the hope that it will be useful, but
WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU
General Public License for more details.
```

```
You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program. If not, see https://www.gnu.org/licenses/.
```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
program Copyright (C) year name of author
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it
under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands ‘show w’ and ‘show c’ should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program’s commands might be different; for a GUI interface, you would use an “about box”.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <https://www.gnu.org/licenses/>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <https://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.html>.

## Appendix D ヒントと規約

このチャプターでは Emacs Lisp の追加機能については説明しません。かわりに以前のチャプターで説明した機能を効果的に使う方法、および Emacs Lisp プログラマーがしたがうべき慣習を説明します。

以降で説明する慣習のいくつかは Lisp ファイルの visit 時にコマンド `M-x checkdoc RET` を実行することにより自動的にチェックできます。これはすべての慣習はチェックできませんし、与えられた警告すべてが必ずしも問題に対応する訳ではありませんが、それらすべてを検証することには価値があります。カレントバッファの慣習をチェックするにはコマンド `M-x checkdoc-current-buffer RET`、(たとえば `M-x compile RET` で実行するコマンドとともに) batch モードでファイルをチェックしたければ `checkdoc-file` をかわりに使用してください。

### D.1 Emacs Lisp コーディング規約

以下は幅広いユーザーを意図した Emacs Lisp コードを記述する際にしたがうべき慣習です:

- 単なるパッケージのロードが Emacs の編集の挙動を変更するべきではない。コマンド、その機能を有効や無効にするコマンド、その呼び出しが含まれる。

この慣習はカスタム定義を含むすべてのファイルに必須である。そのようなファイルを慣習にしたがうために修正するのが非互換の変更を要するなら、構うことはないから非互換の修正を行うこと。先送りにしてはならない。

- 他の Lisp プログラムと区別するための短い単語を選択すること。あなたのプログラム内のグローバルなシンボルすべて、すなわち変数、定数、関数の名前はその選択したプレフィクスで始まること。そのプレフィクスと名前の残りの部分はハイフン `'-'` で区切る。Emacs Lisp 内のすべてのグローバル変数は同じネームスペース、関数はすべて別のネームスペースを共有するので、これの実践は名前の競合を回避する<sup>1</sup>。他のパッケージから使用されることを意図しない場合にはプレフィクスと名前を2つのハイフンで区切ること。

ユーザーの使用を意図したコマンド名では、何らかの単語がそのパッケージ名のプレフィクスの前にあると便利なおことがある。たとえばわたしちの慣習ではオブジェクトをリストするコマンドの名前なら `'list-something'`、すなわち `'frob'` と呼ばれるパッケージのグローバルシンボルが `'frob-'` で始めれば `'list-frobs'` というコマンドをもつかもしいない。さらに関数や変数等を定義する構文が `'define-'` で始めればより良く機能するので、名前内でそれらの後に名前プレフィクスを置くこと。

この勧告は `copy-list` のような Emacs Lisp 内のプリミティブではなく、伝統的な Lisp プリミティブにさえ適用される。信じようと信じまいと `copy-list` を定義する尤もらしい方法は複数あるのだ。安全第一である。かわりに `foo-copy-list` や `mylib-copy-list` のような名前を生成するために、あなたの名前プレフィクスを追加しよう。

`twiddle-files` のような特定の名称で Emacs に追加されるべきだと考えている関数を記述する場合には、プログラム内でそれを名前呼び出さないこと。プログラム内ではそれを `mylib-twiddle-files` で呼び出して、わたしたちがそれを Emacs に追加するため提案メールを、`'bug-gnu-emacs@gnu.org'` に送信すること。もし追加することになったときに、わたしたちは十分容易にその名前を変更できるだろう。

1つのプレフィクスで十分でなければ、それらに意味があるかぎり、あなたのパッケージは2つか3つの一般的なプレフィクス候補を使用できる。

<sup>1</sup> Common Lisp スタイルのパッケージシステムの恩恵はコストを上回るとは考えられない。

- 新しいコードでは `lexical-binding` を有効にすること、まだ有効にされていない既存の Emacs Lisp コードでは `lexical-binding` を有効にするよう変換することを推奨する。Section 12.10.4 [Using Lexical Binding], page 199 を参照のこと。
- 個々の Lisp ファイルすべての終端に `provide` 呼出を配置すること。Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照のこと。
- 事前に他の特定の Lisp プログラムのロードを要するファイルはファイル先頭のコメントでそのように告げるべきである。また、それらが確実にロードされるように `require` を使用すること。Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照のこと。
- ファイル `foo` が別のファイル `bar` 内で定義されたマクロを使用するが、`bar` 内の他の関数や変数を何も使用しない場合には `foo` に以下の式を含めること:

```
(eval-when-compile (require 'bar))
```

これは `foo` のバイトコンパイル直前に `bar` をロードするよう Emacs に告げるので、そのマクロはコンパイル中は利用可能になる。`eval-when-compile` の使用によりコンパイル済みバージョンの `foo` が中古なら `bar` のロードを避けられる。これはファイル内の最初のマクロ呼び出しの前に呼び出すこと。Section 14.3 [Compiling Macros], page 263 を参照のこと。

- 実行時に本当に必要でなければ、追加ライブラリーのロードを避けること。あなたのファイルが単に他のいくつかのライブラリーなしでは機能しないなら、トップレベルでそのライブラリーを単に `require` してこれを行うこと。しかしあなたのファイルがいくつかの独立した機能を含み、それらの1つか2つだけが余分なライブラリーを要するなら、トップレベルではなく関連する関数内部への `require` の配置を考慮すること。または必要時に余分のライブラリーをロードするために `autoload` ステートメントを使用すること。この方法ではあなたのファイルの該当部分を使用しない人は、余分なライブラリーをロードする必要がなくなる。
- Common Lisp 拡張が必要なら古い `c1` ライブラリーではなく、`c1-lib` ライブラリーを使うこと。`c1` ライブラリーは非推奨であり Emacs の将来バージョンでは削除されるだろう。
- メジャーモードを定義する際にはメジャーモードの慣習にしたがってほしい。Section 24.2.1 [Major Mode Conventions], page 513 を参照のこと。
- マイナーモードを定義する際にはマイナーモードの慣習にしたがってほしい。Section 24.3.1 [Minor Mode Conventions], page 528 を参照のこと。
- ある関数の目的が特定の条件の真偽を告げることであるなら、(述語である “predicate” を意味する) ‘`p`’ で終わる名前を与えること。その名前が1単語なら単に ‘`p`’、複数単語なら ‘`-p`’ を追加する。例は `framep` や `frame-live-p`。変数が述語関数でないなら、この `-p` サフィックスの使用を避けるよう推奨する。かわりに `-flag` サフィックスや `is-foo` のような名前を使用すること。
- ある変数の目的が単一の関数の格納にあるなら、‘`-function`’ で終わる名前を与えること。ある変数の目的が関数のリストの格納にあるなら (たとえばその変数がフックなら)、フックの命名規約にしたがってほしい。Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照のこと。
- `unload-feature` を使用することで、通常は機能のロードにより行われる (フックへの関数追加のような) 変更がアンドゥされる。しかし `feature` のロードが何か特殊で複雑なことを行う場合には、`feature-unload-function` という名前の関数を定義して、そのような特別な変更をアンドゥさせることができる。この関数が存在する場合には、`unload-feature` は自動的にそれを実行する。Section 16.9 [Unloading], page 304 を参照のこと。
- Emacs のプリミティブにエイリアスを定義するのは悪いアイデアである。かわりに通常は標準の名前を使用すること。エイリアスが有用になるかもしれないケースは後方互換性や可搬性を向上させる場合である。

- パッケージで別のバージョンの Emacs にたいする互換性のためにエイリアスや新たな関数の定義が必要ななら、別のバージョンにあるそのままの名前ではなくパッケージのプレフィックスを名前に付加すること。以下はそのような互換性問題を多く提供する Gnus での例。

```
(defalias 'gnus-point-at-bol
 (if (fboundp 'point-at-bol)
 'point-at-bol
 'line-beginning-position))
```

- Emacs のプリミティブの再定義や `advise` は悪いアイデアである。これは特定のプログラムには正しいことを行うが結果として他のプログラムが破壊されるかもしれない。
- 同様にある Lisp パッケージで別の Lisp パッケージ内の関数に `advise` するのも悪いアイデアである。
- ライブラリやパッケージでの `eval-after-load` と `with-eval-after-load` の使用を避けること (Section 16.10 [Hooks for Loading], page 305 を参照)。この機能は個人的なカスタマイズを意図している。Lisp プログラム内でこれを使用すると別の Lisp 内ではそれが見えず、その挙動を変更するために不明瞭になる。これは別のパッケージ内の関数への `advise` と同様にデバッグの障害になる。
- Emacs の標準的な関数やライブラリープログラムの何かをファイルが置換するなら、そのファイル冒頭の主要コメントでどの関数が置換されるか、置換によりオリジナルと挙動がどのように異なるかを告げること。
- 関数や変数を定義するコンストラクターは関数ではなくマクロにして名前は `'define-` で始まること。そのマクロは定義される名前を 1 つ目の引数で受け取ること。これは自動的に定義を探す種々のツールの助けとなる。マクロ自身の中でその名前を構築するのは、それらのツールを混乱させるので避けること。
- 別のいくつかのシステムでは `*` が先頭や終端にある変数名を選択する慣習がある。Emacs Lisp ではその慣習を使用しないので、あなたのプログラム内でそれを使用しないでほしい (Emacs では特別な目的をもつバッファーだけにそのような名前を使用する)。すべてのライブラリーが同じ慣習を使用するなら人は Emacs がより整合性があることを見い出すだろう。
- Emacs Lisp ソースファイルのデフォルトのファイルコーディングシステムは UTF である (Section 34.1 [Text Representations], page 942 を参照)。あなたのプログラムが UTF-8 以外の文字を含むような稀なケースでは、ソースファイル内の `'-*-'` 行がローカル変数リスト内で適切なコーディングシステムを指定すること。Section “Local Variables in Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。
- デフォルトのインデントパラメーターでファイルをインデントすること。
- 自分で行に閉カッコを配置するのを習慣としてはならない。Lisp プログラマーはこれに当惑させられる。
- コピーを配布する場合は著作権表示と複製許可表示を配置してほしい。Section D.8 [Library Headers], page 1309 を参照のこと。
- ファイルやディレクトリーの名前を保持する変数 (およびそれらをリターンする関数) では名前に `path` を使うことを避けて、かわりに `file`、`file-name`、`directory` を優先して使用すること。なぜなら GNU コーディング規約では検索パス (ディレクトリー名のリスト) だけに `path` という用語を用いることになっており、Emacs はそれを遵守するからである。

## D.2 キーバインディング規約

- `Dired`、`Info`、`Compilation`、`Occur` などの多くのメジャーモードではハイパーリンクを含む読み

取り専用テキストを処理するようデザインされている。そのようなメジャーモードはリンクをフォローするように *mouse-2* と *RET* を再定義すること。そのリンクが *mouse-1-click-follows-link* にしたがうように *follow-link* 条件もセットアップすること。Section 33.19.8 [Clickable Text], page 912 を参照のこと。そのようなクリック可能リンクを実装する簡便な手法については Section 41.20 [Buttons], page 1201 を参照のこと。

- Lisp プログラム内のキーとして *C-c letter* を定義してはならない。*C-c* とアルファベット (ASCII および非 ASCII の大文字と小文字の両方) からなるシーケンスはユーザー用に予約済みである。これらはユーザー用として唯一予約されたシーケンスなので妨害してはならない。  
すべてのメジャーモードがこの慣習を尊重するよう変更するには多大な作業を要する。この慣習を捨て去ればそのような作業は不要になりユーザーは不便になるだろう。この慣習を遵守してほしい。
- 修飾キーなしの F5 から F9 までのファンクションキーもユーザー定義用に予約済み。
- 後にコントロールキーか数字が続く *C-c* シーケンスはメジャーモード用に予約済みである。
- 後に {, }, <, >, :, ; が続く *C-c* シーケンスもメジャーモード用に予約済み。
- 後に他の ASCII 区切り文字やシンボル文字が続く *C-c* シーケンスはマイナーモードに割り当てられている。メジャーモード内でのそれらの使用は絶対禁止ではないが、もしそれを行えばそのメジャーモードがマイナーモードにより時々シャドーされるかもしれない。
- 後にプレフィクス文字 (*C-c* を含む) が続く *C-h* をバインドしてはならない。*C-h* をバインドしなければ、そのプレフィクス文字をもつサブコマンドをリストするためのヘルプ文字として自動的に利用可能になる。
- 別の ESC が後に続く場合を除き ESC で終わるキーシーケンスをバインドしてはならない (つまり *ESC ESC* で終わるキーシーケンスのバインドは OK)。  
このルールの理由は任意のコンテキストにおける非プレフィクスであるような ESC のバインディングは、そのコンテキストにおいてファンクションキーとなるようなエスケープシーケンスの認識を妨害するからである。
- 同様に *C-g* は一般的にはキーシーケンスのキャンセルに使用されるので、*C-g* で終わるキーシーケンスをバインドしてはならない。
- 一時的なモードやユーザーが出入り可能な状態のような動作は、すべてエスケープ手段として *ESC ESC* か *ESC ESC ESC* を定義すること。  
通常の Emacs コマンドを受け入れる状態、より一般的には後にファンクションキーか矢印キーが続く ESC 内のような状態は潜在的な意味をもつので *ESC ESC* を定義してはならない。なぜならそれは ESC の後のエスケープシーケンスの認識を妨害するからである。これらの状態においては、エスケープ手段として *ESC ESC ESC* を定義すること。それ以外ならかわりに *ESC ESC* を定義すること。

### D.3 Emacs プログラミングのヒント

以下の慣習にしたがうことによりあなたのプログラムが実行時により Emacs に適合するようになります。

- プログラム内で *next-line* や *previous-line* を使用してはならない。ほとんど常に *forward-line* のほうがより簡便であり、より予測可能かつ堅牢である。Section 31.2.4 [Text Lines], page 837 を参照のこと。
- あなたのプログラム内でマークのセットが意図した機能でないなら、マークをセットする関数を呼び出してはならない。マークはユーザーレベルの機能なので、ユーザーの益となる値を提供する場合を除きマークの変更は間違いである。Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照のこと。



特に以下の関数は使用しないこと:

- `beginning-of-buffer`、`end-of-buffer`
- `replace-string`、`replace-regexp`
- `insert-file`、`insert-buffer`

インタラクティブなユーザーを意図した別の機能がないのにポイントの移動、特定の文字列の置換、またはファイルやバッファのコンテンツを挿入しただけなら単純な 1、2 行の Lisp コードでそれらの関数を置き換えられる。

- ベクターを使用する特別な理由がある場合を除きベクターではなくリストを使用すること。Lisp ではベクターよりリストを操作する機能のほうが多く、リストを処理するほうが通常は簡便である。

要素の挿入や削除がなく (これはリストだけで可能)、ある程度のサイズがあって、(先頭か末尾から検索しない) ランダムアクセスがあるテーブルではベクターが有利。

- エコーエリア内にメッセージを表示する推奨方法は `princ` ではなく `message` 関数。Section 41.4 [The Echo Area], page 1104 を参照のこと。
- エラーコンディションに遭遇したときは関数 `error` (または `signal`) を呼び出すこと。関数 `error` はリターンしない。Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照のこと。

エラーの報告に `message`、`throw`、`sleep-for`、`beep` を使用しないこと。

- エラーメッセージは大文字で始まり、ピリオドや他の区切り文字で終わらないこと。

たとえ `debug-on-error` が `nil` であっても、ユーザーにエラーの発生元を伝えることが有用な場合もある。そのような場合には、エラーメッセージに小文字の Lisp シンボルを前置できる。たとえばエラーメッセージ “Invalid input” を “some-function: Invalid input” となるように拡張できる。

- ミニバッファ内で `yes-or-no-p` が `y-or-n-p` で答えを求める質問を行う場合には大文字で始めて ‘?’ で終わること。
- ミニバッファのプロンプトでデフォルト値を示すときは、カッコ内に単語 ‘default’ を配置すること。これは以下ようになる:

```
Enter the answer (default 42):
```

- `interactive` で引数リストを生成する Lisp 式を使用する場合には、リージョンやポジションの引数にたいして正しいデフォルト値を生成しようと試みではない。それらの引数が指定されていなければかわりに `nil` を提供して、引数が `nil` のときに関数の `body` でデフォルト値を計算すること。たとえば以下のように記述する:

```
(defun foo (pos)
 (interactive
 (list (if specified specified-pos)))
 (unless pos (setq pos default-pos))
 ...)
```

以下のようにはしない:

```
(defun foo (pos)
 (interactive
 (list (if specified specified-pos
 default-pos)))
 ...)
```

これはそのコマンドを繰り返す場合に、そのときの状況にもとづいてデフォルト値が再計算されるからである。

interactive の ‘d’、‘m’、‘r’ 指定を使用する際にはコマンドを繰り返すときの引数値の再計算にたいして特別な段取りを行うので、このような注意事項を採用する必要はない。

- 実行に長時間を要する多くのコマンドは開始時に ‘Operating...’、完了時に ‘Operating...done’ のような何らかのメッセージを表示すること。これらのメッセージのスタイルは ‘...’ の周囲にスペースを置かず、‘done’ の後にピリオドを置かないよう一定に保ってほしい。そのようなメッセージを生成する簡便な方法は Section 41.4.2 [Progress], page 1107 を参照のこと。
- 再帰編集の使用を避けること。かわりに Rmail の e コマンドが行うように、元のローカルキーマップに戻るよう定義したコマンドを含んだ新たなローカルキーマップを使用するか、単に別のバッファにスイッチしてユーザーが自身で戻れるようにすること。Section 22.13 [Recursive Editing], page 460 を参照のこと。

## D.4 コンパイル済みコードを高速化ためのヒント

以下はバイトコンパイル済み Lisp プログラムの実行速度を改善する方法です。

- 時間がどこで消費されているか見つかるためにプログラムのプロファイルを行う。Section 19.5 [Profiling], page 359 を参照のこと。
- 可能なら常に再帰ではなく繰り返しを使用する。Emacs Lisp ではコンパイル済み関数が別のコンパイル済み関数を呼び出すときでさえ関数呼び出しは低速である。
- プリミティブのリスト検索関数 memq、member、assq、assoc は明示的な繰り返しより更に高速である。これらの検索プリミティブを使用できるようにデータ構造を再配置することにも価値が有り得る。
- 特定のビルトイン関数は通常に関数呼び出しの必要を回避するようにバイトコンパイル済みコードでは特別に扱われる。別の候補案のかわりにこれらの関数を使用するのは良いアイデアである。コンパイラにより特別に扱われる関数かどうかを確認するには byte-compile プロパティを調べればよい。そのプロパティが非 nil ならその関数は特別に扱われる。

たとえば以下を入力すると aref が特別にコンパイルされることが示される (Section 6.3 [Array Functions], page 112 を参照):

```
(get 'aref 'byte-compile)
⇒ byte-compile-two-args
```

この場合 (および他の多くの場合) には、最初に byte-compile プロパティを定義する bytecomp ライブラリーをロードしなければならない。

- プログラム内で実行時間のある程度を占める小さい関数を呼び出すなら関数を inline にする。これにより関数呼び出しのオーバーヘッドがなくなる。関数の inline 化はプログラム変更の自由度を減少させるのでユーザーがスピードを気にするに足るほど低速であり、inline 化により顕著に速度が改善されるのでなければ行ってはならない。Section 13.14 [Inline Functions], page 254 を参照のこと。

## D.5 コンパイラ警告を回避するためのヒント

- 以下のようにダミーの defvar 定義を追加して未定義のフリー変数に関するコンパイラの警告の回避を試みる:

```
(defvar foo)
```

このような定義はファイル内での変数 `foo` の使用にたいしてコンパイラーが警告しないようにする以外に影響はない。

- 同様に `declare-function` ステートメントを使用して、定義されることが既知な未定義関数に関するコンパイラーの警告の回避を試みる (Section 13.16 [Declaring Functions], page 258 を参照)。
- 特定のファイルから多くの関数、マクロ、変数を使用する場合には、それらに関するコンパイラー警告を回避するために、以下のようにパッケージに `require` を追加できる (Section 16.7 [Named Features], page 300 を参照):

```
(require 'foo)
```

何らかのファイルのマクロだけが必要なならコンパイル時だけ `require` できる (Section 17.5 [Eval During Compile], page 311 を参照)。たとえば、

```
(eval-when-compile
 (require 'foo))
```

- ある関数内で変数をバインドして別の関数内で使用やセットする場合には、その変数が定義をもたなければ別関数に関してコンパイラーは警告を行う。しかしその変数が短い名前をもつ場合には、Lisp パッケージは短い変数名を定義するべきではないので定義の追加により不明瞭になるかもしれない。行うべき正しい方法はパッケージ内の他の関数や変数に使用されている名前プレフィクスで始まるように変数をリネームすることである。
- 警告を回避する最後の手段は通常なら間違いであるが、その使用方法では間違いではないと解っている何かを行う際には `with-no-warnings` の内側に置くこと。Section 17.6 [Compiler Errors], page 312 を参照のこと。

## D.6 ドキュメント文字列のヒント

以下はドキュメント文字列記述に関するいくつかのヒントと慣習です。コマンド `M-x checkdoc-minor-mode` を実行すれば慣習の多くをチェックできます。

- ユーザーが理解することを意図したすべての関数、コマン、変数はドキュメント文字列をもつこと。
- Lisp プログラムの内部的な変数とサブルーチンは同様にドキュメント文字列をもつことができる。ドキュメント文字列は実行中の Emacs 内で非常に僅かなスペースしか占めない。
- 80 列スクリーンの Emacs ウィンドウに適合するようにドキュメント文字列をフォーマットすること。ほとんどの行を 60 文字以下に短くするのは良いアイデアである。最初の行は 67 文字以下にすること。さもないと `apropos` の出力で見栄えが悪くなる。

見栄えがよくなるならそのテキストをフィルできる。Emacs Lisp モードは `emacs-lisp-docstring-fill-column` で指定された幅にドキュメント文字列をフィルする。しかしドキュメント文字列の行ブレイクを注意深く調整すればドキュメント文字列の可読性をより向上させることがある。ドキュメント文字列が長い場合にはセクション間に空行を使用すること。

- ドキュメント文字列の最初の行は、それ自身が要約となるような 1 つか 2 つの完全なセンテンスから成り立つこと。`M-x apropos` は最初の行だけを表示するので、その行のコンテンツが自身で完結していなければ結果の見栄えは悪くなる。特に最初の行は大文字で始めてピリオドで終わること。

関数では最初の行は“その関数は何を行うのか?”、変数にたいしては最初の行は“その値は何を意味するのか?” という問いに簡略に答えること。

ドキュメント文字列を 1 行に制限しないこと。その関数や変数の使用法の詳細を説明する必要に応じてその分の行数を使用すること。テキストの残りの部分にたいしても完全なセンテンスを使用してほしい。

- ユーザーが無効化されたコマンドの使用を試みる際には、Emacs はそのドキュメント文字列の最初の段落 (最初の空行までのすべて) だけを表示する。もし望むなら、その表示をより有用になるように最初の空行の前に何の情報を含めるか選択できる。
- 最初の行ではその関数のすべての重要な引数と、関数呼び出しで記述される順にそれらに言及すること。その関数が多い引数をもつなら最初の行でそれらすべてに言及するのは不可能である。この場合にはもっとも重要な引数を含む最初の引数数個について最初の行で言及すること。
- ある関数のドキュメント文字列がその関数の引数の値に言及する際には、引数を大文字にした名前が引数の値であるかのように使用すること。つまり関数 `eval` のドキュメント文字列では最初の引数の名前が `form` なので `'FORM'` で参照する:

```
Evaluate FORM and return its value.
```

同様にリストやベクターのサブユニットへの分解で、それらのいくつかを異なるように示すような際にはメタ構文変数 (metasyntactic variables) を大文字で記述すること。以下の例の `'KEY'` と `'VALUE'` はこれの実践例:

```
The argument TABLE should be an alist whose elements
have the form (KEY . VALUE). Here, KEY is ...
```

- ドキュメント文字列内で Lisp シンボルに言及する際には `case(大文字小文字)` を絶対に変更しないこと。そのシンボルの名前が `foo` なら `"Foo"` ではなく `"foo"` (`"Foo"` は違うシンボル)。  
これは関数の引数の値の記述ポリシーと反するようになるかもしれないが矛盾は実際には存在しない。引数の *value* はその関数が値の保持に使用する *symbol* と同じではない。  
これによりセンテンス先頭に小文字を置くことになり、それが煩しいならセンテンス開始がシンボルにならないようにセンテンスを書き換えること。
- ドキュメント文字列の開始と終了に空白文字を使用しないこと。
- ソースコード内の後続行のテキスト、最初の行と揃うようにドキュメント文字列の後続行をインデントしてはならない。これはソースコードでは見栄えがよいがユーザーがドキュメントを閲覧する際は奇妙な見栄えになる。開始のダブルクォーテーションの前のインデントは文字列の一部には含まれないことを忘れないこと!
- ドキュメントにおいて ASCII のアポストロフィやグレイブアクセントを表示する必要がある際には、ドキュメントの文字列リテラルに `'\='` や `'\`'` を使えば文字はそのまま表示される。
- ドキュメント文字列では Lisp シンボルではないような式はそれら自身を表しているかもしれないのでクォートしてはならない。たとえば `'Return the list `(NAME TYPE RANGE)' ...'` や `'Return the list \='(NAME TYPE RANGE) ...'` ではなく `'Return the list (NAME TYPE RANGE) ...'` と記述すること。
- ドキュメント文字列が Lisp シンボルを参照する際には、それがプリントされる時 (通常は小文字を意味する) のように前にグレイブアクセント ```、後にアポストロフィー `'` を記述すること。例外が 2 つある。`t` と `nil` は前後の区切り記号を記述しない。たとえば:

```
CODE can be `lambda', nil, or t.
```

これらのドキュメント文字列を Emacs が表示する際には、文字の表示がサポートされていれば通常は ``` (グレイブアクセント) に `'` (左シングルクォーテーションマーク)、`'` (アポストロフィー) に ``` (右シングルクォーテーションマーク) を表示することに注意。Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照のこと。(このセクションの以前のバージョンでは、doc 文字列で非 ASCII のシングルクォーテーションマークを推奨するバージョンがありましたが、このような文字をサポートしない端末におけるヘルプ文字列の表示が破壊されるので現在は推奨されていません。)

Help モードはシングルクォートされたシンボル名がドキュメント文字列で使用されている際には、それが関数と変数のいずれかの定義をもっていれば自動的にハイパーリンクを作成する。これらの機能を使用するために何か特別なことを行う必要はない。しかしあるシンボルが関数と変数の両方の定義をもち一方だけを参照したい場合には、そのシンボル名の直前に 'variable'、'option'、'function'、'command' の単語のいずれかを記述してそれを指定できる (これらの指示語の識別では大文字小文字に差はない)。たとえば以下を記述すると

```
This function sets the variable `buffer-file-name'.
```

このハイパーリンクは buffer-file-name の変数のドキュメントだけを参照して関数のドキュメントは参照しない。

あるシンボルが関数および/または変数の定義をもつがドキュメントしているシンボルの使用とそれらが無関係なら、すべてのハイパーリンク作成を防ぐためにシンボル名の前に単語 'symbol' が 'program' を記述できる。たとえば、

```
If the argument KIND-OF-RESULT is the symbol `list',
this function returns a list of all the objects
that satisfy the criterion.
```

これは無関係な関数 list のドキュメントにハイパーリンクを作成しない。

変数ドキュメントがない変数には、通常はハイパーリンクは作成されない。そのような変数の前に単語 'variable' と 'option' のいずれかを記述すればハイパーリンクの作成を強制できる。

フェイスにたいするハイパーリンクはフェイスの前か後に単語 'face' があれば作成される。この場合にはたとえそのシンボルが変数や関数として定義されていてもフェイスのドキュメントだけが表示される。

Info ドキュメントにハイパーリンクを作成するには、'info node'、'Info node'、'info anchor'、'Info anchor' のいずれかの後 Info のノード (かアンカー) をシングルクォートして記述する。Info ファイル名のデフォルトは 'emacs'。たとえば、

```
See Info node `Font Lock' and Info node `(elisp)Font Lock Basics'.
```

man ページにハイパーリンクを作成するには 'Man page'、'man page'、'man page for' のいずれかの後にシングルクォートされた名前記述する。たとえば、

```
See the man page `chmod(1)' for details.
```

man ページ Info ドキュメントのほうが常に好ましいので、リンク可能な Info マニュアルがあるならリンクすること。たとえば chmod は GNU Coreutils マニュアルにドキュメントされているので、man ページよりそれにリンクするほうがよい。

カスタマイゼーショングループをリンクするには、'customization group' を前置してシングルクォートしたグループ名を記述する (各単語の先頭文字の case は区別しない)。たとえば、

```
See the customization group `whitespace' for details.
```

最後に URL のハイパーリンクを作成するには 'URL' の後に URL をシングルクォートして記述する。たとえば、

```
The GNU project website has more information (see URL
`https://www.gnu.org/').
```

- ドキュメント文字列内に直接キーシーケンスを記述しないこと。かわりに、それらを表すために '\[...]' 構文を使用すること。たとえば 'C-f' と記述するかわりに '\[forward-char]' と記述する。Emacs がドキュメント文字列を表示する際には何であれカレントで forward-char にバインドされたキーに置き換える (これは通常は 'C-f' だがユーザーがキーバインディングを変更していれば何か他の文字かもしれない)。Section 25.3 [Keys in Documentation], page 582 を参照のこと。

- メジャーモードのドキュメント文字列ではグローバルマップではなく、そのモードのローカルマップを参照したいだろう。したがってどのキーマップを使用するか指定するために、ドキュメント文字列内で一度 ‘\<...>’ 構文を使用する。最初に ‘\[\...]’ を使用する前にこれを行うこと。‘\<...>’ の内部のテキストはメジャーモードにたいするローカルキーマップを含む変数名であること。  
‘\[\...]’ を使用するたびに、僅かだがドキュメント文字列の表示が低速になる。これらを大量に使用すると僅かな低速化が積み重なり、特に低速なシステムでは有意なものとなるかもしれない。したがってこれらの過度な使用は推奨しない (同一ドキュメント内で同じコマンドへの複数参照の使用を避けるよう試みる等)。
- 一貫性を保つために関数のドキュメント文字列の最初のセンテンス内の動詞は、命令形で表すこと。たとえば “Return the cons of A and B.”、好みによっては “Returns the cons of A and B.” を使用する。通常は最初のパラグラフの残りの部分にたいして同様に行っても見栄えがよい。各センテンスが叙実的で適切な主題をもつなら後続のパラグラフの見栄えはよくなる。
- yes-or-no 述語であるような関数のドキュメント文字列は、何が真を構成するか明示的に示すために、“Return t if” のような単語で始まること。単語 “return” は小文字の “t” で開始される幾分紛らわしい可能性のあるセンテンスを避ける。
- ドキュメント文字列は受動態ではなく能動態、未来形ではなく現在形で記述すること。たとえば “A list containing A and B will be returned.” ではなく、“Return a list containing A and B.” と記述すること。
- 不必要な “cause” (や同等の単語) の使用を避けること。“Cause Emacs to display text in boldface” ではなく、単に “Display text in boldface” と記述すること。
- 多くの人にとってなじみがなく typo と間違えるであろうから、“iff” (“if and only if” を意味する数学用語) の使用を避けること。ほとんどの場合には、その意味は単なる “if” で明快である。それ以外ではその意味を伝える代替フレーズを探そう試みること。
- “for example(たとえば)” に “e.g.”、“that is(つまり)” に “i.e.”、“number(数値)” に “no.”、“compare(比較)”/“see also(参照)” に “cf.”、“with respect to(に関しては)” にたいする “w.r.t.” のような略語の使用は可能なかぎり避けるよう努力すること。ほとんど常に展開されたバージョンのほうが読み易い<sup>2</sup>。
- 特定のモードや状況でのみコマンドに意味がある際にはドキュメント文字列内でそれに言及すること。たとえば dired-find-file のドキュメントは:  

```
In Dired, visit the file or directory named on this line.
```
- ユーザーがセットしたいと望むかもしれないオプションを表す変数を定義する際には defcustom を使用すること。Section 12.5 [Defining Variables], page 188 を参照のこと。
- yes-or-no フラグであるような変数のドキュメント文字列は、すべての非 nil 値が等価であることを明確にして、nil と非 nil が何を意味するかを明示的に示すために “Non-nil means” のような単語で始めること。
- ドキュメント文字列内の開カッコで始まる行は、以下のように開カッコの前へのバックスラッシュの記述を考慮すること:  

```
The argument FOO can be either a number
 \ (a buffer position) or a string (a file name).
```

これは ‘(’ を defun の開始として扱う 27.1 より古いバージョンの Emacs でのバグを回避する (Section “Defuns” in *The GNU Emacs Manual* を参照)。コードを古いバージョンの Emacs で編集する誰かをあなたが予期せぬのなら、この回避策は必要ない。

<sup>2</sup> わたしたちは時折これを使用しますが、やりすぎないでください。

## D.7 コメント記述のヒント

コメントにたいして以下の慣習を推奨します:

‘;’ 1つのセミコロン‘;’で始まるコメントはソースコードの右側の同じ列にすべて揃えられる。そのようなコメントは通常はその行のコードがどのように処理を行うかを説明する。たとえば:

```
(setq base-version-list ; There was a base
 (assoc (substring fn 0 start-vn) ; version to which
 file-version-assoc-list)) ; this looks like
 ; a subversion.
```

‘;;’ 2つのセミコロン‘;;’で始まるコメントはコードと同じインデントレベルで揃えられる。そのようなコメントは通常はその後の行の目的や、その箇所でのプログラムの状態を説明する。たとえば:

```
(prog1 (setq auto-fill-function
 ...
 ...
 ;; Update mode line.
 (force-mode-line-update)))
```

わたしたちは通常は関数の外側のコメントにも2つのセミコロンを使用する。

```
;; This Lisp code is run in Emacs when it is to operate as
;; a server for other processes.
```

関数がドキュメント文字列をもたなければ、かわりにその関数の直前にその関数が何を行うかと、正しく呼び出す方法を説明する2つのセミコロンのコメントをもつこと。各引数の意味と引数で可能な値をその関数が解釈する方法を正確に説明すること。しかしそのようなコメントはドキュメント文字列に変換するほうがはるかに優れている。

‘;;;’

3つ(かそれ以上)のセミコロン‘;;;’で始まるコメントは左マージンから始まる。わたしたちは Outline マイナーモードの heading(ヘッダー)とみなされるべきコメントにそれらを使用している。デフォルトでは少なくとも(後に1つの空白文字と非空白文字が続く)3つのセミコロンは section のヘッダーとみなして、2つ以下のセミコロンで始まるものはみなさない。

(歴史的に3連セミコロンのコメントは関数内の行のコメントアウトに使用されたきたが、この用途では2つだけのセミコロン使用を推奨し、3連セミコロンの使用は推奨しない。これは2連セミコロンを使用して関数全体をコメントアウトする際にも適用される。)

セミコロン3つはトップレベルのセクション、4つはサブセクション、5つはサブサブセクション、のように使用される。

ライブラリーは通常はトップレベルのセクションを少なくとも4つもつ。たとえばこれらのセクションすべてが隠されているときは:

```
;;; backquote.el --- implement the ` Lisp construct...
;;; Commentary:...
;;; Code:...
;;; backquote.el ends here
```

(テキストが後続することがあってはならない最後の行は、ある意味セクションヘッダーではない。これは最終的にはファイル終端をマークする。)

長いライブラリーではコードを複数セクションに分割するのが賢明である。これは‘Code:’セクションを複数のサブセクションに分割することで行うことができる。長い間、これ

が推奨される唯一のアプローチであったとはいえ、多くの人が複数のトップレベルセクションの使用を選択してきた。あなたはいずれかのスタイルを選択できる。

トップレベルのコードセクションの複数使用には、ネスティングレベルの追加導入を避けるという利点があるが、それはすべてのコードが‘Code’という名前のセクションに含まれていないという不体裁な結果をも意味する。これを避けるためには、そのセクション内部にコードを何も配置しないこと。この方法により、それをセクションヘッダーではなくセパレーターとみなすことができる。

この問題に対象するためにヘッダーをコロンや他の句読点で終了させないことを最後に推奨しておく。歴史的な理由により‘Code:’と‘Commentary:’のヘッダーはコロンで終わるが、何にせよ他のヘッダーに同じことを行わないことをお勧めする。

一般的に言うとコマンド `M-; (comment-dwim)` は適切なタイプのコメントを自動的に開始するか、セミコロンの数に応じて既存のコメントを正しい位置にインデントします。Section “Manipulating Comments” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

## D.8 Emacs ライブラリーのヘッダーの慣習

Emacs にはセクションに分割してその記述者のような情報を与えるために、Lisp ライブラリー内で特別なコメントを使用する慣習があります。それらのアイテムにたいして標準的なフォーマットを使用すれば、ツール (や人) が関連する情報を抽出するのが簡単になります。このセクションでは以下の例を出発点にこれらの慣習を説明します。

```
;;; foo.el --- Support for the Foo programming language -*- lexical-binding: t; -*-

;; Copyright (C) 2010-2021 Your Name

;; Author: Your Name <yourname@example.com>
;; Maintainer: Someone Else <someone@example.com>
;; Created: 14 Jul 2010
;; Keywords: languages
;; URL: https://example.com/foo

;; This file is not part of GNU Emacs.

;; This file is free software...
...
;; along with this file. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.
```

一番最初の行は以下のフォーマットをもつべきです:

```
;;; filename --- description -*- lexical-binding: t; -*-
```

この説明は 1 行に収まる必要があります。そのファイルで更に変数をセットするために‘-\*-’指定が必要なら、lexical-bindingの後に配置してください。これにより最初の行が長くなりすぎるようなら、そのファイル終端で Local Variables セクションを使用してください。

著作権表示には、(あなたがそのファイルを記述したなら) 通常はあなたの名前をリストします。あなたの作業の著作権を主張する雇用者がいる場合には、かわりに彼らをリストする必要があるかもしれません。Emacs ディストリビューションにあなたのファイルが受け入れられていなければ、著作権者を Free Software Foundation(またはそのファイルが GNU Emacs の一部) だと告知しないでください。著作権とライセンス通知の形式に関するより詳細な情報は the guide on the GNU website (<https://www.gnu.org/licenses/gpl-howto.html>) を参照してください。

著作権表示の後には、それぞれが‘;; header-name:’で始まる複数のヘッダーコメント (*header comment*) を記述します。以下は慣習的に利用できる *header-name* のテーブルです:



‘Author’ このヘッダーは少なくともそのライブラリーの主要な作者の名前と email アドレスを示す。複数の作者がいる場合には前に ; ; とタブが少なくとも 2 つのスペースがある継続行で彼らをリストする。わたしたちは ‘<...>’ という形式で連絡用 email アドレスを含めることを推奨する。たとえば:

```
;; Author: Your Name <yourname@example.com>
;; Someone Else <someone@example.com>
;; Another Person <another@example.com>
```

‘Maintainer’

このヘッダーは Author ヘッダーと同じフォーマット。これは現在そのファイルを保守 (バグレポートへの応答等) をする人 (か人々) をリストする。

Maintainer ヘッダーがなければ Author ヘッダーの人 (複数可) が Maintainer とみなされる。Emacs 内のいくつかのファイルは、そのファイルのオリジナル作者がもはや責任をもっておらず Emacs の一部として保守されていることを意味するために、Maintainer に ‘emacs-devel@gnu.org’ を使用している。

‘Created’ このオプションの行はファイルのオリジナルの作成日付を与えるもので歴史的な興味のためだけに存在する。

‘Version’ 個々の Lisp プログラムにたいしてバージョン番号を記録したいならこの行に配置する。Emacs とともに配布された Lisp ファイルは Emacs のバージョン番号自体が同じ役割を果たすので一般的には ‘Version’ ヘッダーをもたない。複数ファイルのコレクションを配布する場合には、各ファイルではなく主となるファイルにバージョンを記述することを推奨する。

‘Keywords’

この行はヘルプコマンド `finder-by-keyword` でリストするキーワード。意味のあるキーワードのリストの確認にこのコマンドを使用してほしい。コマンド `M-x checkdoc-package-keywords RET` は `finder-known-keywords` にないすべてのキーワードを探して表示する。変数 `checkdoc-package-keywords-flag` を非 `nil` にセットすると、`checkdoc` コマンドはチェックにキーワード検証を含める。

このフィールドはトピックでパッケージを探す人が、あなたのパッケージを見つける手段となる。キーワードを分割するにはスペースとカンマの両方を使用できる。

人はしばしばこのフィールドを単に Finder (訳注: `finder-by-keyword` がオープンするバッファ) に関連したキーワードではなくパッケージを説明する任意のキーワードを記述する箇所だとみなすのは不運なことだ。

‘URL’

‘Homepage’

この行はライブラリーのウェブサイトを示す。

‘Package-Version’

‘Version’ がパッケージマネージャーによる使用に適切でなければ、パッケージは ‘Package-Version’ を定義でき、かわりにこれが使用される。これは ‘Version’ が RCS や `version-to-list` でパース不能な何かであるようなら手軽である。Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 を参照のこと。

‘Package-Requires’

これが存在する場合にはカレントパッケージが正しく動作するために依存するパッケージを示す。Section 43.1 [Packaging Basics], page 1270 を参照のこと。これは (パッケージの完全なセットがダウンロードされることを確実にするために) ダウンロード時

と、(すべての依存パッケージがあるときだけパッケージがアクティブになることを確実にするために) アクティブ化の両方でパッケージマネージャーにより使用される。

このフォーマットは単一行からなるリストのリスト。サブリストの `car` はそれぞれパッケージの名前 (シンボル)、`cadr` は `version-to-list` でパース可能な許容し得る最小のバージョン番号 (文字列)。バージョンが欠落したエントリー (単なるシンボルやある要素のサブリストであるようなエントリー) はバージョンが "0" のエントリーと等価。たとえば:

```
;; Package-Requires: ((gnus "1.0") (bubbles "2.7.2") cl-lib (seq))
```

パッケージのコードは自動的に、実行中の Emacs のカレントのバージョン番号をもつ 'emacs' という名前のパッケージを定義する。これはパッケージが要求する Emacs の最小のバージョンに使用できる。

ほぼすべての Lisp ライブラリーは 'Author' と 'Keywords' のヘッダーコメント行をもつべきです。適切なら他のものを使用してください。ヘッダー行内で別のヘッダー行の名前も使用できます。これらは標準的な意味をもたないので害になることを行うことはできません。

わたしたちはライブラリーファイルのコンテンツを分割するために追加の提携コメントを使用します。これらは空行で他のものと分離されている必要があります。以下はそれらのテーブルです:

';;; Commentary:'

これはライブラリーが機能する方法を説明する、概論コメントを開始する。これは複製許諾の直後にあり 'Change Log'、'History'、'Code' のコメント行で終端されていること。このテキストは Finder パッケージで使用されるのでそのコンテキスト内で有意であること。

';;; Change Log:'

これは時間とともにそのファイルに加えられたオプションの変更ログを開始する。このセクションに過剰な情報を配置してはならない。(Emacs が行うように) バージョンコントロールシステムの詳細ログや個別の ChangeLog ファイルに留めるほうがよい。'History' は 'Change Log' の代替え。

';;; Code:'

これはプログラムの実際のコードを開始する。

';;; filename ends here'

これはフッター行 (*footer line*)。これはそのファイルの終端にある。この目的はフッター行の欠落から、人がファイルの切り詰められたバージョンを検知することを可能にする。

## Appendix E GNU Emacs の内部

このチャプターでは実行可能な Emacs 実行可能形式を事前ロードされた Lisp ライブラリーとともにダンプする方法、ストレージが割り当てられる方法、および C プログラマーが興味をもつかもしいない GNU Emacs の内部的な側面のいくつかを説明します。

### E.1 Emacs のビルド

このセクションでは Emacs 実行可能形式のビルドに関するステップの説明をします。makefile がこれらすべてを自動的に行うので、Emacs をビルドやインストールをするためにこの題材を知る必要はありません。この情報は Emacs 開発者に適しています。

Emacs のビルドには GNU Make のバージョン 3.81 以降が必要です。

srcディレクトリー内の C ソースファイルをコンパイルすることにより、temacsと呼ばれる実行可能形式ファイルが生成されます。これは *bare impure Emacs* (裸で不純な Emacs) とも呼ばれます。これには Emacs Lisp インタープリターと I/O ルーチンが含まれますが編集コマンドは含まれません。

コマンド `temacs -l loadup` は `temacs` を実行して `loadup.el` をロードするように計らいます。loadupライブラリーは通常の Emacs 編集環境をセットアップする追加の Lisp ライブラリーをロードします。このステップの後には Emacs 実行可能形式は *bare* (裸) ではありません。

標準的な Lisp ファイルのロードには若干の時間を要するので、ユーザーが直接 `temacs` 実行可能形式を実行することは通常はありません。そのかわり、Emacs ビルドの最終ステップの 1 つとしてコマンド `'temacs -batch -l loadup --temacs=dump-method'` が実行されます。特別なオプション `--temacs` は `temacs` にたいして、この後に続けて Emacs を実行した際に開始がより高速になるように、標準のすべての事前ロードされる Lisp の関数と変数の記録方法を指示します。オプション `--temacs` には引数 `dump-method` が必要であり、以下のいずれかを指定できます:

`'pdump'`     ダンプファイル (*dump file*) に事前ロード Lisp データを記録する。このメソッドは Emacs の開始時にロードされることになる追加データファイルを生成する。生成されたダンプファイルは通常は `emacs.pdmp` と呼ばれて、Emacs の `exec-directory` にインストールされる (Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照)。これはモダンなシステムにおいてセキュリティとプライバシーを強化するために使用されるさまざまなメモリーレイアウト技術を妨害する可能性のある、メモリー割り当ての特別なテクニックの使用を Emacs に要求しないので、もっとも好ましいメソッドの 1 つ。

`'pbootstrap'`     `'pdump'` と同様だが、以前の Emacs バイナリおよびバイトコンパイル済み Lisp ファイル `*.elc` が存在しないときに、Emacs のブートストラップ (*bootstrapping*) の間に使用される。この場合には、生成されるダンプファイルは通常は `bootstrap-emacs.pdmp`。

`'dump'`     このメソッドはすべての標準 Lisp ファイルがすでに事前ロード済みの `emacs` という実行可能プログラムを `temacs` にダンプさせる (`'-batch'` 引数は `temacs` にその端末上のすべてのデータ初期化の試みを抑制するので、ダンプされた Emacs の端末情報テーブルは空になる)。このメソッドは実行中プロセスからプログラムファイルを生成するため、プログラムを実行 (`exec`) してプロセスを開始することとある意味で反対なことから `unexec` として知られている。このメソッドは伝統的に Emacs の状態を保存する手段だったが、今や非推奨となった。

`'bootstrap'`     `'dump'` と同様だが、`unexec` メソッドで Emacs をブートストラップする際に使用する。

インストールされる Emacs は、ダンプされた emacs 実行可能形式です (*pure* な Emacs と呼ばれる)。Emacs のビルドにポータブルダンパーを使用した場合には、emacs 実行可能形式は実際には `temacs` の正確なコピーであり、対応機種 `emacs.pdmp` ファイルも同様にインストールされます。変数 `preloaded-file-list` にはダンプファイルやダンプされた Emacs 実行可能形式に記録された事前ロード済み Lisp ファイルのリストが格納されます。新たなオペレーティングシステムに Emacs をポートする際に、その OS が何の種類のダンプも実装していなければ Emacs は起動時に毎回 `loadup.el` をロードしなければなりません。

ダンプされた emacs にはデフォルトではビルド時刻やホスト名のような詳細が記録されます。これらの詳細を抑制するために `configure` のオプションに `--disable-build-details` を使用すれば、同一のソースから Emacs を 2 回ビルドしてインストールする際に同一の Emacs のコピーが生成される可能性が高くなります。

`site-load.el` という名前のライブラリーを記述することにより、事前ロードするファイルを追加指定できます。追加するファイルを保持するために純粋 (*pure*) なスペース  $n$  バイトを追加するように、以下の定義

```
#define SITELOAD_PURESIZE_EXTRA n
```

で Emacs をリビルドする必要があるでしょう。`src/puresize.h` を参考にしてください (十分大きくなるまで 20000 ずつ増加させる)。しかし追加ファイルの事前ロードの優位はマシンの高速化により減少します。現代的なマシンでは通常はお勧めしません。

`loadup.el` が `site-load.el` を読み込んだ後に `Snarf-documentation` を呼び出すことにより、それらが格納された場所のファイル `etc/DOC` 内にあるプリミティブと事前ロードされる関数 (と変数) のドキュメント文字列を探します ([[Accessing Documentation](#)], page 582 を参照)。

`site-init.el` という名前のライブラリー名に配置することにより、ダンプ直前に実行する他の Lisp 式を指定できます。このファイルはドキュメント文字列を見つけた後に実行されます。

関数や変数の定義を事前ロードしたい場合には、それを行うために 3 つの方法があります。それらにより定義ロードしてその後の Emacs 実行時にドキュメント文字列をアクセス可能にします:

- `etc/DOC` の生成時にそれらのファイルをスキャンするよう計らい `site-load.el` でロードする。
- ファイルを `site-init.el` でロードして Emacs インストール時に Lisp ファイルのインストール先ディレクトリーにファイルをコピーする。
- それらの各ファイルでローカル変数として `byte-compile-dynamic-docstrings` に `nil` 値を指定して `site-load.el` か `site-init.el` でロードする (この手法には Emacs が毎回そのドキュメント文字列用のスペースを確保するという欠点がある)。

通常の変更の Emacs でユーザーが期待する何らかの機能を変更するような何かを `site-load.el` や `site-init.el` 内に配置することはお勧めしません。あなたのサイトで通常機能をオーバーライドしなければならないと感じた場合には、`default.el` でそれを行えばユーザーが望む場合にあなたの変更をオーバーライドできます。Section 42.1.1 [[Startup Summary](#)], page 1224 を参照してください。`site-load.el` か `site-init.el` のいずれかが `load-path` を変更する場合には変更はダンプ後に失われます。Section 16.3 [[Library Search](#)], page 292 を参照してください。`load-path` を永続的に変更するには `configure` の `--enable-locallisppath` オプションを指定してください。

事前ロード可能なパッケージでは、その後の Emacs スタートアップまで特定の評価の遅延が必要 (または便利) なことがあります。そのようなケースの大半はカスタマイズ可能な変数の値に関するものです。たとえば `tutorial-directory` は事前ロードされる `startup.el` 内で定義される変数です。このデフォルト値は `data-directory` にもとづいてセットされます。この変数は Emacs ダンプ時ではなくスタート時に `data-directory` の値を必要とします。なぜなら Emacs 実行可能形式はダンプされたものなので、恐らく異なる場所にインストールされるからです。

`custom-initialize-delay` *symbol value* [Function]

この関数は次回の Emacs 開始まで *symbol* の初期化を遅延する。通常はカスタマイズ可能変数の `:initialize` プロパティとしてこの関数を指定することにより使用する (引数 *value* はフォーム Custom 由来の互換性のためだけに提供されており使用しない)。

`custom-initialize-delay` が提供するより一般的な機能を要する稀なケースでは `before-init-hook` を使用できます (Section 42.1.1 [Startup Summary], page 1224 を参照)。

`dump-emacs-portable` *to-file* &optional *track-referrers* [Function]

この関数は `pdump` メソッドを使用して、Emacs のカレント状態をダンプファイル *to-file* にダンプする。ダンプファイルは通常は `emacs-name.dmp` と呼ばれる。ここで *emacs-name* は Emacs の実行可能形式ファイル名。オプション引数 *track-referrers* が非 `nil` なら、ポータブルダンパーは `pdump` メソッドでは未サポートのオブジェクトタイプの出所追跡の助けとなる追加情報を維持する。

多くのプラットフォームでポータブルダンパーのコードが実行可能だとしても、それが生成するダンプファイルに可搬性はない (ダンプした Emacs 実行可能形式だけがロードできる)。

すでにダンプ済みの Emacs 内でこの関数を使用する場合には `-batch` オプションで Emacs を実行しなければならない。

ダンプ済みの Emacs に `.el` ファイルが含まれていて、かつその `.el` ファイルには通常はロード時に実行されるコードがある場合には、ダンプ後に Emacs を起動する際にそのコードは実行されないだろう。この問題を回避するために、`after-pdump-load-hook` フックに関数を配置することができる。このフックは Emacs 起動時に実行される。

`dump-emacs` *to-file from-file* [Function]

この関数は `unexec` メソッドを使用して、Emacs のカレント状態を実行可能ファイル *to-file* にダンプする。これは *from-file* (通常はファイル `temacs`) からシンボルを取得する。

この関数をすでにダンプ済みの Emacs で使用することはできない。この関数は非推奨であり、Emacs はデフォルトでは `unexec` サポートなしでビルドされているので利用できない。

`pdumper-stats` [Function]

カレントの Emacs セッションの状態がダンプファイルからリストアされると、この関数はダンプファイルに関する情報と Emacs 状態のリストアに要した時間をリターンする。値は `((dumped-with-pdumper . t) (load-time . time) (dump-file-name . file))` のような alist。ここで *file* はダンプファイル名、*time* はダンプファイルから状態をリストアするのに要した秒数。カレントセッションがダンプファイルからリストアされたものでなければ値は `nil`。

## E.2 純粋ストレージ

Emacs Lisp はユーザー作成 Lisp オブジェクトにたいして、通常ストレージ (*normal storage*) と純粋ストレージ (*pure storage*) という 2 種のストレージをもちます。通常ストレージは Emacs セッションが維持される間に新たにデータが作成される場所です。純粋ストレージは事前ロードされた標準 Lisp ファイル内の特定のデータのために使用されます。このデータは実際の Emacs 使用中に決して変更されるべきではないデータです。

純粋ストレージは `temacs` が標準的な事前ロー Lisp ライブラリーのロード中にのみ割り当てられません。ファイル `emacs` ではこのメモリースペースは読み取り専用とマークされるのでマシン上で実行中のすべての Emacs ジョブで共有できます。純粋ストレージは拡張できません。Emacs のコンパイル時

に固定された量が割り当てられて、それが事前ロードされるライブラリーにたいして不足なら `temacs` はそれに収まらない部分を動的メモリーに割り当てます。Emacs を `pdump` メソッド (Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照) を使用してダンプする場合には純粋ストレージのオーバーフローは特に重要ではありません (単に事前ロード済みのライブラリーのいくつかが別の Emacs ジョブで共有できないことを意味する)。しかし Emacs を時代遅れとなった `unexec` メソッドでダンプする場合には結果イメージは動作するでしょうが、この状況ではメモリーリークとなるのでガーベジコレクション (Section E.3 [Garbage Collection], page 1315 を参照) は無効です。そのような通常なら発生しないオーバーフローは、あなたが事前ロードライブラリーの追加や標準的な事前ロードライブラリーに追加を試みないかぎり発生しません。Emacs が `unexec` を使用してダンプされていたら、Emacs は開始時にオーバーフローに関する警告を表示するでしょう。これが発生したらファイル `src/puresize.h` 内のコンパイルパラメーターを `SYSTEM_PURESIZE_EXTRA` を増やして Emacs をリビルドする必要があります。

`purecopy object` [Function]

この関数は純粋ストレージに `object` のコピーを作成してリターンする。これは同じ文字で新たに文字列を作成することにより文字列をコピーするが、純粋ストレージではテキストプロパティはない。これはベクターとコンセルのコンテンツを再帰的にコピーする。シンボルのような他のオブジェクトのコピーは作成しないが未変更でリターンする。マーカーのコピーを試みるとエラーをシグナルする。

この関数は Emacs のビルド中とダンプ中を除き何もしない。通常は事前ロードされる Lisp ファイル内でのみ呼び出される。

`pure-bytes-used` [Variable]

この変数の値は、これまでに割り当てられた純粋ストレージのバイト数。ダンプされた Emacs では通常は利用可能な純粋ストレージの総量とほとんど同じであり、もしそうでないならわたしたちは事前割り当てをもっと少なくするだろう。

`purify-flag` [Variable]

この変数は `defun` が純粋ストレージにその関数定義のコピーを作成するべきか否かを判断する。これが非 `nil` ならその関数の定義は純粋ストレージにコピーされる。

このフラグは Emacs のビルド用の基本的な関数の初回ロード中は `t` となる。実行可能形式として Emacs をダンプすることにより、ダンプ前後の実際の値とは無関係に常にこの変数に `nil` が書き込まれる。

実行中の Emacs でこのフラグを変更しないこと。

### E.3 ガーベジコレクション

プログラムがリストを作成するときや、(ライブラリーのロード等により) ユーザーが新しい関数を定義する際には、そのデータは通常ストレージに配置されます。通常ストレージが少なくなると Emacs はもっとメモリーを割り当てるようにオペレーティングシステムに要求します。シンボル、コンセル、小さいベクター、マーカー等のような別のタイプの Lisp オブジェクトはメモリー内の個別のブロックに隔離されます (大きいベクター、長い文字列、バッファー、および他の特定の編集タイプは非常に巨大であり 1 つのオブジェクトにたいして個別のブロックが割り当てられて、小さな文字列は 8k バイトのブロック、小さいベクターは 4k バイトのブロックにパックされる)。

基本的なベクター以上のマーカー、オーバーレイ、バッファーのような多くのオブジェクトが、あたかもベクターであるかのように管理されています。対応する C データ構造体には `union vectorlike_header` フィールドが含まれ、そのメンバー `size` には `enum pvec_type` で列挙されたサブタイプ、そ

の構造体を含む `Lisp_Object` フィールドの数に関する情報、および残りのデータのサイズが含まれます。この情報は、オブジェクトのメモリーフットプリントの計算に必要であり、ベクターブロックの繰り返し処理の際のベクター割り当てコードにより使用されます。

しばらくの間いくつかのストレージを使用して、(たとえば)バッファの `kill` やあるオブジェクトを指す最後のポインタの削除によりそれを解放するのは非常に一般的です。この放棄されたストレージを再利用するために Emacs はガーベージコレクター (*garbage collector*) を提供します。ガーベージコレクターは本質的には、いまだに Lisp プログラムからアクセス可能なすべての Lisp オブジェクトを検索、マークすることにより動作します。これを開始するにはすべてのシンボル、それらの値と関連付けられている関数定義、現在スタック上にあるすべてのデータをアクセス可能であると仮定します。別のアクセス可能オブジェクトを介して間接的に到達できるすべてのオブジェクトもアクセス可能とみなされますが計算は“保守的”に行われるので、アクセス可能なオブジェクトの個数はいくらか過大に評価されるかもしれません。accessible, but this calculation is done, so it may slightly overestimate how many objects that are accessible.

マーキングが終了してもマークされないオブジェクトはすべてガーベージ (*garbage*: ごみ) です。Lisp プログラムかユーザーの行為かに関わらず、それらに到達する手段はもはや存在しないので参照することは不可能です。誰もそれを失うことはないの、それらのスペースは再利用されることになります。ガーベージコレクターの2つ目のフェーズ (*sweep*: スイープ、一掃) ではそれらの再利用を計らいます (がマーキングは“保守的”に行われるのですべてのスイープが一度ですべての未使用オブジェクトをガーベージコレクトする保証はない)。

スイープフェーズは将来の割り当て用に、シンボルやマーカと同様に未使用のコンセルをフリーリスト (*free list*) 上に配置します。これはアクセス可能な文字列は少数の 8k ブロックを占有するように圧縮して、その後他の 8k ブロックを解放します。ベクターブロックから到達不可能なベクターは可能なかぎり最大のフリーエリアを作成するために統合して、フリーエリアが完全な 4k ブロックに跨がるようならブロックは解放されます。それ以外ならフリーエリアはフリーリスト配列に記録されます。これは各エントリーが同サイズのエリアのフリーリストに対応します。巨大なベクター、バッファ、その他の巨大なオブジェクトは個別に割り当てと解放が行われます。

**Common Lisp** に関する注意: 他の Lisp と異なり GNU Emacs Lisp はフリーリストが空のときにガーベージコレクターを呼び出さない。かわりに単にオペレーティングシステムに更なるストレージの割り当てを要求して、`gc-cons-threshold` バイトを使い切るまで処理を継続する。

これは特定の Lisp プログラムの範囲の実行直前に明示的にガーベージコレクターを呼び出せば、その範囲の実行中はガーベージコレクターが実行されないだろうと確信できることを意味する (そのプログラム範囲が2回目のガーベージコレクションを強制するほど多くのスペースを使用しないという前提)。

`garbage-collect`

[Command]

このコマンドはガーベージコレクションを実行して使用中のスペース量の情報をリターンする (前回のガーベージコレクション以降に `gc-cons-threshold` バイトより多い Lisp データを使用した場合には自然にガーベージコレクションが発生することもあり得る)。

`garbage-collect` は使用中のスペース量の情報をリストでリターンする。これの各エントリーは `(name size used)` という形式をもつ。このエントリーで `name` はそのエントリーが対応するオブジェクトの種類を記述するシンボル、`size` はそれが使用するバイト数、`used` はヒープ内で生きていることが解ったオブジェクトの数、オプションの `free` は生きていないが Emacs が将来の割り当て用に保持しているオブジェクトの数。全体的な結果は以下のようになる:

```
((conses cons-size used-conses free-conses)
 (symbols symbol-size used-symbols free-symbols))
```

```
(strings string-size used-strings free-strings)
(string-bytes byte-size used-bytes)
(vectors vector-size used-vectors)
(vector-slots slot-size used-slots free-slots)
(floats float-size used-floats free-floats)
(intervals interval-size used-intervals free-intervals)
(buffers buffer-size used-buffers)
(heap unit-size total-size free-size))
```

以下は例:

```
(garbage-collect)
⇒ ((conses 16 49126 8058) (symbols 48 14607 0)
 (strings 32 2942 2607)
 (string-bytes 1 78607) (vectors 16 7247)
 (vector-slots 8 341609 29474) (floats 8 71 102)
 (intervals 56 27 26) (buffers 944 8)
 (heap 1024 11715 2678))
```

以下は各要素を説明するためのテーブル。最後の heap エントリはオプションであり、背景にある malloc 実装が mallinfo 関数を提供する場合のみ与えられることに注意。

*cons-size*    コンセルの内部的サイズ (sizeof (struct Lisp\_Cons))。

*used-conses*

使用中のコンセルの数。

*free-conses*

オペレーティングシステムから取得したスペースにあるがカレントで未使用のコンセルの数。

*symbol-size*

シンボルの内部的サイズ (sizeof (struct Lisp\_Symbol))。

*used-symbols*

使用中のシンボルの数。

*free-symbols*

オペレーティングシステムから取得したスペースにあるがカレントで未使用のシンボルの数。

*string-size*    文字列ヘッダーの内部的サイズ (sizeof (struct Lisp\_String))。

*used-strings*

使用中の文字列ヘッダーの数。

*free-strings*

オペレーティングシステムから取得したスペースにあるがカレントで未使用の文字列ヘッダーの数。

*byte-size*    これは利便性のために使用されるもので sizeof (char) と同じ。

*used-bytes*    すべての文字列データの総バイト数。

*vector-size*    長さ 1 のベクターのヘッダーを含めたバイトサイズ。



- used-vectors*      ベクターブロックから割り当てられたベクターブロック数。
- slot-size*      ベクタースロットの内部的なサイズで常に `sizeof (Lisp_Object)` と等しい。
- used-slots*      全使用済みベクターのスロット数。スロット数にはプラットフォームに応じてベクターのヘッダーに由来する一部、またはすべてのオーバーヘッドが含まれるかもしれない。
- free-slots*      すべてのベクターブロックのフリースロットの数。
- float-size*      浮動小数点数オブジェクトの内部的なサイズ (`sizeof (struct Lisp_Float)`)。 (ネイティブプラットフォームの `float` や `double` と混同しないこと。)
- used-floats*      使用中の浮動小数点数の数。
- free-floats*      オペレーティングシステムから取得したスペースにあるがカレントで未使用の浮動小数点数の数。
- interval-size*      インターバルオブジェクト (`interval object`) の内部的なサイズ (`sizeof (struct interval)`)。
- used-intervals*      使用中のインターバルの数。
- free-intervals*      オペレーティングシステムから取得したスペースにあるがカレントで未使用のインターバルの数。
- buffer-size*      バッファの内部的なサイズ (`sizeof (struct buffer)`)。 (`buffer-size` 関数がリターンする値と混同しないこと。)
- used-buffers*      使用中のバッファオブジェクトの数。これにはユーザーからは不可視の `kill` されたバッファ、つまりリスト `all_buffers` 内のバッファすべてが含まれる。
- unit-size*      ヒープスペースを計る単位であり常に 1024 バイトと等しい。
- total-size*      *unit-size* 単位での総ヒープサイズ。
- free-size*      *unit-size* 単位でのカレントで未使用のヒープスペース。

純粋スペース (Section E.2 [Pure Storage], page 1314 を参照) 内にオーバーフローがあり、かつ Emacs が (時代遅れとなった) `unexec` メソッド (Section E.1 [Building Emacs], page 1312 を参照) を使用してダンプされていたら、この場合は実際にガーベージコレクションを行うことは不可能なので `garbage-collect` は `nil` をリターンする。

`garbage-collection-messages` [User Option]  
この変数が非 `nil` なら Emacs はガーベージコレクションの最初と最後にメッセージを表示する。デフォルト値は `nil`。

`post-gc-hook` [Variable]  
これはガーベージコレクションの終わりに実行されるノーマルフック。ガーベージコレクションはこのフックの関数の実行中は抑制されるので慎重に記述すること。

`gc-cons-threshold` [User Option]

この変数の値は別のガーベージコレクションをトリガーするために、ガーベージコレクション後に Lisp オブジェクト用に割り当てなければならないストレージのバイト数。特定のオブジェクトタイプに関する情報を取得するために、`garbage-collect` がリターンした結果を使用できる。バッファのコンテンツに割り当てられたスペースは勘定に入らない。

`threshold`(しきい値)の初期値は `GC_DEFAULT_THRESHOLD` であり、これは `alloc.c` 内で定義されている。これは `word_size` 単位で定義されているので、デフォルトの 32 ビット設定では 400,000、64 ビット設定では 800,000 になる。大きい値を指定するとガーベージコレクションの頻度が下る。これはガーベージコレクションにより費やされる時間を減少させる(のでガーベージコレクションが滅多に発生しないサイクル間では Lisp プログラムは高速に実行されるだろう)が、メモリーの総使用量は増大する。大量の Lisp データを作成するプログラムにおいて、特に高速な実行を要する場合にはこれを行いたいと思うかもしれない。ただしわたしたちは長期間に渡る `threshold` の増加は推奨しないし、満足できる速さでプログラムが実行できる以上にの値には決してセットしないことをお勧めする。必要以上に大きい `threshold` を用いることによってシステムレベルでメモリーが逼迫する可能性があること、更にガーベージコレクションの各サイクルにより時間を要することにもなるので避けるべきである。

`GC_DEFAULT_THRESHOLD` の 1/10 まで下げた小さな値を指定することにより、より頻繁にガーベージコレクションを発生させることができる。この最小値より小さい値は後続のガーベージコレクションで、`garbage-collect` が `threshold` を最小値に戻すときまでしか効果をもたないだろう。

`gc-cons-percentage` [User Option]

この変数の値はガーベージコレクション発生するまでのコンス (訳注: これは `gc-cons-threshold` や `gc-cons-percentage` の ‘-cons-’ のことで、これらの変数が定義されている `alloc.c` 内では Lisp 方言での ‘cons’ をより一般化したメモリー割り当てプロセスのことを指す模様) の量をカレントヒープサイズにたいする割り合いで指定する。この条件と `gc-cons-threshold` を並行して適用して、条件が両方満足されたときだけガーベージコレクションが発生する。

ヒープサイズ増加にともないガーベージコレクションの処理時間は増大する。したがってガーベージコレクションの頻度割合を減らすのが望ましいことがある。

`gc-cons-threshold` と同じように必要以上に増加させず、長期間増加したままにしないこと。

`gc-cons-threshold` および `gc-cons-percentage` を介した制御は単なる近似です。たとえ Emacs が定期的にしきい値 (`threshold`) の枯渇をチェックしていても、効率上の理由によりヒープ、または `gc-cons-threshold` や `gc-cons-percentage` の変更のそれぞれにたいして、その後即座にガーベージコレクターをトリガーする訳ではありません。更にしきい値計算の効率化のために、Emacs はヒープ内のカレントでアクセス可能なオブジェクトを計数してヒープサイズを近似します。

`garbage-collect` がリターンする値はデータ型に分類された Lisp データのメモリー使用量を記述します。それとは対照的に関数 `memory-limit` は Emacs がカレントで使用中の総メモリー量の情報を提供します。

`memory-limit` [Function]

この関数は Emacs がカレントで使用中の仮想メモリーの総バイト数を 1024 で除してリターンする。あるアクションがメモリー使用にどのよな効果を及ぼすかについて概観を得るためにこの関数を使用できる。

`memory-full` [Variable]

この変数は Lisp オブジェクト用のメモリーが不足に近い状態なら `t`、それ以外なら `nil`。

`memory-use-counts` [Function]

これはその Emacs セッションで作成されたオブジェクト数をカウントしたリスト。これらのカウンターはそれぞれ特定の種類のオブジェクトを数える。詳細はドキュメント文字列を参照のこと。

`memory-info` [Function]

この関数はシステムメモリーのトータル量とフリーな量をリターンする。サポートされないシステムでは値は `nil` かもしれない。

`default-directory` がリモートホスト上を指している場合には、そのホストのメモリー情報がリターンされる。

`gcs-done` [Variable]

この変数はその Emacs セッションでそれまでに行われたガーベージコレクションの合計回数。

`gc-elapsed` [Variable]

この変数はその Emacs セッションでガーベージコレクションの間に費やされた経過時間を浮動小数点数で表した総秒数。

`memory-report` [Function]

Emacs がどこでメモリーを使用 (種々の変数、バッファ、キャッシュ) しているかが確認できれば便利なきがあるかもしれない。このコマンドはその概要を提供する ("`*Memory Report*`" という) バッファを新たにオープンすることに加えて、“最大” のバッファおよび変数をリストする。

ここでのデータは変数サイズを計算する同質的な方法が究極的に存在しないために近似値である。たとえば 2 つの変数がデータ構造を共有するかもしれない、その場合には 2 回カウントされるだろうが、このコマンドは依然として Emacs が使用する有用なメモリーの高レベル概要を与えるかもしれない。

## E.4 スタックに割り当てられたオブジェクト

上述のガーベージコレクターは Lisp プログラムから可視なデータ、同様に Lisp インタープリターが内部的に使用するほとんどのデータの管理に使用されます。インタプリターの C スタックを使用して一時的に内部オブジェクトを割り当てることが有用なときがあります。割り当てとガーベージコレクターによる解放は、ヒープメモリーよりスタック割り当てを使用するほうが通常は高速なので、これはパフォーマンスの改善の助けになります。これには解放後にそのようなオブジェクトを使用することにより未定義の挙動を引き起こすという欠点があるので、使用においては熟考するとともに `GC_CHECK_MARKED_OBJECTS` 機能 (`src/alloc.c` を参照) を使用して慎重にデバッグするべきです。特にスタックに割り当てられたオブジェクトはユーザーの Lisp コードからは決して可視にならないようにする必要があります。

現在のところコンスセルと文字列をこの方法で割り当てできます。これは `block` 寿命をもつ名前つき `Lisp_Object` を定義する `AUTO_CONS` や `AUTO_STRING` のような C マクロで実装されています。これらのオブジェクトはガーベージコレクターでは解放されません。かわりにこれらは自動記憶期間 (`automatic storage duration`) をもちます。つまりそれらはすべてローカル変数のように割り当てられて、そのオブジェクトを定義する C ブロックの実行の最後に自動的に解放されます。

性能的な理由によりスタックに割り当てられる文字列は ASCII 文字に限定されており、それらの多くが不変です。つまりそれらにたいして `ASET` を呼び出すと未定義の挙動を引き起こします。

## E.5 メモリー使用量

以下の関数と変数は Emacs が行ったメモリー割り当ての総量に関する情報をデータ型ごとに分類して提供します。これらの関数や変数と `garbage-collect` がリターンする値との違いに注意してください。`garbage-collect` はカレントで存在するオブジェクトを計数しますが、以下の関数や変数はすでに解放されたオブジェクトを含めて割り当てのすべての数やサイズを計数します。

`cons-cells-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられたコンセルの総数。

`floats-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられた浮動小数点数の総数。

`vector-cells-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられたベクターセルの総数。これにはマーカー、オーバーレイのようなベクター様のオブジェクトに加えてユーザーには不可視な特定のオブジェクトが含まれる。

`symbols-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられたシンボルの総数。

`string-chars-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられた文字列の文字の総数。

`intervals-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられたインターバルの総数。

`strings-consed` [Variable]  
その Emacs セッションでそれまでに割り当てられた文字列の総数。

## E.6 C 方言

Emacs の C 部分は C99 にたいして可搬性があります。‘`<stdalign.h>`’や ‘`_Noreturn`’のような C11 固有の機能は通常は `configure` 時に行われるチェックなしでは使用しておらず、Emacs のビルド手順は必要なら代替の実装を提供します。無名な構造体や共用体のようないくつかの C11 機能はエミュレートが非常に困難なので完全に無視しています。

そう遠くない将来のある時点で基本となる C 方言は間違いなく C11 に変更されるでしょう。

## E.7 Emacs プリミティブの記述

Lisp プリミティブとは C で実装された Lisp 関数です。Lisp から呼び出せるように C 関数インターフェースの詳細は C のマクロで処理されます。新たな C コードの記述のしかたを真に理解するにはソースを読むのが唯一の方法ですが、ここではいくつかの事項について説明します。

スペシャルフォームの例として以下は `eval.c` の `or` です (通常関数は同様の一般的な外観をもつ)。

```
DEFUN ("or", For, Sor, 0, UNEVALLED, 0,
 doc: /* Eval args until one of them yields non-nil,
 then return that value.
 The remaining args are not evalled at all.
 If all args return nil, return nil.
 usage: (or CONDITIONS...) */)
 (Lisp_Object args)
{
 Lisp_Object val = Qnil;
```

```

while (CONSP (args))
 {
 val = eval_sub (XCAR (args));
 if (!NILP (val))
 break;
 args = XCDR (args);
 maybe_quit ();
 }

return val;
}

```

では DEFUN マクロの引数について詳細に説明しましょう。以下はそれらのテンプレートです:

```
DEFUN (lname, fname, sname, min, max, interactive, doc)
```

<i>lname</i>	これは関数名として定義する Lisp シンボル名。上記例では <code>or</code> 。
<i>fname</i>	これは関数の C 関数名。これは C コードでその関数を呼び出すために使用される名前。名前は慣習として 'F' の後に Lisp 名をつけて、Lisp 名のすべてのダッシュ ('-') をアンダースコアに変更する。つまり C コードから呼び出す場合には <code>For</code> を呼び出す。
<i>sname</i>	これは Lisp でその関数を表す <code>subr</code> オブジェクト用にデータ保持のための構造体を使用される C 変数名。この構造体はそのシンボルを作成してその定義に <code>subr</code> オブジェクトを格納する初期化ルーチンで Lisp シンボル名を伝達する。慣習により常に <i>fname</i> の 'F' を 'S' に置き換えた名前になる。
<i>min</i>	これは関数が要求する引数の最小個数。関数 <code>or</code> は最小で 0 個の引数を受け入れる。
<i>max</i>	これは関数が受け入れる引数の最大個数が定数なら引数の最大個数。あるいは <code>UNEVALLED</code> なら未評価の引数を受け取るスペシャルフォーム、 <code>MANY</code> なら評価される引数の個数に制限がないことを意味する (&rest と等価)。 <code>UNEVALLED</code> と <code>MANY</code> はいずれもマクロ。 <i>max</i> が数字なら <i>min</i> より大きく 8 より小さいこと。
<i>interactive</i>	これは Lisp 関数で <i>interactive</i> の引数として使用されるようなインタラクティブ仕様 (文字列) である (Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照)。 <code>or</code> の場合は 0 (null ポインター) であり <code>or</code> がインタラクティブに呼び出せないことを示す。値 "" はインタラクティブに呼び出し時に、関数が引数を受け取るべきではないことを示す。値が "" (' で始まる場合には、その文字列は Lisp フォームとして評価される。たとえば: <pre> DEFUN ("foo", Ffoo, Sfoo, 0, 3,       "(list (read-char-by-name \"Insert character: \")\             (prefix-numeric-value current-prefix-arg)\             t)",       doc: /* ... */) </pre>
<i>doc</i>	これはドキュメント文字列。複数行を含むために特別なことを要しないので、これには C の文字列構文ではなく C コメント構文を使用する。 'doc:' の後のコメントはドキュメント文字列として認識される。コメントの開始と終了の区切り文字 /* と */ はドキュメント文字列の一部にはならない。  ドキュメント文字列の最後の行がキーワード 'usage:' で始まる場合には、その行の残りの部分は引数リストをドキュメント化するためのものとして扱われる。この方法により C コード内で使用される引数名とは異なる引数名をドキュメント文字列内で使用することができる。その関数の引数の個数に制限がなければ 'usage:' は必須。

プロットフォームにたいして1つといったように、複数の定義をもつプリミティブがいくつもある(たとえば `x-create-frame`)。このような場合には各定義に同じドキュメント文字列を記述するよりも、ただ1つの定義が実際のドキュメントをもつようにしたほうがよい。他の定義はDOCファイルをパースする関数から無視される、`'SKIP'`で始まるプレースホルダーをもつ。

Lisp コードでのドキュメント文字列にたいするすべての通常ルール (Section D.6 [Documentation Tips], page 1304 を参照) は C コードのドキュメント文字列にも適用される。

以下のようにドキュメント文字列の後に、そのプリミティブを実装する C 関数にたいする C 関数属性のリストがあるかもしれない:

```
DEFUN ("bar", Fbar, Sbar, 0, UNEVALLED, 0
 doc: /* ... */
 attributes: attr1 attr2 ...)
```

後に続けることにより複数の属性を指定できる。現在のところ以下の属性が認識される:

- `noreturn` 決してリターンしない C 関数を宣言する。これは C11 のキーワード `_Noreturn`、GCC の属性 `__attribute__((_noreturn_))` に対応している (Section “Function Attributes” in *Using the GNU Compiler Collection* を参照)。
- `const` 引数以外の値を検査せず、リターン値以外に影響しない関数を宣言する。これは GCC の属性 `__attribute__((_const_))` に対応している。
- `noinline` これは関数がインラインとみなされることを抑止する GCC の属性 `__attribute__((_noinline_))` に対応している。これはたとえばスタックベースの変数にたいするリンク時の最適化の効果を取り消すために必要になるかもしれない。

DEFUNマクロ呼び出しの後には、その C 関数にたいする引数リストを引数のタイプを含めて記述しなければなりません。そのプリミティブが Lisp で固定された最大個数をもつ引数を受け入れるなら、Lisp 引数それぞれにたいして1つの C 引数をもち、各引数のタイプは `Lisp_Object` でなければなりません (ファイル `lisp.h` ではタイプ `Lisp_Object` の値を作成する種々のマクロと関数が宣言されている)。プリミティブがスペシャルフォームなら、評価されないタイプ `Lisp_Object` の単一の Lisp 引数を含む Lisp リストを受け取らなければなりません。プリミティブの Lisp の最大引数個数に上限がない場合には正確に2つの C 引数をもたなければなりません。1つ目は Lisp 引数の個数、2つ目はそれらの値を含むブロックのアドレスです。これらはそれぞれ `ptrdiff_t`、`Lisp_Object *` のタイプをもちます。`Lisp_Object` は任意のデータ型と任意の Lisp オブジェクトを保持できるので、実行時のみ実際のデータ型を判断できます。特定のタイプの引数だけを受け入れるプリミティブを記述したい場合は、適切な述語を使用してタイプを明確にチェックしなければなりません (Section 2.7 [Type Predicates], page 30 を参照)。

関数 `For` 自体ではローカル変数 `args` は Emacs のスタックマーキングによるガーベージコレクターが制御するオブジェクトを参照します。ガーベージコレクターはたとえ C の `Lisp_Object` スタック変数から到達可能なオブジェクトを回収しなくても、文字列コンテンツやバッファのテキストのようなオブジェクトの何らかのコンポーネントを移動するかもしれません。したがってこれらのコンポーネントにアクセスする関数は Lisp の評価を行なった後に、それらのアドレスの再取得に留意しなければなりません。これはコードが文字列コンテンツやバッファテキストにたいする C ポインターを維持するかわりに、バッファや文字列の位置を維持して、Lisp の評価を行なった後にその位置から C ポイ

ンターを再計算する必要があることを意味しています。Lisp 評価は直接と間接を問わず、eval\_sub や Feval の呼び出しを通じて発生する可能性があります。

ループ内部の maybe\_quit 呼び出しに注意してください。この関数はユーザーが C-g を渡したかどうかをチェックして、もしそうなら処理を abort します。多数の繰り返しを要する可能性があるすべてのループ内でこれを行うべきです。この場合には引数のリストは非常に長くなるかもしれません。これは Emacs の応答性とユーザーエクスペリエンスを向上させます。

Emacs が一度ダンプされた後に変数に何か書き込まれているときには、その静的変数やグローバル変数に C の初期化を使用してはなりません。初期化されたこれらの変数は Emacs のダンプの結果として、(特定のオペレーティングシステムでは) 読み取り専用となるメモリーエリアに割り当てられます。Section E.2 [Pure Storage], page 1314 を参照してください。

C 関数の定義だけでは Lisp プリミティブを利用可能にするのに十分ではありません。そのプリミティブにたいして Lisp シンボルを作成して関数セルに適切な subr オブジェクトを格納しなければなりません。このコードは以下になるでしょう:

```
defsubr (&sname);
```

ここで *sname* は DEFUN の 3 つ目の引数として使用する名前です。

すでに Lisp プリミティブが定義されたファイルにプリミティブを追加する場合には、(そのファイル終端付近にある) *syms\_of\_something* という名前の関数を探して *defsubr* の呼び出しを追加してください。ファイルにこの関数がない、または新たなファイルを作成する場合には *syms\_of\_filename* (例: *syms\_of\_myfile*) を追加します。それから *emacs.c* でそれらの関数が呼び出されるすべての箇所を探して *syms\_of\_filename* の呼び出しを追加してください。

関数 *syms\_of\_filename* は Lisp 変数として可視となるすべての C 変数を定義する場所でもあります。DEFVAR\_LISP はタイプ Lisp\_Object の C 変数を Lisp から可視にします。DEFVAR\_INT はタイプ int の C 変数を常に整数となる値をもつようにして Lisp から可視にします。DEFVAR\_BOOL はタイプ int の C 変数を常に t か nil のいずれかとなる値をもつようにして Lisp から可視にします。DEFVAR\_BOOL で定義された変数はバイトコンパイラーに使用されるリスト *byte-boolean-vars* に自動的に追加されることに注意してください。

これらのマクロはすべて 3 つの引数を期待します:

lname	Lisp プログラムが使用する変数名。
vname	C ソース内の変数名。
doc	C コメントとしての変数用のドキュメント。詳細は Section 25.1 [Documentation Basics], page 579 を参照のこと。

慣例として “ネイティブ” なタイプ (int と bool) の変数の定義時には、C の変数名は Lisp 変数の *-が\_* で置換されます。変数がタイプ Lisp\_Object をもつ際には、C の変数名に *V* も前置します。たとえば

```
DEFVAR_INT ("my-int-variable", my_int_variable,
 doc: /* An integer variable. */);

DEFVAR_LISP ("my-lisp-variable", Vmy_lisp_variable,
 doc: /* A Lisp variable. */);
```

Lisp ではシンボルの値ではなくシンボル自身の参照を要する状況が存在します。1 つは変数の値の一時的なオーバーライドであり、これは Lisp では let で行われます。これは C ソースでは、*specbind* を使用して対応する定数シンボルを定義することにより行われます。慣例により *Qmy\_lisp\_variable* は *Vmy\_lisp\_variable* に対応します。これを定義するには DEFSYM マクロを使用します。たとえば

```
DEFSYM (Qmy_lisp_variable, "my-lisp-variable");
```

実際にバインディングを行うには:

```
specbind (Qmy_lisp_variable, Qt);
```

Lisp シンボルではクォートの使用が必要な場合がありますが、C で同様の効果を達成するためには対応する定数シンボル `Qmy_lisp_variable` を使用します。たとえば Lisp でバッファローカル変数 (Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照) を作成する際には以下のように記述します:

```
(make-variable-buffer-local 'my-lisp-variable)
```

C 側の対応するコードは、以下のように `DEFSYM` と組み合わせて `Fmake_variable_buffer_local` を使用します。

```
DEFSYM (Qmy_lisp_variable, "my-lisp-variable");
Fmake_variable_buffer_local (Qmy_lisp_variable);
```

C で定義された Lisp 変数を `defcustom` で宣言された変数のように振る舞わせたい場合には、`cus-start.el` に適切なエントリーを追加します。使用するフォーマットの説明は Section 15.3 [Variable Definitions], page 272 を参照してください。

タイプ `Lisp_Object` のファイルをスコープとする C 変数を直接定義する場合には、以下のように `syms_of_filename` 内で `staticpro` を呼び出してガーベジコレクションから保護しなければなりません:

```
staticpro (&variable);
```

以下はより複雑な引数をもつ別の関数例です。これは `window.c` からのコードであり、Lisp オブジェクトを操作するためのマクロと関数の使用を示すものです。

```
DEFUN ("coordinates-in-window-p", Fcoordinates_in_window_p,
 Scoordinates_in_window_p, 2, 2, 0,
 doc: /* Return non-nil if COORDINATES are in WINDOW.
...
or `right-margin' is returned. */)
(register Lisp_Object coordinates, Lisp_Object window)
{
 struct window *w;
 struct frame *f;
 int x, y;
 Lisp_Object lx, ly;

 w = decode_live_window (window);
 f = XFRAME (w->frame);
 CHECK_CONS (coordinates);
 lx = Fcar (coordinates);
 ly = Fcdr (coordinates);
 CHECK_NUMBER (lx);
 CHECK_NUMBER (ly);
 x = FRAME_PIXEL_X_FROM_CANON_X (f, lx) + FRAME_INTERNAL_BORDER_WIDTH (f);
 y = FRAME_PIXEL_Y_FROM_CANON_Y (f, ly) + FRAME_INTERNAL_BORDER_WIDTH (f);

 switch (coordinates_in_window (w, x, y))
 {
 case ON_NOTHING: /* NOT in window at all. */
 return Qnil;

 ...

 case ON_MODE_LINE: /* In mode line of window. */
 return Qmode_line;
```



```

...

case ON_SCROLL_BAR: /* On scroll-bar of window. */
 /* Historically we are supposed to return nil in this case. */
 return Qnil;

default:
 emacs_abort ();
}
}

```

C コードは C で記述されていなければ名前呼び出すことはできないことに注意してください。Lisp で記述された関数を呼び出すには関数 `funcall` を C で具現化した `Ffuncall` を使用します。Lisp 関数 `funcall` は回数制限なしの引数を受け付けるので、C での引数は Lisp レベルでの引数個数とそれらの値を含む 1 次元配列という 2 個の引数になります。Lisp レベルでの 1 つ目の引数は呼び出す関数、残りはそれに渡す引数です。

C 関数 `call0`、`call1`、`call2`、... は回数が固定された引数で Lisp 関数を手軽に呼び出す便利な方法を提供します。これらは `Ffuncall` を呼び出すことにより機能します。

`eval.c` は例を探すのに適したファイルです。`lisp.h` には重要なマクロと関数の定義がいくつか含まれています。

副作用がない関数や純粋関数を定義したら、`side-effect-free` や `pure` のプロパティに非 `nil` を与えてください (Section 9.4.2 [Standard Properties], page 135 を参照)。

## E.8 動的にロードされるモジュールの記述

このセクションで Emacs のモジュール API、および Emacs 用の拡張モジュール記述の一部としてそれらを使用する方法について説明します。モジュール API は C プログラム言語で定義されているので、このセクション内の記述と例はモジュールが C で記述されていると仮定します。別のプログラム言語では C コード呼び出しのための適切なバインディングやインターフェースと機能の使用が必要になるでしょう。Emacs の C コードには C99 以降のコンパイラ (Section E.6 [C Dialect], page 1321 を参照) が必要であり、このセクションもこの標準にしたがいます。

モジュールの記述と Emacs への統合には以下のタスクが含まれます:

- モジュール用の初期化コードの記述。
- 1 つ以上のモジュール関数の記述。
- Emacs とモジュール間での値とオブジェクトのやり取り。
- エラーコンディションと非ローカル脱出のハンドリング。

以下のサブセクションこれらのタスクと API 自体の詳細を説明します。

モジュールを一度記述したら共有ライブラリーを生成するために、背景のプラットフォームの慣習に応じてモジュールをコンパイルします。その後で `load-path` (Section 16.3 [Library Search], page 292 を参照) に言及されたディレクトリー内 (Emacs が共有ライブラリーを探す場所) にそれを配置します。

Emacs ダイナミックモジュール API にたいしてモジュールの適合性を検証したければ `--module-assertions` オプションで Emacs を呼び出します。Section “Initial Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

### E.8.1 モジュールの初期化コード

ヘッダーファイル `emacs-module.h` のインクルードと GPL 互換性シンボル (GPL compatibility symbol) によりモジュールの記述を始めましょう:

```
#include <emacs-module.h>
```

```
int plugin_is_GPL_compatible;
```

Emacs インストールの一部としてシステムのインクルードツリーに `emacs-module.h` ファイルがインストールされます。かわりに Emacs のソースツリー内で見つけることもできます。

次にモジュール用の初期化関数を記述します。

```
int emacs_module_init (struct emacs_runtime *runtime) [Function]
```

Emacs はモジュールをロードする際にこの関数を呼び出す。モジュールが `emacs_module_init` という名前の関数をエクスポートしていなければモジュールはエラーをシグナルする。この初期化関数は初期化成功時には 0、それ以外は非 0 をリターンすること。後者の場合には Emacs はエラーをシグナルして、モジュールのロードは失敗する。初期化中にユーザーが `C-g` を押下すると、Emacs は初期化関数のリターン値を無視して quit する (Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照)(必要なら初期化関数内でユーザーの quit を catch できる。[`should_quit`], page 1339 を参照)。

引数 `runtime` は 2 つのパブリックなフィールドを含む C の `struct` へのポインター、`size` はその構造体のバイトサイズ、`get_environment` は Emacs の環境オブジェクトとそのインターフェースにモジュール初期化関数をアクセス可能にする関数へのポインターを提供する。

初期化関数はモジュールに必要な初期化は何であれすべて行うこと。さらに以下のタスクを行うことができる:

#### 互換性の検証

モジュールにコンパイルされた `runtime` 構造体の `size` メンバーの値を比較することにより、モジュールをロードする Emacs 実行可能形式がモジュールと互換性があるか検証できる。

```
int
emacs_module_init (struct emacs_runtime *runtime)
{
 if (runtime->size < sizeof (*runtime))
 return 1;
}
```

モジュールに渡された `runtime` オブジェクトの `size` が期待する値より小さければ、ロードしようとしているモジュールが Emacs の新しい (最近の) バージョン向けにコンパイルされていることを意味する (そのモジュールは Emacs のバイナリーとは非互換かもしれない)。

さらにモジュールは期待しているモジュール API の互換性も検証できる。以下の例では上述の `emacs_module_init` 関数の一部であることを仮定している:

```
emacs_env *env = runtime->get_environment (runtime);
if (env->size < sizeof (*env))
 return 2;
```

これは API の環境 (`environment`) へのポインターの取得用に構造体 `runtime` (`size` フィールドに構造体のバイトサイズも保有する C `struct`) で提供されるポインターを使用して `get_environment` 関数を呼び出す。

最後に Emacs から渡された環境のサイズと既知のサイズを比較することによって、以下のように古いバージョンの Emacs で動作するモジュールを記述できる:

```
emacs_env *env = runtime->get_environment (runtime);
if (env->size >= sizeof (struct emacs_env_26))
 emacs_version = 26; /* Emacs 26 or later. */
else if (env->size >= sizeof (struct emacs_env_25))
 emacs_version = 25;
else
 return 2; /* Unknown or unsupported version. */
```

新しいバージョンの Emacs ではメンバーを環境に常に追加して削除は決して行わないので、新たな Emacs のリリースではサイズは増加するだけであることにより機能する。与えられたバージョンの Emacs にたいして、そのバージョンに存在するモジュール API は新しいバージョンのものと等しいので、その部分だけを使用できる。

`emacs-module.h` はプリプロセッサマクロ `EMACS_MAJOR_VERSION` を定義する。これはヘッダーがサポートする Emacs の最新バージョンとなる整数リテラルに展開される。Section 1.4 [Version Info], page 6 を参照のこと。 `EMACS_MAJOR_VERSION` はコンパイル時の定数であり、モジュールをロードしたカレントで実行中の Emacs のバージョンを表さないことに注意。 `emacs-module.h` や Emacs の様々なバージョンにたいして互換性をもたせなければ、 `EMACS_MAJOR_VERSION` にもとづいた条件コンパイルを使用できる。

モジュールが処理全体を初期化関数内で行い、Lisp オブジェクトにアクセスしたり環境構造体を通じてアクセス可能な Emacs 関数を使用することがない場合を除いて、モジュールの互換性検証を常に行うことを推奨する。

Lisp シンボルへのモジュール関数のバインド

これは Lisp コードが名前呼び出せるようにモジュール関数に名前を与える。これを行う方法については以下の Section E.8.2 [Module Functions], page 1328 で説明する。

## E.8.2 モジュール関数の記述

Emacs モジュールを記述する主な理由は、そのモジュールをロードした Lisp プログラムが追加の関数を利用できるようにするためです。このサブセクションでは、そのようなモジュール関数 (*module functions*) の記述方法を説明します。

モジュール関数は以下のような一般的なフォームとシグネチャをもっています:

```
emacs_value emacs_function (emacs_env *env, ptrdiff_t nargs, [Function]
 emacs_value *args, void *data)
```

The *env* argument provides a pointer to the API environment, needed to access Emacs objects and functions. The *nargs* argument is the required number of arguments, which can be zero (see `make_function` below for more flexible specification of the argument number), and *args* is a pointer to the array of the function arguments. The argument *data* points to additional data required by the function, which was arranged when `make_function` (see below) was called to create an Emacs function from `emacs_function`.

モジュール関数は Emacs とモジュール間で Lisp オブジェクトをやり取りするためにタイプ `emacs_value` を使用する (Section E.8.3 [Module Values], page 1331 を参照)。以下で説明

する API と以降のサブセクションでは C の基本データ型と、それらに対応する `emacs_value` オブジェクトの慣習にたいする機能を提供する。

モジュール関数は常に値をリターンする。関数が正常にリターンすると、それに呼び出された Lisp コードは関数がリターンした `emacs_value` 値に対応する Lisp オブジェクトを目にするようになる。しかしユーザーが `C-g` をタイプしたり、モジュール関数やその呼び出し先がエラーをシグナルしたり非ローカルな `exit` (Section E.8.5 [Module Nonlocal], page 1340 を参照) を行なった場合には、Emacs はリターン値を無視して Lisp コードが同じ状況に遭遇した際のように `quit` や `throw` を行う。

ヘッダー `emacs-module.h` は関数ポインターからモジュール関数へのエイリアス型として `emacs_function` 型を提供する。

モジュール関数用の C コード記述後には、そこから `make_function` を使用して Lisp 関数オブジェクトを作成する必要があります。 `make_function` 関数へのポインターは環境内で提供されます (環境へのポインターは `get_environment` がリターンすることを思い出してほしい)。これは通常は API のモジュール初期化関数 ([module initialization function], page 1327 を参照) の内部で互換性検証後に行われます。

```
emacs_value make_function (emacs_env *env, ptrdiff_t min_arity, [Function]
 ptrdiff_t max_arity, emacs_function func, const char *docstring, void
 *data)
```

これは C 関数 `func` が作成した上記 `emacs_function` で説明したシグネチャをもつ Emacs 関数をリターンする。引数 `min_arity` と `max_arity` は、`func` が受け付ける引数の最大個数と最小個数を指定する。引数 `max_arity` は特別な値 `emacs_variadic_function` をもつことができる。これは Lisp の `&rest` キーワードのように、関数の受け付ける引数の個数を無制限にする (Section 13.2.3 [Argument List], page 228 を参照)。

引数 `data` は `func` の呼び出し時に任意の追加データを渡すための手段である。 `make_function` に渡されたポインターが何であれ、それは変更されずに `func` に渡される。

引数 `docstring` はその関数用のドキュメント文字列を指定する。これは ASCII 文字列か UTF-8 にエンコードされた非 ASCII 文字列、または NULL ポインターのいずれかであること。後者の場合には関数がドキュメントをもたないことを意味する。ドキュメント文字列は `advertised-calling-convention` を指定する行で終端できる。 Section 13.2.4 [Function Documentation], page 229 を参照のこと。

すべてのモジュール関数は 1 つ目の引数として環境へのポインターを受け取らなければならないので、 `make_function` は任意のモジュール関数から呼び出され得るが、モジュールが一度ロードされればすべてのモジュール関数が Emacs に既知となるように、通常はこれをモジュール初期化関数で行うことを望むだろう。

最後に Lisp コードが関数を名前呼び出せるように Lisp 関数をシンボルにバインドする必要があります。これを行うにはモジュール API 関数 `intern` ([intern], page 1339 を参照) を使用します。この関数のポインターもモジュール関数がアクセス可能な環境内で提供されています。

上述のステップを組み合わせると、モジュール初期化関数の中で以下のように C 用にアレンジしたコード `module_func` が、Lisp から `module-func` として呼び出し可能になります:

```
emacs_env *env = runtime->get_environment (runtime);
emacs_value func = env->make_function (env, min_arity, max_arity,
 module_func, docstring, data);
emacs_value symbol = env->intern (env, "module-func");
```

```
emacs_value args[] = {symbol, func};
env->funcall (env, env->intern (env, "defalias"), 2, args);
```

env->internの呼び出しによりシンボル module-funcは Emacs が知ることとなり、それから関数をこのシンボルにバインドするために Emacs から defaliasを呼び出します。defaliasのかわりに fsetの使用も可能なことに注意してください。両者の違いは Section 13.4 [Defining Functions], page 231 に説明があります。

emacs\_module\_init関数 ([module initialization function], page 1327 を参照) を含むモジュール関数は、直接間接を問わず Emacs から呼び出されていれば、何らかの生きた emacs\_envポインタによる環境関数呼び出しにより、Emacs だけと対話する可能性があります。言い換えると、モジュール関数による Lisp 関数や Emacs プリミティブを呼び出し、emacs\_valueと C データタイプ (Section E.8.3 [Module Values], page 1331 を参照) の間の変換、あるいは別の方法による Emacs との対話を行いたい場合には、Emacs からの emacs\_module\_initやモジュール関数への呼び出しのいくつかがコールスタック上になければなりません。モジュール関数はガーベジコレクションの間は Emacs と対話しないかもしれません。Section E.3 [Garbage Collection], page 1315 を参照してください。モジュール関数は Emacs が作成した Lisp インタープリタースレッド (メインスレッドを含む) とだけ対話するかもしれません。Chapter 39 [Threads], page 1047 を参照してください。コマンドラインオプション --module-assertionsは、上記の要件にたいする違反のいくつかを検知できます。Section “Initial Options” in *The GNU Emacs Manual* を参照してください。

モジュール APIの使用により、より複雑な関数やデータ型 (インライン関数、マクロ等) の定義が可能になります。ただし C の結果コードは扱いにくく、可読性も低下します。したがって関数やデータ構造を作成するモジュールコードを可能なかぎり最小限に留めるとともに、残りの部分をモジュールに付属する Lisp パッケージに付託することを推奨します。なぜならこれらの追加タスクを Lisp で行うのはより用意であり、より可読性の高いコードが生成されるでしょう。たとえば上記のようにモジュール関数 module-funcが定義されていれば、以下のようなシンプルな Lisp ラッパーによってマクロ module-macroを作成するのも 1 つの方法です:

```
(defmacro module-macro (&rest args)
 "Documentation string for the macro."
 (module-func args))
```

モジュールに同梱される Lisp パッケージは、Emacs にパッケージがロードされる際に loadプリミティブ (Section 16.11 [Dynamic Modules], page 305 を参照) を使用してモジュールをロードできます。

デフォルトでは make\_functionにより作成したモジュール関数は非インタラクティブです。これらをインタラクティブにするために、以下の関数を使用できます。

```
void make_interactive (emacs_env *env, emacs_value function, [Function]
 emacs_value spec)
```

この Emacs 28 以降で利用可能になった関数はインタラクティブ仕様 specを使用して、関数 functionをインタラクティブにする。Emacs は specを interactiveフォームの引数のように解釈する。Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 と Section 22.2.2 [Interactive Codes], page 415 を参照のこと。functionは make\_functionがリターンする Emacs モジュール関数であること。

モジュール関数のインタラクティブ仕様を取得するためのネイティブなモジュールサポートは存在しないことに注意。これを行うためには interactive-formを使用する。Section 22.2.1 [Using Interactive], page 412 を参照のこと。一度 make\_interactiveを使用してモジュール関数をインタラクティブにした後に、非インタラクティブにすることはできない。

モジュール関数オブジェクト (例: `make_function` がリターンしたオブジェクト) がガーベージコレクションされた際に何らかのコードを実行したい場合には、関数ファイナライザー (*function finalizer*) をインストールできます。関数ファイナライザーは Emacs 28 以降で利用できます。たとえば `make_function` の `data` 引数にヒープ割り当てした構造体を渡した場合には、構造体の割り当て解放にファイナライザーを使用できます。Section “Basic Allocation” in `libc` と Section “Freeing after Malloc” in `libc` を参照してください。ファイナライザー関数は以下の signature をもちます:

```
void finalizer (void *data)
```

ここで `data` は `make_function` 呼び出し時に `data` に渡された値です。ファイナライザーが Emacs と相互作用する手段は何もないことに注意してください。

`make_function` 呼びの直後には、新たに作成された関数はファイナライザーをもちません。ファイナライザーを望む場合には、ファイナライザーを追加するために `set_function_finalizer` を使用します。

```
void emacs_finalizer (void *ptr) [Function]
```

ヘッダー `emacs-module.h` は Emacs ファイナライザー関数にたいするエイリアスタイプとしてタイプ `emacs_finalizer` を提供する。

```
emacs_finalizer get_function_finalizer (emacs_env *env, [Function]
 emacs_value arg)
```

この Emacs 28 以降で利用可能になった関数は、`arg` により示されるモジュール関数に関連付けられた関数ファイナライザーをリターンする。`arg` はモジュール関数、すなわち `make_function` がリターンするオブジェクトを参照しなければならない。その関数に関連付けられたファイナライザーがなければ、`NULL` をリターンする。

```
void set_function_finalizer (emacs_env *env, emacs_value arg, [Function]
 emacs_finalizer fin)
```

この Emacs 28 以降で利用可能になった関数は、`arg` で示されるモジュール関数に関連付けられる関数ファイナライザーに `fin` をセットする。`arg` はモジュール関数、すなわち `make_function` がリターンするオブジェクトを参照しなければならない。`fin` には `arg` の関数ファイナライザーをクリアする `NULL`、あるいは `arg` により示されるオブジェクトのガーベージコレクション時に呼び出される関数へのポインターを指定できる。関数ごとに最大で 1 つの関数ファイナライザーをセットできる。`arg` がすでにファイナライザーを所有する場合には `fin` で置き換えられる。

### E.8.3 Lisp・モジュール間の値変換

非常に少数の例外を除くほとんどのモジュールでは、モジュールを呼び出す Lisp プログラムとの間でモジュール関数への引数やリターン値の受け渡しでデータのやり取りが必要になります。この目的にたいしてモジュール API は `emacs_value` タイプを提供しています。これは API を通じたやり取りにおいて Emacs の Lisp オブジェクトを表現するタイプであり、Emacs の C プリミティブ (Section E.7 [Writing Emacs Primitives], page 1321 を参照) で使用される `Lisp_Object` タイプと機能的には等価です。このセクションでは Lisp の基本データ型に対応する `emacs_value` オブジェクトの作成を可能とするモジュール API の部分と、Lisp オブジェクトに対応する `emacs_value` オブジェクト内の C データへのアクセス方法について説明します。

以下で説明するすべての関数は、実際にはすべてのモジュール関数が受け取る環境へのポインターを介して提供される関数ポインター (*function pointers*) です。したがってモジュールのコードでは以下のように環境ポインターを通じてこれらの関数を呼び出す必要があります:

```
emacs_env *env; /* the environment pointer */
env->some_function (arguments...);
```

`emacs_env`ポインタは通常はモジュール関数の 1 つ目の引数、モジュール初期化関数内で環境が必要な場合には `get_environment`の呼び出しから取得できます。

以下で説明するもののほとんどは Emacs 25 で利用可能になった関数であり、Emacs 25 はダイナミックモジュールを最初にサポートした最初の Emacs リリースです。それ以降のリリースで利用可能になったいくつかの関数については、それらをサポートする最初の Emacs バージョンを付記します。

以下の API関数は `emacs_value`オブジェクトから種々の C データ型を抽出します。これらすべては引数の `emacs_value`オブジェクトがその関数の期待するタイプでなければ、エラーコンディション `wrong-type-argument`を raise します (Section 2.7 [Type Predicates], page 30 を参照)。Emacs モジュール内でエラーをシグナルする方法、および Emacs にエラーが報告される前にモジュール内部でエラーコンディションを catch する方法の詳細は Section E.8.5 [Module Nonlocal], page 1340 を参照してください。 `emacs_value`のタイプ取得には API関数 `type_of`を使用できます (Section E.8.4 [Module Misc], page 1338 を参照)。

`intmax_t extract_integer (emacs_env *env, emacs_value arg) [Function]`  
 この関数は `arg`で指定された Lisp 整数の値をリターンする。リターン値の C データ型 `intmax_t`は C コンパイラがサポートする最大の整数型であり、一般的には `long long`。 `arg`の値が `intmax_t`に収まらなければ、関数はエラーシンボル `overflow-error`を使用してエラーをシグナルする。

`bool extract_big_integer (emacs_env *env, emacs_value arg, int *sign, ptrdiff_t *count, emacs_limb_t *magnitude) [Function]`  
 この Emacs 27 から利用可能になった関数は、 `arg`の整数値を抽出する。 `arg`の値は整数 (`fixnum`か `bignum`) でなければならぬ。 `sign`が NULL 以外なら、 `arg`の符号 (-1, 0, +1) を `*sign`に格納する。マグニチュード (`magnitude`: 大きさ) は次のように `magnitude`に格納される。 `count`と `magnitude`がいずれも非 NULL なら、 `magnitude`は少なくとも `*count unsigned long`要素の配列を指さなければならない。 `magnitude`が `arg`のマグニチュードを保持するのに十分大きければ、この関数は `magnitude`配列にリトルエンディアン形式でマグニチュードを書き込み、配列の要素数を `*count`に格納して `true`をリターンする。 `magnitude`の大きさが十分でなければ、必要な配列サイズを `*count`に格納し、エラーをシグナルして `false`をリターンする。 `count`が非 NULL かつ `magnitude`が NULL なら、必要となる配列サイズを `*count`に格納して `true`をリターンする。

Emacs は `*count`に要求される最大値が `min (PTRDIFF_MAX, SIZE_MAX) / sizeof (emacs_limb_t)`を超えないことを保証するので、 `magnitude`配列の割り当てではサイズ計算で整数のオーバーフローを心配せずに `malloc (*count * sizeof *magnitude)`を使用できる。

`emacs_limb_t` [Type alias]  
 これは大きい整数向け変換関数のマグニチュード配列の要素タイプとして使用される符号なし整数タイプ。このタイプは一意的なオブジェクト表現をもつ (パディングビットがない) ことが保証されている。

`EMACS_LIMB_MAX` [Macro]  
 これは `emacs_limb_t`にたいして可能な最大値を指定する定数式に展開されるマクロ。この式は `#if`内での利用に適する。

`double extract_float (emacs_env *env, emacs_value arg) [Function]`  
 この関数は `arg`で指定された Lisp 浮動小数の値を C の `double`値としてリターンする。

`struct timespec extract_time (emacs_env *env, emacs_value arg)` [Function]

この Emacs 27 から利用可能になった関数は *arg* を Emacs Lisp の *time* 値として解釈して、それに対応する `struct timespec` をリターンする。Section 42.5 [Time of Day], page 1239 を参照のこと。 `struct timespec` はナノ秒の精度のタイムスタンプを表す。以下のメンバーをもつ:

`time_t tv_sec`

整数秒。

`long tv_nsec`

ナノ秒としての小数秒数。 `extract_time` がリターンするタイムスタンプでは常に非負かつ十億未満 (`tv_nsec` のタイプが `long` であることを POSIX が要求しているとしても、非標準的なプラットフォームでは `long long` である)。

Section “Elapsed Time” in `libc` を参照のこと。

*time* がナノ秒より高い精度をもつ場合には、この関数はナノ秒の精度へ負の無限大方向に切り詰める。 `struct timespec` が (ナノ秒に切り詰めた) *time* を表現できなければ、この関数はエラーをシグナルする。たとえば `time_t` が 32 ビット整数タイプなら 100 億秒という *time* 値はエラーをシグナルするが、600 ピコ秒の *time* 値は 0 に切り詰められるだろう。

`struct timespec` で表現できない *time* 値を処理する必要があったり、より高い精度が必要なら Lisp 関数 `encode-time` を呼び出してリターン値を処理すればよい。Section 42.7 [Time Conversion], page 1241 を参照のこと。

`bool copy_string_contents (emacs_env *env, emacs_value arg, char *buf, ptrdiff_t *len)` [Function]

これは *arg* で指定された Lisp 文字列を UTF-8 にエンコードしたテキストを *buf* が指す `char` 配列に格納する。 *buf* は少なくとも終端の null バイトを含む *\*len* バイトを保持するために十分なスペースをもつこと。引数 *len* は NULL ポインターであってはならない。この関数の呼び出し時には *buf* のバイトサイズを指定する値を指していること。

*\*len* で指定されたバッファサイズが文字列のテキストを保持するために十分大きければ、関数は終端の null バイト含む実際にコピーされる *\*len* バイトを *buf* にコピーして `true` をリターンする。バッファが小さすぎる場合には、関数はエラーコンディション `args-out-of-range` を `raise` するとともに、必要なバイト数を *\*len* に格納して `false` をリターンする。保留中のエラーコンディションのハンドル方法は Section E.8.5 [Module Nonlocal], page 1340 を参照のこと。

引数 *buf* は NULL ポインターでもよく、この場合には関数は *arg* のコンテンツの格納に必要なバイト数を *\*len* に格納して `true` をリターンする。これは特定の文字列を格納するために必要な *buf* サイズを決定する手段となり得る。1 回目は *buf* を NULL で `copy_string_contents` を呼び出して、関数により *\*len* に格納されたバイト数の保持に十分なメモリーを割り当ててから、実際にテキストのコピーを行うために非 NULL の *buf* で関数を再び呼び出す。

`emacs_value vec_get (emacs_env *env, emacs_value vector, ptrdiff_t index)` [Function]

この関数は *vector* の *index* の要素をリターンする。ベクターの最初の要素の *index* は 0。 *index* の値が無効ならこの関数はエラーコンディション `args-out-of-range` を `raise` する。関数のリターン値から C データを抽出するためには、ベクターの当該要素に格納された Lisp データタイプに応じて、ここで説明している他の抽出関数を使用すればよい。



`ptrdiff_t vec_size (emacs_env *env, emacs_value vector)` [Function]  
この関数は `vector` 内の要素数をリターンする。

`void vec_set (emacs_env *env, emacs_value vector, ptrdiff_t index, emacs_value value)` [Function]  
この関数は `vector` のインデックス `index` の要素に `value` を格納する。 `index` の値が無効ならこの関数はエラーコンディション `args-out-of-range` を raise する。

以下は C の基本データ型から `emacs_value` オブジェクトを作成する API 関数です。これらはすべて作成した `emacs_value` オブジェクトをリターンします。

`emacs_value make_integer (emacs_env *env, intmax_t n)` [Function]  
この関数は引数 `n` (整数) を受け取り対応する `emacs_value` オブジェクトをリターンする。 `n` の値が `most-negative-fixnum` と `most-positive-fixnum` の内外いずれであるかに応じて `fixnum` か `bignum` のいずれかをリターンする (Section 3.1 [Integer Basics], page 37 を参照)。 `n` の値を Emacs 整数で表現できない、すなわち `most-negative-fixnum` と `most-positive-fixnum` の範囲外 (Section 3.1 [Integer Basics], page 37 を参照) ならエラーコンディション `overflow-error` を raise する。

`emacs_value make_big_integer (emacs_env *env, int sign, ptrdiff_t count, const emacs_limb_t *magnitude)` [Function]  
この Emacs 27 から利用可能になった関数は任意のサイズの整数の引数を受け取り、それに対応する `emacs_value` オブジェクトをリターンする。 `sign` 引数はリターン値の符号を与える。 `sign` が 0 以外なら、 `magnitude` はリターン値のマグニチュードをリトルエンディアンで指定する、少なくとも `count` 個の要素数の配列を指さなければならない。

以下は与えられた整数の次の確率的素数を計算するために GNU Multiprecision Library (GMP) を使用する例です。GMP の概要は `gmp`、 `magnitude` と GMP の `mpz_t` 値との間の変換方法については Section “Integer Import and Export” in `gmp` を参照してください。

```
#include <emacs-module.h>
int plugin_is_GPL_compatible;

#include <assert.h>
#include <limits.h>
#include <stdint.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

#include <gmp.h>

static void
memory_full (emacs_env *env)
{
 static const char message[] = "Memory exhausted";
 emacs_value data = env->make_string (env, message,
 strlen (message));
 env->non_local_exit_signal
 (env, env->intern (env, "error"),
```

```

 env->funcall (env, env->intern (env, "list"), 1, &data));
}

enum
{
 order = -1, endian = 0, nails = 0,
 limb_size = sizeof (emacs_limb_t),
 max_nlimbs = ((SIZE_MAX < PTRDIFF_MAX ? SIZE_MAX : PTRDIFF_MAX)
 / limb_size)
};

static bool
extract_big_integer (emacs_env *env, emacs_value arg, mpz_t result)
{
 ptrdiff_t nlimbs;
 bool ok = env->extract_big_integer (env, arg, NULL, &nlimbs, NULL);
 if (!ok)
 return false;
 assert (0 < nlimbs && nlimbs <= max_nlimbs);
 emacs_limb_t *magnitude = malloc (nlimbs * limb_size);
 if (magnitude == NULL)
 {
 memory_full (env);
 return false;
 }
 int sign;
 ok = env->extract_big_integer (env, arg, &sign, &nlimbs, magnitude);
 assert (ok);
 mpz_import (result, nlimbs, order, limb_size, endian, nails, magnitude);
 free (magnitude);
 if (sign < 0)
 mpz_neg (result, result);
 return true;
}

static emacs_value
make_big_integer (emacs_env *env, const mpz_t value)
{
 size_t nbits = mpz_sizeinbase (value, 2);
 int bitsperlimb = CHAR_BIT * limb_size - nails;
 size_t nlimbs = nbits / bitsperlimb + (nbits % bitsperlimb != 0);
 emacs_limb_t *magnitude
 = nlimbs <= max_nlimbs ? malloc (nlimbs * limb_size) : NULL;
 if (magnitude == NULL)
 {
 memory_full (env);
 return NULL;
 }

```

```

 }
 size_t written;
 mpz_export (magnitude, &written, order, limb_size, endian, nails, value);
 assert (written == nlimbs);
 assert (nlimbs <= PTRDIFF_MAX);
 emacs_value result = env->make_big_integer (env, mpz_sgn (value),
 nlimbs, magnitude);

 free (magnitude);
 return result;
}

static emacs_value
next_prime (emacs_env *env, ptrdiff_t nargs, emacs_value *args,
 void *data)
{
 assert (nargs == 1);
 mpz_t p;
 mpz_init (p);
 extract_big_integer (env, args[0], p);
 mpz_nextprime (p, p);
 emacs_value result = make_big_integer (env, p);
 mpz_clear (p);
 return result;
}

int
emacs_module_init (struct emacs_runtime *runtime)
{
 emacs_env *env = runtime->get_environment (runtime);
 emacs_value symbol = env->intern (env, "next-prime");
 emacs_value func
 = env->make_function (env, 1, 1, next_prime, NULL, NULL);
 emacs_value args[] = {symbol, func};
 env->funcall (env, env->intern (env, "defalias"), 2, args);
 return 0;
}

```

`emacs_value make_float (emacs_env *env, double d)` [Function]  
 この関数は `double` の引数 `d` を受け取り対応する Emacs 浮動小数点値をリターンする。

`emacs_value make_time (emacs_env *env, struct timespec time)` [Function]  
 この Emacs 27 から利用可能になった関数は `struct timespec` の引数 `time` を受け取り、`(ticks . hz)` というペアとしてそれに対応する Emacs タイムスタンプをリターンする。リターン値は正確に `time` と同一のタイムスタンプを表す。つまりすべての入力値は表現可能であり、精度を失うことは決してない。`time.tv_sec` および `time.tv_nsec` は任意の値をとり得る。特に `time` が正規化されている必要はない。これは `time.tv_nsec` が負、あるいは 999,999,999 より大きくなり得ることを意味する。

`emacs_value make_string (emacs_env *env, const char *str, ptrdiff_t len)` [Function]

この関数は `str` が指す、終端の null バイトを含まないバイト長が `len` であるような C テキスト文字列から Emacs 文字列を作成する。`str` の元文字列は ASCII 文字列か UTF-8 にエンコードされた非 ASCII 文字列が可能であり、文字列には埋め込みの null バイトを含むことができ、`str[len]` にある null バイトで終端される必要はない。`len` が負、または Emacs 文字列の最大長を超過する場合には、この関数はエラーコンディション `overflow-error` を raise する。`len` が 0 なら `str` は NULL でもよいが、そうでなければ有効なメモリーを指していなければならない。非 0 の `len` では、`make_string` は一意で mutable な文字列オブジェクトをリターンする。

`emacs_value make_unibyte_string (emacs_env *env, const char *str, ptrdiff_t len)` [Function]

この関数は `make_string` と似ているが C 文字列のバイト値にたいする制限がなく、Emacs にユニバイト形式でバイナリーデータを渡すために使用できる。

この API はたとえば `cons` と `list` によるリスト作成 (Section 5.4 [Building Lists], page 79 を参照)、`car` と `cdr` によるリストメンバーの抽出 (Section 5.3 [List Elements], page 76 を参照)、`vector` によるベクター作成 (Section 6.5 [Vector Functions], page 113 を参照) 等のような Lisp データ構造を操作する関数は提供しません。これらにたいしてはたいおうする Lisp 関数を呼び出すために、次のサブセクションで説明する `intern` と `funcall` を使用します。

`emacs_value` オブジェクトのライフタイムはかなり短いのが普通です。このライフタイムはオブジェクトの作成に使用された `emacs_env` ポインタースコープ外になると終了します。`emacs_value` が望む間は行き続けるようなグローバル参照 (*global references*) を作成を要する場合もあるかもしれませんが、そのようなオブジェクトの管理には以下の 2 つの関数を使用します。

`emacs_value make_global_ref (emacs_env *env, emacs_value value)` [Function]

この関数は `value` のグローバル参照をリターンする。

`void free_global_ref (emacs_env *env, emacs_value global_value)` [Function]

この関数は以前に `make_global_ref` で作成した `global_value` を解放する。`global_value` はこの呼び出し後は無効になる。モジュールのコードでは `make_global_ref` と対応する `free_global_ref` の呼び出しそれぞれをペアとすること。

後でモジュール関数に渡す必要がある C データ構造体を追跡するための代替手段はユーザーポインタ (*user pointer*) オブジェクトの作成です。ユーザーポインタ (または `user-ptr`) は C ポインタをカプセル化した Lisp オブジェクトであり、関連付けられたファイナライザー (オブジェクトがガーベージコレクトされる際に呼び出される。Section E.3 [Garbage Collection], page 1315 を参照) をもつことができます。モジュール API は `user-ptr` オブジェクトの作成やアクセスを行う関数を提供します。これらの関数は `user-ptr` オブジェクトを表現しない `emacs_value` で呼び出されるとエラーコンディション `wrong-type-argument` を raise します。

`emacs_value make_user_ptr (emacs_env *env, emacs_finalizer fin, void *ptr)` [Function]

この関数は C ポインタ `ptr` をラップした `user-ptr` オブジェクトを作成してリターンする。ファイナライザー関数 `fin` は NULL (ファイナライザーなし)、または以下のシグネチャをもつ関数のいずれか:

```
typedef void (*emacs_finalizer) (void *ptr);
```

*fin*が NULLポインターでなければ、*user-ptr*オブジェクトがガーベージコレクトされる際に *ptr*を引数として呼び出される。Emacs の応答性を維持するために GC は短時間で終了しなければならないので、ファイナライザーでは高価なコードの実行は行ってはならない。

`void *get_user_ptr (emacs_env *env, emacs_value arg)` [Function]  
この関数は *arg* で表される Lisp オブジェクトから C ポインターを抽出する。

`void set_user_ptr (emacs_env *env, emacs_value arg, void *ptr)` [Function]  
この関数は *arg* で表される *user-ptr* オブジェクトに埋め込まれた C ポインターに *ptr* をセットする。

`emacs_finalizer get_user_finalizer (emacs_env *env, emacs_value arg)` [Function]  
この関数は *arg* で表される *user-ptr* オブジェクトのファイナライザー、ファイナライザーがなければ NULL をリターンする。

`void set_user_finalizer (emacs_env *env, emacs_value arg, emacs_finalizer fin)` [Function]  
この関数は *arg* で表される *user-ptr* オブジェクトのファイナライザーを *fin* に変更する。*fin* が NULL なら *user-ptr* オブジェクトのファイナライザーはなくなる。

`emacs_finalizer` タイプはユーザーポインターと関数ファイナライザーの両方にたいして機能することに注意してください。[Module Function Finalizers], page 1330 を参照してください。

#### E.8.4 その他の便利なモジュール用関数

このサブセクションではモジュール API が提供する便利な関数をいくつか説明します。前のサブセクションで説明した関数と同じようにこれらの関数は実際には関数ポインターであり、`emacs_env` ポインターを介して呼び出す必要があります。Emacs 25 以降に導入された関数の説明はそれらが利用可能になった最初のバージョンを付記します。

`bool eq (emacs_env *env, emacs_value a, emacs_value b)` [Function]  
この関数は *a* と *b* が表す Lisp オブジェクトが等しければ true、それ以外なら false をリターンする。これは Lisp 関数 `eq` (Section 2.8 [Equality Predicates], page 33 を参照) と同じだが、引数が表すオブジェクトの `intern` の要否を無視する。  
等価性に関する他の述語は API 関数には存在しないので、より複雑な等価性のテストを行うためには、以下で説明する `intern` と `funcall` を使う必要がある。

`bool is_not_nil (emacs_env *env, emacs_value arg)` [Function]  
この関数は *arg* で表される Lisp オブジェクトをテストして非 `nil` なら true、それ以外は false をリターンする。  
等価性をテストするために `intern` を使って `nil` を表す `emacs_value` を取得して、上述の `eq` を使用すれば自身で等価性テストを実装できることに注意。しかしこの関数を使用するほうが簡便だろう。

`emacs_value type_of (emacs_env *env, emacs_value arg)` [Function]  
この関数はシンボルを表す値 (文字列は `string`、整数は `integer`、プロセスなら `process` 等) として *arg* のタイプをリターンする。Section 2.7 [Type Predicates], page 30 を参照のこと。オブジェクトのタイプにコードが依存する必要がある場合は、既知のタイプシンボルと比較するために `intern` と `eq` を使用できる。

`emacs_value intern (emacs_env *env, const char *name)` [Function]

この関数は名前が *name* (null 終端された ASCII 文字列であること) であるような、intern された Emacs シンボルをリターンする。すでに存在していなければ新たにシンボルを作成する。

この関数は以下で説明する `funcall` と共に用いることにより、Lisp で呼び出し可能な Emacs 関数 (名前が純粋な ASCII 文字列である場合にかぎる) 純粋な ASCII 文字列であるような呼び出す手段を提供する。たとえば以下はより協力的な Emacs の `intern` 関数 (Section 9.3 [Creating Symbols], page 131 を参照) を呼び出すことにより、名前 `name_str` が非 ASCII であるようなシンボルを intern する方法:

```
emacs_value fintern = env->intern (env, "intern");
emacs_value sym_name =
 env->make_string (env, name_str, strlen (name_str));
emacs_value symbol = env->funcall (env, fintern, 1, &sym_name);
```

`emacs_value funcall (emacs_env *env, emacs_value func, ptrdiff_t nargs, emacs_value *args)` [Function]

この関数は *args* が指す配列の *nargs* 個の引数を渡して *func* の指定先を呼び出す。引数 *func* は (上述の `intern` がリターンした) 関数シンボル、`make_function` がリターンしたモジュール関数 (Section E.8.2 [Module Functions], page 1328 を参照)、C で記述されたサブルーチン等。 *nargs* が 0 なら *args* は NULL ポインターでもよい。

この関数は *func* がリターンした値をリターンする。

モジュールに長時間実行される可能性のあるコードが含まれる場合には、たとえば `C-g` をタイプする (Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照) 等によりユーザーが `quit` を望むかどうかをコード内でときどきチェックするのはよいアイデアです。 Emacs 26.1 から利用可能になった以下の関数は、この目的のために提供されました。

`bool should_quit (emacs_env *env)` [Function]

この関数はユーザーが `quit` を望むようなら `true` をリターンする。この場合にはモジュール関数は実行中の処理を `abort` して可能な限り速やかにリターンすることを推奨する。ほとんどの場合は `process_input` を使用すること。

ユーザーが `quit` を望むかどうかをチェックすることに加えて入力イベントを処理するには、 Emacs 27.1 以降で利用可能になった以下の関数を使用してください。

`enum emacs_process_input_result process_input (emacs_env *env)` [Function]

この関数は保留中の入力イベントを処理する。ユーザーが `quit` を望んでいたり、シグナル処理中にエラーが発生したら `emacs_process_input_quit` をリターンする。この場合にはモジュール関数は行っているすべての処理を `abort` して可能な限り即座にリターンすることを推奨する。モジュールコードが実行を継続できるなら、`process_input` は `emacs_process_input_continue` をリターンする。 `env` 内に保留中の非ローカル `exit` が存在しない場合のみ、リターン値は `emacs_process_input_continue`。 `process_input` 呼び出し後にモジュールが継続する場合には、変数値やバッファコンテンツのとうなグローバル状態は任意の手段で変更され得る。

`int open_channel (emacs_env *env, emacs_value pipe_process)` [Function]

この Emacs 28 以降で利用可能になった関数は、既存の `pipe` プロセスへのチャンネルをオープンする。 `pipe_process` は `make-pipe-process` が作成した既存の `pipe` プロセスを参照しな

なければならない。[Pipe Processes], page 1062 を参照のこと。成功すると、その pipe への書き込みに使用できる新たなファイルデスクリプターを値としてリターンする。他のすべてのモジュール関数と異なり、アクティブなモジュール環境がなくても、任意のスレッドがリターンしたファイルデスクリプターを使用できる。このファイルデスクリプターへの書き込みには write 関数を使用できる。使用後には close を使用してファイルデスクリプターをクローズする。Section “Low-Level I/O” in libc を参照のこと。

### E.8.5 モジュールでの非ローカル脱出

Emacs Lisp は非ローカル脱出 (nonlocal exits) をサポートしており、これによりプログラムの制御はプログラムのあるポイントから別の離れたポイントに転送されます。Section 11.7 [Nonlocal Exits], page 171 を参照してください。したがってモジュールから呼び出された Lisp 関数は signal や throw を呼び出して非ローカルに exit するかもしれず、そのような非ローカル脱出をモジュール関数は正しくハンドリングしなければなりません。このようなハンドリングは C プログラムがリソースを自動的に解放せず、このような場合には別のクリーンアップを行うために必要になります。モジュールコードは自身でこれを行わなければなりません。そのための機能をモジュール API は提供しており、このサブセクションではそれを説明します。これらは一般的には Emacs 25 以降で利用可能です。これ以降のリリースで利用可能になったものについては、API に含まれるようになった最初の Emacs のバージョンを付記します。

モジュール関数から呼び出された Lisp コードがエラーをシグナルしたり throw を行う際には、非ローカル脱出は trap されて保留中の exit と関連するデータは環境内に格納されます。環境内で非ローカル脱出が保留中の際には、環境へのポインターで呼び出されたすべてのモジュール API 関数は何も処理を行わずに即座にリターンします (関数 non\_local\_exit\_check、non\_local\_exit\_get、non\_local\_exit\_clear はこのルールの例外)。モジュール関数が何も行わずに Emacs にリターンすれば、保留中の非ローカル脱出にたいして Emacs がエラーをシグナルしたり、対応する catch への throw という対処を行うでしょう。

したがって特別なことな何も行わずに、何事もなかったかのようにコードの残りを実行するのが、モジュール関数での非ローカル脱出にけるもっともシンプルな“ハンドリング”です。しかしこれは 2 つのクラスの問題を引き起こすかもしれません:

- 期待する値を生成することなく API 関数は即座にリターンするので、初期化や定義が行われていない値をモジュール関数が使用するかもしれない。
- リソースを解放する機会がないかもしれないのでモジュールがリソースをリークするかもしれない。

したがってモジュール関数は以下に説明する関数を使用して、非ローカル脱出のコンディションのチェックとリカバリングを行うことを推奨します。

```
enum emacs_funcall_exit non_local_exit_check (emacs_env [Function]
 *env)
```

この関数は env に格納された非ローカル脱出のコンディションをリターンする。可能な値は:

```
emacs_funcall_exit_return
 最後の API 関数は正常に exit した。
```

```
emacs_funcall_exit_signal
 最後の API 関数はエラーをシグナルした。
```

```
emacs_funcall_exit_throw
 最後の API 関数は throw を通じて exit した。
```

```
enum emacs_funcall_exit non_local_exit_get (emacs_env *env, [Function]
 emacs_value *symbol, emacs_value *data)
```

この関数は `non_local_exit_check` が行うように `env` に格納された非ローカル脱出の種別をリターンするが、もしあれば非ローカル脱出に関する完全な情報もリターンする。リターン値が `emacs_funcall_exit_signal` なら関数は `*symbol` にエラーシンボル、`*data` にエラーデータを格納する (Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照)。リターン値が `emacs_funcall_exit_throw` なら関数は `*symbol` に catch されたタグシンボル、`*data` に throw された値を格納する。リターン値が `emacs_funcall_exit_return` なら関数はこれらの引数が指すメモリー内に何も格納しない。

何らかのリソースの割り当て前や解放を要するリソースの割り当て後、あるいは失敗がそれ以上の処理が不可能もしくは実行不能を意味するような場合のように、非ローカル脱出が問題になるようならチェックすべきです。

モジュール関数が保留中の非ローカル脱出を一度検知すれば、(必要なローカルクリーンアップの実施後に) Emacs にリターンしたり、非ローカル脱出からのリカバリーを試みることができます。以下の API 関数はこれらのタスクの助けとなるでしょう。

```
void non_local_exit_clear (emacs_env *env) [Function]
```

この関数は保留中の非ローカル脱出のコンディションと `env` 由来のデータをクリアする。これの呼び出し後にはモジュール API 関数は通常どおり機能するだろう。モジュール関数が呼び出した Lisp 関数の非ローカル脱出からリカバーして継続可能な場合、あるいは以下の 2 つの関数のいずれか (非ローカル脱出が保留中の際に他の API 関数に意図した動作を行わせたい場合にはそれらの API 関数も) を呼び出す前にもこの関数を使用すること

```
void non_local_exit_throw (emacs_env *env, emacs_value tag, [Function]
 emacs_value value)
```

この関数は `tag` で表される Lisp の catch シンボルにリターン値として `value` を渡して throw を行う。モジュール関数は一般的にはこの関数の呼び出し後は即座にリターンすること。この関数は呼び出された API 関数や Lisp 関数のいずれかから非ローカル脱出を再 throw したい際の 1 つの手段である。

```
void non_local_exit_signal (emacs_env *env, emacs_value [Function]
 symbol, emacs_value data)
```

この関数はエラーシンボル `symbol` で表されるエラーを、指定したエラーデータ `data` とともにシグナルする。モジュール関数はこの関数の呼び出し後は即座にリターンすること。この関数はたとえばモジュール関数から Emacs にエラーをシグナルする際に有用かもしれない。

## E.9 オブジェクトの内部

Emacs Lisp は豊富なデータタイプのセットを提供します。コンスセル、整数、文字列のようにこれらのいくつかは、ほとんどすべての Lisp 方言で一般的です。マーカやバッファーのようなそれ以外のものは Lisp 内でエディターコマンドを記述するための基本的サポートを提供するために極めて特別かつ必要なものです。そのような種々のオブジェクトタイプを実装してインタープリターのサブシステムとの間でオブジェクトを渡す効果的な方法を提供するために、C データ構造体セットとそれらすべてにたいするポインターを表すタグ付きポインター (*tagged pointer*) と呼ばれる特別なタイプが存在します。

C ではタグ付きポインターはタイプ `Lisp_Object` のオブジェクトです。そのようなタイプの初期化された変数は基本的なデータタイプである整数、シンボル、文字列、コンスセル、浮動小数点数、ベ



クター類似オブジェクトのいずれかを値として常に保持します。これらのデータタイプのそれぞれは対応するタグ値をもちます。すべてのタグは `enum Lisp_Type`により列挙されており、`Lisp_Object` の 3 ビットのビットフィールドに配置されます。残りのビットはそれ自身の値です。整数は即値 (値ビットで直接表される)、他のすべてのオブジェクトはヒープに割り当てられた対応するオブジェクトへの C ポインターで表されます。`Lisp_Object`のサイズはプラットフォームと設定に依存します。これは通常は背景プラットフォームのポインターと同一 (32 ビットマシンなら 32 ビット、64 ビットマシンなら 64 ビット) ですが `Lisp_Object`が 64 ビットでも、すべてのポインターが 32 ビットのような特別な構成もあります。後者は `Lisp_Object`にたいして 64 ビットの `long long`タイプを使用することにより、32 ビットシステム上の Lisp 整数にたいする値範囲の制限を乗り越えるためにデザインされたトリックです。

以下の C データ構造体は整数ではない基本的なデータタイプを表すために `lisp.h`で定義されています:

```
struct Lisp_Cons
 コンセル。リストを構築するために使用されるオブジェクト。

struct Lisp_String
 文字列。文字シーケンスを表す基本的オブジェクト。

struct Lisp_Vector
 配列。インデックスによりアクセスできる固定サイズの Lisp オブジェクトのセット。

struct Lisp_Symbol
 シンボル。一般的に識別子として使用される一意な名前の実体。

struct Lisp_Float
 Floating-point value.
```

これらのタイプは内部的タイプシステムのファーストクラスの市民です。タグスペースは限られているので他のすべてのタイプは `Lisp_Vectorlike`のサブクラスです。サブタイプのベクターは `enum pvec_type`により列挙されておりウィンドウ、バッファ、フレーム、プロセスのようなほとんどすべての複雑なオブジェクトはこのカテゴリーに分類されます。

`Lisp_Vectorlike`のいくつかのサブタイプを説明します。バッファオブジェクトは表示や編集を行うテキストを表します。ウィンドウはバッファを表示したり、同一フレーム上で再帰的に他のウィンドウを配置するためのコンテナとして使用される表示構造の一部です (Emacs Lisp のウィンドウオブジェクトと、のようなユーザーインターフェイスシステムに管理される実体としてのウィンドウを混同しないこと。Emacs の用語では後者はフレームと呼ばれる)。最後にプロセスオブジェクトはサブプロセスの管理に使用されます。

### E.9.1 バッファの内部

C でバッファを表すために 2 つの構造体 (`buffer.h`を参照) が使用されます。`buffer_text`構造体にはバッファのテキストを記述するフィールドが含まれます。`buffer`構造体は他のフィールドを保持します。インダイレクトバッファの場合には、2 つ以上の `buffer`構造体と同じ `buffer_text`構造体を参照します。

以下に `struct buffer_text`内のフィールドをいくつか示します:

```
beg バッファコンテンツのアドレス。バッファコンテンツは途中にギャップをもつ char
 の線形 C 配列。

gpt
gpt_byte バッファのギャップの文字位置とバイト位置。Section 28.13 [Buffer Gap], page 673
 を参照のこと。
```

z

z\_byte バッファertextの終端の文字位置とバイト位置。

gap\_size バッファertextのギャップのサイズ。Section 28.13 [Buffer Gap], page 673 を参照のこと。

modiff

save\_modiff

chars\_modiff

overlay\_modiff

これらのフィールドは、そのバッファertextで行われたバッファertext変更イベントの数をカウントする。modiffはバッファertext変更イベントのたびに増分されて、それ以外では決して変化しない。save\_modiffにはバッファertextが最後に visit や保存されたときの modiffの値が含まれる。chars\_modiffはバッファertext内の文字にたいする変更だけをカウントして、(テキストプロパティのように) その他すべての種類の変更を無視する。overlay\_modiffはバッファertextのオーバーレイにたいする変更だけをカウントする。

beg\_unchanged

end\_unchanged

最後の再表示完了以降に未変更だと解っているテキスト、開始と終了の箇所での文字数。

unchanged\_modified

overlay\_unchanged\_modified

それぞれ最後に再表示が完了した後の modiffと overlay\_modiffの値。これらのカレント値が modiffや overlay\_modiffとマッチしたら、それは beg\_unchangedと end\_unchangedに有用な情報が含まれないことを意味する。

markers このバッファertextを参照するマーカー。これは実際には単一のマーカーであり、自身のマーカーチェーン (リンクリスト) 内の一連の要素がバッファertext内のテキストを参照する他のマーカーになる。

intervals

そのバッファertextのテキストプロパティを記録するインターバルツリー。

struct bufferのいくつかのフィールドを以下に示します:

header タイプ union vectorlike\_headerのヘッダーは、すべてのベクター類似のオブジェクトに共通。

own\_text 構造体 struct buffer\_textは通常はバッファertextのコンテンツを保持する。このフィールドはインダイレクトバッファertextでは使用されない。

text そのバッファertextの buffer\_text構造体へのポインター。通常のバッファertextでは上述の own\_textフィールド。インダイレクトバッファertextではベースバッファertextの own\_textフィールド。

next killされたバッファertextを含むすべてのバッファertextのチェーン内において次のバッファertextへのポインター。このチェーンは killされたバッファertextを正しく回収するために割り当てとガーベージコレクションのためだけに使用される。

pt

pt\_byte バッファertext内のポイントの文字位置とバイト位置。

begv

begv\_byte

そのバッファertext内のアクセス可能範囲の先頭位置の文字位置とバイト位置。

- `zv`
- `zv_byte` そのバッファ内のアクセス可能範囲の終端位置の文字位置とバイト位置。
- `base_buffer`  
インダイレクトバッファではベースバッファのポイント。通常のバッファでは `null`。
- `local_flags`  
このフィールドはバッファ内でローカルな変数にたいしてそれを示すフラグを含む。そのような変数は C コードでは `DEFVAR_PER_BUFFER` を使用して宣言され、それらのバッファローカルなバインディングはバッファ構造体自身内のフィールドに格納される (これらのフィールドのいくつかはこのテーブル内で説明している)。
- `modtime` `visit` されているファイルの変更時刻。これはファイルの書き込みと読み込み時にセットされる。そのバッファをファイルに書き込む前にファイルがディスク上で変更されていないことを確認するために、このフィールドとそのファイルの変更時刻を比較する。Section 28.5 [Buffer Modification], page 661 を参照のこと。
- `auto_save_modified`  
そのバッファが最後に自動保存されたときの時刻。
- `last_window_start`  
そのバッファが最後にウィンドウに表示されたときのバッファ内での `window-start` 位置。
- `clip_changed`  
このフラグはバッファでのナローイングが変更されているかを示す。Section 31.4 [Narrowing], page 845 を参照のこと。
- `prevent_redisplay_optimizations_p`  
このフラグはバッファの表示において再表示最適化が使用されるべきではないことを示す。
- `inhibit_buffer_hooks`  
このフラグはそのバッファではフック `kill-buffer-hook`、`kill-buffer-query-functions` (Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照)、`buffer-list-update-hook` (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照) が実行されないことを示す。このフラグはバッファ作成時にセットされて (Section 28.9 [Creating Buffers], page 668 を参照)、内部バッファや `with-temp-buffer` ([Current Buffer], page 657) が作成するバッファの速度低下を防ぐ。
- `name` バッファを命名する Lisp 文字列。一意であることが保証されている。Section 28.3 [Buffer Names], page 658 を参照のこと。このフィールドと以降のフィールドは以下のように `BVAR` を介するアクセス以外の方法で直接アクセスするべきではないことを示すために C 構造体定義内の名前の最後に `_` をもつ:  

```
Lisp_Object buf_name = BVAR (buffer, name);
```
- `save_length`  
そのバッファが `visit` しているファイルを最後に読み込み、または保存したときの長さ。2 つの特別な値をもつことができる。-1 はそのバッファで自動保存がオフであること、-2 はバッファのテキストが大量に減少するようなら自動保存をオフに切り替えないことを意味する。インダイレクトバッファは決して保存されることはないので、保存に関して、このフィールドとその他のフィールドは `buffer_text` 構造体で維持されない

**directory**

相対ファイル名を展開するディレクトリー。これはバッファローカル変数 `default-directory` の値 (Section 26.9.4 [File Name Expansion], page 623 を参照)。

**filename** そのバッファが `visit` しているファイルの名前。これはバッファローカル変数 `buffer-file-name` の値 (Section 28.4 [Buffer File Name], page 659 を参照)。

**undo\_list****backed\_up****auto\_save\_file\_name****auto\_save\_file\_format****read\_only****file\_format****file\_truename****invisibility\_spec****display\_count****display\_time**

これらのフィールドは自動的にバッファローカル (Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照) になる Lisp 変数の値を格納する。これらに対応する変数は名前に追加のプレフィクス `buffer-` がつき、アンダースコアがダッシュで置換される。たとえば `undo_list` は `buffer-undo-list` の値を格納する。

**mark** そのバッファにたいするマーク。マークはマーカーなのでリスト `markers` 内にも含まれる。Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照のこと。

**local\_var\_alist**

この連想リストはバッファのバッファローカル変数のバインディングを記述する。これにはバッファオブジェクト内に特別なスロットをもつ、ビルトインのバッファローカルなバインディングは含まれない (このテーブルではそれらのスロットは省略している)。Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照のこと。

**major\_mode**

そのバッファのメジャーモードを命名するシンボル (例: `lisp-mode`)。

**mode\_name**

そのメジャーモードの愛称 (例: `"Lisp"`)。

**keymap****abbrev\_table****syntax\_table****category\_table****display\_table**

これらのフィールドはバッファのローカルキーマップ (Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照)、`abbrev` テーブル (Section 38.1 [Abbrev Tables], page 1040 を参照)、`syntax` テーブル (Chapter 36 [Syntax Tables], page 997 を参照)、`category` テーブル (Section 36.8 [Categories], page 1010 を参照)、`display` テーブル (Section 41.23.2 [Display Tables], page 1213 を参照) を格納する。

`downcase_table`

`upcase_table`

`case_canon_table`

これらのフィールドはテキストを小文字、大文字、および case-fold 検索でのテキストの正規化の変換テーブルを格納する。Section 4.10 [Case Tables], page 71 を参照のこと。

`minor_modes`

そのバッファのマイナーモードの alist。

`pt_marker`

`begv_marker`

`zv_marker`

これらのフィールドはインダイレクトバッファ、またはインダイレクトバッファのベースバッファであるようなバッファでのみ使用される。これらはそれぞれバッファがカレントでないときにバッファにたいする `pt`、`begv`、`zv` を記録するマーカーを保持する。

```

mode_line_format
header_line_format
case_fold_search
tab_width
fill_column
left_margin
auto_fill_function
truncate_lines
word_wrap
ctl_arrow
bidi_display_reordering
bidi_paragraph_direction
selective_display
selective_display_ellipses
overwrite_mode
abbrev_mode
mark_active
enable_multibyte_characters
buffer_file_coding_system
cache_long_line_scans
point_before_scroll
left_fringe_width
right_fringe_width
fringes_outside_margins
scroll_bar_width
indicate_empty_lines
indicate_buffer_boundaries
fringe_indicator_alist
fringe_cursor_alist
scroll_up_aggressively
scroll_down_aggressively
cursor_type
cursor_in_non_selected_windows

```

これらのフィールドは自動的にバッファローカル (Section 12.11 [Buffer-Local Variables], page 201 を参照) になる Lisp 変数の値を格納する。これらに対応する変数は名前前のアンダースコアがダッシュで置換される。たとえば `mode_line_format` は `mode-line-format` の値を格納する。

`overlays` そのバッファのオーバーレイを含んだインターバルツリー (interval tree : 区間木)。

`last_selected_window`

これは最後に選択されていたときにそのバッファを表示していたウィンドウ、またはそのウィンドウがすでにそのバッファを表示していなければ `nil`。

### E.9.2 ウィンドウの内部

ウィンドウのフィールドには以下が含まれます (完全なリストは `window.h` の `struct window` を参照):

`frame` そのウィンドウがあるフレーム (Lisp オブジェクト)。

<code>mini</code>	そのウィンドウがミニバッファウィンドウ、ミニバッファかエコーエリアを表示しているウィンドウなら非 0。
<code>pseudo_window_p</code>	そのウィンドウが疑似ウィンドウ ( <i>pseudo window</i> ) なら非 0。疑似ウィンドウとはメニューバーかツールバーの表示に使用されているウィンドウ (自身のメニューバーやツールバーを表示しないツールキットを Emacs が使用している場合)、タブバー、またはツールチップフレーム上でツールチップを表示しているウィンドウのいずれか。一般的には疑似ウィンドウは Lisp コードからアクセスできない。
<code>parent</code>	Emacs は内部的にウィンドウをツリーにアレンジする。ウィンドウの兄弟グループは、そのエリアがすべての兄弟を含むような親ウィンドウをもつ。このフィールドはツリー内のウィンドウの親を Lisp オブジェクトとして指す。これはツリーのルートウィンドウとミニバッファウィンドウでは常に <code>nil</code> 。 親ウィンドウはバッファを表示せず、子ウィンドウ形成を除いて表示では少ししか役割を果たさない。Emacs Lisp プログラムは親ウィンドウを直接操作できない。Emacs Lisp プログラムでは実際にバッファを表示するツリーの子ノードのウィンドウにたいして操作を行う。
<code>contents</code>	リーフウィンドウ ( <i>leaf window</i> ) およびツールチップを表示中のウィンドウでは、そのウィンドウが表示している Lisp オブジェクトとしてのバッファ、内部ウィンドウ (“親”ウィンドウ) では最初の子ウィンドウ、メニューバーやツールバーを表示している疑似ウィンドウでは <code>nil</code> 、削除されたウィンドウでも <code>nil</code> 。
<code>next</code>	
<code>prev</code>	そのウィンドウの次の兄弟と前の兄弟 (Lisp オブジェクト)。自身のグループ内でそのウィンドウが右端か下端なら <code>next</code> は <code>nil</code> 。自身のグループ内でそのウィンドウが左端か上端なら <code>prev</code> は <code>nil</code> 。兄弟が左右あるいは上下であるかは兄弟の親の <code>horizontal</code> フィールドで判断される。これが非 0 なら兄弟は水平に配置されている。 特別なケースとしてミニバッファのみのフレームやミニバッファなしのフレームでなければ、フレームのルートウィンドウの <code>next</code> は、そのフレームのミニバッファウィンドウを指す。そのようなフレームのミニバッファウィンドウの <code>prev</code> は、そのフレームのルートウィンドウを指す。それ以外の場合にはルートウィンドウの <code>next</code> フィールド、および (もしあれば) ミニバッファの <code>prev</code> フィールドは <code>nil</code> 。
<code>left_col</code>	そのウィンドウの左端をウィンドウのネイティブフレームの最左列 (列 0) から相対的に数えた列数。
<code>top_line</code>	そのウィンドウの上端をウィンドウのネイティブフレームの最上行 (行 0) から相対的に数えた行数。
<code>pixel_left</code>	
<code>pixel_top</code>	そのウィンドウの左側上端をウィンドウのネイティブフレームの左上隅 (0, 0) から相対的に計測したピクセル数。
<code>total_cols</code>	
<code>total_lines</code>	列数または行数で数えた、そのウィンドウの幅または高さの合計。値にはスクロールバーとフリッジ、ディバイダー、および/または (もしあれば) ウィンドウ右側のセパレーターラインが含まれる。

`pixel_width`;  
`pixel_height`;  
ピクセルで計測したウィンドウの幅または高さの合計。

`start` そのウィンドウ内に表示されるバッファで、ウィンドウに最初 (ロジカル順。Section 41.27 [Bidirectional Display], page 1219 を参照) に表示される文字の位置を指すマーカー。

`pointm` これはウィンドウが選択されているときのカレントバッファのポイント値。選択されていないなければ前の値が保たれる。

`old_pointm`  
最後の再表示時の `pointm` の値。

`force_start`  
このフラグが非 `nil` なら Lisp プログラムによりそのウィンドウが明示的にスクロールされたことを示し、再表示のためにウィンドウの `start` の値がセットされる。これはポイントがスクリーン外の場合の次回再表示に影響を与える。影響とはポイント周辺のテキストを表示するためにウィンドウをスクロールするかわりに、スクリーン上にある位置にポイントを移動するというものである。

`optional_new_start`  
これは `force_start` と同様だが、次回表示ではポイントが可視の場合のみしたがう。

`start_at_line_beg`  
非 `nil` は `start` のカレント値がウィンドウ選択時に先頭行だったことを意味する。

`use_time` これはウィンドウが最後に選択された時刻。関数 `get-lru-window` はこの値を使用する。

`sequence_number`  
そのウィンドウ作成時に割り当てられた一意な番号。

`last_modified`  
前回のそのウィンドウの再表示完了時のウィンドウのバッファの `modiff` フィールド。

`last_overlay_modified`  
前回のウィンドウの再表示完了時のウィンドウのバッファの `overlay_modiff` フィールド。

`last_point`  
前回のウィンドウの再表示完了時のウィンドウのバッファのポイント値。

`last_had_star`  
非 0 値はウィンドウが最後に更新されたとき、そのウィンドウのバッファが変更されたことを意味する。

`vertical_scroll_bar_type`  
`horizontal_scroll_bar_type`  
そのウィンドウの垂直スクロールバーおよび水平スクロールバーのタイプ。

`scroll_bar_width`  
`scroll_bar_height`  
そのウィンドウの垂直スクロールバーの幅および水平スクロールバーの高さ (ピクセル単位)。



`left_margin_cols`  
`right_margin_cols`  
そのウィンドウの左マージンと右マージンの幅。値 0 はマージンがないことを意味する。

`left_fringe_width`  
`right_fringe_width`  
そのウィンドウの左フリンジと右フリンジのピクセル幅。値 -1 はフレームの値の使用を意味する。

`fringes_outside_margins`  
非 0 値はディスプレイマージン外側のフリンジ、それ以外ならフリンジはマージンとテキストの間にあることを意味する。

`window_end_pos`  
これは z から、そのウィンドウのカレントマトリクス内の最後のグリフのバッファ位置を減じて算出される。この値は `window_end_valid` が非 0 のときだけ有効である。

`window_end_bytepos`  
`window_end_pos` に対応するバイト位置。

`window_end_vpos`  
`window_end_pos` を含む行のウィンドウに相対的な垂直位置。

`window_end_valid`  
このフィールドは `window_end_pos` および `window_end_vpos` が真に有効なら非 0 値にセットされる。これは重要な再表示が先に割り込んだ場合には、`window_end_pos` を算出した表示がスクリーン上に出現しなくなるので 0 になる。

`cursor` そのウィンドウ内でカーソルがどこにあるかを記述する構造体。

`last_cursor_vpos`  
最後の再表示完了時にカーソルを表示していた行の、ウィンドウに相対的な垂直位置。

`phys_cursor`  
そのウィンドウのカーソルが物理的にどこにあるかを記述する構造体。

`phys_cursor_type`  
`phys_cursor_height`  
`phys_cursor_width`  
そのウィンドウの最後の表示でのカーソルのタイプ、高さ、幅。

`phys_cursor_on_p`  
このフィールドはカーソルが物理的にオンなら非 0。

`cursor_off_p`  
非 0 はそのウィンドウのカーソルが論理的にオフであることを意味する。これはカーソルの点滅に使用される。

`last_cursor_off_p`  
このフィールドは最後の再表示時の `cursor_off_p` の値を含む。

`must_be_updated_p`  
これはウィンドウを更新しなければならないとき、再表示の間は 1 にセットされる。

`hscroll` これはウィンドウ内の表示が左へ水平スクロールされている列数。通常は 0。カレント行だけが水平スクロールされている際には、カレント行がどれだけ左へ水平スクロールされているかを示す。

`min_hscroll`

`set-window-hscroll`を通じてユーザーがセットする `hscroll`の最小値 (Section 29.23 [Horizontal Scrolling], page 750 を参照)。カレント行だけが水平スクロールされている際には、カレント行以外の行がどれだけ左へ水平スクロールされているかを示す。

`vscroll` ピクセル単位での垂直スクロール量。これは通常は 0。

`dedicated`

そのウィンドウがそのバッファ専用 (`dedicated`) なら非 `nil`。

`combination_limit`

このウィンドウの組み合わせ限界は親ウィンドウにとってのみ意味がある。これが `t` ならそのウィンドウの削除は許されず、そのウィンドウの他の兄弟と子ウィンドウを再組み合わせする。

`window_parameters`

そのウィンドウのパラメーターの `alist`。

`display_table`

そのウィンドウのディスプレイテーブル、何も指定されていなければ `nil`。

`update_mode_line`

非 0 はウィンドウのモードラインの更新が必要なことを意味する。

`mode_line_height`

`header_line_height`

モードラインおよびヘッダーラインのピクセル高さ、不明なら `-1`。

`base_line_number`

そのバッファの特定の位置の行番号か 0。これはモードラインでポイントの行番号を表示するために使用される。

`base_line_pos`

行番号が既知であるバッファ位置、不明なら 0。これが `-1` なら、そのウィンドウがバッファを表示するかぎり行番号は表示されない。

`column_number_displayed`

そのウィンドウのモードラインに表示されているカレント列番号、列番号が表示されていなければ `-1`。

`current_matrix`

`desired_matrix`

そのウィンドウのカレント、および望まれる表示を記述するグリフ。

### E.9.3 プロセスの内部

プロセスのフィールドには以下が含まれます (完全なリストは `process.h` の `struct Lisp_Process` の定義を参照):

`name` プロセス名 (Lisp 文字列)。

<code>command</code>	そのプロセスの開始に使用されたコマンド引数を含むリスト。ネットワークプロセスとシリアルプロセスではプロセスが実行中なら <code>nil</code> 、停止していたら <code>t</code> 。
<code>filter</code>	そのプロセスから出力を受け取るために使用される Lisp 関数。
<code>sentinel</code>	そのプロセスの状態が変化したら常に呼び出される Lisp 関数。
<code>buffer</code>	そのプロセスに関連付けられたバッファ。
<code>pid</code>	オペレーティングシステムのプロセス ID (整数)。ネットワークプロセスやシリアルプロセスのような疑似プロセスでは値 0 を使用する。
<code>childp</code>	フラグ。実際に子プロセスなら <code>t</code> 。ネットワークプロセスやシリアルプロセスでは <code>make-network-process</code> や <code>make-serial-process</code> にもとづく <code>plist</code> 。
<code>mark</code>	そのプロセスの出力からバッファに挿入された終端位置を示すマーカー。常にではないがこれはバッファ終端であることが多い。
<code>kill_without_query</code>	これが非 0 ならプロセス実行中に Emacs を <code>kill</code> してもプロセスの <code>kill</code> にたいして確認を求めない。
<code>raw_status</code>	システムコール <code>wait</code> がリターンする raw プロセス状態。
<code>status</code>	<code>process-status</code> がリターンするようなプロセス状態。Lisp シンボル、コンセル、またはリストのいずれか。
<code>tick</code>	
<code>update_tick</code>	これら 2 つのフィールドが等しくないなら、センチネル実行かプロセスバッファへのメッセージ挿入によりプロセスの状態変更が報告される必要がある。
<code>pty_flag</code>	そのサブプロセスが <code>pty</code> を使用して対話する場合は非 0。パイプを使用する場合には 0。
<code>infd</code>	そのプロセスからの入力にたいするファイルディクリプター。
<code>outfd</code>	そのプロセスへの出力にたいするファイルディクリプター。
<code>tty_name</code>	そのサブプロセスが使用する端末の名前、パイプを使用する場合には <code>nil</code> 。
<code>decode_coding_system</code>	そのプロセスからの入力のデコーディングにたいするコーディングシステム。
<code>decoding_buf</code>	デコーディング用の作業バッファ。
<code>decoding_carryover</code>	デコーディングでのキャリーオーバーのサイズ。
<code>encode_coding_system</code>	そのプロセスからの出力のエンコーディングにたいするコーディングシステム。
<code>encoding_buf</code>	エンコーディング用の作業バッファ。
<code>inherit_coding_system_flag</code>	プロセス出力のデコードに使用されるコーディングシステムからプロセスバッファの <code>coding-system</code> をセットするフラグ。
<code>type</code>	プロセスのタイプを示す <code>real</code> 、 <code>network</code> 、 <code>serial</code> のいずれかのシンボル。

## E.10 C の整数型

以下は Emacs の C ソースコード内で整数タイプを使用する際のガイドラインです。これらのガイドラインはときに相反するアドバイスを与えることがありますが一般的な常識に沿ったものがアドバイスです。

- 任意の制限の使用を避ける。たとえば `s` の長さを `int` の範囲に収めることが要求されるのでなければ `int len = strlen (s);` を使用しないこと。
- 符号付き整数の算術演算のオーバーフローのラップアラウンドを前提としてはならない。Emacs のポート対象先によっては成立しない。実際には符号付き整数のオーバーフローは未定義であり、コアダンプや早晩に非論理的な振り舞いさえ起こし得る。符号なし整数のオーバーフローは 2 のべき乗の剰余に確実にラップアラウンドされることが保証されている。
- 符号なしタイプと符号付きタイプを組み合わせるとコードが混乱するので符号なしタイプより符号付きタイプを優先すること。他のガイドラインの多くはタイプが符号付きだとみなしている。符号なしタイプを要する稀なケースでは、符号付きの符号なし版 (`ptrdiff_t` のかわりに `size_t`、`intptr_t` のかわりに `uintptr_t`) にたいして同様のアドバイスを適用できる。
- 0 から `0x3FFFFFF` までの範囲では Emacs 文字コードには `int` を優先すること。より一般的には、たとえばスクリーン列数のように `int` 範囲と既知である整数には `int` を優先すること。
- サイズ (たとえばすべての個別の C オブジェクトの最大サイズや、すべての C 配列の最大要素数にバインドされる整数) にたいしては `ptrdiff_t` を優先すること。これは符号付きタイプにたいする Emacs の一般的な優先事項である。 `ptrdiff_t` の使用によりオブジェクトは `PTRDIFF_MAX` に制限されるが、より大きいオブジェクトはポインター減算を破壊するかもしれず結局のところ問題を起こす可能性があるので、これは一方的に制限を課すものではない。
- `ssize_t` 関連の制限をもつ低レベル API ト対話する際を除いて `ssize_t` を避けること。これは典型的なプラットフォームでは `ptrdiff_t` と等価だとしても、 `ssize_t` は範囲が狭いときがあり使用によりサイズ関連の計算がオーバーフローするかもしれない。同じく `ptrdiff_t` はより一般的で標準化されており、標準的な `printf` フォーマットをもち、Emacs の内部的なサイズオーバーフローのチェックの基礎である。 `ssize_t` を使用する際には POSIX ガーから `SSIZE_MAX` の範囲の値にたいするサポートだけを要求することに注意してほしい。
- 通常はポインターの内部表現や与えられた任意のタイミングで存在可能なオブジェクト数や割り当て可能な総バイト数にのみバインドされる整数には `intptr_t` を優先すること。しかしページ境界を横切る可能性のあるポインター演算を表す場合には `uintptr_t` を優先すること。たとえば 32 ビットのアドレス空間をもつマシンでの配列は `0x7fffffff/0x80000000` 境界を横断する可能性があり、 (`intptr_t`) `0x7fffffff` に 1 を加算することによって整数のオーバーフローが発生し得る。
- Emacs Lisp の `fixnum` への変換や逆変換を表す値では `fixnum` 演算が `EMACS_INT` にもとづくので Emacs で定義されたタイプ `EMACS_INT` を優先すること。
- (ファイルサイズやエポック以降の経過秒数等の) システム値を表す際には、 (`off_t` や `time_t` 等の) システムタイプを優先すること。安全だと解っていないければシステムタイプが符号付きだと仮定してはならない。たとえば `off_t` は常に符号付きだが `time_t` は符号付きである必要はない。
- 符号付き整数かもしれない値を表す場合には `intmax_t` を優先すること。 `printf` 族の関数は `%"PRIuMAX` のようなフォーマットを使用してこのような値をプリントできる。
- ブーリアンには `bool`、 `false`、 `true` を使用すること。 `bool` の使用によりプログラムの可読性が増して、 `int` を使用するより若干高速になる。 `int`、 0、 1 を使用しても大丈夫だが旧スタイルは段階的に廃止される。 `bool` を使用する際には `bool` の代替実装の制限を尊重すること。特に

ブーリアンのビットフィールドは、`bool`ではなく `bool_bf`タイプであること。そうすれば標準の GCC で Objective C をコンパイルするときでさえ正しく機能する。

- ビットフィールドでは `int` は可搬性に劣るので、`int` より `unsigned int` か `signed int` を優先すること。単一ビットのビットフィールドの値は 0 か 1 なので `unsigned int` か `bool_bf` を使用すること。

## Appendix F 標準的なエラー

以下は標準的な Emacs における、より重要なエラーシンボルを概念別にグループ分けしたリストです。このリストには各シンボルのメッセージ、およびエラーを発生し得る方法へのクロスリファレンスが含まれています。

これらのエラーシンボルはそれぞれ、親となるエラーコンディションのセットをシンボルのリストとして保持します。通常このリストにはエラーシンボル自身とシンボル `error` が含まれます。このリストは `error` より狭義ですが、単一のエラーシンボルより広義であるような中間的なクラス分けのための追加シンボルを含む場合があります。たとえばファイルアクセスでのすべてのエラーはコンディション `file-error` をもちます。ここでわたしたちが、特定のエラーシンボルにたいする追加エラーコンディションに言及していなければ、それがないことを意味しています。

特別な例外としてエラーシンボル `quit` と `minibuffer-quit` は、`quit` はエラーはみなさないという理由から、コンディション `error` をもっていません。

これらのエラーシンボルのほとんどは C (主に `data.c`) で定義されていますが、いくつかは Lisp で定義されています。たとえばファイル `userlock.el` では `file-locked` と `file-supersession` のエラーが定義されています。Emacs とともに配布される専門的な Lisp ライブラリーのいくつかは、それら自身のエラーシンボルを定義しています。それらのすべてをここではリストしません。

エラーの発生とそれを処理する方法については Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照してください。

- `error`      メッセージは 'error'。Section 11.7.3 [Errors], page 174 を参照のこと。
- `quit`        メッセージは 'Quit'。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照のこと。
- `minibuffer-quit`  
               メッセージは 'Quit'。これは `quit` のサブカテゴリー。Section 22.11 [Quitting], page 457 を参照のこと。
- `args-out-of-range`  
               メッセージは 'Args out of range'。これはシーケンス、バッファー、その他コンテナ類似オブジェクトにたいして範囲を超えた要素にアクセスを試みたときに発生する。Chapter 6 [Sequences Arrays Vectors], page 98 と Chapter 33 [Text], page 858 を参照のこと。
- `arith-error`  
               メッセージは 'Arithmetic error'。これは 0 による整数除算を試みたときに発生する。Section 3.5 [Numeric Conversions], page 42 と Section 3.6 [Arithmetic Operations], page 43 を参照のこと。
- `beginning-of-buffer`  
               メッセージは 'Beginning of buffer'。Section 31.2.1 [Character Motion], page 835 を参照のこと。
- `buffer-read-only`  
               メッセージは 'Buffer is read-only'。Section 28.7 [Read Only Buffers], page 664 を参照のこと。
- `circular-list`  
               メッセージは 'List contains a loop'。これは循環構造に遭遇時に発生する。Section 2.6 [Circular Objects], page 29 を参照のこと。

`cl-assertion-failed`

メッセージは 'Assertion failed'。これは `cl-assert` マクロのテスト失敗時に発生する。Section "Assertions" in *Common Lisp Extensions* を参照のこと。

`coding-system-error`

メッセージは 'Invalid coding system'。Section 34.10.3 [Lisp and Coding Systems], page 958 を参照のこと。

`cyclic-function-indirection`

メッセージは 'Symbol's chain of function indirections contains a loop'。See Section 10.1.4 [Function Indirection], page 143 を参照のこと。

`cyclic-variable-indirection`

メッセージは 'Symbol's chain of variable indirections contains a loop'。See Section 12.15 [Variable Aliases], page 216 を参照のこと。

`dbus-error`

メッセージは 'D-Bus error'。Section "Errors and Events" in *D-Bus integration in Emacs* を参照のこと。

`end-of-buffer`

メッセージは 'End of buffer'。Section 31.2.1 [Character Motion], page 835 を参照のこと。

`end-of-file`

メッセージは 'End of file during parsing'。これはファイル I/O ではなく Lisp リーダーに属するので `file-error` のサブカテゴリーではないことに注意のこと。Section 20.3 [Input Functions], page 363 を参照のこと。

`file-already-exists`

これは `file-error` のサブカテゴリー。Section 26.4 [Writing to Files], page 600 を参照のこと。

`permission-denied`

これはこれは何らかの理由により、Emacs によるファイルやディレクトリーへのアクセスを OS が拒否する際に発生する `file-error` のサブカテゴリー。

`file-date-error`

これは `file-error` のサブカテゴリー。これは `copy-file` を試行して出力ファイルの最終変更時刻のセットに失敗したときに発生する。Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照のこと。

`file-error`

このエラーメッセージは、通常はエラーコンディション `file-error` が与えられたときはデータアイテムだけから構築されるので、エラー文字列とサブカテゴリーはここにリストしない。つまりエラー文字列は特に関連しない。しかしこれらのエラーシンボルは `error-message` プロパティをもち、何もデータが与えられなければ `error-message` が使用される。Chapter 26 [Files], page 592 を参照のこと。

`file-missing`

これは `file-error` のサブカテゴリー。これは存在しないファイルの処理を試みた際に発生する。Section 26.7 [Changing Files], page 613 を参照のこと。

**compression-error**

これは圧縮ファイルの処理の問題を起因とする `file-error` のサブカテゴリー。Section 16.1 [How Programs Do Loading], page 289 を参照のこと。

**file-locked**

これは `file-error` のサブカテゴリー。Section 26.5 [File Locks], page 601 を参照のこと。

**file-supersession**

これは `file-error` のサブカテゴリー。Section 28.6 [Modification Time], page 662 を参照のこと。

**file-notify-error**

これは `file-error` のサブカテゴリー。Section 42.20 [File Notifications], page 1263 を参照のこと。

**remote-file-error**

これはリモートファイルへのアクセスにおける問題の結果であり、`file-error` のサブカテゴリー。Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。このエラーは一般的にリモートファイルへのアクセス試行と別のリモートファイル操作の衝突によりタイマー、プロセスフィルター、プロセスセンチネル、スペシャルイベントにおいて頻出する。一般的にはバグレポートの記述するのが良いアイデアである。Section “Bugs” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**ftp-error**

これは `ftp` を使用したリモートファイルへのアクセスの問題を起因とする `remote-file-error` のサブカテゴリー。Section “Remote Files” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**invalid-function**

メッセージは ‘Invalid function’。Section 10.1.4 [Function Indirection], page 143 を参照のこと。

**invalid-read-syntax**

メッセージは通常は ‘Invalid read syntax’。Section 2.1 [Printed Representation], page 8 を参照のこと。このエラーは後の式が続くようなテキストがある際の、`eval-expression` のようなコマンドでも `raise` され得る。この場合にはメッセージは ‘Trailing garbage following expression’。

**invalid-regexp**

メッセージは ‘Invalid regexp’。Section 35.3 [Regular Expressions], page 973 を参照のこと。

**mark-inactive**

メッセージは ‘The mark is not active now’。Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照のこと。

**no-catch**

メッセージは ‘No catch for tag’。Section 11.7.1 [Catch and Throw], page 172 を参照のこと。

**range-error**

メッセージは Arithmetic range error。



**overflow-error**

メッセージは 'Arithmetic overflow error'。これは range-error のサブカテゴリー。これはリミット integer-width を超過する整数で発生し得る。Section 3.1 [Integer Basics], page 37 を参照のこと。

**scan-error**

メッセージは 'Scan error'。これは特定の構文解析関数が無効な構文やマッチしないカッコを見つけたときに発生する。慣習的に人間が可読なエラーメッセージ、移動を妨害する開始位置、妨害の終了位置という3つの引数で raise される。Section 31.2.6 [List Motion], page 841 と Section 36.6 [Parsing Expressions], page 1005 を参照のこと。

**search-failed**

メッセージは 'Search failed'。Chapter 35 [Searching and Matching], page 971 を参照のこと。

**setting-constant**

メッセージは 'Attempt to set a constant symbol'。これは nil、t、most-positive-fixnum、most-negative-fixnum およびキーワードシンボルへの値の割り当て時に発生する。これは enable-multibyte-characters や何らかの理由により値の直接割り当てが許されていないインポルへの値の割り当て時にも発生する。Section 12.2 [Constant Variables], page 183 を参照のこと。

**text-read-only**

メッセージは 'Text is read-only'。これは buffer-read-only のサブカテゴリー。Section 33.19.4 [Special Properties], page 903 を参照のこと。

**undefined-color**

メッセージは 'Undefined color'。Section 30.23 [Color Names], page 827 を参照のこと。

**user-error**

メッセージは空文字列。Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 を参照のこと。

**user-search-failed**

これは 'search-failed' と似ているが、'user-error' のようにデバッガーをトリガーしない。Section 11.7.3.1 [Signaling Errors], page 174 と Chapter 35 [Searching and Matching], page 971 を参照のこと。これは Info ファイル内での検索に使用される。Section "Search Text" in *Info* を参照のこと。

**void-function**

メッセージは 'Symbol's function definition is void'。Section 13.9 [Function Cells], page 242 を参照のこと。

**void-variable**

メッセージは 'Symbol's value as variable is void'。Section 12.7 [Accessing Variables], page 191 を参照のこと。

**wrong-number-of-arguments**

メッセージは 'Wrong number of arguments'。Section 10.1.3 [Classifying Lists], page 143 を参照のこと。

**wrong-type-argument**

メッセージは 'Wrong type argument'。Section 2.7 [Type Predicates], page 30 を参照のこと。

`unknown-image-type`

メッセージは 'Cannot determine image type'. See Section 41.17 [Images], page 1176.

`inhibited-interaction`

メッセージは 'User interaction while inhibited'. このエラーは `inhibit-interaction` が非 `nil` の場合に (`read-from-minibuffer` のような) ユーザー対話関数が呼び出されるとシグナルされる。

## Appendix G 標準的なキーマップ

このセクションでは、より一般的なキーマップをリストします。これらの多くは Emacs の初回起動時に存在しますが、それらのいくつかは各機能へのアクセス時にロードされます。

他にもより特化された多くのキーマップがあります。それらは特にメジャーモードやマイナーモードに関連付けられています。ミニバッファはいくつかのキーマップを使用します (Section 21.6.3 [Completion Commands], page 389 を参照)。キーマップの詳細については Chapter 23 [Keymaps], page 465 を参照してください。

### 2C-mode-map

プレフィクス `C-x 6` のサブコマンドにたいする sparse キーマップ。  
Section “Two-Column Editing” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

### abbrev-map

プレフィクス `C-x a` のサブコマンドにたいする sparse キーマップ。  
Section “Defining Abbrevs” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

### button-buffer-map

バッファを含むバッファに有用な sparse キーマップ。  
これを親キーマップとして使用したいと思うかもしれない。Section 41.20 [Buttons], page 1201 を参照のこと。

### button-map

ボタンにより使用される sparse キーマップ。

### ctl-x-4-map

プレフィクス `C-x 4` のサブコマンドの sparse キーマップ。

### ctl-x-5-map

プレフィクス `C-x 5` のサブコマンドの sparse キーマップ。

### ctl-x-map

`C-x` コマンドにたいする完全なキーマップ。

### ctl-x-r-map

プレフィクス `C-x r` のサブコマンドにたいする sparse キーマップ。  
Section “Registers” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

### esc-map

ESC (または Meta) コマンドにたいする完全なキーマップ。

### function-key-map

すべての `local-function-key-map` のインスタンスの親キーマップ  
(`local-function-key-map` を参照)。

### global-map

デフォルトのグローバルキーバインディングを含む完全なキーマップ。  
モードでこのグローバルマップを変更しないこと。

### goto-map

プレフィクスキー `M-g` にたいして使用される sparse キーマップ。

### help-map

ヘルプ文字 `C-h` に後続するキーにたいする sparse キーマップ。  
Section 25.6 [Help Functions], page 586 を参照のこと。

**Helper-help-map**

ヘルプユーティリティパッケージにより使用される完全なキーマップ。  
これは値セルと関数セルに同じキーマップをもつ。

**input-decode-map**

キーボードとファンクションキーの変換にたいするキーマップ。  
存在しなければ空の sparse キーマップを含む。Section 23.15 [Translation Keymaps],  
page 489 を参照のこと。

**key-translation-map**

キー変換にたいするキーマップ。local-function-key-mapと異なり通常のキーバインディングをオーバーライドする。Section 23.15 [Translation Keymaps], page 489  
を参照のこと。

**kmacro-keymap**

プレフィクス検索 *C-x C-k* に後続するキーにたいする sparse キーマップ。  
Section “Keyboard Macros” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**local-function-key-map**

キーシーケンスを優先する代替えに変換するキーマップ。  
存在しなければ空の sparse キーマップが含まれる。Section 23.15 [Translation  
Keymaps], page 489 を参照のこと。

**menu-bar-file-menu****menu-bar-edit-menu****menu-bar-options-menu****global-buffers-menu-map****menu-bar-tools-menu****menu-bar-help-menu**

これらのキーマップはメニューバー内のメインとなるトップレベルメニューを表示する。  
これらのいくつかはサブメニューを含む。たとえば Edit メニューは menu-bar-search-menu  
を含む等。Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照のこと。

**minibuffer-inactive-mode-map**

ミニバッファが非アクティブ時に使用される完全なキーマップ。  
Section “Editing in the Minibuffer” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**mode-line-coding-system-map****mode-line-input-method-map****mode-line-column-line-number-mode-map**

これらのキーマップはモードライン内の種々のエリアを制御する。  
Section 24.4 [Mode Line Format], page 534 を参照のこと。

**mode-specific-map**

*C-c* に後続する文字にたいするキーマップ。これはグローバルキーマップ内にあることに注意。これは実際にはモード固有のものではない。プレフィクスキー *C-c* の使用方法を主に記述する *C-h b* (display-bindings) 内で有益なのでこの名前が選ばれた。

**mouse-appearance-menu-map**

*S-mouse-1* キーにたいして使用される sparse キーマップ。

**mule-keymap**

プレフィクスキー *C-x RET* にたいして使用されるグローバルキーマップ。

**narrow-map**

プレフィクス `C-x n` のサブコマンドにたいする sparse キーマップ。

**prog-mode-map**

Prog モードにより使用されるキーマップ。

Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照のこと。

**query-replace-map****multi-query-replace-map**

`query-replace`での応答と関連するコマンド、`y-or-n-p`と`map-y-or-n-p`にたいしても使用される sparse キーマップ。このマップを使用する関数はプレフィクスキーを使用せず一度に1つのイベントを照会する。複数バッファの置換では `multi-query-replace-map`が `query-replace-map`を拡張する。Section 35.7 [Search and Replace], page 992 を参照のこと。

**search-map**

検索関連コマンドにたいしてグローバルバインディングを提供する sparse キーマップ。

**special-mode-map**

Special モードにより使用されるキーマップ。

Section 24.2.5 [Basic Major Modes], page 521 を参照のこと。

**tab-prefix-map**

タブバー関連コマンド用のプレフィクスキー `C-x t` にたいして使用されるグローバルキーマップ。

Section “Tab Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**tab-bar-map**

タブバーのコンテンツを定義するキーマップ。

Section “Tab Bars” in *The GNU Emacs Manual* を参照のこと。

**tool-bar-map**

ツールバーのコンテンツを定義するキーマップ。

Section 23.18.6 [Tool Bar], page 503 を参照のこと。

**universal-argument-map**

`C-u`処理中に使用される sparse キーマップ。

Section 22.12 [Prefix Command Arguments], page 459 を参照のこと。

**vc-prefix-map**

プレフィクスキー `C-x v` にたいして使用されるグローバルキーマップ。

**x-alternatives-map**

グラフィカルなフレームでの特定キーのマップに使用される sparse キーマップ。

関数 `x-setup-function-keys`はこれを使用する。

## Appendix H 標準的なフック

以下は Emacs で適切なタイミングで呼び出す関数を提供するためのいくつかのフック関数のリストです。

これらの変数のほとんどは ‘-hook’ で終わる名前をもちます。これらはノーマルフック (*normal hooks*) と呼ばれており run-hooksにより実行されます。そのようなフックの値は関数のリストです。これらの関数は引数なしで呼び出されて値は完全に無視されます。そのようなフック上に新たに関数を配置するためには add-hookを呼び出す方法を推奨します。フック使用についての詳細は Section 24.1 [Hooks], page 509 を参照してください。

‘-functions’ で終わる名前の変数は通常はアブノーマルフック (*abnormal hooks*) です (古いコードの中には非推奨の ‘-hooks’ サフィクスを使用するものもある)。これらの値は関数のリストですが関数は特殊な方法で呼び出されます。それらは引数を渡されたり、あるいはリターン値が使用されます。‘-function’ で終わる名前の変数は値として単一の関数をもちます。

以下のリストはすべてを網羅したリストではなく、より一般的なフックだけをカバーしています。たとえばメジャーモードはそれぞれ ‘modename-mode-hook’ という名前のフックを定義します。メジャーモードは自身が行う最後のこととして run-mode-hooksでこのノーマルフックを実行します。Section 24.2.6 [Mode Hooks], page 522 を参照してください。ほとんどのマイナーモードにもフックがあります。

特別な機能によりファイルがロードされたときに評価する式を指定できます (Section 16.10 [Hooks for Loading], page 305 を参照)。この機能は正確にはフックではありませんが同様のことを行います。

activate-mark-hook

deactivate-mark-hook

Section 32.7 [The Mark], page 853 を参照のこと。

after-change-functions

before-change-functions

first-change-hook

Section 33.34 [Change Hooks], page 939 を参照のこと。

after-change-major-mode-hook

change-major-mode-after-body-hook

Section 24.2.6 [Mode Hooks], page 522 を参照のこと。

after-init-hook

before-init-hook

emacs-startup-hook

window-setup-hook

Section 42.1.2 [Init File], page 1227 を参照のこと。

after-insert-file-functions

write-region-annotate-functions

write-region-post-annotation-function

Section 26.13 [Format Conversion], page 638 を参照のこと。

after-make-frame-functions

before-make-frame-hook

server-after-make-frame-hook

Section 30.1 [Creating Frames], page 768 を参照のこと。

after-save-hook

before-save-hook

write-contents-functions

write-file-functions

Section 26.2 [Saving Buffers], page 596 を参照のこと。

after-setting-font-hook

フレームのフォント変更後に実行されるフック。

auto-save-hook

See Section 27.2 [Auto-Saving], page 648 を参照のこと。

before-hack-local-variables-hook

hack-local-variables-hook

Section 12.12 [File Local Variables], page 208 を参照のこと。

buffer-access-fontify-functions

Section 33.19.7 [Lazy Properties], page 912 を参照のこと。

buffer-list-update-hook

バッファリスト変更時に実行されるフック (Section 28.8 [Buffer List], page 665 を参照)。

buffer-quit-function

カレントバッファを quit するために呼び出されるフック。

change-major-mode-hook

Section 12.11.2 [Creating Buffer-Local], page 202 を参照のこと。

comint-password-function

これは派生モードにたいして、ユーザーにプロンプト表示せずに、背後にあるコマンドインタプリター用にパスワードを供給することを許可するアブノーマルフック。

command-line-functions

Section 42.1.4 [Command-Line Arguments], page 1230 を参照のこと。

delayed-warnings-hook

コマンドループは post-command-hook(以下参照) の直後にこれを実行する。

focus-in-hook

focus-out-hook

Section 30.10 [Input Focus], page 805 を参照のこと。

delete-frame-functions

after-delete-frame-functions

Section 30.7 [Deleting Frames], page 803 を参照のこと。

delete-terminal-functions

Section 30.2 [Multiple Terminals], page 769 を参照のこと。

pop-up-frame-function

split-window-preferred-function

Section 29.13.4 [Choosing Window Options], page 719 を参照のこと。

echo-area-clear-hook

Section 41.4.4 [Echo Area Customization], page 1110 を参照のこと。

`find-file-hook`

`find-file-not-found-functions`

Section 26.1.1 [Visiting Functions], page 592 を参照のこと。

`font-lock-extend-after-change-region-function`

Section 24.6.9.2 [Region to Refontify], page 562 を参照のこと。

`font-lock-extend-region-functions`

Section 24.6.9 [Multiline Font Lock], page 560 を参照のこと。

`font-lock-fontify-buffer-function`

`font-lock-fontify-region-function`

`font-lock-mark-block-function`

`font-lock-unfontify-buffer-function`

`font-lock-unfontify-region-function`

Section 24.6.4 [Other Font Lock Variables], page 555 を参照のこと。

`fontification-functions`

Section 41.12.7 [Automatic Face Assignment], page 1149 を参照のこと。

`frame-auto-hide-function`

Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照のこと。

`quit-window-hook`

Section 29.16 [Quitting Windows], page 732 を参照のこと。

`kill-buffer-hook`

`kill-buffer-query-functions`

Section 28.10 [Killing Buffers], page 669 を参照のこと。

`kill-emacs-hook`

`kill-emacs-query-functions`

Section 42.2.1 [Killing Emacs], page 1231 を参照のこと。

`menu-bar-update-hook`

Section 23.18.5 [Menu Bar], page 501 を参照のこと。

`minibuffer-setup-hook`

`minibuffer-exit-hook`

Section 21.15 [Minibuffer Misc], page 409 を参照のこと。

`mouse-leave-buffer-hook`

ウィンドウ内でユーザーがマウスクリック時に実行されるフック。

`mouse-position-function`

Section 30.16 [Mouse Position], page 816 を参照のこと。

`prefix-command-echo-keystrokes-functions`

(*C-u*のような) プレフィクスコマンドにより実行されるアブノーマルフックであり、カレントのプレフィクス状態を記述する文字列をリターンすること。たとえば *C-u*は‘*C-u*’や‘*C-u 1 2 3-*’を生成する。フック関数はそれぞれ引数なしで呼び出されてカレントのプレフィクス状態を記述する文字列、プレフィクス状態がなければ `nil`をリターンすること。Section 22.12 [Prefix Command Arguments], page 459 を参照のこと。



`prefix-command-preserve-state-hook`

プレフィクスコマンドが次のコマンドにカレントのプレフィクスコマンドを渡すことによりプレフィクスを確保する必要がある際にフックが実行される。たとえば `C-u` はユーザーが `C-u` や `C-u` の後に数字をタイプした際には、その状態を次のコマンドに渡す必要がある。

`pre-redisplay-functions`

フックはそれぞれのウィンドウで再表示の直前に実行される。Section 41.2 [Forcing Redisplay], page 1102 を参照のこと。

`post-command-hook``pre-command-hook`

Section 22.1 [Command Overview], page 411 を参照のこと。

`post-gc-hook`

Section E.3 [Garbage Collection], page 1315 を参照のこと。

`post-self-insert-hook`

Section 24.3.2 [Keymaps and Minor Modes], page 530 を参照のこと。

`suspend-hook``suspend-resume-hook``suspend-tty-functions``resume-tty-functions`

Section 42.2.2 [Suspending Emacs], page 1232 を参照のこと。

`syntax-begin-function``syntax-property-extend-region-functions``syntax-property-function``font-lock-syntactic-face-function`

Section 24.6.8 [Syntactic Font Lock], page 559 と Section 36.4 [Syntax Properties], page 1003 を参照のこと。

`temp-buffer-setup-hook``temp-buffer-show-function``temp-buffer-show-hook`

Section 41.8 [Temporary Displays], page 1119 を参照のこと。

`tty-setup-hook`

Section 42.1.3 [Terminal-Specific], page 1229 を参照のこと。

`window-configuration-change-hook``window-scroll-functions``window-size-change-functions`

Section 29.28 [Window Hooks], page 761 を参照のこと。

# Index

- "
- '" in printing ..... 366
- '" in strings ..... 19
- #
- '##' read syntax ..... 14
- '#\$' ..... 310
- '#' syntax ..... 238
- '#' read syntax ..... 21
- '#:' read syntax ..... 14
- '#^' read syntax ..... 21
- '#count' ..... 310
- '#n#' read syntax ..... 29
- '#n=' read syntax ..... 29
- \$
- '\$' in display ..... 1103
- '\$' in regexp ..... 976
- %
- % ..... 45
- '%' in format ..... 64
- &
- '&' in replacement ..... 989
- &optional ..... 228
- &rest ..... 228
- ,
- ',' for quoting ..... 147
- (
- '(' in regexp ..... 979
- '(...)' in lists ..... 15
- '(?:' in regexp ..... 980
- (emacs\_env ..... 1338
- )
- '),' in regexp ..... 979
- \*
- \* ..... 44
- '\*' in interactive ..... 413
- '\*' in regexp ..... 974
- \*scratch\* ..... 517
- +
- + ..... 44
- '+' in regexp ..... 974
- ,
- , (with backquote) ..... 147
- ,@ (with backquote) ..... 148
- 
- ..... 44
- disable-build-details  
option to **configure** ..... 1313
- enable-localisp-path option  
to **configure** ..... 1313
- temacs option, and dumping method ..... 1312
- .
- '.' in lists ..... 17
- '.' in regexp ..... 974
- ., lock file names ..... 601
- .emacs ..... 1227
- /
- / ..... 44
- /= ..... 41
- /dev/tty ..... 1094
- :
- :deferred, JSONRPC keyword ..... 937
- :documentation ..... 230
- :equal ..... 1030
- :match ..... 1030
- :notification-dispatcher ..... 935
- :pred ..... 1030
- :repeat ..... 470
- :request-dispatcher ..... 935
- ;
- ',' for commenting ..... 10
- <
- < ..... 41
- <= ..... 41
- =
- = ..... 41

- >
- > ..... 41
- >= ..... 41
- ?**
- '?' in character constant ..... 11
- ? in minibuffer ..... 379
- '?' in regexp ..... 974
- [**
- '[' in regexp ..... 975
- [...] (Edebug) ..... 352
- ]**
- ']' in regexp ..... 975
- ^**
- '^' in *interactive* ..... 413
- '^' in regexp ..... 976
- '**
- ' ..... 147
- ' (list substitution) ..... 147
- @**
- '@' in *interactive* ..... 413
- \**
- '\' in character constant ..... 12
- '\' in display ..... 1103
- '\' in printing ..... 366
- '\' in regexp ..... 976
- '\' in replacement ..... 989
- '\' in strings ..... 19
- '\' in symbols ..... 14
- '\' in regexp ..... 981
- '\' in strings ..... 843
- '\<' in regexp ..... 981
- '\'= in regexp ..... 981
- '\'> in regexp ..... 981
- '\'\_<' in regexp ..... 981
- '\'\_>' in regexp ..... 981
- '\'` in regexp ..... 981
- '\a' ..... 11
- '\b' ..... 11
- '\b' in regexp ..... 981
- '\B' in regexp ..... 981
- '\e' ..... 11
- '\f' ..... 11
- '\n' ..... 11
- '\n' in print ..... 369
- '\n' in replacement ..... 989
- '\r' ..... 11
- '\s' ..... 11
- '\s' in regexp ..... 980
- '\S' in regexp ..... 981
- '\t' ..... 11
- '\v' ..... 11
- '\w' in regexp ..... 980
- '\W' in regexp ..... 980
- |**
- '|' in regexp ..... 979
- 1**
- 1+ ..... 43
- 1- ..... 44
- 1value ..... 359
- 2**
- 2C-mode-map ..... 473
- 2D box ..... 1137
- 3**
- 3D box ..... 1137
- A**
- abbrev ..... 1040
- abbrev properties ..... 1045
- abbrev table properties ..... 1046
- abbrev tables ..... 1040
- abbrev tables in modes ..... 514
- abbrev-all-caps ..... 1044
- abbrev-expand-function ..... 1044
- abbrev-expansion ..... 1043
- abbrev-file-name ..... 1042
- abbrev-get ..... 1045
- abbrev-insert ..... 1043
- abbrev-map ..... 1360
- abbrev-minor-mode-table-alist ..... 1045
- abbrev-prefix-mark ..... 1043
- abbrev-put ..... 1045
- abbrev-start-location ..... 1044
- abbrev-start-location-buffer ..... 1044
- abbrev-symbol ..... 1043
- abbrev-table-get ..... 1046
- abbrev-table-name-list ..... 1041
- abbrev-table-p ..... 1040
- abbrev-table-put ..... 1046
- abbreviate-file-name ..... 623
- abbreviated file names ..... 623
- abbrevs, looking up and expanding ..... 1043

- abbrevs-changed..... 1042
- abnormal hook..... 509
- abort-recursive-edit..... 462
- aborting..... 461
- abs..... 42
- absolute edges..... 777
- absolute file name..... 621
- absolute frame edges..... 777
- absolute frame position..... 777
- absolute position..... 777
- accept input from processes..... 1077
- accept-change-group..... 938
- accept-process-output..... 1077
- access control list..... 611
- access minibuffer contents..... 407
- access-file..... 605
- accessibility of a file..... 603
- accessible portion (of a buffer)..... 845
- accessible-keymaps..... 493
- accessing documentation strings..... 580
- accessing hash tables..... 125
- accessing plist properties..... 97
- ACL entries..... 611
- acos..... 49
- action (button property)..... 1202
- action alist for buffer display..... 714
- action function, for buffer display..... 709
- action, customization keyword..... 283
- activate-change-group..... 938
- activate-mark-hook..... 856
- active display table..... 1214
- active keymap..... 474
- active keymap, controlling..... 476
- active minibuffer..... 375
- active-minibuffer-window..... 406
- ad-activate..... 251
- adaptive-fill-first-line-regexp..... 884
- adaptive-fill-function..... 884
- adaptive-fill-mode..... 883
- adaptive-fill-regexp..... 884
- add-display-text-property..... 1170
- add-face-text-property..... 899
- add-function..... 247
- add-hook..... 511
- add-name-to-file..... 614
- add-text-properties..... 898
- add-to-history..... 382
- add-to-invisibility-spec..... 1116
- add-to-list..... 83
- add-to-ordered-list..... 84
- add-variable-watcher..... 194
- address field of register..... 15
- adjust-window-trailing-edge..... 688
- adjusting point..... 426
- advertised binding..... 584
- advertised-calling-convention
  - (declare spec)..... 256
- advice, add and remove..... 247
- advice-add..... 249
- advice-eval-interactive-spec..... 248
- advice-function-mapc..... 248
- advice-function-member-p..... 248
- advice-mapc..... 250
- advice-member-p..... 250
- advice-remove..... 250
- advices, porting from defadvice..... 251
- advising functions..... 246
- advising named functions..... 248
- AEAD cipher..... 925
- affixation-function, in completion..... 398
- after-change notifier, for
  - tree-sitter parse-tree..... 1019
- after-change-functions..... 939
- after-change-major-mode-hook..... 522
- after-delete-frame-functions..... 803
- after-find-file..... 595
- after-focus-change-function..... 808
- after-init-hook..... 1228
- after-init-time..... 1225
- after-insert-file-functions..... 642
- after-load-functions..... 305
- after-make-frame-functions..... 768
- after-pdump-load-hook..... 1314
- after-revert-hook..... 653
- after-save-hook..... 598
- after-setting-font-hook..... 1364
- after-string (overlay property)..... 1128
- alias, for coding systems..... 956
- alias, for faces..... 1149
- alias, for functions..... 232
- alias, for variables..... 216
- aligning header line, when line
  - numbers are displayed..... 1173
- alist..... 92
- alist vs. plist..... 96
- alist-get..... 93
- all-completions..... 385
- all-threads..... 1048
- allow-no-window, a buffer display
  - action alist entry..... 718
- alnum character class, regexp..... 977
- alpha character class, regexp..... 977
- alpha, a frame parameter..... 800
- alpha-background, a frame parameter..... 800
- alt characters..... 13
- alternatives, defining..... 419
- always..... 235
- amalgamating commands, and undo..... 877
- amalgamating-undo-limit..... 877
- ancestor directory of file..... 631
- and..... 156
- animation..... 1194
- annotation-function, in completion..... 398
- anonymous face..... 1135
- anonymous function..... 237
- anonymous node, tree-sitter..... 1015

- apostrophe for quoting ..... 147  
 apostrophe, quoting in  
   documentation strings ..... 1305  
**append** ..... 80  
**append-to-file** ..... 600  
**apply** ..... 234  
 apply, and debugging ..... 334  
**apply-partially** ..... 234  
 applying customizations ..... 285  
**apropos** ..... 586  
 archive web server ..... 1275  
**aref** ..... 112  
**args**, customization keyword ..... 282  
 argument ..... 224  
 argument binding ..... 228  
 argument lists, features ..... 228  
 arguments for shell commands ..... 1054  
 arguments, interactive entry ..... 412  
 arguments, reading ..... 374  
**argv** ..... 1231  
**arith-error** example ..... 179  
**arith-error** in division ..... 45  
 arithmetic operations ..... 43  
 arithmetic shift ..... 46  
 array ..... 111  
 array elements ..... 112  
**arrayp** ..... 112  
 ascii character class, regexp ..... 977  
**ascii-case-table** ..... 73  
 ASCII character codes ..... 11  
 ASCII control characters ..... 1212  
**aset** ..... 112  
**ash** ..... 46  
**asin** ..... 49  
**ask-user-about-lock** ..... 602  
**ask-user-about-supersession-threat** ..... 663  
 asking the user questions ..... 401  
**assoc** ..... 92  
**assoc-default** ..... 94  
**assoc-delete-all** ..... 95  
**assoc-string** ..... 62  
 association list ..... 92  
**assq** ..... 93  
**assq-delete-all** ..... 95  
 asynchronous native compilation, disable ..... 322  
 asynchronous subprocess ..... 1059  
**atan** ..... 50  
**atom** ..... 75  
 atomic changes ..... 937  
 atomic windows ..... 739  
 atoms ..... 15  
 attributes of text ..... 896  
 Auto Fill mode ..... 885  
**auto-coding-alist** ..... 962  
**auto-coding-functions** ..... 963  
**auto-coding-regexp-alist** ..... 962  
**auto-fill-chars** ..... 885  
**auto-fill-function** ..... 885  
**auto-hide-function**, a frame parameter ..... 794  
**auto-hscroll-mode** ..... 750  
**auto-lower**, a frame parameter ..... 795  
**auto-mode-alist** ..... 518  
**auto-raise**, a frame parameter ..... 795  
**auto-raise-tool-bar-buttons** ..... 505  
**auto-resize-tool-bars** ..... 505  
**auto-save-default** ..... 650  
**auto-save-file-name-p** ..... 649  
**auto-save-file-name-transforms** ..... 649  
**auto-save-hook** ..... 650  
**auto-save-interval** ..... 650  
**auto-save-list-file-name** ..... 651  
**auto-save-list-file-prefix** ..... 651  
**auto-save-mode** ..... 648  
**auto-save-timeout** ..... 650  
**auto-save-visited-file-name** ..... 649  
 auto-selection of window ..... 755  
**auto-window-vscroll** ..... 750  
**autoload** ..... 295  
 autoload by prefix ..... 298  
 autoload cookie ..... 296  
 autoload cookie, and safe values of variable .... 209  
 autoload errors ..... 296  
 autoload object ..... 225  
 autoload, when to use ..... 298  
**autoload-compute-prefixes** ..... 298  
**autoload-do-load** ..... 298  
**autoloadp** ..... 296  
 automatic face assignment ..... 1149  
 automatically buffer-local ..... 201
- ## B
- back-to-indentation** ..... 894  
**background-color**, a frame parameter ..... 800  
**background-mode**, a frame parameter ..... 799  
 backing store ..... 832  
 backquote (list substitution) ..... 147  
 backquote-style patterns ..... 166  
 backslash in character constants ..... 12  
 backslash in regular expressions ..... 979  
 backslash in strings ..... 19  
 backslash in symbols ..... 14  
 backspace ..... 11  
**backtrace** ..... 333  
 backtrace buffer ..... 329  
 backtrace from emacsclient's `--eval` ..... 325  
 backtrace of thread ..... 1051  
**backtrace-debug** ..... 334  
**backtrace-frame** ..... 334  
**backtrace-on-redisplay-error** ..... 327  
 backtracking ..... 353  
 backtracking and POSIX regular expressions .. 987  
 backtracking and regular expressions ..... 974  
 backup file ..... 643  
 backup files, rename or copy ..... 645  
**backup-buffer** ..... 643

- backup-by-copying..... 645
- backup-by-copying-when-linked..... 645
- backup-by-copying-when-mismatch..... 645
- backup-by-copying-when-privileged-mismatch..... 646
- backup-directory-alist..... 644
- backup-enable-predicate..... 644
- backup-file-name-p..... 647
- backup-inhibited..... 644
- backups and auto-saving..... 643
- backward-button..... 1206
- backward-char..... 835
- backward-delete-char-untabify..... 866
- backward-delete-char-untabify-method..... 867
- backward-list..... 842
- backward-prefix-chars..... 1005
- backward-sexp..... 842
- backward-to-indentation..... 894
- backward-up-list..... 842
- backward-word..... 836
- backward-word-strictly..... 837
- balance-windows..... 690
- balance-windows-area..... 690
- balanced parenthesis motion..... 841
- balancing parentheses..... 1211
- balancing window sizes..... 690
- bare symbol..... 139
- bare-symbol..... 140
- barf-if-buffer-read-only..... 665
- base 64 encoding..... 921
- base buffer..... 671
- base coding system..... 955
- base direction of a paragraph..... 1220
- base for reading an integer..... 37
- base location, package archive..... 1274
- base remapping, faces..... 1147
- base type, in bindat specification..... 1097
- base64-decode-region..... 922
- base64-decode-string..... 922
- base64-encode-region..... 921
- base64-encode-string..... 922
- base64url-encode-region..... 922
- base64url-encode-string..... 922
- basic code (of input character)..... 427
- basic faces..... 1149
- batch mode..... 1257
- batch-byte-compile..... 309
- batch-native-compile..... 319
- baud, in serial connections..... 1096
- baud-rate..... 1255
- beep..... 1217
- before point, insertion..... 862
- before-change-functions..... 939
- before-hack-local-variables-hook..... 209
- before-init-hook..... 1228
- before-init-time..... 1224
- before-make-frame-hook..... 768
- before-revert-hook..... 653
- before-save-hook..... 598
- before-string (overlay property)..... 1128
- beginning of line..... 838
- beginning of line in regexp..... 976
- beginning-of-buffer..... 837
- beginning-of-defun..... 842
- beginning-of-defun-function..... 843
- beginning-of-line..... 837
- bell..... 1217
- bell character..... 11
- benchmark.el..... 359
- benchmarking..... 359
- best practices..... 1298
- bidirectional display..... 1220
- bidirectional display..... 1223
- bidirectional find overridden directionality..... 1223
- bidirectional paragraph direction..... 1221
- bidirectional paragraph separate re..... 1221
- bidirectional paragraph start re..... 1221
- bidirectional string mark left to right..... 1222
- bidirectional class of characters..... 948
- bidirectional display..... 1219
- bidirectional reordering..... 1220
- big endian, in bindat specification..... 1097
- bignum range..... 38
- bignum..... 40
- binary coding system..... 956
- binary I/O in batch mode..... 364
- bindat computed types..... 1100
- bindat functions..... 1099
- bindat packing and unpacking into arbitrary types..... 1100
- bindat type expression..... 1097
- bindat types..... 1097
- bindat, define new type forms..... 1101
- bindat-defmacro..... 1101
- bindat-get-field..... 1100
- bindat-ip-to-string..... 1100
- bindat-length..... 1100
- bindat-pack..... 1100
- bindat-type..... 1097
- bindat-unpack..... 1099
- binding arguments..... 228
- binding local variables..... 184
- binding of a key..... 466
- bitmap-spec-p..... 1139
- bitmaps, fringe..... 1163
- bitwise arithmetic..... 46
- blink-cursor-alist..... 798
- blink-matching-delay..... 1211
- blink-matching-open..... 1211
- blink-matching-paren..... 1211
- blink-matching-paren-distance..... 1211
- blink-paren-function..... 1211
- blinking parentheses..... 1211
- bobp..... 859
- body height of a window..... 684
- body of a window..... 675
- body of function..... 227

- body size of a window ..... 685
- body width of a window ..... 685
- body-function, a buffer display
  - action alist entry ..... 719
- bolp ..... 859
- bool-vector ..... 117
- bool-vector length ..... 98
- bool-vector-count-consecutive ..... 118
- bool-vector-count-population ..... 118
- bool-vector-exclusive-or ..... 117
- bool-vector-intersection ..... 117
- bool-vector-not ..... 118
- bool-vector-p ..... 117
- bool-vector-set-difference ..... 118
- bool-vector-subsetp ..... 118
- bool-vector-union ..... 117
- Bool-vectors ..... 117
- boolean ..... 2
- booleamp ..... 3
- bootstrapping Emacs ..... 1312
- border-color, a frame parameter ..... 800
- border-width, a frame parameter ..... 791
- bottom dividers ..... 1169
- bottom-divider, prefix key ..... 448
- bottom-divider-width, a frame parameter ..... 792
- bottom-visible, a frame parameter ..... 795
- boundp ..... 188
- box diagrams, for lists ..... 16
- break ..... 324
- breakpoints (Edebug) ..... 340
- bucket (in obarray) ..... 131
- buffer ..... 655
- buffer boundaries, indicating ..... 1161
- buffer contents ..... 858
- buffer display ..... 707
- buffer display action alist ..... 714
- buffer display action function ..... 709
- buffer display action functions, precedence ..... 722
- buffer display conventions ..... 726
- buffer display display action ..... 708
- buffer file name ..... 659
- buffer gap ..... 673
- buffer input stream ..... 360
- buffer internals ..... 1342
- buffer list ..... 665
- buffer modification ..... 661
- buffer names ..... 658
- buffer output stream ..... 364
- buffer point changed by Edebug ..... 348
- buffer portion as string ..... 859
- buffer position ..... 834
- buffer text notation ..... 4
- buffer, read-only ..... 664
- buffer-access-fontified-property ..... 912
- buffer-access-fontify-functions ..... 912
- buffer-auto-save-file-format ..... 641
- buffer-auto-save-file-name ..... 648
- buffer-backed-up ..... 643
- buffer-base-buffer ..... 672
- buffer-button-map ..... 1205
- buffer-chars-modified-tick ..... 662
- buffer-disable-undo ..... 878
- buffer-display-count ..... 704
- buffer-display-table ..... 1214
- buffer-display-time ..... 704
- buffer-enable-undo ..... 878
- buffer-end ..... 835
- buffer-file-coding-system ..... 956
- buffer-file-format ..... 640
- buffer-file-name ..... 659
- buffer-file-number ..... 660
- buffer-file-truename ..... 660
- buffer-hash ..... 924
- buffer-invisibility-spec ..... 1115
- buffer-list ..... 665
- buffer-list, a frame parameter ..... 793
- buffer-list-update-hook ..... 667, 1364
- buffer-list-update-hook in
  - temporary buffers ..... 657
- buffer-live-p ..... 671
- buffer-local variables ..... 201
- buffer-local variables in modes ..... 515
- buffer-local-boundp ..... 204
- buffer-local-restore-state ..... 534
- buffer-local-set-state ..... 534
- buffer-local-value ..... 204
- buffer-local-variables ..... 204
- buffer-match-p ..... 667
- buffer-modified-p ..... 661
- buffer-modified-tick ..... 662
- buffer-name ..... 658
- buffer-name-history ..... 382
- buffer-narrowed-p ..... 846
- buffer-offer-save ..... 671
- buffer-predicate, a frame parameter ..... 793
- buffer-quit-function ..... 1364
- buffer-read-only ..... 664
- buffer-save-without-query ..... 671
- buffer-saved-size ..... 651
- buffer-size ..... 835
- buffer-stale-function ..... 653
- buffer-string ..... 860
- buffer-substring ..... 859
- buffer-substring-no-properties ..... 860
- buffer-substring-with-bidi-context ..... 1223
- buffer-swap-text ..... 672
- buffer-text-pixel-size ..... 1133
- buffer-undo-list ..... 875
- bufferp ..... 655
- bufferpos-to-filepos ..... 943
- buffers to display on frame ..... 793
- buffers without undo information ..... 658
- buffers, controlled in windows ..... 703
- buffers, creating ..... 668
- buffers, killing ..... 669
- bugs ..... 1

bugs in this manual ..... 1  
 build details ..... 1313  
 building Emacs ..... 1312  
 building lists ..... 79  
 built-in function ..... 224  
 bump-use-time, a buffer display  
   action alist entry ..... 718  
 bury-buffer ..... 666  
 butlast ..... 79  
 button (button property) ..... 1202  
 button buffer commands ..... 1205  
 button properties ..... 1202  
 button types ..... 1203  
 button-activate ..... 1204  
 button-at ..... 1205  
 button-down event ..... 433  
 button-end ..... 1204  
 button-face, customization keyword ..... 284  
 button-get ..... 1204  
 button-has-type-p ..... 1205  
 button-label ..... 1204  
 button-map ..... 1202  
 button-prefix, customization keyword ..... 284  
 button-put ..... 1204  
 button-start ..... 1204  
 button-suffix, customization keyword ..... 284  
 button-type ..... 1204  
 button-type-get ..... 1205  
 button-type-put ..... 1205  
 button-type-subtype-p ..... 1205  
 buttonize ..... 1204  
 buttons in buffers ..... 1201  
 byte compilation ..... 307  
 byte compiler warnings, how to avoid ..... 1303  
 byte packing and unpacking ..... 1097  
 byte to string ..... 945  
 byte-boolean-vars ..... 218, 1324  
 byte-code ..... 307  
 byte-code function ..... 314  
 byte-code object ..... 314  
 byte-code-function-p ..... 226  
 byte-compile ..... 308  
 byte-compile and byte-optimize, advising ... 252  
 byte-compile-debug ..... 307  
 byte-compile-dynamic ..... 311  
 byte-compile-dynamic-docstrings ..... 310  
 byte-compile-error-on-warn ..... 313  
 byte-compile-file ..... 309  
 byte-compiler errors ..... 312  
 byte-compiler warnings ..... 312  
 byte-compiling macros ..... 263  
 byte-compiling require ..... 300  
 byte-recompile-directory ..... 309  
 byte-to-position ..... 943  
 byte-to-string ..... 945  
 bytes ..... 52  
 bytesize, in serial connections ..... 1096

## C

C programming language ..... 1321  
 C-c ..... 473  
 C-g ..... 457  
 C-h ..... 473  
 C-M-x ..... 336  
 C-x ..... 473  
 C-x 4 ..... 473  
 C-x 5 ..... 473  
 C-x 6 ..... 473  
 C-x C-a C-m ..... 338  
 C-x RET ..... 473  
 C-x t ..... 473  
 C-x v ..... 473  
 C-x X = ..... 346  
 caaar ..... 78  
 caaadr ..... 78  
 caaar ..... 78  
 caadar ..... 78  
 caaddr ..... 78  
 caadr ..... 78  
 caar ..... 78  
 cadaar ..... 78  
 cadadr ..... 78  
 cadar ..... 78  
 caddar ..... 78  
 caddr ..... 78  
 cadr ..... 78  
 calendrical computations ..... 1248  
 calendrical information ..... 1241  
 call stack ..... 333  
 call-interactively ..... 420  
 call-process ..... 1056  
 call-process, command-line  
   arguments from minibuffer ..... 1054  
 call-process-region ..... 1058  
 call-process-shell-command ..... 1059  
 call-shell-region ..... 1059  
 called-interactively-p ..... 422  
 calling a function ..... 233  
 cancel-change-group ..... 938  
 cancel-debug-on-entry ..... 328  
 cancel-debug-on-variable-change ..... 328  
 cancel-timer ..... 1251  
 canonical character height ..... 779  
 canonical character width ..... 779  
 capitalization ..... 70  
 capitalize ..... 70  
 capitalize-region ..... 894  
 capitalize-word ..... 895  
 caption bar ..... 774  
 capturing, tree-sitter node ..... 1026  
 car ..... 76  
 car-safe ..... 76  
 case conversion in buffers ..... 894  
 case conversion in Lisp ..... 70  
 case in replacements ..... 988



- case-fold, text property ..... 377
- case-fold-search ..... 973
- case-replace ..... 973
- case-table-p ..... 72
- catch ..... 172
- catch-all ..... 576
- categories of characters ..... 1010
- category (overlay property) ..... 1126
- category (text property) ..... 903
- category set ..... 1010
- category table ..... 1010
- category, regexp search for ..... 981
- category-docstring ..... 1011
- category-set-mnemonics ..... 1012
- category-table ..... 1011
- category-table-p ..... 1011
- cdaaar ..... 78
- cdaadr ..... 78
- cdaar ..... 78
- cdadar ..... 78
- cdaddr ..... 78
- cdadr ..... 78
- cdar ..... 78
- cddaar ..... 78
- cddadr ..... 78
- cddar ..... 78
- cdddar ..... 78
- cdddr ..... 78
- cddr ..... 78
- cdr ..... 76
- cdr-safe ..... 76
- ceiling ..... 43
- centering point ..... 748
- change hooks ..... 939
- change hooks for a character ..... 908
- change load-path at configure time ..... 1313
- change-major-mode-after-body-hook ..... 522
- change-major-mode-hook ..... 205
- changing key bindings ..... 483
- changing text properties ..... 898
- changing to another buffer ..... 655
- changing window size ..... 687
- char-after ..... 858
- char-before ..... 858
- char-category-set ..... 1012
- char-charset ..... 952
- char-code-property-description ..... 950
- char-displayable-p ..... 1155
- char-equal ..... 58
- char-from-name ..... 947
- char-or-string-p ..... 53
- char-property-alias-alist ..... 897
- char-script-table ..... 951
- char-syntax ..... 1003
- char-table length ..... 98
- char-table-extra-slot ..... 116
- char-table-p ..... 115
- char-table-parent ..... 116
- char-table-range ..... 116
- char-table-subtype ..... 115
- char-tables ..... 115
- char-to-string ..... 63
- char-uppercase-p ..... 1130
- char-width ..... 1130
- char-width-table ..... 951
- character alternative (in regexp) ..... 975
- character arrays ..... 52
- character case ..... 70
- character categories ..... 1010
- character classes in regexp ..... 977
- character code conversion ..... 955
- character codepoint ..... 942
- character codes ..... 946
- character event ..... 427
- character insertion ..... 864
- character printing ..... 585
- character properties ..... 947
- character set, searching ..... 953
- character sets ..... 951
- character to string ..... 63
- character translation tables ..... 953
- character width on display ..... 1130
- characterp ..... 946
- characters ..... 52
- characters for interactive codes ..... 415
- characters, multi-byte ..... 942
- characters, representation in
  - buffers and strings ..... 942
- charset ..... 951
- charset, coding systems to encode ..... 959
- charset, text property on buffer text ..... 967
- charset, text property on strings ..... 967
- charset-after ..... 953
- charset-list ..... 951
- charset-plist ..... 952
- charset-priority-list ..... 951
- charsetp ..... 951
- charsets supported by a coding system ..... 960
- check-coding-system ..... 958
- check-coding-systems-region ..... 959
- check-declare-directory ..... 259
- check-declare-file ..... 259
- checkdoc ..... 1298
- checkdoc-current-buffer ..... 1298
- checkdoc-file ..... 1298
- checkdoc-minor-mode ..... 1304
- checkdoc-package-keywords ..... 1310
- checkdoc-package-keywords-flag ..... 1310
- child frames ..... 812
- child process ..... 1052
- child window ..... 677
- child-frame-border-width, a
  - frame parameter ..... 791
- child-frame-parameters, a buffer
  - display action alist entry ..... 718

- choice, customization types ..... 282
- cipher, AEAD ..... 925
- cipher, symmetric ..... 925
- circular list ..... 74
- circular structure, read syntax ..... 29
- cl ..... 2
- cl-call-next-method ..... 241
- cl-defgeneric ..... 239
- cl-defmethod ..... 239
- cl-next-method-p ..... 242
- cl-old-struct-compat-mode ..... 122
- CL note—allocate more storage ..... 1316
- CL note—case of letters ..... 14
- CL note—default optional arg ..... 228
- CL note—interning existing symbol ..... 133
- CL note—lack union, **intersection** ..... 88
- CL note—no continuable errors ..... 176
- CL note—no **setf** functions ..... 221
- CL note—only **throw** in Emacs ..... 172
- CL note—**rplaca** vs **setcar** ..... 85
- CL note—special forms compared ..... 146
- CL note—symbol in obarrays ..... 132
- classification of file types ..... 606
- classifying events ..... 441
- clean-mode ..... 512
- cleanup forms ..... 181
- clear-abbrev-table ..... 1040
- clear-image-cache ..... 1195
- clear-message-function ..... 1105
- clear-string ..... 58
- clear-this-command-keys ..... 424
- clear-visited-file-modtime ..... 663
- click event ..... 429
- clickable buttons in buffers ..... 1201
- clickable text ..... 912
- clipboard ..... 821
- clipboard support (for MS-Windows) ..... 821
- clone-indirect-buffer ..... 672
- clone-of, a window parameter ..... 760
- closepath ..... 1187
- closure ..... 243
- closures, example of using ..... 198
- CLOS ..... 238
- clrhash ..... 125
- coded character set ..... 951
- codepoint, largest value ..... 946
- codes, interactive, description of ..... 415
- codespace ..... 942
- coding conventions in Emacs Lisp ..... 1298
- coding standards ..... 1298
- coding system ..... 955
- coding system for operation ..... 964
- coding system, automatically determined ..... 961
- coding system, validity check ..... 958
- coding systems for encoding a string ..... 959
- coding systems for encoding region ..... 958
- coding systems, priority ..... 965
- coding-system-aliases ..... 956
- coding-system-change-eol-conversion ..... 958
- coding-system-change-text-conversion ..... 958
- coding-system-charset-list ..... 960
- coding-system-eol-type ..... 958
- coding-system-for-read ..... 964
- coding-system-for-write ..... 965
- coding-system-get ..... 956
- coding-system-list ..... 958
- coding-system-p ..... 958
- coding-system-priority-list ..... 965
- coding-system-require-warning ..... 965
- collapse-delayed-warnings ..... 1115
- color names ..... 827
- color-dark-p ..... 828
- color-defined-p ..... 827
- color-gray-p ..... 828
- color-name-to-rgb ..... 828
- color-supported-p ..... 827
- color-values ..... 828
- colors on text terminals ..... 828
- column width ..... 779
- column-0 ..... 577
- columns ..... 889
- COM1 ..... 1094
- combine-after-change-calls ..... 940
- combine-and-quote-strings ..... 1055
- combine-change-calls ..... 940
- combining conditions ..... 156
- command ..... 225
- command descriptions ..... 4
- command history ..... 463
- command in keymap ..... 480
- command loop ..... 411
- command loop variables ..... 423
- command loop, recursive ..... 460
- command-completion-default-include-p ..... 421
- command-debug-status ..... 334
- command-error-function ..... 176
- command-execute ..... 421
- command-history ..... 463
- command-line ..... 1230
- command-line arguments ..... 1230
- command-line options ..... 1230
- command-line-args ..... 1231
- command-line-args-left ..... 1231
- command-line-functions ..... 1231
- command-line-processed ..... 1230
- command-query ..... 462
- command-remapping ..... 489
- command-switch-alist ..... 1230
- commandp ..... 420
- commandp example ..... 392
- commands, defining ..... 412
- commands, mode-specific ..... 418
- commands, specify as mode-specific ..... 418
- comment style ..... 1001
- comment syntax ..... 1000
- comment-auto-fill-only-comments ..... 885

- comment-end ..... 576
- comment-end-can-be-escaped ..... 1008
- comment-start ..... 577
- commentary, in a Lisp library ..... 1311
- comments ..... 10
- comments, Lisp convention for ..... 1308
- Common Lisp ..... 2
- comp-native-version-dir ..... 294
- compare tree-sitter syntax nodes ..... 1025
- compare-buffer-substrings ..... 862
- compare-strings ..... 61
- comparing buffer text ..... 862
- comparing file modification time ..... 662
- comparing numbers ..... 40
- comparing time values ..... 1248
- compatibility, between modules and Emacs... 1327
- compilation (Emacs Lisp) ..... 307
- compilation functions ..... 307
- compilation to native code (Emacs Lisp) ..... 318
- compile-defun ..... 308
- compile-time constant ..... 312
- compiled function ..... 314
- compiled-function-p ..... 226
- compiler errors ..... 312
- compiler macro ..... 257
- compiler macros, advising ..... 252
- compiling tree-sitter queries ..... 1031
- complete key ..... 466
- completing-read ..... 387
- completing-read-function ..... 389
- completion ..... 384
- completion styles ..... 396
- completion table ..... 384
- completion table, modifying ..... 387
- completion tables, combining ..... 387
- completion, file name ..... 628
- completion-at-point ..... 399
- completion-at-point-functions ..... 399
- completion-auto-help ..... 390
- completion-boundaries ..... 386
- completion-category-overrides ..... 396
- completion-extra-properties ..... 397
- completion-ignore-case ..... 386
- completion-ignored-extensions ..... 629
- completion-in-region ..... 401
- completion-regexp-list ..... 386
- completion-styles ..... 396
- completion-styles-alist ..... 396
- completion-table-case-fold ..... 387
- completion-table-dynamic ..... 399
- completion-table-in-turn ..... 387
- completion-table-merge ..... 387
- completion-table-subvert ..... 387
- completion-table-with-cache ..... 399
- completion-table-with-predicate ..... 387
- completion-table-with-quoting ..... 387
- completion-table-with-terminator ..... 387
- complex arguments ..... 374
- complex command ..... 463
- composite type, in bindat specification ..... 1097
- composite types (customization) ..... 278
- composition (text property) ..... 909
- composition property, and point display ..... 426
- compute-motion ..... 840
- computed documentation string ..... 230
- concat ..... 54
- concatenating bidirectional strings ..... 1222
- concatenating lists ..... 88
- concatenating strings ..... 54
- concurrency ..... 1047
- cond ..... 155
- condition name ..... 180
- condition-case ..... 178
- condition-case-unless-debug ..... 177
- condition-mutex ..... 1050
- condition-name ..... 1050
- condition-notify ..... 1050
- condition-variable-p ..... 1050
- condition-wait ..... 1050
- conditional evaluation ..... 154
- conditional selection of windows ..... 703
- confirm-kill-processes ..... 1081
- connection local profiles ..... 213
- connection local variables ..... 213
- connection local variables, applying ..... 214
- connection-local-criteria-alist ..... 214
- connection-local-default-application ..... 215
- connection-local-get-profile-variables... 213
- connection-local-profile-alist ..... 213
- connection-local-profile-name-for-setq... 216
- connection-local-set-profile-variables... 213
- connection-local-set-profiles ..... 214
- cons ..... 79
- cons cells ..... 79
- cons-cells-consed ..... 1321
- consing ..... 79
- consp ..... 75
- constant variables ..... 183, 189
- constrain-to-field ..... 916
- content directory, package ..... 1270
- context menus, for a major mode ..... 515
- context-menu-functions ..... 515
- continuation lines ..... 1103
- continue-process ..... 1071
- control character key constants ..... 486
- control character printing ..... 585
- control characters ..... 13
- control characters in display ..... 1212
- control characters, reading ..... 453
- control structures ..... 153
- control-ja.texti.po ..... 189
- Control-X-prefix ..... 473
- controller part, model/view/controller ..... 1210
- controlling terminal ..... 1232
- controlling-tty-p ..... 1234
- conventions for writing major modes ..... 513

- conventions for writing minor modes ..... 528
- conversion of strings ..... 62
- convert buffer position to file byte ..... 943
- convert file byte to buffer position ..... 943
- convert sequence to another type ..... 109
- convert-standard-filename** ..... 630
- converting file names from/to
  - MS-Windows syntax ..... 619
- converting numbers ..... 42
- coordinate, relative to frame ..... 752
- Coordinated Universal Time ..... 1239
- coordinates-in-window-p** ..... 753
- copy-abbrev-table** ..... 1040
- copy-alist** ..... 94
- copy-category-table** ..... 1011
- copy-directory** ..... 633
- copy-file** ..... 615
- copy-hash-table** ..... 127
- copy-keymap** ..... 471
- copy-marker** ..... 851
- copy-overlay** ..... 1124
- copy-region-as-kill** ..... 870
- copy-sequence** ..... 99
- copy-syntax-table** ..... 1002
- copy-tree** ..... 81
- copy\_string\_contents** ..... 1333
- copying alists ..... 94
- copying bidirectional text,
  - preserve visual order ..... 1223
- copying files ..... 613
- copying lists ..... 80
- copying sequences ..... 99
- copying strings ..... 54
- copying vectors ..... 114
- copysign** ..... 39
- cos** ..... 49
- count-lines** ..... 838
- count-loop** ..... 5
- count-screen-lines** ..... 840
- count-words** ..... 839
- counting columns ..... 889
- counting set bits ..... 49
- coverage testing ..... 358
- coverage testing (Edebug) ..... 346
- create subprocess ..... 1052
- create-file-buffer** ..... 595
- create-fontset-from-fontset-spec** ..... 1153
- create-image** ..... 1190
- create-lockfiles** ..... 602
- creating buffers ..... 668
- creating hash tables ..... 123
- creating keymaps ..... 468
- creating markers ..... 850
- creating strings ..... 53
- creating tree-sitter parsers ..... 1018
- creating, copying and deleting directories ..... 633
- cryptographic hash ..... 922, 925
- ctl-arrow** ..... 1212
- ctl-x-4-map** ..... 473
- ctl-x-5-map** ..... 473
- ctl-x-map** ..... 473
- ctl-x-r-map** ..... 1360
- curly quotes ..... 585, 1305
- curly quotes, in formatted messages ..... 64
- current binding ..... 184
- current buffer ..... 655
- current buffer mark ..... 854
- current buffer point and mark (Edebug) ..... 348
- current buffer position ..... 834
- current command ..... 423
- current stack frame ..... 329
- current-active-maps** ..... 475
- current-bidi-paragraph-direction** ..... 1221
- current-buffer** ..... 655
- current-case-table** ..... 72
- current-column** ..... 889
- current-cpu-time** ..... 1240
- current-fill-column** ..... 883
- current-frame-configuration** ..... 812
- current-global-map** ..... 476
- current-idle-time** ..... 1252
- current-indentation** ..... 889
- current-input-method** ..... 969
- current-input-mode** ..... 1254
- current-justification** ..... 881
- current-kill** ..... 873
- current-left-margin** ..... 883
- current-local-map** ..... 477
- current-message** ..... 1107
- current-minibuffer-command** ..... 424
- current-minor-mode-maps** ..... 477
- current-prefix-arg** ..... 460
- current-thread** ..... 1048
- current-time** ..... 1240
- current-time-list** ..... 1240
- current-time-string** ..... 1240
- current-time-zone** ..... 1241
- current-window-configuration** ..... 756
- current-word** ..... 861
- currying ..... 234
- cursor ..... 741
- cursor (text property) ..... 907
- cursor position for display
  - properties and overlays ..... 907
- cursor, and frame parameters ..... 797
- cursor, fringe ..... 1163
- cursor-color**, a frame parameter ..... 800
- cursor-face** (text property) ..... 904
- cursor-face-highlight-mode** ..... 904
- cursor-face-highlight-nonselcted-window** ..... 904
- cursor-in-echo-area** ..... 1111
- cursor-in-non-selected-windows** ..... 798
- cursor-intangible** (text property) ..... 906
- cursor-intangible-mode** ..... 906
- cursor-sensor-functions** (text property) ..... 909

- cursor-sensor-inhibit ..... 906
  - cursor-sensor-mode ..... 909
  - cursor-type ..... 798
  - cursor-type, a frame parameter ..... 798
  - curved quotes ..... 585, 1305
  - curved quotes, in formatted messages ..... 64
  - curveto ..... 1188
  - custom ‘%’-sequence in format ..... 67
  - custom format string ..... 67
  - custom themes ..... 286
  - custom-add-frequent-value ..... 276
  - custom-group property ..... 272
  - custom-initialize-delay ..... 1314
  - custom-known-themes ..... 288
  - custom-reevaluate-setting ..... 276
  - custom-set-faces ..... 286
  - custom-set-variables ..... 286
  - custom-theme-p ..... 287
  - custom-theme-set-faces ..... 287
  - custom-theme-set-variables ..... 287
  - custom-unlispify-remove-prefixes ..... 272
  - custom-variable-history ..... 383
  - custom-variable-p ..... 276
  - customizable variables, how to define ..... 272
  - customization groups, defining ..... 271
  - customization item ..... 269
  - customization keywords ..... 269
  - customization types ..... 276
  - customization types, define new ..... 284
  - customize-package-emacs-version-alist ..... 271
  - customized-face (face symbol property) ..... 1141
  - cycle-sort-function, in completion ..... 399
  - cyclic ordering of windows ..... 701
  - cygwin-convert-file-name-from-windows ..... 619
  - cygwin-convert-file-name-to-windows ..... 619
- D**
- dangling symlinks, testing for existence ..... 604
  - data layout specification ..... 1097
  - data type ..... 8
  - data-directory ..... 588
  - database access, SQLite ..... 927
  - database object ..... 927
  - datagrams ..... 1087
  - date-days-in-month ..... 1249
  - date-leap-year-p ..... 1249
  - date-ordinal-to-time ..... 1249
  - date-to-time ..... 1244
  - deactivate-mark ..... 856
  - deactivate-mark-hook ..... 856
  - debug ..... 331
  - debug-allow-recursive-debug ..... 326, 331
  - debug-ignored-errors ..... 325
  - debug-on-entry ..... 327
  - debug-on-error ..... 325
  - debug-on-error use ..... 176
  - debug-on-event ..... 326
  - debug-on-message ..... 326
  - debug-on-next-call ..... 334
  - debug-on-quit ..... 327
  - debug-on-signal ..... 325
  - debug-on-variable-change ..... 328
  - debugger ..... 333
  - debugger command list ..... 330
  - debugger for Emacs Lisp ..... 324
  - debugger, explicit entry ..... 328
  - debugger-bury-or-kill ..... 329
  - debugger-stack-frame-as-list ..... 333
  - debugging changes to variables ..... 328
  - debugging errors ..... 324
  - debugging font-lock ..... 556
  - debugging invalid Lisp syntax ..... 357
  - debugging lisp programs ..... 324
  - debugging redisplay errors ..... 326
  - debugging specific functions ..... 327
  - declare ..... 256
  - declare-function ..... 258, 259
  - declaring functions ..... 258
  - decode process output ..... 1076
  - decode-char ..... 952
  - decode-coding-inserted-region ..... 968
  - decode-coding-region ..... 967
  - decode-coding-string ..... 967
  - decode-time ..... 1242
  - decoding file formats ..... 638
  - decoding in coding systems ..... 966
  - decrement field of register ..... 15
  - dedicated window ..... 731
  - dedicated, a buffer display action alist entry .. 717
  - def-edebug-elem-spec ..... 351
  - def-edebug-spec ..... 349
  - defadvice ..... 251
  - defalias ..... 232
  - defalias-fset-function property ..... 232
  - default argument string ..... 415
  - default character height ..... 779
  - default character size ..... 779
  - default character width ..... 779
  - default coding system ..... 961
  - default coding system,
    - functions to determine ..... 963
  - default filter function of a process ..... 1074
  - default font ..... 779
  - default height of character ..... 779
  - default init file ..... 1228
  - default key binding ..... 467
  - default sentinel function of a process ..... 1079
  - default value ..... 206
  - default value of char-table ..... 115
  - default width of character ..... 779
  - default-boundp ..... 206
  - default-directory ..... 625
  - default-file-modes ..... 617
  - default-font-height ..... 1160
  - default-font-width ..... 1160

- default-frame-alist ..... 786
- default-input-method ..... 969
- default-justification ..... 881
- default-minibuffer-frame ..... 805
- default-process-coding-system ..... 963
- default-text-properties ..... 897
- default-toplevel-value ..... 207
- default-value ..... 206
- default.el ..... 1225
- defconst ..... 189
- defcustom ..... 273
- deferred evaluation ..... 151
- defface ..... 1140
- defgroup ..... 272
- defimage ..... 1191
- define customization group ..... 271
- define customization options ..... 272
- define hash comparisons ..... 126
- define image ..... 1190
- define new bindat type forms ..... 1101
- define new customization types ..... 284
- define-abbrev ..... 1041
- define-abbrev-table ..... 1041
- define-advice ..... 249
- define-alternatives ..... 419
- define-button-type ..... 1203
- define-category ..... 1010
- define-derived-mode ..... 519
- define-error ..... 180
- define-fringe-bitmap ..... 1165
- define-generic-mode ..... 526
- define-globalized-minor-mode ..... 533
- define-hash-table-test ..... 126
- define-icon ..... 1197
- define-inline ..... 255
- define-key ..... 487
- define-key-after ..... 487
- define-keymap ..... 469
- define-minor-mode ..... 531
- define-multisession-variable ..... 222
- define-obsolete-face-alias ..... 1149
- define-obsolete-function-alias ..... 253
- define-obsolete-variable-alias ..... 217
- define-package ..... 1273
- define-prefix-command ..... 474
- define-short-documentation-group ..... 589
- defined-colors ..... 827
- defining a function ..... 231
- defining abbrevs ..... 1041
- defining commands ..... 412
- defining customization variables in C ..... 1325
- defining faces ..... 1139
- defining functions dynamically ..... 232
- defining Lisp variables in C ..... 1324
- defining macros ..... 263
- defining menus ..... 495
- defining tokens, SMIE ..... 568
- defining-kbd-macro ..... 464
- definition-prefixes ..... 298
- definitions of symbols ..... 130
- defmacro ..... 263
- defsubst, Lisp symbol for a primitive ..... 1324
- defsubst ..... 254
- deftheme ..... 286
- defun ..... 231
- defun-prompt-regexp ..... 843
- DEFUN, C macro to define Lisp primitives ..... 1322
- defvar ..... 188
- defvar-keymap ..... 470
- defvar-local ..... 204
- DEFVAR\_INT, DEFVAR\_LISP,  
DEFVAR\_BOOL, DEFSYM ..... 1324
- defvaralias ..... 216
- delay-mode-hooks ..... 522
- delay-warning ..... 1114
- delayed warnings ..... 1114
- delayed-warnings-hook ..... 1115, 1364
- delayed-warnings-list ..... 1114
- delete ..... 90
- delete-and-extract-region ..... 866
- delete-auto-save-file-if-necessary ..... 650
- delete-auto-save-files ..... 650
- delete-backward-char ..... 866
- delete-before, a frame parameter ..... 793
- delete-blank-lines ..... 868
- delete-by-moving-to-trash ..... 616, 633
- delete-char ..... 866
- delete-directory ..... 633
- delete-dups ..... 91
- delete-exited-processes ..... 1065
- delete-field ..... 916
- delete-file ..... 616
- delete-frame ..... 803
- delete-frame event ..... 437
- delete-frame-functions ..... 803
- delete-horizontal-space ..... 867
- delete-indentation ..... 867
- delete-minibuffer-contents ..... 408
- delete-old-versions ..... 646
- delete-other-frames ..... 803
- delete-other-windows ..... 695
- delete-other-windows, a window parameter .. 760
- delete-overlay ..... 1123
- delete-process ..... 1065
- delete-region ..... 866
- delete-selection, symbol property ..... 857
- delete-selection-helper ..... 857
- delete-selection-pre-hook ..... 857
- delete-terminal ..... 769
- delete-terminal-functions ..... 770
- delete-to-left-margin ..... 883
- delete-trailing-whitespace ..... 869
- delete-window ..... 694
- delete-window, a window parameter ..... 760
- delete-window-choose-selected ..... 695
- delete-windows-on ..... 695

- deleting files ..... 613
- deleting frames ..... 803
- deleting list elements ..... 89
- deleting previous char ..... 866
- deleting processes ..... 1065
- deleting text vs killing ..... 865
- deleting whitespace ..... 867
- deleting windows ..... 694
- delq ..... 89
- dependencies ..... 1270
- derived mode ..... 519
- derived-mode-p ..... 521
- describe characters and events ..... 585
- describe-bindings ..... 495
- describe-buffer-case-table ..... 73
- describe-categories ..... 1012
- describe-current-display-table ..... 1214
- describe-display-table ..... 1214
- describe-mode ..... 519
- describe-prefix-bindings ..... 587
- describe-syntax ..... 1003
- description for interactive codes ..... 415
- description format ..... 4
- deserializing ..... 1097
- desktop notifications ..... 1258
- desktop save mode ..... 577
- desktop-buffer-mode-handlers ..... 578
- desktop-save-buffer ..... 577
- destroy-fringe-bitmap ..... 1165
- destructive list operations ..... 84
- destructuring with pcase patterns ..... 167
- detect-coding-region ..... 959
- detect-coding-string ..... 959
- deterministic build ..... 1313
- device names ..... 425
- device-class ..... 425
- diagrams, boxed, for lists ..... 16
- dialog boxes ..... 819
- digit-argument ..... 460
- ding ..... 1217
- dir-locals-class-alist ..... 212
- dir-locals-directory-cache ..... 212
- dir-locals-file ..... 211
- dir-locals-set-class-variables ..... 212
- dir-locals-set-directory-class ..... 212
- direct save protocol ..... 823
- direction, a buffer display action alist entry .. 718
- directional overrides ..... 1223
- directory file name ..... 622
- directory local variables ..... 211
- directory name ..... 622
- directory part (of file name) ..... 619
- directory-abbrev-alist ..... 623
- directory-empty-p ..... 630
- directory-file-name ..... 623
- directory-files ..... 630
- directory-files-and-attributes ..... 631
- directory-files-no-dot-files-regexp ..... 632
- directory-files-recursively ..... 631
- directory-name-p ..... 622
- directory-oriented functions ..... 630
- dired-kept-versions ..... 647
- disable asynchronous native compilation ..... 322
- disable-command ..... 463
- disable-point-adjustment ..... 426
- disable-theme ..... 288
- disabled ..... 462
- disabled command ..... 462
- disabled-command-function ..... 463
- disabling multibyte ..... 944
- disabling undo ..... 878
- disassemble ..... 315
- disassembled byte-code ..... 315
- discard-input ..... 455
- discarding input ..... 455
- dispatch of methods for generic function ..... 241
- display (overlay property) ..... 1127
- display (text property) ..... 1170
- display action ..... 708
- display area ..... 776
- display feature testing ..... 830
- display margins ..... 1175
- display message in echo area ..... 1104
- display name on X ..... 770
- display origin ..... 777
- display properties, and bidi
  - reordering of text ..... 1220
- display property ..... 1170
- display property, and point display ..... 426
- display property, unsafe evaluation ..... 1170
- display specification ..... 1170
- display table ..... 1213
- display, a frame parameter ..... 786
- display, abstract ..... 1206
- display, arbitrary objects ..... 1206
- display-backing-store ..... 832
- display-buffer ..... 708
- display-buffer-alist ..... 709
- display-buffer-at-bottom ..... 713
- display-buffer-base-action ..... 709
- display-buffer-below-selected ..... 712
- display-buffer-fallback-action ..... 709
- display-buffer-full-frame ..... 713
- display-buffer-in-atom-window ..... 740
- display-buffer-in-child-frame ..... 713
- display-buffer-in-direction ..... 712
- display-buffer-in-previous-window ..... 711
- display-buffer-in-side-window ..... 735
- display-buffer-no-window ..... 714
- display-buffer-overriding-action ..... 709
- display-buffer-pop-up-frame ..... 713
- display-buffer-pop-up-window ..... 710
- display-buffer-reuse-mode-window ..... 710
- display-buffer-reuse-window ..... 710
- display-buffer-same-window ..... 710
- display-buffer-use-least-recent-window... 711

- display-buffer-use-some-frame..... 713
  - display-buffer-use-some-window..... 711
  - display-color-cells..... 832
  - display-color-p..... 831
  - display-completion-list..... 390
  - display-delayed-warnings..... 1115
  - display-graphic-p..... 830
  - display-grayscale-p..... 831
  - display-images-p..... 831
  - display-message-or-buffer..... 1107
  - display-mm-dimensions-alist..... 832
  - display-mm-height..... 831
  - display-mm-width..... 832
  - display-monitor-attributes-list..... 771
  - display-monitors-changed-functions..... 772
  - display-mouse-p..... 830
  - display-pixel-height..... 831
  - display-pixel-width..... 831
  - display-planes..... 832
  - display-popup-menu-p..... 830
  - display-save-under..... 832
  - display-screens..... 831
  - display-selections-p..... 831
  - display-sort-function, in completion..... 398
  - display-start position..... 742
  - display-supports-face-attributes-p..... 831
  - display-table-slot..... 1214
  - display-type, a frame parameter..... 786
  - display-visual-class..... 832
  - display-warning..... 1112
  - displaying a buffer..... 707
  - displaying faces..... 1145
  - displays, multiple..... 769
  - distance between strings..... 62
  - distinguish interactive calls..... 422
  - dlet..... 186
  - dnd-begin-drag-files..... 825
  - dnd-begin-file-drag..... 824
  - dnd-begin-text-drag..... 824
  - dnd-direct-save..... 825
  - dnd-protocol-alist..... 822
  - do-auto-save..... 650
  - doc, customization keyword..... 284
  - doc-directory..... 582
  - DOC (documentation) file..... 579
  - Document Object Model..... 931
  - documentation..... 580
  - documentation conventions..... 579
  - documentation for major mode..... 519
  - documentation groups..... 589
  - documentation notation..... 3
  - documentation string of function..... 229
  - documentation strings..... 579
  - documentation strings,
    - conventions and tips..... 1304
  - documentation, keys in..... 582
  - documentation-property..... 580
  - dolist..... 169
  - dolist-with-progress-reporter..... 1109
  - dom-node..... 931
  - DOM..... 931
  - dotimes..... 170
  - dotimes-with-progress-reporter..... 1109
  - dotted list..... 74
  - dotted lists (Edebug)..... 352
  - dotted pair notation..... 17
  - double-click events..... 433
  - double-click-fuzz..... 434
  - double-click-time..... 434
  - double-quote in strings..... 19
  - down-list..... 842
  - downcase..... 70
  - downcase-region..... 895
  - downcase-word..... 895
  - downcasing in lookup-key..... 448
  - download-callback xwidget events..... 437
  - download-started xwidget events..... 437
  - drag and drop..... 822
  - drag and drop protocols, X..... 826
  - drag and drop, other formats..... 823
  - drag and drop, X..... 823
  - drag event..... 432
  - drag-internal-border, a frame parameter.... 795
  - drag-n-drop event..... 439
  - drag-with-header-line, a frame parameter... 795
  - drag-with-mode-line, a frame parameter..... 795
  - drag-with-tab-line, a frame parameter..... 795
  - dribble file..... 1254
  - drop target, in drag-and-drop operations..... 824
  - dump file..... 1312
  - dump-emacs..... 1314
  - dump-emacs-portable..... 1314
  - dumping Emacs..... 1312
  - dynamic binding..... 195
  - dynamic binding, temporarily..... 186
  - dynamic extent..... 195
  - dynamic let-binding..... 186
  - dynamic libraries..... 1266
  - dynamic loading of documentation..... 310
  - dynamic loading of functions..... 310
  - dynamic modules..... 305
  - dynamic modules, writing..... 1326
  - dynamic scope..... 195
  - dynamic-library-alist..... 1266
- ## E
- eager macro expansion..... 290
  - early init file..... 1227
  - early-init.el..... 1227
  - easy-menu-define..... 506
  - easy-mmode-define-minor-mode..... 532
  - echo area..... 1104
  - echo area customization..... 1110
  - echo-area-clear-hook..... 1111
  - echo-keystrokes..... 1111



- edebug ..... 341
- Edebug debugging facility ..... 335
- Edebug execution modes ..... 337
- edebug overwrites buffer point position ..... 348
- Edebug specification list ..... 350
- edebug, failure to instrument ..... 337
- edebug-after-instrumentation-function ..... 357
- edebug-all-defs ..... 354
- edebug-all-forms ..... 354
- edebug-backtrace-hide-instrumentation ..... 340
- edebug-backtrace-show-instrumentation ..... 340
- edebug-behavior-alist ..... 357
- edebug-continue-kbd-macro ..... 355
- edebug-defun ..... 336
- edebug-display-freq-count ..... 346
- edebug-eval-macro-args ..... 350, 354
- edebug-eval-top-level-form ..... 336
- edebug-global-break-condition ..... 356
- edebug-initial-mode ..... 355
- edebug-max-depth ..... 347
- edebug-new-definition-function ..... 357
- edebug-on-error ..... 356
- edebug-on-quit ..... 356
- edebug-print-circle ..... 345, 356
- edebug-print-length ..... 345, 356
- edebug-print-level ..... 345, 356
- edebug-print-trace-after ..... 346
- edebug-print-trace-before ..... 346
- edebug-remove-instrumentation ..... 337
- edebug-save-displayed-buffer-points ..... 355
- edebug-save-windows ..... 355
- edebug-set-global-break-condition ..... 341
- edebug-set-initial-mode ..... 338
- edebug-setup-hook ..... 354
- edebug-sit-for-seconds ..... 338, 356
- edebug-sit-on-break ..... 356
- edebug-temp-display-freq-count ..... 346
- edebug-test-coverage ..... 355
- edebug-trace ..... 346, 355
- edebug-tracing ..... 346
- edebug-unwrap-results ..... 356
- edge detection, images ..... 1180
- edit distance between strings ..... 62
- edit-and-eval-command ..... 380
- editing types ..... 25
- editor command loop ..... 411
- eight-bit, a charset ..... 951
- electric-future-map ..... 6
- element (of list) ..... 74
- elements of sequences ..... 99
- elliptical-arc ..... 1189
- elp.el ..... 359
- elt ..... 99
- Emacs event standard notation ..... 585
- Emacs process run time ..... 1248
- emacs, a charset ..... 951
- emacs-build-number ..... 6
- emacs-build-time ..... 6
- emacs-init-time ..... 1248
- emacs-internal coding system ..... 956
- emacs-lisp-docstring-fill-column ..... 1304
- emacs-major-version ..... 6
- emacs-minor-version ..... 6
- emacs-pid ..... 1237
- emacs-repository-branch ..... 7
- emacs-repository-version ..... 7
- emacs-save-session-functions ..... 1258
- emacs-session-restore ..... 1258
- emacs-startup-hook ..... 1228
- emacs-uptime ..... 1248
- emacs-version ..... 6
- emacs\_finalizer ..... 1331
- emacs\_funcall\_exit, enumeration ..... 1340
- emacs\_funcall\_exit\_return ..... 1340
- emacs\_funcall\_exit\_signal ..... 1340
- emacs\_funcall\_exit\_throw ..... 1340
- emacs\_function ..... 1328
- emacs\_module\_init ..... 306, 1327
- emacs\_value data type ..... 1331
- emacs\_variadic\_function ..... 1329
- EMACS\_LIMB\_MAX ..... 1332
- emacsclient, getting a backtrace ..... 325
- EMACSLOADPATH environment variable ..... 293
- embedded language, tree-sitter ..... 1033
- embedded widgets ..... 1198
- empty file name ..... 622
- empty file name, and file-exists-p ..... 603
- empty file names, and expand-file-name ..... 624
- empty lines, indicating ..... 1161
- empty list ..... 16
- empty overlay ..... 1123
- empty region ..... 857
- emulation-mode-map-alists ..... 479
- enable-command ..... 463
- enable-connection-local-variables ..... 216
- enable-dir-local-variables ..... 212
- enable-local-eval ..... 210
- enable-local-variables ..... 208
- enable-multibyte-characters ..... 942, 944
- enable-recursive-minibuffers ..... 408
- enable-theme ..... 288
- encapsulation, ewoc ..... 1206
- encode-char ..... 952
- encode-coding-region ..... 966
- encode-coding-string ..... 967
- encode-time ..... 1243
- encoding file formats ..... 638
- encoding in coding systems ..... 966
- encrypted network connections ..... 1084
- end of line in regexp ..... 976
- end-of-buffer ..... 837
- end-of-defun ..... 842
- end-of-defun-function ..... 843
- end-of-file ..... 363
- end-of-line ..... 838
- end-of-line conversion ..... 955

- end-session event ..... 440
- endianness, in bindat specification ..... 1097
- ensure-empty-lines ..... 865
- ensure-list ..... 82
- environment ..... 141
- environment variable access ..... 1235
- environment variables, subprocesses ..... 1053
- eobp ..... 859
- eol conversion of coding system ..... 958
- eol type of coding system ..... 958
- EOL conversion ..... 955
- eolp ..... 859
- epoch ..... 1239
- eq ..... 33, 1338
- eql ..... 41
- equal ..... 34
- equal-including-properties ..... 35
- equality ..... 33
- erase-buffer ..... 865
- error ..... 174
- error cleanup ..... 181
- error debugging ..... 324
- error description ..... 178
- error display ..... 1104
- error handler ..... 176
- error in debug ..... 332
- error message notation ..... 3
- error name ..... 180
- error symbol ..... 180
- error-conditions ..... 180
- error-message-string ..... 179
- errors ..... 174
- esc-map ..... 473
- ESC-prefix ..... 473
- escape (ASCII character) ..... 11
- escape characters ..... 369
- escape characters in printing ..... 366
- escape sequence ..... 12
- ESC ..... 482
- eval ..... 149
- eval during compilation ..... 311
- eval, and debugging ..... 334
- eval-and-compile ..... 311
- eval-buffer ..... 149
- eval-buffer (Edebug) ..... 336
- eval-defun (Edebug) ..... 336
- eval-defun, and defcustom forms ..... 273
- eval-defun, and defface forms ..... 1140
- eval-defun, and explicit entry to debugger ..... 328
- eval-expression (Edebug) ..... 337
- eval-expression, and lexical-binding ..... 199
- eval-expression-debug-on-error ..... 325
- eval-expression-print-length ..... 370
- eval-expression-print-level ..... 370
- eval-last-sexp, and defface forms ..... 1140
- eval-last-sexp, and defvar forms ..... 189
- eval-minibuffer ..... 380
- eval-region ..... 149
- eval-region (Edebug) ..... 336
- eval-when-compile ..... 312
- evaluated expression argument ..... 417
- evaluation ..... 141
- evaluation list group ..... 344
- evaluation notation ..... 3
- evaluation of buffer contents ..... 149
- evaluation of special forms ..... 145
- evaporate (overlay property) ..... 1128
- even-window-sizes ..... 720
- event printing ..... 585
- event translation ..... 452
- event type ..... 441
- event, reading only one ..... 449
- event-basic-type ..... 442
- event-click-count ..... 434
- event-convert-list ..... 488
- event-end ..... 443
- event-modifiers ..... 441
- event-start ..... 443
- eventp ..... 427
- events ..... 427
- ewoc ..... 1206
- ewoc-buffer ..... 1207
- ewoc-collect ..... 1208
- ewoc-create ..... 1207
- ewoc-data ..... 1208
- ewoc-delete ..... 1208
- ewoc-enter-after ..... 1207
- ewoc-enter-before ..... 1207
- ewoc-enter-first ..... 1207
- ewoc-enter-last ..... 1207
- ewoc-filter ..... 1208
- ewoc-get-hf ..... 1207
- ewoc-goto-next ..... 1208
- ewoc-goto-node ..... 1208
- ewoc-goto-prev ..... 1208
- ewoc-invalidate ..... 1208
- ewoc-locate ..... 1208
- ewoc-location ..... 1208
- ewoc-map ..... 1209
- ewoc-next ..... 1207
- ewoc-nth ..... 1208
- ewoc-prev ..... 1207
- ewoc-refresh ..... 1208
- ewoc-set-data ..... 1208
- ewoc-set-hf ..... 1207
- examining text properties ..... 896
- examining the `interactive` form ..... 414
- examining windows ..... 703
- examples of using `interactive` ..... 417
- excess close parentheses ..... 358
- excess open parentheses ..... 357
- excursion ..... 844
- exec-directory ..... 1053
- exec-path ..... 1053, 1054
- exec-suffixes ..... 1053
- executable-find ..... 613

- execute program ..... 1052
  - execute with prefix argument ..... 421
  - execute-extended-command ..... 421
  - execute-extended-command-for-buffer ..... 421
  - execute-kbd-macro ..... 464
  - executing-kbd-macro ..... 464
  - execution order of buffer display
    - action functions ..... 722
  - execution speed ..... 1303
  - exit ..... 461
  - exit recursive editing ..... 461
  - exit-minibuffer ..... 405
  - exit-recursive-edit ..... 462
  - exiting Emacs ..... 1231
  - exp ..... 50
  - expand-abbrev ..... 1043
  - expand-file-name ..... 623
  - expanding abbrevs ..... 1043
  - expansion of file names ..... 623
  - expansion of macros ..... 261
  - explicit selective display ..... 1117
  - explicit-name, a frame parameter ..... 787
  - explore tree-sitter syntax tree ..... 1015
  - expression ..... 141
  - expt ..... 50
  - extended file attributes ..... 611
  - extended menu item ..... 496
  - extended-command-history ..... 383
  - extent ..... 194
  - external border ..... 774
  - external menu bar ..... 775
  - external tool bar ..... 775
  - external-debugging-output ..... 366
  - extra node, tree-sitter ..... 1025
  - extra slots of char-table ..... 115
  - extra-keyboard-modifiers ..... 452
  - extract\_big\_integer ..... 1332
  - extract\_float ..... 1332
  - extract\_integer ..... 1332
  - extract\_time ..... 1333
- F**
- face (button property) ..... 1202
  - face (non-removability of) ..... 1140
  - face (overlay property) ..... 1126
  - face (text property) ..... 903
  - face alias ..... 1149
  - face attributes ..... 1136
  - face attributes, access and modification ..... 1142
  - face codes of text ..... 903
  - face merging ..... 1145
  - face name ..... 1135
  - face number ..... 1148
  - face property of face symbols ..... 1148
  - face remapping ..... 1146
  - face spec ..... 1139
  - face-all-attributes ..... 1143
  - face-attribute ..... 1142
  - face-attribute-relative-p ..... 1143
  - face-background ..... 1145
  - face-bold-p ..... 1145
  - face-defface-spec (face symbol property) .. 1141
  - face-differs-from-default-p ..... 1148
  - face-documentation ..... 580, 1148
  - face-documentation (face
    - symbol property) ..... 1141
  - face-equal ..... 1148
  - face-extend-p ..... 1145
  - face-filters-always-match ..... 910
  - face-font ..... 1145
  - face-font-family-alternatives ..... 1151
  - face-font-registry-alternatives ..... 1152
  - face-font-rescale-alist ..... 1152
  - face-font-selection-order ..... 1151
  - face-foreground ..... 1145
  - face-id ..... 1148
  - face-inverse-video-p ..... 1145
  - face-italic-p ..... 1145
  - face-list ..... 1148
  - face-name-history ..... 383
  - face-remap-add-relative ..... 1147
  - face-remap-remove-relative ..... 1148
  - face-remap-reset-base ..... 1148
  - face-remap-set-base ..... 1148
  - face-remapping-alist ..... 1146
  - face-spec-set ..... 1142
  - face-stipple ..... 1145
  - face-underline-p ..... 1145
  - facep ..... 1136
  - faces ..... 1135
  - faces for font lock ..... 557
  - faces, automatic choice ..... 1149
  - false ..... 2
  - fboundp ..... 242
  - fceiling ..... 46
  - feature-unload-function ..... 304
  - featurep ..... 302
  - features ..... 300, 302
  - fetch-bytecode ..... 311
  - ffloor ..... 46
  - field (overlay property) ..... 1127
  - field (text property) ..... 907
  - field name, tree-sitter ..... 1015
  - field numbers in format spec ..... 66
  - field width ..... 66
  - field-beginning ..... 915
  - field-end ..... 915
  - field-is ..... 575
  - field-string ..... 916
  - field-string-no-properties ..... 916
  - fields ..... 915
  - fifo data structure ..... 120
  - file accessibility ..... 603
  - file age ..... 609
  - file attributes ..... 608

- file classification ..... 606
- file contents, and default coding system ..... 962
- file format conversion ..... 638
- file hard link ..... 614
- file local variables ..... 208, 1267
- file locks ..... 601
- file mode specification error ..... 517
- file modes ..... 605
- file modes and MS-DOS ..... 605
- file modes, setting ..... 616
- file modification time ..... 609
- file name abbreviations ..... 623
- file name completion subroutines ..... 628
- file name handler ..... 634
- file name of buffer ..... 659
- file name of directory ..... 622
- file name, and default coding system ..... 962
- file names ..... 618
- file names in directory ..... 630
- file names, trailing whitespace ..... 603
- file notifications ..... 1263
- file open error ..... 595
- file permissions ..... 605
- file permissions, setting ..... 616
- file with multiple names ..... 614
- file, ancestor directory of ..... 631
- file, information about ..... 603
- file-accessible-directory-p ..... 604
- file-acl ..... 612
- file-already-exists ..... 615
- file-attributes ..... 609
- file-backup-file-names ..... 648
- file-chase-links ..... 607
- file-coding-system-alist ..... 962
- file-directory-p ..... 607
- file-equal-p ..... 608
- file-error ..... 291
- file-executable-p ..... 604
- file-exists-p ..... 603
- file-expand-wildcards ..... 632
- file-extended-attributes ..... 612
- file-has-changed-p ..... 609
- file-in-directory-p ..... 631
- file-local-copy ..... 637
- file-local-name ..... 638
- file-local-variables-alist ..... 209
- file-locked ..... 603
- file-locked-p ..... 602
- file-modes ..... 605
- file-modes-number-to-symbolic ..... 617
- file-modes-symbolic-to-number ..... 617
- file-name encoding, MS-Windows ..... 957
- file-name-absolute-p ..... 621
- file-name-all-completions ..... 628
- file-name-as-directory ..... 622
- file-name-base ..... 621
- file-name-case-insensitive-p ..... 608
- file-name-coding-system ..... 957
- file-name-completion ..... 628
- file-name-concat ..... 623
- file-name-directory ..... 619
- file-name-extension ..... 620
- file-name-handler-alist ..... 634
- file-name-history ..... 382
- file-name-nondirectory ..... 619
- file-name-parent-directory ..... 623
- file-name-quote ..... 625
- file-name-quoted-p ..... 626
- file-name-sans-extension ..... 620
- file-name-sans-versions ..... 620
- file-name-split ..... 621
- file-name-unquote ..... 626
- file-name-with-extension ..... 620
- file-newer-than-file-p ..... 609
- file-newest-backup ..... 648
- file-nlinks ..... 611
- file-notify-add-watch ..... 1263
- file-notify-rm-all-watches ..... 1265
- file-notify-rm-watch ..... 1265
- file-notify-valid-p ..... 1265
- file-ownership-preserved-p ..... 605
- file-precious-flag ..... 598
- file-readable-p ..... 604
- file-regular-p ..... 607
- file-relative-name ..... 622
- file-remote-p ..... 637
- file-selinux-context ..... 612
- file-supersession ..... 663
- file-symlink-p ..... 606
- file-truename ..... 607
- file-writable-p ..... 604
- filepos-to-bufferpos ..... 943
- fill-column ..... 882
- fill-context-prefix ..... 884
- fill-forward-paragraph-function ..... 882
- fill-individual-paragraphs ..... 880
- fill-individual-varying-indent ..... 880
- fill-nobreak-predicate ..... 883
- fill-paragraph ..... 879
- fill-paragraph-function ..... 881
- fill-prefix ..... 882
- fill-region ..... 879
- fill-region-as-paragraph ..... 880
- fill-separate-heterogeneous-  
words-with-space ..... 881
- fillarray ..... 113
- filling text ..... 879
- filling, automatic ..... 885
- filter function ..... 1074
- filter multibyte flag, of process ..... 1077
- filter-buffer-substring ..... 860
- filter-buffer-substring-function ..... 860
- filter-buffer-substring-functions ..... 861
- filtering killed text ..... 870
- filtering sequences ..... 105
- find file in path ..... 612

- find library ..... 292
- find-auto-coding ..... 963
- find-backup-file-name ..... 648
- find-buffer-visiting ..... 660
- find-charset-region ..... 953
- find-charset-string ..... 953
- find-coding-systems-for-charsets ..... 959
- find-coding-systems-region ..... 958
- find-coding-systems-string ..... 959
- find-file ..... 593
- find-file-hook ..... 594
- find-file-literally ..... 593, 595
- find-file-name-handler ..... 637
- find-file-noselect ..... 593
- find-file-not-found-functions ..... 594
- find-file-other-window ..... 594
- find-file-read-only ..... 594
- find-file-wildcards ..... 594
- find-font ..... 1157
- find-image ..... 1191
- find-operation-coding-system ..... 964
- find-word-boundary-function-table ..... 836
- finding files ..... 592
- finding windows ..... 702
- first-change-hook ..... 940
- first-sibling ..... 576
- fit-frame-to-buffer ..... 689
- fit-frame-to-buffer-margins ..... 689
- fit-frame-to-buffer-margins, a  
  frame parameter ..... 791
- fit-frame-to-buffer-sizes ..... 690
- fit-frame-to-buffer-sizes, a  
  frame parameter ..... 791
- fit-window-to-buffer ..... 688
- fit-window-to-buffer-horizontally ..... 689
- fixed-size window ..... 686
- fixnump ..... 40
- fixup-whitespace ..... 868
- flags in format specifications ..... 66
- flatten-tree ..... 81
- float ..... 42
- float-e ..... 50
- float-output-format ..... 371
- float-pi ..... 50
- float-time ..... 1240
- floating-point functions ..... 49
- floatp ..... 40
- floats-consed ..... 1321
- floor ..... 42
- flowcontrol, in serial connections ..... 1096
- flush-standard-output ..... 368
- flushing input ..... 455
- fmakunbound ..... 242
- fn in function's documentation string ..... 297
- focus event ..... 435
- focus-follows-mouse ..... 808
- focus-in-hook ..... 1364
- focus-out-hook ..... 1364
- follow links ..... 912
- follow-link (button property) ..... 1202
- follow-link (text or overlay property) ..... 914
- following-char ..... 858
- font and color, frame parameters ..... 799
- font backend ..... 1157
- font entity ..... 1157
- font information for layout ..... 1160
- font lock faces ..... 557
- Font Lock mode ..... 547
- font lookup ..... 1152
- font object ..... 1155
- font property ..... 1155
- font registry ..... 1156
- font selection ..... 1151
- font spec ..... 1155
- font, a frame parameter ..... 800
- font-at ..... 1155
- font-backend, a frame parameter ..... 799
- font-face-attributes ..... 1158
- font-family-list ..... 1139
- font-get ..... 1157
- font-info ..... 1158
- font-lock-add-keywords ..... 553
- font-lock-bracket-face ..... 559
- font-lock-builtin-face ..... 558
- font-lock-comment-delimiter-face ..... 558
- font-lock-comment-face ..... 558
- font-lock-constant-face ..... 558
- font-lock-debug-fontify ..... 548
- font-lock-defaults ..... 549
- font-lock-delimiter-face ..... 559
- font-lock-doc-face ..... 558
- font-lock-doc-markup-face ..... 558
- font-lock-ensure &optional beg end ..... 548
- font-lock-ensure-function ..... 556
- font-lock-escape-face ..... 558
- font-lock-extend-after-change-  
  region-function ..... 562
- font-lock-extra-managed-props ..... 555
- font-lock-face (text property) ..... 904
- font-lock-flush &optional beg end ..... 548
- font-lock-flush-function ..... 555
- font-lock-fontify-buffer ..... 548
- font-lock-fontify-buffer-function ..... 555
- font-lock-fontify-region beg end  
  &optional loudly ..... 548
- font-lock-fontify-region-function ..... 555
- font-lock-function-call-face ..... 557
- font-lock-function-name-face ..... 557
- font-lock-ignore ..... 554
- font-lock-keyword-face ..... 558
- font-lock-keywords ..... 550
- font-lock-keywords-case-fold-search ..... 552
- font-lock-keywords-only ..... 559
- font-lock-mark-block-function ..... 555
- font-lock-misc-punctuation-face ..... 559
- font-lock-multiline ..... 561

- font-lock-negation-char-face ..... 558
- font-lock-number-face ..... 558
- font-lock-operator-face ..... 558
- font-lock-preprocessor-face ..... 558
- font-lock-property-name-face ..... 558
- font-lock-property-use-face ..... 559
- font-lock-punctuation-face ..... 559
- font-lock-remove-keywords ..... 553
- font-lock-string-face ..... 558
- font-lock-syntactic-face-function ..... 560
- font-lock-syntax-table ..... 560
- font-lock-type-face ..... 558
- font-lock-unfontify-buffer ..... 548
- font-lock-unfontify-buffer-function ..... 555
- font-lock-unfontify-region beg end ..... 548
- font-lock-unfontify-region-function ..... 555
- font-lock-variable-name-face ..... 557
- font-lock-variable-use-face ..... 557
- font-lock-warning-face ..... 557
- font-put ..... 1157
- font-spec ..... 1156
- font-xlfd-name ..... 1158
- fontification-functions ..... 1149
- fontifications with tree-sitter, overview ..... 562
- fontified (text property) ..... 904
- fontp ..... 1155
- fontset ..... 1153
- foo ..... 4
- for ..... 264
- force coding system for operation ..... 964
- force entry to debugger ..... 328
- force-mode-line-update ..... 535
- force-window-update ..... 1103
- forcing redisplay ..... 1102
- foreground-color, a frame parameter ..... 800
- form ..... 141
- form, self-evaluating ..... 142
- format ..... 64
- format definition ..... 639
- format of gnutils cryptography inputs ..... 925
- format of keymaps ..... 466
- format specification ..... 64
- format, customization keyword ..... 283
- format-alist ..... 639
- format-find-file ..... 641
- format-insert-file ..... 641
- format-message ..... 64
- format-mode-line ..... 544
- format-network-address ..... 1094
- format-prompt ..... 379
- format-seconds ..... 1247
- format-spec ..... 67
- format-time-string ..... 1245
- format-write-file ..... 640
- formatting numbers for rereading later ..... 67
- formatting strings ..... 64
- formatting time values ..... 1244
- formfeed ..... 11
- forms for cleanup ..... 181
- forms for control structures ..... 153
- forms for handling errors ..... 176
- forms for nonlocal exits ..... 172
- forms for sequential execution ..... 153
- forms, backquote ..... 147
- forms, conditional ..... 154
- forms, function call ..... 144
- forms, iteration ..... 169
- forms, list ..... 143
- forms, macro call ..... 145
- forms, quote ..... 147
- forms, special ..... 145
- forms, symbol ..... 142
- forward-button ..... 1205
- forward-char ..... 835
- forward-comment ..... 1006
- forward-line ..... 838
- forward-list ..... 842
- forward-sexp ..... 842
- forward-to-indentation ..... 894
- forward-word ..... 836
- forward-word-strictly ..... 836
- frame ..... 767
- frame configuration ..... 812
- frame creation ..... 768
- frame geometry ..... 773
- frame height ratio ..... 789
- frame interaction parameters ..... 793
- frame layout ..... 773
- frame layout parameters ..... 791
- frame parameters ..... 784
- frame parameters for windowed displays ..... 786
- frame position ..... 773, 779, 787
- frame position changes, a hook ..... 780
- frame size ..... 773, 780
- frame stacking order ..... 810
- frame title ..... 802
- frame visibility ..... 809
- frame width ratio ..... 789
- frame without a minibuffer ..... 805
- frame Z-order ..... 810
- frame, which buffers to display ..... 793
- frame-alpha-lower-limit ..... 800
- frame-ancestor-p ..... 815
- frame-auto-hide-function ..... 734
- frame-char-height ..... 779
- frame-char-width ..... 779
- frame-current-scroll-bars ..... 1166
- frame-edges ..... 778
- frame-first-window ..... 679
- frame-focus-state ..... 808
- frame-geometry ..... 777
- frame-height ..... 781
- frame-inherited-parameters ..... 769
- frame-inhibit-implied-resize ..... 783
- frame-inner-height ..... 781
- frame-inner-width ..... 781

- frame-list..... 804
  - frame-list-z-order..... 804
  - frame-live-p..... 803
  - frame-monitor-attributes..... 772
  - frame-native-height..... 781
  - frame-native-width..... 781
  - frame-old-selected-window..... 765
  - frame-outer-height..... 781
  - frame-outer-width..... 781
  - frame-parameter..... 784
  - frame-parameters..... 784
  - frame-parent..... 815
  - frame-pointer-visible-p..... 817
  - frame-position..... 779
  - frame-predicate, a buffer display
    - action alist entry..... 714
  - frame-relative-coordinate..... 752
  - frame-resize-pixelwise..... 781
  - frame-restack..... 811
  - frame-root-window..... 677
  - frame-scroll-bar-height..... 1166
  - frame-scroll-bar-width..... 1166
  - frame-selected-window..... 681
  - frame-size-changed-p..... 783
  - frame-terminal..... 767
  - frame-text-height..... 781
  - frame-text-width..... 781
  - frame-title-format..... 802
  - frame-visible-p..... 809
  - frame-width..... 781
  - frame-window-state-change..... 764
  - framep..... 767
  - frames, scanning all..... 804
  - frameset..... 919
  - free list..... 1316
  - free variable..... 200
  - free variable, byte-compiler warning..... 312
  - free\_global\_ref..... 1337
  - frequency counts..... 346
  - frexp..... 39
  - fringe bitmaps..... 1163
  - fringe bitmaps, customizing..... 1165
  - fringe cursors..... 1163
  - fringe indicators..... 1161
  - fringe-bitmaps-at-pos..... 1164
  - fringe-cursor-alist..... 1163
  - fringe-indicator-alist..... 1162
  - fringes..... 1160
  - fringes, and empty line indication..... 1161
  - fringes-outside-margins..... 1160
  - front-sticky text property..... 911
  - fround..... 46
  - fset..... 243
  - ftp-login..... 182
  - ftruncate..... 46
  - full keymap..... 466
  - full-height window..... 684
  - full-width window..... 684
  - fullboth frames..... 790
  - fullheight frames..... 790
  - fullscreen, a frame parameter..... 790
  - fullscreen-restore, a frame parameter..... 791
  - fullwidth frames..... 790
  - func-arity..... 225
  - funcall..... 233, 1339
  - funcall, and debugging..... 334
  - funcall-interactively..... 420
  - function..... 237
  - function aliases..... 232
  - function call..... 144
  - function call debugging..... 327
  - function cell..... 129
  - function cell in autoload..... 296
  - function declaration..... 258
  - function definition..... 230
  - function descriptions..... 4
  - function form evaluation..... 144
  - function groups..... 589
  - function input stream..... 361
  - function invocation..... 233
  - function keys..... 428
  - function name..... 230
  - function not known to be defined,
    - compilation warning..... 312
  - function output stream..... 364
  - function quoting..... 237
  - function safety..... 259
  - function's documentation string..... 229
  - function-alias-p..... 232
  - function-documentation..... 580
  - function-documentation property..... 579
  - function-get..... 135
  - function-history (function
    - symbol property)..... 304
  - function-key-map..... 490
  - function-put..... 135
  - functionals..... 235
  - functionp..... 225
  - functions in modes..... 513
  - functions, making them interactive..... 412
  - fundamental-mode..... 512
  - fundamental-mode-abbrev-table..... 1045
  - future history in minibuffer input..... 375
- ## G
- gamma correction..... 799
  - gap-position..... 673
  - gap-size..... 673
  - garbage collection..... 1316
  - garbage collection protection..... 1323
  - garbage-collect..... 1316
  - garbage-collection-messages..... 1318
  - gc-cons-percentage..... 1319
  - gc-cons-threshold..... 1319
  - gc-elapsed..... 1320

- gcs-done ..... 1320
  - generalized variable ..... 218
  - generate-new-buffer ..... 669
  - generate-new-buffer-name ..... 659
  - generated-autoload-file ..... 298
  - generators ..... 170
  - generic commands ..... 419
  - generic functions ..... 238
  - generic mode ..... 526
  - gensym ..... 133
  - geometry specification ..... 801
  - get ..... 134
  - get node, tree-sitter ..... 1020
  - get, defcustom keyword ..... 274
  - get-buffer ..... 658
  - get-buffer-create ..... 668
  - get-buffer-process ..... 1073
  - get-buffer-window ..... 704
  - get-buffer-window-list ..... 704
  - get-buffer-xwidgets ..... 1199
  - get-byte ..... 947
  - get-char-code-property ..... 950
  - get-char-property ..... 896
  - get-char-property-and-overlay ..... 897
  - get-charset-property ..... 952
  - get-device-terminal ..... 769
  - get-display-property ..... 1170
  - get-file-buffer ..... 660
  - get-internal-run-time ..... 1248
  - get-largest-window ..... 703
  - get-load-suffixes ..... 292
  - get-lru-window ..... 702
  - get-mru-window ..... 703
  - get-pos-property ..... 897
  - get-process ..... 1066
  - get-register ..... 919
  - get-text-property ..... 896
  - get-unused-category ..... 1011
  - get-variable-watchers ..... 194
  - get-window-with-predicate ..... 703
  - get\_function\_finalizer ..... 1331
  - get\_user\_finalizer ..... 1338
  - getenv ..... 1235
  - gethash ..... 125
  - GID ..... 1238
  - global binding ..... 184
  - global break condition ..... 341
  - global keymap ..... 475
  - global variable ..... 183
  - global-abbrev-table ..... 1045
  - global-buffers-menu-map ..... 1361
  - global-disable-point-adjustment ..... 426
  - global-key-binding ..... 488
  - global-map ..... 476
  - global-minor-modes ..... 528
  - global-mode-string ..... 540
  - global-set-key ..... 487
  - global-unset-key ..... 487
  - glyph ..... 1215
  - glyph code ..... 1215
  - glyph-char ..... 1215
  - glyph-face ..... 1215
  - glyphless characters ..... 1215
  - glyphless-char face ..... 1216
  - glyphless-char-display ..... 1215
  - glyphless-char-display-control ..... 1216
  - glyphless-display-mode ..... 1215
  - GNU ELPA ..... 1274
  - gnutls cryptographic functions ..... 926
  - gnutls cryptography inputs format ..... 925
  - gnutls-ciphers ..... 927
  - gnutls-digests ..... 926
  - gnutls-hash-digest ..... 926
  - gnutls-hash-mac ..... 926
  - gnutls-macs ..... 926
  - gnutls-symmetric-decrypt ..... 927
  - gnutls-symmetric-encrypt ..... 927
  - goto-char ..... 835
  - goto-history-element ..... 406
  - goto-line-history ..... 383
  - goto-map ..... 474
  - grammar, SMIE ..... 567
  - grand-parent ..... 576
  - grapheme cluster ..... 1133
  - graphical display ..... 767
  - graphical terminal ..... 767
  - grave accent, quoting in
    - documentation strings ..... 1305
  - great-grand-parent ..... 576
  - group, customization keyword ..... 269
  - group-function, in completion ..... 398
  - group-gid ..... 1238
  - group-name ..... 1239
  - group-real-gid ..... 1239
  - groups of functions ..... 589
  - gui-get-selection ..... 821
  - gui-set-selection ..... 821
  - guidelines for buffer display ..... 726
  - gv-define-expander ..... 221
  - gv-define-setter ..... 220
  - gv-define-simple-setter ..... 220
  - gv-letplace ..... 221
- ## H
- hack-connection-local-variables ..... 214
  - hack-connection-local-variables-apply ..... 215
  - hack-dir-local-variables ..... 211
  - hack-dir-local-variables-
    - non-file-buffer ..... 212
  - hack-local-variables ..... 208
  - hack-local-variables-hook ..... 209
  - Hamming weight ..... 49
  - handle Lisp errors ..... 176
  - handle-focus-in ..... 807
  - handle-shift-selection ..... 856



- handle-switch-frame ..... 807
  - handling errors ..... 176
  - hardening ..... 1267
  - has error, tree-sitter node ..... 1025
  - hash code ..... 126
  - hash notation ..... 8
  - hash table access ..... 125
  - hash tables ..... 123
  - hash, cryptographic ..... 922, 925
  - hash-table-count ..... 127
  - hash-table-p ..... 127
  - hash-table-rehash-size ..... 128
  - hash-table-rehash-threshold ..... 128
  - hash-table-size ..... 128
  - hash-table-test ..... 127
  - hash-table-weakness ..... 127
  - hashing ..... 131
  - header comments ..... 1309
  - header line (of a window) ..... 543
  - header line alignment when line
    - numbers are displayed ..... 1173
  - header-line, prefix key ..... 448
  - header-line-format ..... 543
  - header-line-format, a window parameter .... 761
  - header-line-format, and :align-to ..... 1173
  - header-line-indent ..... 543
  - header-line-indent-mode ..... 543
  - header-line-indent-width ..... 544
  - height of a line ..... 1134
  - height of a window ..... 683
  - height spec ..... 1134
  - height, a frame parameter ..... 790
  - help for major mode ..... 519
  - help functions ..... 586
  - help-buffer ..... 588
  - help-char ..... 587
  - help-command ..... 587
  - help-echo (button property) ..... 1202
  - help-echo (overlay property) ..... 1127
  - help-echo (text property) ..... 905
  - help-echo event ..... 439
  - help-echo text, avoid
    - command-key substitution ..... 905
  - help-echo, customization keyword ..... 284
  - help-echo-inhibit-substitution
    - (text property) ..... 905
  - help-event-list ..... 587
  - help-form ..... 587
  - help-key-binding (face) ..... 583
  - help-map ..... 587
  - help-setup-xref ..... 588
  - help-window-select ..... 588
  - Helper-describe-bindings ..... 588
  - Helper-help ..... 588
  - Helper-help-map ..... 588
  - hex numbers ..... 37
  - hidden buffers ..... 658
  - history list ..... 381
  - history of commands ..... 463
  - history-add-new-input ..... 382
  - history-delete-duplicates ..... 382
  - history-length ..... 382
  - HOME environment variable ..... 1052
  - hook variables, list of ..... 1363
  - hooks ..... 509
  - hooks for changing a character ..... 908
  - hooks for loading ..... 305
  - hooks for motion of point ..... 909
  - hooks for text changes ..... 939
  - hooks for window operations ..... 761
  - horizontal combination ..... 677
  - horizontal position ..... 889
  - horizontal scrolling ..... 750
  - horizontal-lineto ..... 1188
  - horizontal-scroll-bar ..... 1168
  - horizontal-scroll-bar, prefix key ..... 448
  - horizontal-scroll-bar-mode ..... 1168
  - horizontal-scroll-bars, a
    - frame parameter ..... 791
  - horizontal-scroll-bars-available-p ..... 1166
  - host language, tree-sitter ..... 1033
  - how to visit files ..... 592
  - HTML DOM ..... 931
  - hyper characters ..... 13
  - hyperlinks in documentation strings ..... 1305
- ## I
- icon keywords ..... 1197
  - icon types ..... 1197
  - icon-elements ..... 1197
  - icon-left, a frame parameter ..... 788
  - icon-name, a frame parameter ..... 796
  - icon-string ..... 1197
  - icon-title-format ..... 802
  - icon-top, a frame parameter ..... 788
  - icon-type, a frame parameter ..... 795
  - iconified frame ..... 809
  - iconify-child-frame ..... 815
  - iconify-frame ..... 810
  - iconify-frame event ..... 437
  - identical-contents objects, and byte-compiler ... 34
  - identity ..... 235
  - idle timers ..... 1252
  - idleness ..... 1252
  - IEEE floating point ..... 38
  - if ..... 154
  - if-let ..... 156
  - ignore ..... 235
  - ignore-error ..... 180
  - ignore-errors ..... 179
  - ignore-window-parameters ..... 759
  - ignored-local-variable-values ..... 210
  - ignored-local-variables ..... 210
  - image animation ..... 1194
  - image cache ..... 1195

- image descriptor ..... 1177
- image formats ..... 1177
- image frames ..... 1194
- image maps ..... 1181
- image slice ..... 1193
- image types ..... 1177
- image-animate ..... 1194
- image-animate-timer ..... 1195
- image-at-point-p ..... 1193
- image-cache-eviction-delay ..... 1195
- image-cache-size ..... 1196
- image-crop ..... 1194
- image-current-frame ..... 1194
- image-cut ..... 1194
- image-decrease-size ..... 1194
- image-default-frame-delay ..... 1195
- image-flip-horizontally ..... 1194
- image-flip-vertically ..... 1194
- image-flush ..... 1195
- image-format-suffixes ..... 1183
- image-increase-size ..... 1194
- image-load-path ..... 1191
- image-load-path-for-library ..... 1191
- image-mask-p ..... 1181
- image-minimum-frame-delay ..... 1195
- image-multi-frame-p ..... 1194
- image-property ..... 1191
- image-rotate ..... 1194
- image-save ..... 1194
- image-scaling-factor ..... 1192
- image-show-frame ..... 1194
- image-size ..... 1193
- image-transforms-p ..... 1181
- image-type-available-p ..... 1177
- image-types ..... 1177
- ImageMagick images ..... 1182
- imagemagick-enabled-types ..... 1183
- imagemagick-types ..... 1183
- imagemagick-types-inhibit ..... 1183
- images in buffers ..... 1176
- images, support for more formats ..... 1182
- Imenu ..... 545
- imenu-add-to-menubar ..... 545
- imenu-case-fold-search ..... 546
- imenu-create-index-function ..... 546
- imenu-extract-index-name-function ..... 546
- imenu-generic-expression ..... 545
- imenu-prev-index-position-function ..... 546
- imenu-syntax-alist ..... 546
- implicit progn ..... 153
- implied frame resizing ..... 783
- implied resizing of frame ..... 783
- inactive minibuffer ..... 375
- inc ..... 261
- indefinite extent ..... 195
- indent-according-to-mode ..... 891
- indent-code-rigidly ..... 893
- indent-for-tab-command ..... 890
- indent-line-function ..... 890
- indent-region ..... 892
- indent-region-function ..... 892
- indent-relative ..... 893
- indent-relative-first-indent-point ..... 893
- indent-rigidly ..... 892
- indent-tabs-mode ..... 890
- indent-to ..... 890
- indent-to-left-margin ..... 883
- indentation ..... 889
- indentation rules, for
  - parser-based indentation ..... 574
  - indentation rules, SMIE ..... 570
- indicate-buffer-boundaries ..... 1161
- indicate-empty-lines ..... 1161
- indicators, fringe ..... 1161
- indirect buffers ..... 671
- indirect specifications ..... 351
- indirect-function ..... 144
- indirect-variable ..... 217
- indirection for functions ..... 143
- infinite loops ..... 327
- infinity ..... 39
- information of node, syntax trees ..... 1024
- inheritance, for faces ..... 1139
- inheritance, keymap ..... 472
- inheritance, syntax table ..... 997
- inheritance, text property ..... 911
- inhibit asynchronous native compilation ..... 322
- inhibit-default-init ..... 1228
- inhibit-double-buffering, a
  - frame parameter ..... 796
- inhibit-eol-conversion ..... 965
- inhibit-field-text-motion ..... 836
- inhibit-file-name-handlers ..... 636
- inhibit-file-name-operation ..... 637
- inhibit-interaction ..... 408
- inhibit-isearch (text property) ..... 906
- inhibit-iso-escape-detection ..... 960
- inhibit-local-variables-regexps ..... 208, 517
- inhibit-message ..... 1106
- inhibit-message-regexps ..... 1106
- inhibit-modification-hooks ..... 940
- inhibit-null-byte-detection ..... 959
- inhibit-point-motion-hooks ..... 910
- inhibit-quit ..... 458
- inhibit-read-only ..... 664
- inhibit-read-only (text property) ..... 906
- inhibit-same-window, a buffer display
  - action alist entry ..... 714
- inhibit-splash-screen ..... 1226
- inhibit-startup-echo-area-message ..... 1226
- inhibit-startup-message ..... 1226
- inhibit-startup-screen ..... 1226
- inhibit-switch-frame, a buffer display
  - action alist entry ..... 715
- inhibit-x-resources ..... 830
- init file ..... 1227

- init-file-user ..... 1238
- init.el ..... 1227
- initial-buffer-choice ..... 1226
- initial-environment ..... 1236
- initial-frame-alist ..... 785
- initial-major-mode ..... 517
- initial-scratch-message ..... 1227
- initial-window-system ..... 1218
- initial-window-system, and startup ..... 1224
- initialization of Emacs ..... 1224
- initialize, defcustom keyword ..... 274
- initiating drag-and-drop ..... 824
- initiating drag-and-drop, low-level ..... 825
- inline completion ..... 399
- inline functions ..... 254
- inline-const-p ..... 255
- inline-const-val ..... 255
- inline-error ..... 256
- inline-letevals ..... 255
- inline-quote ..... 255
- inner edges ..... 776
- inner frame ..... 776
- inner height ..... 776
- inner size ..... 776
- inner width ..... 776
- innermost containing parentheses ..... 1007
- input devices ..... 425
- input events ..... 427
- input events, prevent recording ..... 454
- input focus ..... 805
- input methods ..... 969
- input modes ..... 1253
- input stream ..... 360
- input-decode-map ..... 490
- input-method-alist ..... 969
- input-method-function ..... 453
- input-pending-p ..... 455
- insecure text ..... 924
- insert ..... 863
- insert-abbrev-table-description ..... 1041
- insert-and-inherit ..... 912
- insert-before-markers ..... 863
- insert-before-markers-and-inherit ..... 912
- insert-behind-hooks (overlay property) ..... 1127
- insert-behind-hooks (text property) ..... 908
- insert-buffer ..... 864
- insert-buffer-substring ..... 863
- insert-buffer-substring-as-yank ..... 871
- insert-buffer-substring-no-properties ..... 864
- insert-button ..... 1203
- insert-char ..... 863
- insert-default-directory ..... 395
- insert-directory ..... 632
- insert-directory-program ..... 632
- insert-file-contents ..... 599
- insert-file-contents-literally ..... 600
- insert-for-yank ..... 871
- insert-image ..... 1192
- insert-in-front-hooks (overlay property) .. 1127
- insert-in-front-hooks (text property) ..... 908
- insert-into-buffer ..... 864
- insert-register ..... 919
- insert-sliced-image ..... 1193
- insert-text-button ..... 1204
- inserting killed text ..... 872
- insertion before point ..... 862
- insertion of text ..... 862
- insertion type of a marker ..... 852
- inside comment ..... 1007
- inside string ..... 1007
- inspection of tree-sitter parse tree nodes ..... 1015
- installation-directory ..... 1237
- instrumenting for Edebug ..... 336
- int-to-string ..... 63
- intangible (overlay property) ..... 1128
- intangible (text property) ..... 906
- integer range ..... 38
- integer to decimal ..... 62
- integer to hexadecimal ..... 65
- integer to octal ..... 65
- integer to string ..... 62
- integer types (C programming language) ..... 1353
- integer-or-marker-p ..... 850
- integer-width ..... 38
- integerp ..... 40
- integers ..... 37
- integers in specific radix ..... 37
- interaction parameters between frames ..... 793
- interactive ..... 412
- interactive call ..... 419
- interactive code description ..... 415
- interactive completion ..... 415
- interactive function ..... 412
- interactive spec, using ..... 412
- interactive specification in primitives ..... 1322
- interactive, examples of using ..... 417
- interactive-form ..... 414
- interactive-form property ..... 412
- interactive-form, symbol property ..... 412
- interactive-only property ..... 412
- intern ..... 133, 1339
- intern-soft ..... 133
- internal menu bar ..... 775
- internal representation of characters ..... 942
- internal tool bar ..... 775
- internal windows ..... 674
- internal-border-width, a frame parameter ... 791
- internals, of buffer ..... 1342
- internals, of process ..... 1351
- internals, of window ..... 1347
- interning ..... 131
- interpreter ..... 141
- interpreter-mode-alist ..... 517
- interprogram-cut-function ..... 874
- interprogram-paste-function ..... 874
- interrupt Lisp functions ..... 457

- interrupt-process ..... 1071
  - interrupt-process-functions ..... 1072
  - intersection of sequences ..... 109
  - intervals ..... 916
  - intervals-consed ..... 1321
  - invalid prefix key error ..... 484
  - invalid-function ..... 143
  - invalid-read-syntax ..... 8
  - invalid-regexp ..... 981
  - invert-face ..... 1144
  - invisible (overlay property) ..... 1127
  - invisible (text property) ..... 906
  - invisible frame ..... 809
  - invisible text ..... 1115
  - invisible-p ..... 1116
  - invisible/intangible text, and point ..... 426
  - invocation-directory ..... 1237
  - invocation-name ..... 1237
  - invoking input method ..... 453
  - invoking lisp debugger ..... 331
  - is this call interactive ..... 422
  - is\_not\_nil ..... 1338
  - isnan ..... 39
  - iso8601-parse ..... 1244
  - ISO 8601 date/time strings ..... 1244
  - ISO week, in time formatting ..... 1245
  - italic text ..... 1136
  - iter-close ..... 171
  - iter-defun ..... 170
  - iter-do ..... 171
  - iter-lambda ..... 170
  - iter-next ..... 170
  - iter-yield ..... 170
  - iter-yield-from ..... 170
  - iteration ..... 169
  - iteration over vector or string ..... 110
- J**
- JavaScript Object Notation ..... 933
  - javascript-callback xwidget events ..... 437
  - jit-lock functions, debugging ..... 556
  - jit-lock-debug-mode ..... 556
  - jit-lock-register ..... 556
  - jit-lock-unregister ..... 556
  - joining lists ..... 88
  - json-available-p ..... 933
  - json-insert ..... 934
  - json-parse-buffer ..... 934
  - json-parse-string ..... 934
  - json-serialize ..... 934
  - JSON remote procedure call protocol ..... 935
  - jsonrpc-async-request ..... 935
  - jsonrpc-connection ..... 935
  - jsonrpc-connection-ready-p ..... 937
  - jsonrpc-connection-receive ..... 936
  - jsonrpc-connection-send ..... 936
  - jsonrpc-error ..... 935
  - jsonrpc-lambda ..... 936
  - jsonrpc-notify ..... 935
  - jsonrpc-process-connection ..... 936
  - jsonrpc-request ..... 935
  - jsonrpc-running-p ..... 936
  - jsonrpc-shutdown ..... 936
  - JSON ..... 933
  - JSONRPC ..... 935
  - JSONRPC application interfaces ..... 935
  - JSONRPC connection initargs ..... 936
  - JSONRPC deferred requests ..... 937
  - JSONRPC object format ..... 936
  - JSONRPC process-based connections ..... 936
  - jumbled display of bidirectional text ..... 1222
  - just-one-space ..... 868
  - justify-current-line ..... 881
- K**
- kbd ..... 465
  - kbd-macro-termination-hook ..... 464
  - keep-ratio, a frame parameter ..... 794
  - kept-new-versions ..... 646
  - kept-old-versions ..... 646
  - key ..... 465
  - key binding ..... 466
  - key binding, conventions for ..... 1300
  - key lookup ..... 479
  - key sequence ..... 465
  - key sequence error ..... 484
  - key sequence input ..... 447
  - key substitution sequence ..... 582
  - key translation function ..... 491
  - key-binding ..... 488
  - key-description ..... 585
  - key-translate ..... 452
  - key-translation-map ..... 490
  - key-valid-p ..... 465
  - keyboard events ..... 427
  - keyboard events in strings ..... 446
  - keyboard events, data in ..... 443
  - keyboard input ..... 447
  - keyboard input decoding on X ..... 970
  - keyboard macro execution ..... 421
  - keyboard macro termination ..... 1217
  - keyboard macro, terminating ..... 455
  - keyboard macros ..... 464
  - keyboard macros (Edebug) ..... 338
  - keyboard-coding-system ..... 968
  - keyboard-quit ..... 458
  - keyboard-translate ..... 488
  - keyboard-translate-table ..... 452
  - keymap ..... 465
  - keymap (button property) ..... 1202
  - keymap (overlay property) ..... 1128
  - keymap (text property) ..... 905
  - keymap entry ..... 479
  - keymap format ..... 466

keymap in keymap ..... 480  
 keymap inheritance ..... 472  
 keymap inheritance from multiple maps ..... 472  
 keymap of character ..... 905  
 keymap of character (and overlays) ..... 1128  
 keymap prompt string ..... 467  
 keymap-global-lookup ..... 482  
 keymap-global-set ..... 492  
 keymap-global-unset ..... 492  
 keymap-local-lookup ..... 482  
 keymap-local-set ..... 492  
 keymap-local-unset ..... 493  
 keymap-lookup ..... 481  
 keymap-parent ..... 472  
 keymap-prompt ..... 495  
 keymap-set ..... 483, 484  
 keymap-set-after ..... 506  
 keymap-unset ..... 484  
 keymapp ..... 468  
 keymaps for translating events ..... 489  
 keymaps in modes ..... 513  
 keymaps, scanning ..... 493  
 keymaps, standard ..... 1360  
 keys in documentation strings ..... 582  
 keys, reserved ..... 1301  
 keystroke ..... 465  
 keyword symbol ..... 183  
 keywordp ..... 184  
 kill command repetition ..... 423  
 kill ring ..... 869  
 kill-all-local-variables ..... 205  
 kill-append ..... 873  
 kill-buffer ..... 670  
 kill-buffer-hook ..... 670  
 kill-buffer-hook in temporary buffers ..... 657  
 kill-buffer-query-functions ..... 670  
 kill-buffer-query-functions in  
   temporary buffers ..... 657  
 kill-emacs ..... 1231  
 kill-emacs-hook ..... 1232  
 kill-emacs-query-functions ..... 1232  
 kill-local-variable ..... 205  
 kill-new ..... 873  
 kill-process ..... 1071  
 kill-read-only-ok ..... 870  
 kill-region ..... 870  
 kill-ring ..... 875  
 kill-ring-max ..... 875  
 kill-ring-yank-pointer ..... 875  
 kill-xwidget ..... 1199  
 killing buffers ..... 669  
 killing Emacs ..... 1231  
 kinship, syntax tree nodes ..... 1021  
 kmacro-keymap ..... 1361

**L**

labeled narrowing ..... 847  
 labeled restriction ..... 847  
 lambda ..... 237  
 lambda expression ..... 226  
 lambda in debug ..... 332  
 lambda in keymap ..... 480  
 lambda list ..... 226  
 lambda-list (Edebug) ..... 352  
 language argument, for tree-sitter ..... 1013  
 language grammar version, compatibility ..... 1014  
 language grammar, for tree-sitter ..... 1013  
 language-change event ..... 440  
 largest fixnum ..... 38  
 largest window ..... 703  
 last ..... 78  
 last visible position in a window ..... 742  
 last-abbrev ..... 1044  
 last-abbrev-location ..... 1044  
 last-abbrev-text ..... 1044  
 last-buffer ..... 666  
 last-coding-system-used ..... 957  
 last-command ..... 423  
 last-command-event ..... 425  
 last-event-device ..... 425  
 last-event-frame ..... 425  
 last-input-event ..... 455  
 last-kbd-macro ..... 464  
 last-nonmenu-event ..... 424  
 last-prefix-arg ..... 460  
 last-repeatable-command ..... 423  
 lax-plist-get ..... 97  
 lax-plist-put ..... 97  
 layout of frame ..... 773  
 layout on display, and bidirectional text ..... 1222  
 layout parameters of frames ..... 791  
 lazy evaluation ..... 151  
 lazy loading ..... 310  
 lazy-completion-table ..... 387  
 ldexp ..... 39  
 leaf node, of tree-sitter parse tree ..... 1020  
 leap seconds ..... 1239  
 least recently used window ..... 702  
 left and right window decorations ..... 675  
 left position ratio ..... 787  
 left, a frame parameter ..... 787  
 left-fringe, a frame parameter ..... 792  
 left-fringe, prefix key ..... 448  
 left-fringe-width ..... 1160  
 left-margin ..... 883  
 left-margin, prefix key ..... 448  
 left-margin-width ..... 1176  
 length ..... 98  
 length< ..... 99  
 length= ..... 99  
 length> ..... 99  
 let ..... 185  
 let\* ..... 185

- let-alist ..... 95
- letrec ..... 186
- Levenshtein distance ..... 62
- lexical binding ..... 195
- lexical binding (Edebug) ..... 343
- lexical comparison of strings ..... 59
- lexical environment ..... 197
- lexical scope ..... 195
- lexical-binding ..... 199
- library ..... 289
- library compilation ..... 309
- library header comments ..... 1309
- library search ..... 292
- libxml-available-p ..... 930
- libxml-parse-html-region ..... 930
- libxml-parse-xml-region ..... 931
- line end conversion ..... 955
- line height ..... 779, 1134
- line number ..... 839
- line truncation ..... 1103
- line wrapping ..... 1103
- line-beginning-position ..... 838
- line-end-position ..... 838
- line-height (text property) ..... 908, 1134
- line-move-ignore-invisible ..... 1117
- line-number-at-pos ..... 839
- line-number-display-width ..... 1134
- line-pixel-height ..... 1133
- line-prefix ..... 1104
- line-spacing ..... 1135
- line-spacing (text property) ..... 907, 1135
- line-spacing, a frame parameter ..... 792
- lines ..... 837
- lines in region ..... 838
- lineto ..... 1187
- link, customization keyword ..... 269
- linked list ..... 15
- linking files ..... 613
- Lisp debugger ..... 324
- Lisp expression motion ..... 841
- Lisp history ..... 1
- Lisp library ..... 289
- Lisp nesting error ..... 150
- Lisp object ..... 8
- Lisp objects, stack-allocated ..... 1320
- Lisp package ..... 1270
- Lisp printer ..... 367
- Lisp reader ..... 360
- Lisp timestamp ..... 1239
- lisp variables defined in C, restrictions ..... 218
- lisp-directory ..... 294
- lisp-indent-function property ..... 268
- lisp-mode-abbrev-table ..... 1045
- lisp-mode-autoload-regexp ..... 298
- lisp-mode.el ..... 527
- lisppref/text-ja.texi.po ..... 1305
- list ..... 79
- list all coding systems ..... 958
- list elements ..... 76
- list form evaluation ..... 143
- list in keymap ..... 480
- list length ..... 98
- list modification ..... 82
- list motion ..... 841
- list of threads ..... 1050
- list predicates ..... 75
- list reverse ..... 100
- list structure ..... 15, 74
- list to vector ..... 109
- list, replace element ..... 85
- list-buffers-directory ..... 661
- list-charset-chars ..... 952
- list-fonts ..... 1157
- list-load-path-shadows ..... 294
- list-multisession-values ..... 223
- list-processes ..... 1066
- list-system-processes ..... 1081
- list-threads ..... 1050
- list-timers ..... 1252
- listify-key-sequence ..... 455
- listing all buffers ..... 665
- listp ..... 75
- lists ..... 74
- lists and cons cells ..... 74
- lists as sets ..... 88
- literal evaluation ..... 142
- literate programming ..... 891
- little endian, in bindat specification ..... 1097
- live buffer ..... 669
- live node, tree-sitter ..... 1026
- live windows ..... 674
- ln ..... 615
- load ..... 289
- load error with require ..... 300
- load errors ..... 291
- load, customization keyword ..... 270
- load-average ..... 1237
- load-changed xwidget event ..... 436
- 'load-committed' in xwidgets ..... 436
- load-file ..... 291
- load-file-name ..... 291
- load-file-rep-suffixes ..... 292
- 'load-finished' in xwidgets ..... 436
- load-history ..... 303
- load-in-progress ..... 291
- load-library ..... 291
- load-path ..... 292
- load-prefer-newer ..... 292
- load-read-function ..... 291
- 'load-redirected' in xwidgets ..... 436
- 'load-started' in xwidgets ..... 436
- load-suffixes ..... 292
- load-theme ..... 288
- loaddefs-generate ..... 296
- loading ..... 289
- loading and configuring features ..... 302

- loading hooks ..... 305
  - loading language grammar for tree-sitter ..... 1013
  - loading, and non-ASCII characters ..... 295
  - loadup.el ..... 1312
  - local binding ..... 184
  - local keymap ..... 475
  - local part of remote file name ..... 638
  - local variables ..... 184
  - local variables, killed by major mode ..... 205
  - local, defcustom keyword ..... 275
  - local-abbrev-table ..... 1045
  - local-function-key-map ..... 490
  - local-key-binding ..... 488
  - local-map (overlay property) ..... 1128
  - local-map (text property) ..... 905
  - local-minor-modes ..... 528
  - local-set-key ..... 487
  - local-unset-key ..... 487
  - local-variable-if-set-p ..... 204
  - local-variable-p ..... 204
  - locale ..... 970
  - locale-coding-system ..... 970
  - locale-dependent string comparison ..... 60
  - locale-dependent string equivalence ..... 59
  - locale-info ..... 970
  - locate file in path ..... 612
  - locate-dominating-file ..... 631
  - locate-file ..... 612
  - locate-library ..... 294
  - locate-user-emacs-file ..... 629
  - lock file ..... 601
  - lock-buffer ..... 602
  - lock-file-mode ..... 603
  - lock-file-name-transforms ..... 602
  - log ..... 50
  - logand ..... 48
  - logb ..... 39
  - logcount ..... 49
  - logging echo-area messages ..... 1110
  - logical arithmetic ..... 46
  - logical lines, moving by ..... 837
  - logical order ..... 1220
  - logical shift ..... 47
  - logior ..... 48
  - lognot ..... 49
  - logxor ..... 49
  - looking up abbrevs ..... 1043
  - looking up fonts ..... 1152
  - looking-at ..... 986
  - looking-at-p ..... 987
  - looking-back ..... 986
  - lookup tables ..... 123
  - lookup-key ..... 488
  - loops, infinite ..... 327
  - low-level key bindings ..... 486
  - lower case ..... 70
  - lower-frame ..... 811
  - lowering a frame ..... 810
  - LRO ..... 1223
  - lru-frames, a buffer display
    - action alist entry ..... 717
  - lru-time, a buffer display action alist entry ... 717
  - lsh ..... 47
  - lwarn ..... 1112
- ## M
- M-g* ..... 474
  - M-s* ..... 474
  - M-S-x* ..... 421
  - M-x* ..... 421
  - M-X* ..... 421
  - Maclisp ..... 2
  - macro ..... 224
  - macro argument evaluation ..... 265
  - macro call ..... 261
  - macro call evaluation ..... 145
  - macro caveats ..... 264
  - macro compilation ..... 308
  - macro descriptions ..... 4
  - macro expansion ..... 262
  - macro, how to define ..... 263
  - macroexpand ..... 262
  - macroexpand-1 ..... 262
  - macroexpand-all ..... 262
  - macroexp ..... 261
  - macros ..... 261
  - macros, at compile time ..... 312
  - magic autoload comment ..... 296
  - magic file names ..... 634
  - magic-fallback-mode-alist ..... 518
  - magic-mode-alist ..... 518
  - mail-host-address ..... 1235
  - main window ..... 735
  - main window of a frame ..... 735
  - main-thread ..... 1048
  - major mode ..... 511
  - major mode command ..... 511
  - major mode conventions ..... 513
  - major mode hook ..... 515
  - major mode keymap ..... 475
  - major mode, automatic selection ..... 516
  - major mode, developing with tree-sitter ..... 1035
  - major-mode ..... 512
  - major-mode-restore ..... 512
  - major-mode-suspend ..... 512
  - make-abbrev-table ..... 1040
  - make-auto-save-file-name ..... 649
  - make-backup-file-name ..... 647
  - make-backup-file-name-function ..... 645
  - make-backup-files ..... 644
  - make-bool-vector ..... 117
  - make-button ..... 1203
  - make-byte-code ..... 314
  - make-category-set ..... 1011
  - make-category-table ..... 1011

- make-char-table ..... 115
- make-composed-keymap ..... 473
- make-condition-variable ..... 1050
- make-directory ..... 633
- make-display-table ..... 1213
- make-empty-file ..... 633
- make-finalizer ..... 24
- make-frame ..... 768
- make-frame-invisible ..... 810
- make-frame-on-display ..... 770
- make-frame-on-monitor ..... 772
- make-frame-visible ..... 810
- make-frame-visible event ..... 437
- make-glyph-code ..... 1215
- make-hash-table ..... 123
- make-help-screen ..... 588
- make-indirect-buffer ..... 671
- make-keymap ..... 469
- make-list ..... 80
- make-local-variable ..... 202
- make-marker ..... 850
- make-multisession ..... 223
- make-mutex ..... 1049
- make-nearby-temp-file ..... 627
- make-network-process ..... 1088
- make-obsolete ..... 253
- make-obsolete-generalized-variable ..... 221
- make-obsolete-variable ..... 217
- make-overlay ..... 1123
- make-pipe-process ..... 1062
- make-process ..... 1060
- make-progress-reporter ..... 1107
- make-record ..... 121
- make-ring ..... 119
- make-serial-process ..... 1095
- make-sparse-keymap ..... 469
- make-string ..... 53
- make-symbol ..... 132
- make-symbolic-link ..... 615
- make-syntax-table ..... 1002
- make-temp-file ..... 626
- make-temp-name ..... 627
- make-text-button ..... 1204
- make-thread ..... 1047
- make-translation-table ..... 953
- make-translation-table-from-alist ..... 954
- make-translation-table-from-vector ..... 954
- make-variable-buffer-local ..... 203
- make-vector ..... 114
- make-vtable ..... 523
- make-xwidget ..... 1198
- make\_big\_integer ..... 1334
- make\_float ..... 1336
- make\_function ..... 1329
- make\_global\_ref ..... 1337
- make\_integer ..... 1334
- make\_interactive ..... 1330
- make\_string ..... 1337
- make\_time ..... 1336
- make\_unibyte\_string ..... 1337
- make\_user\_ptr ..... 1337
- making backup files ..... 643
- making buttons ..... 1203
- makunbound ..... 187
- malicious use of directional overrides ..... 1223
- managing overlays ..... 1122
- manipulating buttons ..... 1204
- map-char-table ..... 116
- map-charset-chars ..... 952
- map-keymap ..... 494
- map-y-or-n-p ..... 402
- mapatoms ..... 134
- mapbacktrace ..... 334
- mapc ..... 236
- mapcan ..... 236
- mapcar ..... 235
- mapconcat ..... 236
- maphash ..... 125
- mapped frame ..... 809
- mapping functions ..... 235
- margins, display ..... 1175
- margins, filling ..... 882
- mark ..... 854
- mark excursion ..... 845
- mark ring ..... 854
- mark, the ..... 853
- mark-active ..... 856
- mark-even-if-inactive ..... 855
- mark-marker ..... 854
- mark-ring ..... 856
- mark-ring-max ..... 857
- marker argument ..... 416
- marker creation ..... 850
- marker garbage collection ..... 849
- marker information ..... 852
- marker input stream ..... 361
- marker output stream ..... 364
- marker relocation ..... 849
- marker, how to move position ..... 853
- marker-buffer ..... 852
- marker-insertion-type ..... 852
- marker-position ..... 852
- markerp ..... 850
- markers ..... 849
- markers as numbers ..... 849
- markers, predicates for ..... 850
- match ..... 575
- match data ..... 988
- match, customization keyword ..... 284
- match-alternatives, customization keyword ..... 282
- match-beginning ..... 990
- match-buffers ..... 668
- match-data ..... 991
- match-end ..... 990
- match-inline, customization keyword ..... 284



- match-string ..... 990
- match-string-no-properties ..... 990
- match-substitute-replacement ..... 989
- matching, structural ..... 166
- mathematical functions ..... 49
- max ..... 42
- max-char ..... 946
- max-image-size ..... 1193
- max-lisp-eval-depth ..... 150
- max-mini-window-height ..... 407
- maximize-window ..... 690
- maximized frames ..... 790
- maximizing windows ..... 690
- maximum fixnum ..... 38
- maximum value of character codepoint ..... 946
- maximum value of sequence ..... 110
- maximum-scroll-margin ..... 747
- maybe\_quit, use in Lisp primitives ..... 1324
- md5 ..... 923
- MD5 checksum ..... 922, 925
- measuring resource usage ..... 359
- member ..... 90
- member-ignore-case ..... 91
- membership in a list ..... 89
- memory allocation ..... 1315
- memory usage ..... 359, 1321
- memory-full ..... 1319
- memory-info ..... 1320
- memory-limit ..... 1319
- memory-report ..... 1320
- memory-use-counts ..... 1320
- memq ..... 89
- memql ..... 90
- menu bar ..... 501
- menu bar keymaps ..... 1361
- menu definition example ..... 500
- menu item ..... 495
- menu keymaps ..... 495
- menu modification ..... 506
- menu prompt string ..... 495
- menu separators ..... 498
- menu-bar, prefix key ..... 448
- menu-bar-file-menu ..... 1361
- menu-bar-final-items ..... 502
- menu-bar-help-menu ..... 1361
- menu-bar-lines, a frame parameter ..... 792
- menu-bar-options-menu ..... 1361
- menu-bar-tools-menu ..... 1361
- menu-bar-update-hook ..... 502
- menu-item ..... 496
- menu-prompt-more-char ..... 500
- menus, popup ..... 818
- merge-face-attribute ..... 1143
- message ..... 1104
- message digest ..... 922
- message, finding what causes a
  - particular message ..... 326
- message-box ..... 1107
- message-log-max ..... 1110
- message-or-box ..... 1106
- message-truncate-lines ..... 1111
- messages-buffer ..... 1110
- messages-buffer-name ..... 1110
- meta character key constants ..... 486
- meta character printing ..... 585
- meta characters ..... 13
- meta characters lookup ..... 468
- meta-prefix-char ..... 482
- min ..... 42
- min-height, a frame parameter ..... 790
- min-margins, a window parameter ..... 761
- min-width, a frame parameter ..... 790
- minibuffer ..... 374
- minibuffer completion ..... 387
- minibuffer contents, accessing ..... 407
- minibuffer history ..... 381
- minibuffer input ..... 461
- minibuffer input, and
  - command-line arguments ..... 1054
- minibuffer input, reading lisp objects ..... 380
- minibuffer input, reading text strings ..... 375
- minibuffer window ..... 676
- minibuffer window, and next-window ..... 701
- minibuffer windows ..... 406
- minibuffer, a frame parameter ..... 793
- minibuffer-allow-text-properties ..... 378
- minibuffer-auto-raise ..... 811
- minibuffer-beginning-of-
  - buffer-movement ..... 391
- minibuffer-complete ..... 389
- minibuffer-complete-and-exit ..... 389
- minibuffer-complete-word ..... 389
- minibuffer-completion-confirm ..... 389
- minibuffer-completion-help ..... 390
- minibuffer-completion-predicate ..... 389
- minibuffer-completion-table ..... 389
- minibuffer-confirm-exit-commands ..... 389
- minibuffer-contents ..... 408
- minibuffer-contents-no-properties ..... 408
- minibuffer-default-add-function ..... 381
- minibuffer-default-prompt-format ..... 379
- minibuffer-depth ..... 408
- minibuffer-exit, a frame parameter ..... 794
- minibuffer-exit-hook ..... 409
- minibuffer-frame-alist ..... 786
- minibuffer-help-form ..... 409
- minibuffer-history ..... 382
- minibuffer-inactive-mode ..... 410
- minibuffer-inactive-mode-map ..... 1361
- minibuffer-less frame ..... 776
- minibuffer-local-completion-map ..... 390
- minibuffer-local-filename-
  - completion-map ..... 390
- minibuffer-local-map ..... 378
- minibuffer-local-must-match-map ..... 390
- minibuffer-local-ns-map ..... 379

- minibuffer-local-shell-command-map ..... 396
- minibuffer-message ..... 410
- minibuffer-message (text property) ..... 910
- minibuffer-message-timeout ..... 410
- minibuffer-only frame ..... 776, 785
- minibuffer-prompt ..... 407
- minibuffer-prompt-end ..... 407
- minibuffer-prompt-properties ..... 376
- minibuffer-prompt-width ..... 408
- minibuffer-scroll-window ..... 409
- minibuffer-selected-window ..... 409
- minibuffer-setup-hook ..... 409
- minibuffer-window ..... 406
- minibuffer-window-active-p ..... 406
- minibuffer-with-setup-hook ..... 409
- minibufferp ..... 409
- minimize-window ..... 690
- minimized frame ..... 809
- minimizing windows ..... 690
- minimum fixnum ..... 38
- minimum value of sequence ..... 109
- minor mode ..... 528
- minor mode conventions ..... 528
- minor-mode-alist ..... 540
- minor-mode-key-binding ..... 482
- minor-mode-list ..... 528
- minor-mode-map-alist ..... 477
- minor-mode-overriding-map-alist ..... 478
- mirroring of characters ..... 948
- missing node, tree-sitter ..... 1025
- mkdir ..... 633
- mod ..... 45
- mode ..... 509
- mode bits ..... 605
- mode help ..... 519
- mode hook ..... 515
- mode line ..... 534
- mode line construct ..... 535
- mode loading ..... 516
- mode variable ..... 528
- mode, a buffer display action alist entry ..... 714
- mode-class (property) ..... 516
- mode-line, prefix key ..... 448
- mode-line-buffer-identification ..... 538
- mode-line-client ..... 539
- mode-line-coding-system-map ..... 1361
- mode-line-column-line-number-mode-map... 1361
- mode-line-compact ..... 535
- mode-line-end-spaces ..... 539
- mode-line-format ..... 537
- mode-line-format, a window parameter ..... 761
- mode-line-frame-identification ..... 538
- mode-line-front-space ..... 539
- mode-line-input-method-map ..... 1361
- mode-line-misc-info ..... 539
- mode-line-modes ..... 539
- mode-line-modified ..... 538
- mode-line-mule-info ..... 538
- mode-line-percent-position ..... 538
- mode-line-position ..... 538
- mode-line-position-column-format ..... 540
- mode-line-position-column-line-format... 540
- mode-line-position-line-format ..... 539
- mode-line-process ..... 539
- mode-line-remote ..... 539
- mode-line-window-selected-p ..... 535
- mode-name ..... 539
- mode-specific commands ..... 418
- mode-specific-map ..... 473
- model/view/controller ..... 1206
- modification flag (of buffer) ..... 661
- modification of lists ..... 87
- modification time of buffer ..... 662
- modification time of file ..... 610
- modification-hooks (overlay property) ..... 1127
- modification-hooks (text property) ..... 908
- modifier bits (of input character) ..... 427
- modifiers of events ..... 452
- modify a list ..... 82
- modify-all-frames-parameters ..... 785
- modify-category-entry ..... 1012
- modify-frame-parameters ..... 784
- modify-syntax-entry ..... 1002
- modifying strings ..... 57
- module API ..... 1326
- module functions ..... 1328
- module initialization ..... 1327
- module runtime environment ..... 1327
- module values, conversion ..... 1331
- module-file-suffix ..... 306
- module-load ..... 306
- modulus ..... 45
- momentary-string-display ..... 1121
- monitor change functions ..... 772
- most recently selected windows ..... 681
- most recently used window ..... 703
- most-negative-fixnum ..... 38
- most-positive-fixnum ..... 38
- motion based on parsing ..... 1005
- motion by chars, words, lines, lists ..... 835
- motion event ..... 434
- mouse click event ..... 429
- mouse drag event ..... 432
- mouse dragging parameters ..... 794
- mouse events, data in ..... 443
- mouse events, in special parts of
  - window or frame ..... 448
- mouse events, repeated ..... 433
- mouse motion events ..... 434
- mouse pointer shape ..... 820
- mouse position ..... 816
- mouse position list ..... 430
- mouse position list, accessing ..... 443
- mouse tracking ..... 815
- mouse wheel event ..... 429
- mouse, a face ..... 800

- mouse, availability ..... 830
  - mouse-1 ..... 912
  - mouse-1-click-follows-link ..... 913
  - mouse-2 ..... 1300
  - mouse-absolute-pixel-position ..... 817
  - mouse-action (button property) ..... 1202
  - mouse-appearance-menu-map ..... 1361
  - mouse-autoselect-window ..... 755
  - mouse-color, a frame parameter ..... 800
  - mouse-face (button property) ..... 1202
  - mouse-face (overlay property) ..... 1126
  - mouse-face (text property) ..... 904
  - mouse-fine-grained-tracking ..... 435
  - mouse-leave-buffer-hook ..... 1365
  - mouse-movement-p ..... 443
  - mouse-on-link-p ..... 915
  - mouse-pixel-position ..... 817
  - mouse-position ..... 816
  - mouse-position-function ..... 816
  - mouse-wheel-down-event ..... 438
  - mouse-wheel-frame, a frame parameter ..... 794
  - mouse-wheel-left-event ..... 438
  - mouse-wheel-right-event ..... 438
  - mouse-wheel-up-event ..... 438
  - move to beginning or end of buffer ..... 837
  - move-frame-functions ..... 780
  - move-marker ..... 853
  - move-overlay ..... 1123
  - move-point-visually ..... 1222
  - move-to-column ..... 889
  - move-to-left-margin ..... 883
  - move-to-window-group-line ..... 840
  - move-to-window-group-line-function ..... 840
  - move-to-window-line ..... 840
  - movemail ..... 1053
  - moveto ..... 1187
  - moving across syntax classes ..... 1004
  - moving markers ..... 853
  - MS-DOS and file modes ..... 605
  - MS-Windows file-name syntax ..... 619
  - mule-keymap ..... 473
  - multi-file package ..... 1273
  - multi-frame images ..... 1194
  - multi-message-max ..... 1106
  - multi-message-timeout ..... 1106
  - multi-mode indentation ..... 891
  - multi-monitor ..... 771
  - multi-query-replace-map ..... 995
  - multi-tty ..... 769
  - multibyte characters ..... 942
  - multibyte text ..... 942
  - multibyte-char-to-unibyte ..... 945
  - multibyte-string-p ..... 943
  - multibyte-syntax-as-symbol ..... 1008
  - multiline font lock ..... 560
  - multiple languages, parsing with tree-sitter... 1031
  - multiple terminals ..... 769
  - multiple windows ..... 674
  - multiple X displays ..... 769
  - multiple yes-or-no questions ..... 402
  - multiple-dispatch methods ..... 241
  - multiple-frames ..... 802
  - multisession variable ..... 221
  - multisession-delete ..... 223
  - multisession-directory ..... 223
  - multisession-edit-mode ..... 223
  - multisession-storage ..... 223
  - multisession-value ..... 223
  - mutable lists ..... 84
  - mutable objects ..... 36
  - mutex-lock ..... 1049
  - mutex-name ..... 1049
  - mutex-unlock ..... 1049
  - mutexp ..... 1049
- ## N
- n-p-gp ..... 576
  - name, a frame parameter ..... 786
  - named function ..... 230
  - named node, tree-sitter ..... 1015
  - named-let ..... 186
  - namespace etiquette ..... 138
  - namespaces ..... 138
  - namespacing ..... 138
  - naming backup files ..... 647
  - NaN ..... 39
  - narrow-map ..... 1362
  - narrow-to-page ..... 846
  - narrow-to-region ..... 846
  - narrowing ..... 845
  - native code ..... 318
  - native compilation ..... 318
  - native compilation, prevent
    - writing \*.eln files ..... 318
  - native edges ..... 775
  - native frame ..... 775
  - native height ..... 775
  - native position ..... 776
  - native size ..... 775
  - native width ..... 775
  - native-comp-async-jobs-number ..... 321
  - native-comp-async-query-on-exit ..... 322
  - native-comp-async-report-
    - warnings-errors ..... 321
  - native-comp-available-p ..... 320
  - native-comp-debug ..... 321
  - native-comp-eln-load-path ..... 294
  - native-comp-enable-subr-trampolines ..... 322
  - native-comp-jit-compilation ..... 322
  - native-comp-limple-mode ..... 319
  - native-comp-speed ..... 321
  - native-comp-verbose ..... 319, 321
  - native-compilation functions ..... 319
  - native-compilation variables ..... 321
  - native-compile ..... 319

- native-compile, a Lisp feature ..... 318
- native-compile-async ..... 320
- natnump ..... 40
- natural numbers ..... 40
- nbutlast ..... 79
- nconc ..... 88
- negative infinity ..... 39
- negative-argument ..... 460
- nest frame ..... 812
- network byte ordering, in
  - Bindat specification ..... 1097
- network connection ..... 1084
- network connection, encrypted ..... 1084
- network servers ..... 1087
- network service name, and default
  - coding system ..... 963
- network-coding-system-alist ..... 963
- network-interface-info ..... 1093
- network-interface-list ..... 1092
- network-lookup-address-info ..... 1094
- network-stream-use-client-
  - certificates ..... 1086
- new file message ..... 595
- newline ..... 11, 865
- newline and Auto Fill mode ..... 865
- newline in print ..... 368
- newline in strings ..... 19
- newline-and-indent ..... 891
- next input ..... 454
- next-button ..... 1206
- next-char-property-change ..... 901
- next-complete-history-element ..... 405
- next-frame ..... 804
- next-history-element ..... 405
- next-matching-history-element ..... 405
- next-overlay-change ..... 1129
- next-property-change ..... 900
- next-screen-context-lines ..... 748
- next-single-char-property-change ..... 901
- next-single-property-change ..... 901
- next-window ..... 701
- nil ..... 2
- nil as a list ..... 16
- nil in keymap ..... 480
- nil input stream ..... 361
- nil output stream ..... 364
- nlistp ..... 75
- no-accept-focus, a frame parameter ..... 797
- no-byte-compile ..... 307
- no-catch ..... 173
- no-conversion coding system ..... 956
- no-delete-other-windows, a
  - window parameter ..... 760
- no-focus-on-map, a frame parameter ..... 796
- no-indent ..... 577
- no-native-compile ..... 318
- no-node ..... 575
- no-other-frame, a frame parameter ..... 794
- no-other-window, a window parameter ..... 760
- no-redraw-on-reenter ..... 1102
- no-self-insert property ..... 1041
- no-special-glyphs, a frame parameter ..... 792
- node types, in a syntax tree ..... 1015
- node, ewoc ..... 1206
- node-is ..... 575
- nodes, by field name ..... 1022
- nodes, by kinship ..... 1021
- nodes, by position ..... 1022
- non-ASCII characters ..... 942
- non-ASCII characters in loaded files ..... 295
- non-ASCII text in key bindings ..... 492
- non-capturing group ..... 980
- non-GNU ELPA ..... 1274
- non-greedy repetition characters in regexp ..... 974
- non\_local\_exit\_check ..... 1340
- non\_local\_exit\_clear ..... 1341
- non\_local\_exit\_get ..... 1341
- non\_local\_exit\_signal ..... 1341
- non\_local\_exit\_throw ..... 1341
- nondirectory part (of file name) ..... 619
- noninteractive ..... 1257
- nonlocal exits ..... 171
- nonlocal exits, cleaning up ..... 181
- nonlocal exits, in modules ..... 1340
- nonprinting characters, reading ..... 453
- noreturn ..... 359
- normal hook ..... 509
- normal-auto-fill-function ..... 885
- normal-backup-enable-predicate ..... 644
- normal-mode ..... 516
- not ..... 156
- not recording input events ..... 454
- not-modified ..... 662
- notation ..... 3
- notifications, on desktop ..... 1258
- notifications-close-notification ..... 1261
- notifications-get-capabilities ..... 1261
- notifications-get-server-information ..... 1262
- notifications-notify ..... 1259
- notifiers, tree-sitter ..... 1019
- nreverse ..... 101
- ns-appearance, a frame parameter ..... 797
- ns-transparent-titlebar, a
  - frame parameter ..... 797
- ntake ..... 78
- nth ..... 77
- nth-sibling ..... 576
- nthcdr ..... 77
- null ..... 75
- null bytes, and decoding text ..... 959
- null-device ..... 1237
- num-input-keys ..... 449
- num-nonmacro-input-events ..... 450
- num-processors ..... 1066
- number comparison ..... 40
- number conversions ..... 42

number of bignum bits, limit on ..... 38  
**number-or-marker-p** ..... 850  
**number-sequence** ..... 82  
**number-to-string** ..... 62  
 numbered backups ..... 646  
**numberp** ..... 40  
 numbers ..... 37  
 numeric prefix argument ..... 459  
 numeric prefix argument usage ..... 417  
 numerical RGB color specification ..... 827

## O

**obarray** ..... 131, 134  
**obarray** in completion ..... 384  
 object ..... 8  
 object internals ..... 1341  
 object to string ..... 368  
**object-intervals** ..... 897  
 objects with identical contents,  
   and byte-compiler ..... 34  
**obsolete (declare spec)** ..... 256  
 obsolete functions ..... 253  
**oclosure-define** ..... 244  
**oclosure-interactive-form** ..... 414  
**oclosure-lambda** ..... 245  
**oclosure-type** ..... 245  
 oclosures ..... 243  
 octal character code ..... 12  
 octal character input ..... 453  
 octal escapes ..... 1212  
 octal numbers ..... 37  
 old advices, porting ..... 251  
**old-selected-frame** ..... 765  
**old-selected-window** ..... 765  
**one-window-p** ..... 702  
**only-global-abbrevs** ..... 1042  
 opacity, frame ..... 800  
 open closures ..... 243  
**open-dribble-file** ..... 1254  
**open-network-stream** ..... 1085  
**open-paren-in-column-0-is-defun-start** ..... 843  
**open-termscript** ..... 1255  
**open\_channel** ..... 1339  
 OpenType font ..... 1156  
 operating system environment ..... 1234  
 operating system signal ..... 1232  
**operations (property)** ..... 636  
 operations on images ..... 1194  
 optimize regexp ..... 983  
 option descriptions ..... 5  
 optional arguments ..... 228  
 options on command line ..... 1230  
**options, defcustom keyword** ..... 273  
**or** ..... 157  
 ordering of windows, cyclic ..... 701  
 origin of display ..... 777  
**other-buffer** ..... 666

**other-window** ..... 702  
**other-window**, a window parameter ..... 760  
**other-window-scroll-buffer** ..... 747  
 outdated node, tree-sitter ..... 1025  
 outer border ..... 774  
 outer edges ..... 773  
 outer frame ..... 773  
 outer height ..... 773  
 outer position ..... 773  
 outer size ..... 773  
 outer width ..... 773  
**outer-window-id**, a frame parameter ..... 796  
 output from processes ..... 1072  
 output stream ..... 364  
 output variables, overriding ..... 372  
 output-controlling variables ..... 369  
 overall prompt string ..... 467  
**overflow-newline-into-fringe** ..... 1163  
 overlay properties ..... 1125  
 overlay, empty ..... 1123  
**overlay-arrow-position** ..... 1165  
**overlay-arrow-string** ..... 1165  
**overlay-arrow-variable-list** ..... 1166  
**overlay-buffer** ..... 1123  
**overlay-end** ..... 1123  
**overlay-get** ..... 1125  
**overlay-properties** ..... 1125  
**overlay-put** ..... 1125  
**overlay-start** ..... 1123  
**overlapp** ..... 1122  
 overlays ..... 1122  
 overlays, managing ..... 1122  
 overlays, searching for ..... 1129  
**overlays-at** ..... 1129  
**overlays-in** ..... 1129  
 overlined text ..... 1137  
 override existing functions ..... 232  
 override redirect frames ..... 797  
 override spec (for a face) ..... 1142  
**override-redirect**, a frame parameter ..... 797  
 overrides, in output functions ..... 372  
 overriding bidirectional properties ..... 1223  
**overriding-local-map** ..... 478  
**overriding-local-map-menu-flag** ..... 478  
**overriding-terminal-local-map** ..... 478  
**overwrite-mode** ..... 865

## P

**package** ..... 1270  
**package archive** ..... 1274  
**package archive security** ..... 1274  
**package attributes** ..... 1270  
**package autoloads** ..... 1271  
**package dependencies** ..... 1270  
**package name** ..... 1270  
**package signing** ..... 1274  
**package version** ..... 1270

- package-activate-all ..... 1271
- package-archives ..... 1274
- package-initialize ..... 1271
- package-version, customization keyword ..... 271
- packing ..... 1097
- padding ..... 66
- page-delimiter ..... 996
- paragraph-separate ..... 996
- paragraph-separate, and
  - bidirectional display ..... 1221
- paragraph-start ..... 996
- paragraph-start, and bidirectional display .... 1221
- parameters for moving frames
  - with the mouse ..... 794
- parameters for resizing frames
  - with the mouse ..... 794
- parameters of initial frame ..... 785
- parent ..... 576
- parent directory of file ..... 631
- parent frames ..... 812
- parent of char-table ..... 115
- parent process ..... 1052
- parent window ..... 677
- parent-bol ..... 576
- parent-frame, a buffer display
  - action alist entry ..... 718
- parent-frame, a frame parameter ..... 793
- parent-is ..... 575
- parenthesis ..... 15
- parenthesis depth ..... 1008
- parenthesis matching ..... 1211
- parenthesis mismatch, debugging ..... 357
- parity, in serial connections ..... 1096
- parse state for a position ..... 1006
- parse string, tree-sitter ..... 1019
- parse-colon-path ..... 1236
- parse-partial-sexp ..... 1008
- parse-sexp-ignore-comments ..... 1008
- parse-sexp-lookup-properties ..... 1004
- parse-time-string ..... 1244
- parser state ..... 1007
- parser-based font-lock ..... 562
- parser-based indentation ..... 574
- parsing buffer text ..... 997
- parsing expressions ..... 1005
- parsing html ..... 930
- parsing multiple languages with tree-sitter ... 1031
- parsing xml ..... 931
- parsing, control parameters ..... 1008
- partial application of functions ..... 234
- partial-width windows ..... 1103
- passwords, reading ..... 404
- path-separator ..... 1236
- PATH environment variable ..... 1052
- pattern matching with tree-sitter nodes ..... 1026
- pattern matching, programming style ..... 158
- pattern syntax, tree-sitter query ..... 1027
- patterns, tree-sitter, in string form ..... 1030
- PBM ..... 1190
- pcase ..... 158
- pcase pattern ..... 159
- pcase, defining new kinds of patterns ..... 165
- pcase-defmacro ..... 165
- pcase-dolist ..... 168
- pcase-lambda ..... 168
- pcase-let ..... 168
- pcase-let\* ..... 168
- pcase-setq ..... 168
- pdumper-stats ..... 1314
- peculiar error ..... 180
- peeking at input ..... 454
- percent symbol in mode line ..... 535
- perform-replace ..... 993
- performance analysis ..... 359
- performance analysis (Edebug) ..... 346
- permanent local variable ..... 206
- permanently-enabled-local-variables ..... 208
- permissions, file ..... 605, 616
- persistent window parameters ..... 759
- phishing using directional overrides ..... 1223
- physical lines, moving by ..... 837
- piece of advice ..... 246
- pinch event ..... 438
- pipe, when to use for subprocess
  - communications ..... 1060
- pixel height of a window ..... 684
- pixel width of a window ..... 684
- pixel-fill-region ..... 879
- pixel-fill-width ..... 880
- pixel-resolution wheel events ..... 438
- pixelwise, resizing windows ..... 688
- place form ..... 218
- play-sound ..... 1256
- play-sound-file ..... 1256
- play-sound-functions ..... 1256
- plist ..... 96
- plist access ..... 97
- plist vs. alist ..... 96
- plist-get ..... 97
- plist-member ..... 97
- plist-put ..... 97
- plists ..... 96
- plugin\_is\_GPL\_compatible ..... 306
- point ..... 834
- point excursion ..... 845
- point in window ..... 741
- point with narrowing ..... 834
- point-entered (text property) ..... 909
- point-left (text property) ..... 909
- point-marker ..... 851
- point-max ..... 834
- point-max-marker ..... 851
- point-min ..... 834
- point-min-marker ..... 851
- pointer (text property) ..... 907
- pointer shape ..... 820

- pointers..... 15
- polymorphism..... 238
- pop..... 77
- pop-mark..... 855
- pop-to-buffer..... 707
- pop-up-frame-alist..... 721
- pop-up-frame-function..... 720
- pop-up-frame-parameters, a buffer
  - display action alist entry..... 718
- pop-up-frames..... 720
- pop-up-frames, replacement for..... 721
- pop-up-windows..... 719
- pop-up-windows, replacement for..... 721
- popcount..... 49
- port number, and default coding system..... 963
- pos-bol..... 838
- pos-eol..... 838
- pos-visible-in-window-group-p..... 745
- pos-visible-in-window-group-p-function... 745
- pos-visible-in-window-p..... 744
- position (in buffer)..... 834
- position argument..... 415
- position in window..... 741
- position of frame..... 773, 779
- position of mouse..... 816
- position-bytes..... 943
- position-symbol..... 140
- positive infinity..... 39
- posix-looking-at..... 988
- posix-search-backward..... 988
- posix-search-forward..... 987
- posix-string-match..... 988
- posn-actual-col-row..... 444
- posn-area..... 443
- posn-at-point..... 445
- posn-at-x-y..... 445
- posn-col-row..... 444
- posn-image..... 444
- posn-object..... 444
- posn-object-width-height..... 445
- posn-object-x-y..... 445
- posn-point..... 443
- posn-string..... 444
- posn-timestamp..... 445
- posn-window..... 443
- posn-x-y..... 444
- posnp..... 443
- post-command-hook..... 411
- post-gc-hook..... 1318
- post-self-insert-hook..... 864
- pp..... 369
- pre-command-hook..... 411
- pre-redisplay-function..... 1103
- pre-redisplay-functions..... 1103
- precedence of buffer display action functions... 722
- preceding-char..... 859
- precision in format specifications..... 67
- predicates for lists..... 75
- predicates for markers..... 850
- predicates for numbers..... 40
- predicates for strings..... 53
- predicates for syntax tree nodes..... 1025
- preedit-text event..... 439
- prefer-utf-8 coding system..... 955
- prefix argument..... 459
- prefix argument unreading..... 454
- prefix command..... 474
- prefix key..... 473
- prefix, defgroup keyword..... 272
- prefix-arg..... 460
- prefix-command-echo-
  - keystrokes-functions..... 1365
- prefix-command-preserve-state-hook..... 1366
- prefix-help-command..... 587
- prefix-numeric-value..... 460
- preloaded Lisp files..... 1313
- preloaded-file-list..... 1313
- preloading additional functions
  - and variables..... 1313
- prepare-change-group..... 938
- preserve-size, a buffer display
  - action alist entry..... 717
- preserving window sizes..... 690
- pretty-printer..... 369
- prev-adaptive-prefix..... 577
- prev-line..... 577
- prev-sibling..... 576
- prevent warnings in init files..... 1114
- preventing backtracking..... 351
- preventing prefix key..... 480
- preventing quitting..... 457
- previous complete subexpression..... 1007
- previous-button..... 1206
- previous-char-property-change..... 901
- previous-complete-history-element..... 405
- previous-frame..... 804
- previous-history-element..... 405
- previous-matching-history-element..... 405
- previous-overlay-change..... 1129
- previous-property-change..... 901
- previous-single-char-property-change..... 901
- previous-single-property-change..... 901
- previous-window..... 702
- previous-window, a buffer display
  - action alist entry..... 714
- primary selection..... 821
- primitive..... 224
- primitive function..... 23
- primitive function internals..... 1321
- primitive type..... 8
- primitive-undo..... 877
- prin1..... 367
- prin1-to-string..... 368
- princ..... 367
- print..... 367
- print example..... 365

- print name cell ..... 129
- print-charset-text-property ..... 370
- print-circle ..... 371
- print-continuous-numbering ..... 371
- print-escape-control-characters ..... 369
- print-escape-multibyte ..... 370
- print-escape-newlines ..... 369
- print-escape-nonascii ..... 370
- print-gensym ..... 371
- print-integers-as-characters ..... 371
- print-length ..... 370
- print-level ..... 370
- print-number-table ..... 371
- print-quoted ..... 369
- print-symbols-bare ..... 140
- print-unreadable-function ..... 371
- printable ASCII characters ..... 1211
- printable-chars ..... 951
- printed representation ..... 8
- printed representation for characters ..... 11
- printing ..... 360
- printing (Edebug) ..... 345
- printing circular structures ..... 345
- printing limits ..... 370
- printing notation ..... 3
- priority (overlay property) ..... 1125
- priority order of coding systems ..... 965
- process ..... 1052
- process creation ..... 1052
- process filter ..... 1074
- process filter multibyte flag ..... 1077
- process information ..... 1065
- process input ..... 1069
- process internals ..... 1351
- process output ..... 1072
- process sentinel ..... 1078
- process signals ..... 1070
- process-adaptive-read-buffering ..... 1072
- process-attributes ..... 1081
- process-buffer ..... 1073
- process-coding-system ..... 1068
- process-coding-system-alist ..... 962
- process-command ..... 1066
- process-connection-type ..... 1064
- process-contact ..... 1066
- process-datagram-address ..... 1087
- process-environment ..... 1236
- process-error-pause-time ..... 1065
- process-exit-status ..... 1068
- process-file ..... 1057
- process-file-return-signal-string ..... 1058
- process-file-shell-command ..... 1059
- process-file-side-effects ..... 1058
- process-filter ..... 1076
- process-get ..... 1069
- process-id ..... 1067
- process-kill-buffer-query-function ..... 1073
- process-lines ..... 1059
- process-lines-ignore-status ..... 1059
- process-list ..... 1066
- process-live-p ..... 1068
- process-mark ..... 1073
- process-name ..... 1067
- process-plist ..... 1069
- process-put ..... 1069
- process-query-on-exit-flag ..... 1081
- process-running-child-p ..... 1070
- process-send-eof ..... 1070
- process-send-region ..... 1069
- process-send-string ..... 1069
- process-sentinel ..... 1080
- process-status ..... 1067
- process-thread ..... 1078
- process-tty-name ..... 1068
- process-type ..... 1068
- process\_input ..... 1339
- processes, threads ..... 1078
- processing of errors ..... 176
- processor run time ..... 1248
- processp ..... 1052
- profile ..... 359
- profiler-report ..... 359
- profiler-start ..... 359
- profiler-stop ..... 359
- profiling ..... 359
- prog-first-column ..... 892
- prog-indentation-context ..... 891
- prog-mode ..... 521
- prog-mode, and
  - bidi-paragraph-direction ..... 1221
- prog-mode-hook ..... 521
- prog-mode-map ..... 1362
- prog1 ..... 154
- prog2 ..... 154
- progn ..... 153
- program arguments ..... 1053
- program directories ..... 1053
- program name, and default coding system ..... 962
- programmed completion ..... 397
- programming conventions ..... 1301
- programming types ..... 10
- progress reporting ..... 1107
- progress-reporter-done ..... 1108
- progress-reporter-force-update ..... 1108
- progress-reporter-update ..... 1108
- prompt for file name ..... 393
- prompt string (of menu) ..... 495
- prompt string of keymap ..... 467
- proper list ..... 74
- proper-list-p ..... 75
- properties of text ..... 896
- propertize ..... 899
- property category of text character ..... 903
- property list ..... 96
- property list cell ..... 129
- property lists vs association lists ..... 96



protect C variables from garbage collection... 1323  
 protected forms..... 181  
 provide..... 301  
 provide-theme..... 287  
 providing features..... 300  
 pseudo window..... 1348  
 pty, when to use for subprocess  
   communications..... 1060  
 pure function..... 224  
 pure property..... 137  
 pure storage..... 1314  
 pure-bytes-used..... 1315  
 purecopy..... 1315  
 purify-flag..... 1315  
 push..... 82  
 push-button..... 1205  
 push-mark..... 855  
 put..... 135  
 put-char-code-property..... 951  
 put-charset-property..... 952  
 put-image..... 1193  
 put-text-property..... 898  
 puthash..... 125

## Q

quadratic-bezier-curve..... 1188  
 quantify node, tree-sitter..... 1028  
 queries, compiling..... 1031  
 query..... 575  
 query functions, tree-sitter..... 1027  
 query, tree-sitter..... 1027  
 query-font..... 1159  
 query-replace-history..... 382  
 query-replace-map..... 994  
 querying the user..... 401  
 question mark in character constant..... 11  
 quietly-read-abbrev-file..... 1042  
 quit-flag..... 458  
 quit-process..... 1071  
 quit-restore, a window parameter..... 760  
 quit-restore-window..... 733  
 quit-window..... 733  
 quit-window-hook..... 733  
 quitting..... 457  
 quitting from infinite loop..... 327  
 quitting windows..... 732  
 quote..... 147  
 quote character..... 1007  
 quote special characters in regexp..... 982  
 quoted character input..... 453  
 quoted-insert suppression..... 486  
 quoting and unquoting  
   command-line arguments..... 1054  
 quoting characters in printing..... 366  
 quoting using apostrophe..... 147

## R

radio, customization types..... 280  
 radix for reading an integer..... 37  
 raise-frame..... 811  
 raising a frame..... 810  
 random..... 51  
 random numbers..... 50  
 rassoc..... 93  
 rassq..... 94  
 rassq-delete-all..... 95  
 raw prefix argument..... 459  
 raw prefix argument usage..... 417  
 raw syntax descriptor..... 1009  
 raw-text coding system..... 955  
 re-builder..... 973  
 re-search-backward..... 985  
 re-search-forward..... 984  
 read..... 363  
 read command name..... 421  
 read file names..... 393  
 read input..... 447  
 read syntax..... 8  
 read syntax for characters..... 11  
 read-answer..... 404  
 read-answer-short..... 404  
 read-buffer..... 391  
 read-buffer-completion-ignore-case..... 391  
 read-buffer-function..... 391  
 read-char..... 450  
 read-char-choice..... 451  
 read-char-choice-use-read-key..... 451  
 read-char-exclusive..... 450  
 read-char-from-minibuffer..... 404  
 read-circle..... 364  
 read-coding-system..... 961  
 read-color..... 392  
 read-command..... 392  
 read-directory-name..... 394  
 read-event..... 449  
 read-expression-history..... 383  
 read-extended-command-predicate..... 418, 421  
 read-file-modes..... 617  
 read-file-name..... 393  
 read-file-name-completion-ignore-case..... 394  
 read-file-name-function..... 394  
 read-from-minibuffer..... 375  
 read-from-string..... 363  
 read-hide-char..... 404  
 read-input-method-name..... 969  
 read-kbd-macro..... 586  
 read-key..... 451  
 read-key-sequence..... 447  
 read-key-sequence-vector..... 448  
 read-minibuffer..... 380  
 read-minibuffer-restore-windows..... 380  
 read-multiple-choice..... 451  
 read-no-blanks-input..... 379  
 read-non-nil-coding-system..... 961

- read-number-history ..... 383
- read-only (text property) ..... 905
- read-only buffer ..... 664
- read-only buffers in interactive ..... 413
- read-only character ..... 905
- read-only variables ..... 184
- read-only-mode ..... 664
- read-passwd ..... 405
- read-positioning-symbols ..... 363
- read-quoted-char ..... 453
- read-quoted-char quitting ..... 457
- read-regexp ..... 377
- read-regexp-case-fold-search ..... 377
- read-regexp-defaults-function ..... 378
- read-shell-command ..... 395
- read-string ..... 376
- read-string-from-buffer ..... 377
- read-symbol-shorthands ..... 138
- read-variable ..... 392
- read-variable, history list ..... 383
- readable syntax ..... 364
- readablep ..... 364
- reading ..... 360
- reading a single event ..... 449
- reading from files ..... 599
- reading from minibuffer with completion ..... 387
- reading grammar definition, tree-sitter ..... 1016
- reading interactive arguments ..... 415
- reading numbers in hex, octal, and binary ..... 37
- reading order ..... 1220
- reading symbols ..... 131
- real-last-command ..... 423
- rear-nonsticky text property ..... 911
- rear-nonsticky, and
  - cursor-intangible property ..... 906
- rearrangement of lists ..... 87
- rebinding ..... 483
- recent-auto-save-p ..... 650
- recent-keys ..... 1254
- recenter ..... 748
- recenter-positions ..... 749
- recenter-redisplay ..... 749
- recenter-top-bottom ..... 749
- recenter-window-group ..... 748
- recenter-window-group-function ..... 748
- recombining windows ..... 696
- record ..... 121
- record command history ..... 420
- recording input ..... 1254
- recordp ..... 121
- records ..... 121
- rectangle, as contents of a register ..... 918
- recursion ..... 169
- recursion-depth ..... 462
- recursive command loop ..... 460
- recursive editing level ..... 460
- recursive evaluation ..... 141
- recursive minibuffers ..... 408
- recursive traverse of directory tree ..... 631
- recursive-edit ..... 461
- redefine existing functions ..... 232
- redirect-frame-focus ..... 807
- redisplay ..... 1102
- redisplay errors ..... 326
- redo ..... 875
- redraw-display ..... 1102
- redraw-frame ..... 1102
- reducing sequences ..... 105
- reference to free variable,
  - compilation warning ..... 312
- references, following ..... 1300
- refresh the screen ..... 1102
- regexp ..... 973
- regexp alternative ..... 979
- regexp grouping ..... 979
- regexp searching ..... 984
- regexp stack overflow ..... 984
- regexp syntax ..... 974
- regexp, special characters in ..... 974
- regexp-history ..... 383
- regexp-opt ..... 983
- regexp-opt-charset ..... 983
- regexp-opt-depth ..... 983
- regexp-quote ..... 982
- regexp-unmatchable ..... 983
- regexps used standardly in editing ..... 996
- region ..... 857
- region argument ..... 417
- region-beginning ..... 857
- region-end ..... 857
- register preview ..... 919
- register-alist ..... 918
- register-definition-prefixes ..... 298
- register-read-with-preview ..... 919
- registers ..... 918
- regular expression ..... 973
- regular expression problems ..... 984
- regular expression searching ..... 984
- regular expressions, developing ..... 973
- reindent-then-newline-and-indent ..... 891
- relative file name ..... 621
- relative remapping, faces ..... 1147
- remainder ..... 45
- remapping commands ..... 489
- remhash ..... 125
- remote-file-name-inhibit-cache ..... 638
- remote-file-name-inhibit-locks ..... 603
- remove ..... 91
- remove-from-invisibility-spec ..... 1116
- remove-function ..... 248
- remove-hook ..... 511
- remove-images ..... 1193
- remove-list-of-text-properties ..... 899
- remove-overlays ..... 1123
- remove-text-properties ..... 898
- remove-variable-watcher ..... 194

- removing from sequences ..... 105
- remq ..... 90
- rename-auto-save-file ..... 651
- rename-buffer ..... 658
- rename-file ..... 614
- rendering html ..... 931
- reordering, of bidirectional text ..... 1220
- reordering, of elements in lists ..... 87
- reparent frame ..... 812
- repeat events ..... 433
- repeat-mode ..... 470
- repeatable key bindings ..... 470
- repeated loading ..... 299
- replace bindings ..... 485
- replace characters ..... 917
- replace characters in region ..... 917
- replace characters in string ..... 918
- replace list element ..... 85
- replace matched text ..... 988
- replace part of list ..... 86
- replace-buffer-contents ..... 920
- replace-buffer-in-windows ..... 705
- replace-match ..... 988
- replace-re-search-function ..... 996
- replace-regexp-in-region ..... 993
- replace-regexp-in-string ..... 993
- replace-region-contents ..... 921
- replace-search-function ..... 996
- replace-string-in-region ..... 993
- replacement after search ..... 992
- replacing display specs ..... 1170
- require ..... 301
- require, customization keyword ..... 271
- require-final-newline ..... 598
- require-theme ..... 288
- requiring features ..... 300
- reserved keys ..... 1301
- reset, face attribute value ..... 1136
- resize window ..... 687
- resize-mini-frames ..... 407
- resize-mini-windows ..... 407
- rest arguments ..... 228
- restacking a frame ..... 810
- restart-emacs ..... 1232
- restore-buffer-modified-p ..... 662
- restricted-sexp, customization types ..... 281
- restriction (in a buffer) ..... 845
- resume (cf. no-redraw-on-reenter) ..... 1102
- resume-tty ..... 1233
- resume-tty-functions ..... 1233
- rethrow a signal ..... 178
- retrieve node, tree-sitter ..... 1020
- retrieving tree-sitter nodes ..... 1020
- return (ASCII character) ..... 11
- return value ..... 224
- reusable-frames, a buffer display
  - action alist entry ..... 715
- reverse ..... 100
- reversing a list ..... 101
- reversing a string ..... 101
- reversing a vector ..... 101
- revert-buffer ..... 651
- revert-buffer-function ..... 652
- revert-buffer-in-progress-p ..... 652
- revert-buffer-insert-file-
  - contents-function ..... 652
- revert-without-query ..... 652
- reverting buffers ..... 651
- rgb value ..... 828
- right dividers ..... 1169
- right-divider, prefix key ..... 448
- right-divider-width, a frame parameter ..... 792
- right-fringe, a frame parameter ..... 792
- right-fringe, prefix key ..... 448
- right-fringe-width ..... 1161
- right-margin, prefix key ..... 448
- right-margin-width ..... 1176
- right-to-left text ..... 1219
- ring data structure ..... 118
- ring-bell-function ..... 1217
- ring-copy ..... 119
- ring-elements ..... 119
- ring-empty-p ..... 119
- ring-insert ..... 119
- ring-insert-at-beginning ..... 119
- ring-length ..... 119
- ring-p ..... 119
- ring-ref ..... 119
- ring-remove ..... 119
- ring-resize ..... 119
- ring-size ..... 119
- risky, defcustom keyword ..... 275
- risky-local-variable-p ..... 210
- RLO ..... 1223
- rm ..... 616
- root window ..... 676
- root window of atomic window ..... 739
- round ..... 43
- rounding in conversions ..... 42
- rounding without conversion ..... 46
- rplaca ..... 85
- rplacd ..... 85
- run time stack ..... 333
- run-at-time ..... 1250
- run-hook-with-args ..... 510
- run-hook-with-args-until-failure ..... 510
- run-hook-with-args-until-success ..... 510
- run-hooks ..... 510
- run-mode-hooks ..... 522
- run-with-idle-timer ..... 1252
- run-with-timer ..... 1251
- running a hook when a window gets selected .. 681

## S

- S-expression ..... 141
- safe local variable ..... 209
- safe, defcustom keyword ..... 275
- safe-length ..... 78
- safe-local-eval-forms ..... 211
- safe-local-variable, property of variable... 209
- safe-local-variable-p ..... 210
- safe-local-variable-values ..... 210
- safe-magic (property) ..... 636
- safely encode a string ..... 959
- safely encode characters in a charset ..... 959
- safely encode region ..... 958
- safety of functions ..... 259
- same-window-buffer-names, replacement for .. 721
- same-window-regexps, replacement for ..... 721
- save abbrevs in files ..... 1042
- save-abbrevs ..... 1042
- save-buffer ..... 596
- save-buffer-coding-system ..... 957
- save-current-buffer ..... 657
- save-excursion ..... 845
- save-mark-and-excursion ..... 845
- save-match-data ..... 992
- save-restriction ..... 846
- save-selected-window ..... 682
- save-some-buffers ..... 596
- save-some-buffers-default-predicate ..... 596
- save-window-excursion ..... 757
- saved-face (face symbol property) ..... 1141
- SaveUnder feature ..... 832
- saving buffers ..... 596
- saving text properties ..... 638
- saving window information ..... 756
- scalable fonts ..... 1152
- scalable-fonts-allowed ..... 1152
- scan-lists ..... 1005
- scan-sexps ..... 1006
- scanning expressions ..... 1005
- scanning for character sets ..... 953
- scanning keymaps ..... 493
- scope ..... 194
- scoping rule ..... 194
- screen layout ..... 27
- screen lines, moving by ..... 839
- screen of terminal ..... 674
- screen refresh ..... 1102
- screen-gamma, a frame parameter ..... 799
- script symbols ..... 951
- scroll bar events, data in ..... 445
- scroll bars ..... 1166
- scroll-bar-background, a frame parameter... 800
- scroll-bar-event-ratio ..... 445
- scroll-bar-foreground, a frame parameter... 800
- scroll-bar-height ..... 1168
- scroll-bar-height, a frame parameter ..... 792
- scroll-bar-mode ..... 1168
- scroll-bar-scale ..... 445
- scroll-bar-width ..... 1168
- scroll-bar-width, a frame parameter ..... 791
- scroll-command property ..... 748
- scroll-conservatively ..... 747
- scroll-down ..... 746
- scroll-down-aggressively ..... 747
- scroll-down-command ..... 746
- scroll-error-top-bottom ..... 748
- scroll-left ..... 751
- scroll-margin ..... 747
- scroll-other-window ..... 746
- scroll-other-window-down ..... 746
- scroll-preserve-screen-position ..... 748
- scroll-right ..... 751
- scroll-step ..... 747
- scroll-up ..... 746
- scroll-up-aggressively ..... 747
- scroll-up-command ..... 746
- scrolling textually ..... 745
- search-backward ..... 972
- search-failed ..... 971
- search-forward ..... 971
- search-map ..... 474
- search-spaces-regexp ..... 987
- searching ..... 971
- searching active keymaps for keys ..... 476
- searching and case ..... 973
- searching and replacing ..... 992
- searching for overlays ..... 1129
- searching for regexp ..... 984
- searching text properties ..... 900
- secondary selection ..... 821
- secondary storage ..... 618
- secure-hash ..... 923
- secure-hash-algorithms ..... 923
- security ..... 1267
- security vulnerabilities in text ..... 924
- security, and display specifications ..... 1170
- seed, for random number generation ..... 50
- select safe coding system ..... 960
- select window hooks ..... 681
- select-frame ..... 806
- select-frame-set-input-focus ..... 806
- select-safe-coding-system ..... 960
- select-safe-coding-system-
  - accept-default-p ..... 961
  - select-safe-coding-system-function ..... 961
- select-window ..... 680
- selected frame ..... 805
- selected window ..... 680
- selected-frame ..... 805
- selected-window ..... 680
- selected-window-group ..... 683
- selected-window-group-function ..... 683
- selecting a buffer ..... 655
- selecting a font ..... 1151
- selecting a window ..... 680
- selection (for window systems) ..... 821

- selection-coding-system..... 821
- selective-display..... 1118
- selective-display-ellipses..... 1118
- selectively disabling font-lock fontifications.... 554
- self-evaluating form..... 142
- self-insert-and-exit..... 405
- self-insert-command..... 864
- self-insert-command override..... 486
- self-insert-command, minor modes..... 530
- self-insert-uses-region-functions..... 864
- self-insertion..... 864
- SELinux context..... 611
- send-string-to-terminal..... 1255
- sending signals..... 1070
- sentence-end..... 996
- sentence-end-double-space..... 881
- sentence-end-without-period..... 881
- sentence-end-without-space..... 881
- sentinel (of process)..... 1078
- seq library..... 103
- seq-concatenate..... 108
- seq-contains-p..... 107
- seq-count..... 106
- seq-difference..... 109
- seq-do..... 104
- seq-doseq..... 110
- seq-drop..... 103
- seq-drop-while..... 104
- seq-elt..... 103
- seq-empty-p..... 106
- seq-every-p..... 106
- seq-filter..... 105
- seq-find..... 106
- seq-group-by..... 109
- seq-intersection..... 109
- seq-into..... 109
- seq-keep..... 105
- seq-length..... 103
- seq-let..... 110
- seq-map..... 104
- seq-map-indexed..... 104
- seq-mapcat..... 108
- seq-mapn..... 105
- seq-max..... 110
- seq-min..... 109
- seq-partition..... 108
- seq-position..... 107
- seq-positions..... 107
- seq-random-elt..... 110
- seq-reduce..... 105
- seq-remove..... 105
- seq-remove-at-position..... 105
- seq-set-equal-p..... 107
- seq-setq..... 110
- seq-some..... 106
- seq-sort..... 107
- seq-sort-by..... 107
- seq-split..... 104
- seq-subseq..... 108
- seq-take..... 104
- seq-take-while..... 104
- seq-union..... 109
- seq-uniq..... 108
- seqp..... 103
- sequence..... 98
- sequence destructuring..... 110
- sequence functions in seq..... 103
- sequence iteration..... 110
- sequence length..... 98
- sequence maximum..... 110
- sequence minimum..... 109
- sequence reverse..... 100
- sequencep..... 98
- sequences, generalized..... 103
- sequences, intersection of..... 109
- sequences, union of..... 109
- sequencing..... 153
- sequencing pattern..... 160
- sequential execution..... 153
- serial connections..... 1094
- serial-process-configure..... 1096
- serial-term..... 1095
- serializing..... 1097
- server-after-make-frame-hook..... 769
- session file..... 1258
- session manager..... 1258
- set..... 193
- set, defcustom keyword..... 274
- set-advertised-calling-convention..... 254
- set-after, defcustom keyword..... 275
- set-auto-coding..... 964
- set-auto-mode..... 517
- set-binary-mode..... 364
- set-buffer..... 656
- set-buffer-auto-saved..... 650
- set-buffer-major-mode..... 517
- set-buffer-modified-p..... 661
- set-buffer-multibyte..... 945
- set-case-syntax..... 73
- set-case-syntax-delims..... 73
- set-case-syntax-pair..... 73
- set-case-table..... 72
- set-category-table..... 1011
- set-char-table-extra-slot..... 116
- set-char-table-parent..... 116
- set-char-table-range..... 116
- set-charset-priority..... 952
- set-coding-system-priority..... 965
- set-default..... 207
- set-default-file-modes..... 616
- set-default-toplevel-value..... 208
- set-display-table-slot..... 1214
- set-face-attribute..... 1143
- set-face-background..... 1144
- set-face-bold..... 1144
- set-face-extend..... 1144

- set-face-font ..... 1144
- set-face-foreground ..... 1144
- set-face-inverse-video ..... 1144
- set-face-italic ..... 1144
- set-face-stipple ..... 1144
- set-face-underline ..... 1144
- set-file-acl ..... 618
- set-file-extended-attributes ..... 618
- set-file-modes ..... 616
- set-file-selinux-context ..... 618
- set-file-times ..... 618
- set-fontset-font ..... 1154
- set-frame-configuration ..... 812
- set-frame-font ..... 779
- set-frame-height ..... 782
- set-frame-parameter ..... 785
- set-frame-position ..... 780
- set-frame-selected-window ..... 681
- set-frame-size ..... 782
- set-frame-width ..... 782
- set-frame-window-state-change ..... 764
- set-fringe-bitmap-face ..... 1165
- set-input-method ..... 969
- set-input-mode ..... 1253
- set-keyboard-coding-system ..... 968
- set-keymap-parent ..... 472
- set-left-margin ..... 882
- set-mark ..... 854
- set-marker ..... 853
- set-marker-insertion-type ..... 852
- set-match-data ..... 992
- set-message-function ..... 1105
- set-message-functions ..... 1106
- set-minibuffer-message ..... 1106
- set-minibuffer-window ..... 406
- set-mouse-absolute-pixel-position ..... 817
- set-mouse-pixel-position ..... 817
- set-mouse-position ..... 817
- set-multi-message ..... 1106
- set-network-process-option ..... 1092
- set-process-buffer ..... 1073
- set-process-coding-system ..... 1068
- set-process-datagram-address ..... 1088
- set-process-filter ..... 1076
- set-process-plist ..... 1069
- set-process-query-on-exit-flag ..... 1081
- set-process-sentinel ..... 1080
- set-process-thread ..... 1078
- set-process-window-size ..... 1074
- set-register ..... 919
- set-right-margin ..... 882
- set-standard-case-table ..... 72
- set-syntax-table ..... 1003
- set-terminal-coding-system ..... 968
- set-terminal-parameter ..... 801
- set-text-properties ..... 899
- set-transient-map ..... 479
- set-transient-map-timeout ..... 479
- set-visited-file-modtime ..... 663
- set-visited-file-name ..... 660
- set-window-buffer ..... 703
- set-window-combination-limit ..... 699
- set-window-configuration ..... 756
- set-window-dedicated-p ..... 732
- set-window-display-table ..... 1214
- set-window-fringes ..... 1161
- set-window-group-start ..... 744
- set-window-group-start-function ..... 744
- set-window-hscroll ..... 751
- set-window-margins ..... 1176
- set-window-next-buffers ..... 730
- set-window-parameter ..... 759
- set-window-point ..... 741
- set-window-prev-buffers ..... 730
- set-window-scroll-bars ..... 1167
- set-window-start ..... 743
- set-window-vscroll ..... 749
- set-xwidget-buffer ..... 1199
- set-xwidget-plist ..... 1199
- set-xwidget-query-on-exit-flag ..... 1200
- set\_function\_finalizer ..... 1331
- set\_user\_finalizer ..... 1338
- set\_user\_ptr ..... 1338
- setcar ..... 85
- setcdr ..... 86
- setenv ..... 1235
- setf ..... 218
- setopt ..... 193
- setplist ..... 135
- setq ..... 192
- setq-connection-local ..... 215
- setq-default ..... 206
- setq-local ..... 203
- sets ..... 88
- setting modes of files ..... 613
- setting-constant error ..... 183
- severity level ..... 1111
- sexp ..... 141
- sexp motion ..... 841
- sha1 ..... 924
- SHA hash ..... 922, 925
- shaded, a frame parameter ..... 796
- shadowed Lisp files ..... 294
- shadowing of variables ..... 184
- shared structure, read syntax ..... 29
- shell command arguments ..... 1054
- shell-command-history ..... 383
- shell-command-to-string ..... 1059
- shell-quote-argument ..... 1054
- shift-selection, and interactive spec ..... 413
- shift-translation ..... 448
- shortdoc-add-function ..... 591
- shorthands ..... 138
- should\_quit ..... 1339
- show image ..... 1192
- show-help-function ..... 910

- shr-insert-document ..... 931
- shrink-window-if-larger-than-buffer ..... 690
- shy groups ..... 980
- sibling window ..... 677
- side effect ..... 141
- side windows ..... 735
- side, a buffer display action alist entry ..... 718
- side-effect-free property ..... 137
- SIGHUP ..... 1232
- SIGINT ..... 1232
- signal ..... 175
- signal-process ..... 1071
- signal-process-functions ..... 1072
- signaling errors ..... 174
- signals ..... 1070
- SIGTERM ..... 1232
- SIGTSTP ..... 1232
- sigusr1 event ..... 439
- sigusr2 event ..... 439
- simple package ..... 1271
- sin ..... 49
- single file package ..... 1271
- single-function hook ..... 509
- single-key-description ..... 585
- sit-for ..... 456
- site-init.el ..... 1313
- site-lisp directories ..... 293
- site-load.el ..... 1313
- site-run-file ..... 1228
- site-start.el ..... 1225
- size of frame ..... 773
- size of image ..... 1193
- size of text on display ..... 1130
- size of window ..... 683
- skip-chars-backward ..... 844
- skip-chars-forward ..... 844
- skip-syntax-backward ..... 1005
- skip-syntax-forward ..... 1005
- skip-taskbar, a frame parameter ..... 796
- skipping characters ..... 843
- skipping characters of certain syntax ..... 1004
- skipping comments ..... 1008
- sleep-for ..... 456
- slice, image ..... 1193
- slot, a buffer display action alist entry ..... 718
- small-temporary-file-directory ..... 627
- smallest fixnum ..... 38
- smie-bnf->prec2 ..... 567
- smie-close-block ..... 566
- smie-config ..... 573
- smie-config-guess ..... 574
- smie-config-local ..... 574
- smie-config-save ..... 574
- smie-config-set-indent ..... 574
- smie-config-show-indent ..... 574
- smie-down-list ..... 566
- smie-merge-prec2s ..... 567
- smie-prec2->grammar ..... 566
- smie-prec2->prec2 ..... 567
- smie-rule-bolp ..... 571
- smie-rule-hanging-p ..... 572
- smie-rule-next-p ..... 572
- smie-rule-parent ..... 572
- smie-rule-parent-p ..... 572
- smie-rule-prev-p ..... 572
- smie-rule-separator ..... 572
- smie-rule-sibling-p ..... 572
- smie-setup ..... 566
- SMIE ..... 565
- SMIE grammar ..... 567
- SMIE lexer ..... 568
- smooth-curveto ..... 1188
- smooth-quadratic-bezier-curveto ..... 1189
- snap-width, a frame parameter ..... 795
- Snarf-documentation ..... 582
- sort ..... 102
- sort-columns ..... 888
- sort-fields ..... 888
- sort-fold-case ..... 887
- sort-lines ..... 888
- sort-numeric-base ..... 888
- sort-numeric-fields ..... 888
- sort-pages ..... 888
- sort-paragraphs ..... 888
- sort-regexp-fields ..... 887
- sort-subr ..... 885
- sorting lists ..... 102
- sorting sequences ..... 107
- sorting text ..... 885
- sorting vectors ..... 102
- sound ..... 1256
- source breakpoints ..... 341
- space (ASCII character) ..... 11
- space display spec, and bidirectional text ..... 1222
- spaces, pixel specification ..... 1172
- spaces, specified height or width ..... 1171
- sparse keymap ..... 466
- SPC in minibuffer ..... 379
- special events ..... 456
- special form descriptions ..... 4
- special forms ..... 145
- special forms for control structures ..... 153
- special modes ..... 516
- special read syntax ..... 9
- special variables ..... 199
- special-event-map ..... 478
- special-form-p ..... 145
- special-mode ..... 521
- special-mode-map ..... 1362
- special-variable-p ..... 200
- Specified time is not representable ..... 1239
- specify coding system ..... 964
- specify color ..... 827
- speedups ..... 1303
- splicing (with backquote) ..... 148
- split-height-threshold ..... 720

- split-root-window-below..... 694
- split-root-window-right..... 694
- split-string..... 55
- split-string-and-unquote..... 1055
- split-string-default-separators..... 56
- split-string-shell-command..... 1055
- split-width-threshold..... 720
- split-window..... 692
- split-window, a window parameter..... 760
- split-window-below..... 694
- split-window-keep-point..... 694
- split-window-preferred-function..... 719
- split-window-right..... 694
- split-window-sensibly..... 720
- splitting windows..... 692
- sqlite-available-p..... 927
- sqlite-close..... 928
- sqlite-columns..... 929
- sqlite-commit..... 929
- sqlite-execute..... 928
- sqlite-finalize..... 929
- sqlite-load-extension..... 930
- sqlite-mode-open-file..... 930
- sqlite-more-p..... 929
- sqlite-next..... 929
- sqlite-open..... 928
- sqlite-pragma..... 930
- sqlite-rollback..... 929
- sqlite-select..... 928
- sqlite-transaction..... 929
- sqlite-version..... 930
- sqlitelp..... 928
- sqrt..... 50
- stable sort..... 102
- stack allocated Lisp objects..... 1320
- stack frame..... 329
- stack overflow in regexp..... 984
- standalone-parent..... 576
- standard abbrev tables..... 1045
- standard colors for character terminals..... 799
- standard error process..... 1061
- standard errors..... 1355
- standard hooks..... 1363
- standard regexps used in editing..... 996
- standard syntax table..... 997
- standard-case-table..... 72
- standard-category-table..... 1011
- standard-display-table..... 1215
- standard-input..... 363
- standard-output..... 369
- standard-syntax-table..... 997
- standard-translation-table-for-decode.... 954
- standard-translation-table-for-encode.... 954
- standards of coding style..... 1298
- start-file-process..... 1063
- start-file-process-shell-command..... 1064
- start-process..... 1063
- start-process, command-line
  - arguments from minibuffer..... 1054
- start-process-shell-command..... 1064
- STARTTLS network connections..... 1084
- startup of Emacs..... 1224
- startup screen..... 1226
- startup-redirect-eln-cache..... 320
- startup.el..... 1224
- statement object..... 929
- staticpro, protection from GC..... 1325
- stderr stream, use for debugging..... 366
- sticky text properties..... 911
- sticky, a frame parameter..... 796
- stop points..... 335
- stop-process..... 1071
- stopbits, in serial connections..... 1096
- stopping an infinite loop..... 327
- stopping on events..... 341
- storage of vector-like Lisp objects..... 1315
- store-match-data..... 992
- store-substring..... 57
- stream (for printing)..... 364
- stream (for reading)..... 360
- strike-through text..... 1137
- string..... 53
- string creation..... 53
- string equality..... 58
- string in keymap..... 480
- string input stream..... 361
- string length..... 98
- string modification..... 57
- string predicates..... 53
- string reverse..... 100
- string search..... 971
- string to number..... 63
- string to object..... 363
- string to vector..... 109
- string, number of bytes..... 943
- string, writing a doc string..... 579
- string-as-multibyte..... 946
- string-as-unibyte..... 946
- string-bytes..... 943
- string-chars-consed..... 1321
- string-chop-newline..... 57
- string-clean-whitespace..... 56
- string-collate-equalp..... 59
- string-collate-lessp..... 60
- string-distance..... 62
- string-equal..... 58
- string-equal-ignore-case..... 58
- string-fill..... 57
- string-glyph-split..... 1133
- string-greaterp..... 60
- string-lessp..... 60
- string-limit..... 57
- string-lines..... 57
- string-match..... 986
- string-match-p..... 986



- string-or-null-p ..... 53
- string-pad ..... 57
- string-pixel-width ..... 1133
- string-prefix-p ..... 61
- string-replace ..... 993
- string-search ..... 61
- string-suffix-p ..... 61
- string-to-char ..... 63
- string-to-int ..... 63
- string-to-multibyte ..... 945
- string-to-number ..... 63
- string-to-syntax ..... 1009
- string-to-unibyte ..... 945
- string-trim ..... 56
- string-trim-left ..... 56
- string-trim-right ..... 56
- string-version-lessp ..... 61
- string-width ..... 1130
- string< ..... 59
- string= ..... 58
- stringp ..... 53
- strings ..... 52
- strings with keyboard events ..... 446
- strings, formatting them ..... 64
- strings-consed ..... 1321
- structural matching ..... 166
- sub-sequence ..... 108
- submenu ..... 500
- subprocess ..... 1052
- subr ..... 224
- subr-arity ..... 226
- subrp ..... 226
- subst-char-in-region ..... 917
- subst-char-in-string ..... 918
- substitute characters ..... 917
- substitute-command-keys ..... 583
- substitute-in-file-name ..... 625
- substitute-key-definition ..... 485, 487
- substitute-quotes ..... 583
- substituting keys in documentation ..... 582
- substring ..... 53
- substring-no-properties ..... 54
- subtype of char-table ..... 115
- success handler ..... 178
- suggestions ..... 1
- super characters ..... 13
- support for touchscreens ..... 435
- suppress-keymap ..... 486
- surrogate minibuffer frame ..... 805
- suspend (cf. `no-redraw-on-reenter`) ..... 1102
- suspend evaluation ..... 461
- suspend major mode temporarily ..... 511
- suspend-emacs ..... 1232
- suspend-frame ..... 1234
- suspend-hook ..... 1233
- suspend-resume-hook ..... 1233
- suspend-tty ..... 1233
- suspend-tty-functions ..... 1233
- suspending Emacs ..... 1232
- suspicious text ..... 924
- suspicious text strings ..... 924
- svg path commands ..... 1187
- svg-circle ..... 1185
- svg-clip-path ..... 1186
- svg-create ..... 1184
- svg-ellipse ..... 1185
- svg-embed ..... 1186
- svg-embed-base-uri-image ..... 1186
- svg-gradient ..... 1184
- svg-image ..... 1187
- svg-line ..... 1185
- svg-node ..... 1187
- svg-path ..... 1185
- svg-polygon ..... 1185
- svg-polyline ..... 1185
- svg-rectangle ..... 1185
- svg-remove ..... 1187
- svg-text ..... 1186
- SVG images ..... 1184
- SVG object ..... 1184
- swap text between buffers ..... 672
- switch-to-buffer ..... 705
- switch-to-buffer-in-dedicated-window ..... 706
- switch-to-buffer-obey-display-actions ..... 706
- switch-to-buffer-other-frame ..... 707
- switch-to-buffer-other-window ..... 706
- switch-to-buffer-preserve-window-point ..... 706
- switch-to-next-buffer ..... 730
- switch-to-prev-buffer ..... 730
- switch-to-prev-buffer-skip ..... 731
- switch-to-prev-buffer-skip-regexp ..... 731
- switches on command line ..... 1230
- switching to a buffer ..... 705
- sxhash-eq ..... 126
- sxhash-eql ..... 127
- sxhash-equal ..... 126
- symbol ..... 129
- symbol components ..... 129
- symbol equality ..... 131
- symbol evaluation ..... 142
- symbol forms ..... 142
- symbol function indirection ..... 143
- symbol in keymap ..... 480
- symbol name hashing ..... 131
- symbol property ..... 134
- symbol that evaluates to itself ..... 183
- symbol with constant value ..... 183
- symbol with position ..... 139
- symbol, where defined ..... 303
- symbol-file ..... 303
- symbol-function ..... 242
- symbol-name ..... 132
- symbol-plist ..... 135
- symbol-value ..... 191
- symbol-with-pos-p ..... 140
- symbol-with-pos-pos ..... 140

symbolic links ..... 606  
 symbolic shorthands ..... 138  
 symbolp ..... 129  
 symbols-consed ..... 1321  
 symbols-with-pos-enabled ..... 140  
 symmetric cipher ..... 925  
 synchronized multiseession variables ..... 222  
 synchronous subprocess ..... 1055  
 syntactic font lock ..... 559  
 syntax class ..... 998  
 syntax class table ..... 998  
 syntax code ..... 1009  
 syntax descriptor ..... 998  
 syntax entry, setting ..... 1002  
 syntax error (Edebug) ..... 353  
 syntax flags ..... 1000  
 syntax for characters ..... 11  
 syntax highlighting and coloring ..... 547  
 syntax of regular expressions ..... 974  
 syntax table ..... 997  
 syntax table example ..... 527  
 syntax table internals ..... 1009  
 syntax tables (accessing elements of) ..... 1009  
 syntax tables in modes ..... 514  
 syntax tree nodes, by field name ..... 1022  
 syntax tree nodes, by kinship ..... 1021  
 syntax tree nodes, by position ..... 1022  
 syntax tree nodes, retrieving  
   from other nodes ..... 1021  
 syntax tree, concrete ..... 1015  
 syntax tree, from parsing program source ..... 1013  
 syntax tree, retrieving nodes ..... 1020  
 syntax trees, node information ..... 1024  
 syntax-after ..... 1009  
 syntax-class ..... 1010  
 syntax-class-to-char ..... 1009  
 syntax-ppss ..... 1006  
 syntax-ppss-context ..... 1008  
 syntax-ppss-flush-cache ..... 1007  
 syntax-ppss-toplevel-pos ..... 1007  
 syntax-propertize-extend-  
   region-functions ..... 1004  
 syntax-propertize-function ..... 1004  
 syntax-table ..... 1003  
 syntax-table (text property) ..... 1003  
 syntax-table-p ..... 997  
 system abbrev ..... 1040  
 system processes ..... 1081  
 system tooltips ..... 1219  
 system type and name ..... 1234  
 system-configuration ..... 1234  
 system-groups ..... 1239  
 system-key-alist ..... 1256  
 system-messages-locale ..... 970  
 system-name ..... 1235  
 system-time-locale ..... 970  
 system-type ..... 1234  
 system-users ..... 1239

## T

t ..... 3  
 t input stream ..... 361  
 t output stream ..... 364  
 tab (ASCII character) ..... 11  
 tab bar ..... 775  
 tab deletion ..... 866  
 tab-always-indent ..... 891  
 tab-bar mouse events ..... 432  
 tab-bar, prefix key ..... 448  
 tab-bar-lines, a frame parameter ..... 792  
 tab-bar-map ..... 1362  
 tab-first-completion ..... 891  
 tab-line, prefix key ..... 448  
 tab-line-format, a window parameter ..... 761  
 tab-prefix-map ..... 473  
 tab-stop-list ..... 894  
 tab-to-tab-stop ..... 894  
 tab-width ..... 1212  
 TAB in minibuffer ..... 379  
 tabs stops for indentation ..... 894  
 Tabulated List mode ..... 523  
 tabulated-list-clear-all-tags ..... 525  
 tabulated-list-delete-entry ..... 525  
 tabulated-list-entries ..... 524  
 tabulated-list-format ..... 523  
 tabulated-list-get-entry ..... 525  
 tabulated-list-get-id ..... 525  
 tabulated-list-gui-sort-indicator-asc ..... 523  
 tabulated-list-gui-sort-indicator-desc ..... 523  
 tabulated-list-header-overlay-p ..... 525  
 tabulated-list-init-header ..... 524  
 tabulated-list-mode ..... 523  
 tabulated-list-padding ..... 525  
 tabulated-list-print ..... 525  
 tabulated-list-printer ..... 524  
 tabulated-list-put-tag ..... 525  
 tabulated-list-revert-hook ..... 524  
 tabulated-list-set-col ..... 525  
 tabulated-list-sort-key ..... 524  
 tabulated-list-tty-sort-indicator-asc ..... 523  
 tabulated-list-tty-sort-indicator-desc ..... 523  
 tabulated-list-use-header-line ..... 525  
 tag on run time stack ..... 172  
 tag, customization keyword ..... 269  
 take ..... 78  
 tan ..... 49  
 TCP ..... 1084  
 temacs ..... 1312  
 temp-buffer-max-height ..... 1121  
 temp-buffer-max-width ..... 1121  
 temp-buffer-resize-mode ..... 1121  
 temp-buffer-setup-hook ..... 1120  
 temp-buffer-show-function ..... 1120  
 temp-buffer-show-hook ..... 1120  
 temp-buffer-window-setup-hook ..... 1121  
 temp-buffer-window-show-hook ..... 1121  
 TEMP environment variable ..... 627

- temporary buffer display ..... 1119
- temporary display ..... 1119
- temporary file on a remote host ..... 627
- temporary files ..... 626
- temporary-file-directory ..... 627, 628
- term-file-aliases ..... 1230
- term-file-prefix ..... 1229
- TERM environment variable ..... 1229
- Termcap ..... 1229
- terminal ..... 767
- terminal input ..... 1253
- terminal input modes ..... 1253
- terminal output ..... 1255
- terminal parameters ..... 801
- terminal screen ..... 674
- terminal type ..... 26
- terminal-coding-system ..... 968
- terminal-list ..... 769
- terminal-live-p ..... 767
- terminal-local variables ..... 770
- terminal-name ..... 769
- terminal-parameter ..... 801
- terminal-parameters ..... 801
- terminal-specific initialization ..... 1229
- terminology, for tree-sitter functions ..... 1020
- termscript file ..... 1255
- terpri ..... 368
- test-completion ..... 386
- testcover-mark-all ..... 358
- testcover-next-mark ..... 358
- testcover-start ..... 358
- testing types ..... 30
- text ..... 858
- text area ..... 777
- text area of a window ..... 675
- text comparison ..... 58
- text conversion of coding system ..... 958
- text deletion ..... 865
- text height of a frame ..... 780
- text insertion ..... 862
- text near point ..... 858
- text parsing ..... 997
- text properties ..... 896
- text properties in files ..... 638
- text properties in the mode line ..... 542
- text properties, changing ..... 898
- text properties, examining ..... 896
- text properties, read syntax ..... 21
- text properties, searching ..... 900
- text representation ..... 942
- text size of a frame ..... 780
- text terminal ..... 767
- text width of a frame ..... 780
- text-char-description ..... 586
- text-mode ..... 521
- text-mode-abbrev-table ..... 1045
- text-properties-at ..... 897
- text-property-any ..... 902
- text-property-default-nonsticky ..... 911
- text-property-not-all ..... 902
- text-property-search-backward ..... 903
- text-property-search-forward ..... 902
- text-quoting-style ..... 585
- text-terminal focus notification ..... 807
- textsec-check ..... 924
- textsec-suspicious (face) ..... 925
- textsec-suspicious-p ..... 924
- textual order ..... 153
- textual scrolling ..... 745
- theme-face (face symbol property) ..... 1141
- thing-at-point ..... 861
- thing-at-point-provider-alist ..... 861
- this-command ..... 423
- this-command-keys ..... 424
- this-command-keys-shift-translated ..... 448
- this-command-keys-vector ..... 424
- this-original-command ..... 424
- thread backtrace ..... 1051
- thread list ..... 1050
- thread--blocker ..... 1048
- thread-join ..... 1047
- thread-last-error ..... 1048
- thread-list-refresh-seconds ..... 1050
- thread-live-p ..... 1048
- thread-name ..... 1048
- thread-signal ..... 1048
- thread-yield ..... 1048
- threadp ..... 1047
- threads ..... 1047
- three-step-help ..... 589
- throw ..... 173
- throw example ..... 461
- thunk ..... 151
- thunk-delay ..... 151
- thunk-force ..... 151
- thunk-let ..... 151
- thunk-let\* ..... 152
- tiled windows ..... 674
- time calculations ..... 1248
- time conversion ..... 1241
- time formatting ..... 1244
- time of day ..... 1239
- time parsing ..... 1244
- time value ..... 1239
- time zone rule ..... 1241
- time zone rules ..... 1240
- time zone, current ..... 1241
- time-add ..... 1249
- time-convert ..... 1241
- time-equal-p ..... 1248
- time-less-p ..... 1248
- time-subtract ..... 1249
- time-to-day-in-year ..... 1249
- time-to-days ..... 1249
- timer-max-repeats ..... 1251
- timerp ..... 1249

- timers ..... 1249
- timestamp of a mouse event ..... 445
- timestamp, Lisp ..... 1239
- timing programs ..... 359
- tips for writing Lisp ..... 1298
- title bar ..... 774
- title, a frame parameter ..... 786
- TLS network connections ..... 1084
- TMP environment variable ..... 627
- TMPDIR environment variable ..... 627
- `toggle-enable-multibyte-characters` ..... 944
- tool bar ..... 503
- tool-bar mouse events ..... 432
- `tool-bar-add-item` ..... 504
- `tool-bar-add-item-from-menu` ..... 504
- `tool-bar-border` ..... 505
- `tool-bar-button-margin` ..... 505
- `tool-bar-button-relief` ..... 505
- `tool-bar-lines`, a frame parameter ..... 792
- `tool-bar-local-item-from-menu` ..... 505
- `tool-bar-map` ..... 504
- `tool-bar-position`, a frame parameter ..... 792
- tooltip face ..... 1219
- tooltip for help strings ..... 905
- tooltip frames ..... 1219
- tooltip window ..... 676
- `tooltip-event-buffer` ..... 1219
- `tooltip-frame-parameters` ..... 1219
- `tooltip-functions` ..... 1219
- `tooltip-help-tips` ..... 1219
- `tooltip-mode` ..... 1218
- tooltips ..... 1218
- top and bottom window decorations ..... 675
- top frame ..... 811
- top position ratio ..... 787
- top, a frame parameter ..... 788
- top-level ..... 462
- top-level default value ..... 207
- top-level form ..... 289
- top-level frame ..... 768
- top-visible, a frame parameter ..... 795
- total height of a window ..... 683
- total pixel height of a window ..... 684
- total pixel width of a window ..... 684
- total width of a window ..... 683
- touch point, in touchscreen events ..... 435
- touch-end event ..... 437
- touchscreen events ..... 435
- touchscreen-begin event ..... 435
- touchscreen-end event ..... 435
- touchscreen-update event ..... 435
- `tq-close` ..... 1084
- `tq-create` ..... 1083
- `tq-queue` ..... 1083
- trace buffer ..... 345
- tracing Lisp programs ..... 324
- `track-mouse` ..... 816
- tracking frame size changes ..... 783
- trailing blanks in file names ..... 603
- trampolines, in native compilation ..... 322
- transaction queue ..... 1083
- transcendental functions ..... 49
- transient keymap ..... 479
- `transient-mark-mode` ..... 855
- `translate-region` ..... 918
- `translate-upper-case-key-bindings` ..... 448
- translating input events ..... 452
- translation keymap ..... 489
- translation tables ..... 953
- `translation-table-for-input` ..... 954
- transparency, frame ..... 800
- `transpose-regions` ..... 920
- trash ..... 616, 633
- tray notifications, MS-Windows ..... 1262
- tree-sitter extra node ..... 1025
- tree-sitter fontifications, overview ..... 562
- tree-sitter host and embedded languages ..... 1033
- tree-sitter missing node ..... 1025
- tree-sitter narrowing ..... 1019
- tree-sitter node field name ..... 1015
- tree-sitter node that has error ..... 1025
- tree-sitter nodes, comparing ..... 1025
- tree-sitter outdated node ..... 1025
- tree-sitter parse string ..... 1019
- tree-sitter parse tree, leaf node ..... 1020
- tree-sitter parse-tree, update and
  - after-change callback ..... 1019
- tree-sitter parser, creating ..... 1018
- tree-sitter parser, using ..... 1018
- tree-sitter patterns as strings ..... 1030
- tree-sitter query pattern syntax ..... 1027
- tree-sitter, find node ..... 1020
- tree-sitter, live parsing node ..... 1026
- `treedit-available-p` ..... 1013
- `treedit-beginning-of-defun` ..... 843
- `treedit-buffer-root-node` ..... 1021
- `treedit-buffer-too-large` ..... 1018
- `treedit-check-indent` ..... 577
- `treedit-defun-at-point` ..... 1036
- `treedit-defun-name` ..... 1036
- `treedit-defun-name-function` ..... 1036
- `treedit-defun-tactic` ..... 843
- `treedit-defun-type-regexp` ..... 843
- `treedit-end-of-defun` ..... 843
- `treedit-explore-mode` ..... 1015
- `treedit-extra-load-path` ..... 1013
- `treedit-filter-child` ..... 1024
- `treedit-font-lock-feature-list` ..... 564
- `treedit-font-lock-recompute-features` ..... 564
- `treedit-font-lock-rules` ..... 563
- `treedit-font-lock-settings` ..... 564
- `treedit-fontify-with-override` ..... 563
- `treedit-indent-function` ..... 574
- `treedit-induce-sparse-tree` ..... 1023
- `treedit-inspect-mode` ..... 1016
- `treedit-language-abi-version` ..... 1014

- treesit-language-at ..... 1033
  - treesit-language-at-point-function ..... 1034
  - treesit-language-available-p ..... 1014
  - treesit-library-abi-version ..... 1014
  - treesit-load-language-error ..... 1013
  - treesit-load-name-override-list ..... 1014
  - treesit-major-mode-setup ..... 1035
  - treesit-max-buffer-size ..... 1018
  - treesit-node-at ..... 1020
  - treesit-node-buffer ..... 1025
  - treesit-node-check ..... 1026
  - treesit-node-child ..... 1021
  - treesit-node-child-by-field-name ..... 1022
  - treesit-node-child-count ..... 1026
  - treesit-node-children ..... 1022
  - treesit-node-descendant-for-range ..... 1022
  - treesit-node-end ..... 1025
  - treesit-node-eq ..... 1025
  - treesit-node-field-name ..... 1026
  - treesit-node-field-name-for-child ..... 1026
  - treesit-node-first-child-for-pos ..... 1022
  - treesit-node-index ..... 1026
  - treesit-node-language ..... 1025
  - treesit-node-next-sibling ..... 1022
  - treesit-node-on ..... 1021
  - treesit-node-outdated ..... 1020
  - treesit-node-p ..... 1025
  - treesit-node-parent ..... 1021
  - treesit-node-parser ..... 1025
  - treesit-node-prev-sibling ..... 1022
  - treesit-node-start ..... 1025
  - treesit-node-text ..... 1025
  - treesit-node-top-level ..... 1024
  - treesit-node-type ..... 1026
  - treesit-parent-until ..... 1024
  - treesit-parent-while ..... 1024
  - treesit-parse-string ..... 1019
  - treesit-parser-add-notifier ..... 1019
  - treesit-parser-buffer ..... 1018
  - treesit-parser-create ..... 1018
  - treesit-parser-delete ..... 1019
  - treesit-parser-included-ranges ..... 1032
  - treesit-parser-language ..... 1018
  - treesit-parser-list ..... 1019
  - treesit-parser-notifiers ..... 1020
  - treesit-parser-p ..... 1018
  - treesit-parser-remove-notifier ..... 1020
  - treesit-parser-root-node ..... 1021
  - treesit-parser-set-included-ranges ..... 1032
  - treesit-pattern-expand ..... 1031
  - treesit-query-capture ..... 1027
  - treesit-query-compile ..... 1031
  - treesit-query-error ..... 1027
  - treesit-query-expand ..... 1031
  - treesit-query-language ..... 1031
  - treesit-query-range ..... 1032
  - treesit-query-string ..... 1028
  - treesit-query-validate ..... 1027
  - treesit-range-invalid ..... 1032
  - treesit-range-rules ..... 1034
  - treesit-range-settings ..... 1034
  - treesit-ready-p ..... 1035
  - treesit-search-forward ..... 1023
  - treesit-search-forward-goto ..... 1023
  - treesit-search-subtree ..... 1022
  - treesit-simple-imenu-settings ..... 547
  - treesit-simple-indent-presets ..... 575
  - treesit-simple-indent-rules ..... 574
  - treesit-update-ranges ..... 1033
  - triple-click events ..... 433
  - true ..... 3
  - true list ..... 74
  - truename (of file) ..... 607
  - truncate ..... 42
  - truncate-lines ..... 1103
  - truncate-partial-width-windows ..... 1103
  - truncate-string-ellipsis ..... 1131
  - truncate-string-to-width ..... 1130
  - truth value ..... 2
  - try-completion ..... 384
  - tty-color-alist ..... 829
  - tty-color-approximate ..... 829
  - tty-color-clear ..... 829
  - tty-color-define ..... 829
  - tty-color-mode, a frame parameter ..... 799
  - tty-color-translate ..... 829
  - tty-erase-char ..... 1237
  - tty-menu-calls-mouse-position-function... 817
  - tty-setup-hook ..... 1230
  - tty-top-frame ..... 811
  - turn multibyte support on or off ..... 944
  - two's complement ..... 37
  - type ..... 8
  - type (button property) ..... 1202
  - type checking ..... 30
  - type checking internals ..... 1323
  - type of node, tree-sitter ..... 1015
  - type predicates ..... 30
  - type, defcustom keyword ..... 276
  - type-error, customization keyword ..... 284
  - type-of ..... 32
  - type\_of ..... 1338
  - typographic conventions ..... 2
  - TZ, environment variable ..... 1240
- ## U
- UBA ..... 1220
  - UDP ..... 1084
  - UID ..... 1238
  - unmask ..... 616
  - unassigned character codepoints ..... 947
  - unbalanced parentheses ..... 357
  - unbinding keys ..... 492
  - unbury-buffer ..... 667
  - undecided coding system ..... 955

- undecided coding-system, when decoding ..... 967
  - undecided coding-system, when encoding ..... 966
  - undecorated, a frame parameter ..... 797
  - undefined ..... 482
  - undefined in keymap ..... 480
  - undefined key ..... 466
  - underline-minimum-offset ..... 1139
  - underlined text ..... 1137
  - undo avoidance ..... 917
  - undo in temporary buffers ..... 657
  - undo-amalgamate-change-group ..... 938
  - undo-ask-before-discard ..... 878
  - undo-auto-amalgamate ..... 877
  - undo-auto-current-boundary-timer ..... 877
  - undo-boundary ..... 876
  - undo-in-progress ..... 877
  - undo-limit ..... 878
  - undo-outer-limit ..... 878
  - undo-strong-limit ..... 878
  - unexec ..... 1312, 1314
  - unhandled-file-name-directory ..... 637
  - unibyte buffers, and bidi reordering ..... 1220
  - unibyte text ..... 942
  - unibyte-char-to-multibyte ..... 945
  - unibyte-string ..... 943
  - Unicode ..... 942
  - unicode bidirectional algorithm ..... 1220
  - unicode character escape ..... 12
  - unicode general category ..... 948
  - unicode, a charset ..... 951
  - unicode-category-table ..... 951
  - unintern ..... 134
  - uninterned symbol ..... 131
  - uninterned symbol, and generating Lisp code .. 132
  - union of sequences ..... 109
  - unique file names ..... 626
  - Universal Time ..... 1239
  - universal-argument ..... 460
  - universal-argument-map ..... 1362
  - unless ..... 155
  - unload-feature ..... 304
  - unload-feature-special-hooks ..... 305
  - unloading packages ..... 304
  - unloading packages, preparing for ..... 1299
  - unlock-buffer ..... 602
  - unmapped frame ..... 809
  - unnumbered group ..... 980
  - unpacking ..... 1097
  - unread-command-events ..... 454
  - unsafep ..... 259
  - unspecified, face attribute value ..... 1136
  - unsplittable, a frame parameter ..... 793
  - unused lexical variable ..... 200
  - unwind-protect ..... 181
  - unwinding ..... 181
  - up-list ..... 842
  - upcase ..... 70
  - upcase-initials ..... 71
  - upcase-region ..... 895
  - upcase-word ..... 895
  - update callback, for tree-sitter parse-tree ..... 1019
  - upper case ..... 70
  - upper case key sequence ..... 448
  - uptime of Emacs ..... 1248
  - use time of window ..... 682
  - use-empty-active-region ..... 857
  - use-frame-synchronization, a
    - frame parameter ..... 796
  - use-global-map ..... 477
  - use-hard-newlines ..... 882
  - use-local-map ..... 477
  - use-package ..... 302
  - use-region-p ..... 857
  - use-system-tooltips ..... 1219
  - user errors, signaling ..... 175
  - user groups ..... 1239
  - user identification ..... 1238
  - user options, how to define ..... 272
  - user pointer object ..... 306
  - user pointer, using in module functions ..... 1337
  - user signals ..... 439
  - user-defined error ..... 180
  - user-emacs-directory ..... 1229
  - user-error ..... 175
  - user-full-name ..... 1238
  - user-init-file ..... 1229
  - user-login-name ..... 1238
  - user-mail-address ..... 1238
  - user-position, a frame parameter ..... 788
  - user-ptr object ..... 306
  - user-ptrp ..... 306
  - user-real-login-name ..... 1238
  - user-real-uid ..... 1238
  - user-size, a frame parameter ..... 790
  - user-uid ..... 1238
  - UTC ..... 1239
  - utf-8-emacs coding system ..... 956
  - utility functions for parser-based indentation .. 577
- ## V
- valid windows ..... 674
  - validity of coding system ..... 958
  - value cell ..... 129
  - value of expression ..... 141
  - value of function ..... 224
  - values ..... 150
  - variable ..... 183
  - variable aliases ..... 216
  - variable definition ..... 188
  - variable descriptions ..... 5
  - variable pitch tables ..... 523
  - variable watchpoints ..... 194
  - variable with constant value ..... 183
  - variable write debugging ..... 328
  - variable, buffer-local ..... 201

- variable-documentation property ..... 579
  - variable-width spaces ..... 1171
  - variant coding system ..... 955
  - vc-mode ..... 539
  - vc-prefix-map ..... 473
  - vc-responsible-backend ..... 608
  - vconcat ..... 114
  - vec\_get ..... 1333
  - vec\_set ..... 1334
  - vec\_size ..... 1334
  - vector ..... 114
  - vector (type) ..... 113
  - vector evaluation ..... 142
  - vector length ..... 98
  - vector reverse ..... 100
  - vector to list ..... 109
  - vector-cells-consed ..... 1321
  - vector-like objects, storage ..... 1315
  - vectorp ..... 114
  - verify-visited-file-modtime ..... 663
  - version number (in file name) ..... 619
  - version, customization keyword ..... 271
  - version-control ..... 646
  - vertical combination ..... 677
  - vertical fractional scrolling ..... 749
  - vertical scroll position ..... 749
  - vertical tab ..... 11
  - vertical-line, prefix key ..... 448
  - vertical-lineto ..... 1188
  - vertical-motion ..... 839
  - vertical-scroll-bar ..... 1168
  - vertical-scroll-bar, prefix key ..... 448
  - vertical-scroll-bars, a frame parameter ..... 791
  - view part, model/view/controller ..... 1206
  - view-register ..... 919
  - virtual buffers ..... 672
  - visibility, a frame parameter ..... 795
  - visible frame ..... 809
  - visible-bell ..... 1217
  - visible-frame-list ..... 804
  - visited file ..... 659
  - visited file mode ..... 517
  - visited-file-modtime ..... 663
  - visiting files ..... 592
  - visiting files, functions for ..... 592
  - visual lines, moving by ..... 839
  - visual order ..... 1220
  - visual order, preserve when copying
    - bidirectional text ..... 1223
  - visual-order cursor motion ..... 1221
  - void function ..... 143
  - void function cell ..... 242
  - void variable ..... 187
  - void-function ..... 242
  - void-text-area-pointer ..... 820
  - void-variable error ..... 187
- ## W
- w32-collate-ignore-punctuation ..... 59
  - w32-notification-close ..... 1263
  - w32-notification-notify ..... 1262
  - wait-for-wm, a frame parameter ..... 796
  - waiting ..... 456
  - waiting for command key input ..... 455
  - waiting-for-user-input-p ..... 1080
  - walk-windows ..... 702
  - warn ..... 1112
  - warning options ..... 1113
  - warning type ..... 1112
  - warning variables ..... 1112
  - warning-fill-column ..... 1113
  - warning-fill-prefix ..... 1113
  - warning-levels ..... 1112
  - warning-minimum-level ..... 1113
  - warning-minimum-log-level ..... 1114
  - warning-prefix-function ..... 1113
  - warning-series ..... 1113
  - warning-suppress-log-types ..... 1114
  - warning-suppress-types ..... 1114
  - warning-type-format ..... 1113
  - warnings ..... 1111
  - warnings, delayed ..... 1114
  - warnings, suppressing during startup ..... 1114
  - watch, for filesystem events ..... 1263
  - watchpoints for Lisp variables ..... 194
  - webkit browser widget ..... 1198
  - wheel-down event ..... 437
  - wheel-up event ..... 437
  - when ..... 155
  - when-let ..... 156
  - where was a symbol defined ..... 303
  - where-is-internal ..... 494
  - while ..... 169
  - while-let ..... 156
  - while-no-input ..... 455
  - while-no-input-ignore-events ..... 455
  - whitespace ..... 11
  - wholenump ..... 40
  - widen ..... 846
  - widening ..... 846
  - width of a window ..... 683
  - width, a frame parameter ..... 789
  - window ..... 674
  - window (overlay property) ..... 1126
  - window auto-selection ..... 755
  - window body ..... 675
  - window body height ..... 684
  - window body size ..... 685
  - window body width ..... 685
  - window buffer change ..... 762
  - window change functions ..... 762
  - window combination ..... 677
  - window combination limit ..... 699
  - window configuration (Edebug) ..... 348
  - window configuration change ..... 763

- window configurations ..... 756
- window decorations ..... 675
- window dividers ..... 1169
- window end position ..... 742
- window excursions ..... 845
- window header line ..... 543
- window height ..... 683
- window history ..... 729
- window in direction ..... 679
- window internals ..... 1347
- window layout in a frame ..... 27
- window layout, all frames ..... 27
- window manager interaction, and
  - frame parameters ..... 795
- window order by time of last use ..... 682
- window ordering, cyclic ..... 701
- window parameters ..... 758
- window pixel height ..... 684
- window pixel width ..... 684
- window point ..... 741
- window point internals ..... 1349
- window position ..... 741, 752
- window position on display ..... 787
- window positions and window managers ..... 788
- window resizing ..... 687
- window selected within a frame ..... 680
- window selection change ..... 763
- window size ..... 683
- window size change ..... 762
- window size on display ..... 789
- window size, changing ..... 687
- window splitting ..... 692
- window start position ..... 742
- window state ..... 757
- window state change ..... 763
- window state change flag ..... 764
- window that satisfies a predicate ..... 703
- window top line ..... 742
- window tree ..... 676
- window use time ..... 682
- window width ..... 683
- window, a buffer display action alist entry ..... 718
- window-absolute-body-pixel-edges ..... 754
- window-absolute-pixel-edges ..... 754
- window-absolute-pixel-position ..... 754
- window-adjust-process-window-size-function ..... 1074
- window-at ..... 753
- window-at-side-p ..... 679
- window-atom, a window parameter ..... 760
- window-atom-root ..... 740
- window-body-edges ..... 752
- window-body-height ..... 685
- window-body-pixel-edges ..... 754
- window-body-size ..... 685
- window-body-width ..... 685
- window-bottom-divider-width ..... 1169
- window-buffer ..... 703
- window-buffer-change-functions ..... 762
- window-bump-use-time ..... 682
- window-child ..... 678
- window-combination-limit ..... 698, 699
- window-combination-resize ..... 700
- window-combined-p ..... 678
- window-configuration-change-hook ..... 763
- window-configuration-equal-p ..... 757
- window-configuration-frame ..... 757
- window-configuration-p ..... 757
- window-current-scroll-bars ..... 1168
- window-dedicated-p ..... 732
- window-display-table ..... 1214
- window-edges ..... 752
- window-end ..... 742
- window-font-height ..... 1160
- window-font-width ..... 1160
- window-frame ..... 676
- window-fringes ..... 1161
- window-full-height-p ..... 684
- window-full-width-p ..... 684
- window-group-end ..... 743
- window-group-end-function ..... 743
- window-group-start ..... 742
- window-group-start-function ..... 742
- window-header-line-height ..... 544, 686
- window-height, a buffer display
  - action alist entry ..... 716
- window-hscroll ..... 751
- window-id, a frame parameter ..... 796
- window-in-direction ..... 679
- window-largest-empty-rectangle ..... 755
- window-left-child ..... 678
- window-line-height ..... 745
- window-lines-pixel-dimensions ..... 1132
- window-list ..... 676
- window-live-p ..... 674
- window-main-window ..... 737
- window-make-atom ..... 740
- window-margins ..... 1176
- window-max-chars-per-line ..... 686
- window-min-height ..... 686
- window-min-height, a buffer display
  - action alist entry ..... 716
- window-min-size ..... 686
- window-min-width ..... 686
- window-min-width, a buffer display
  - action alist entry ..... 715
- window-minibuffer-p ..... 406
- window-mode-line-height ..... 685
- window-next-buffers ..... 730
- window-next-sibling ..... 678
- window-old-body-pixel-height ..... 765
- window-old-body-pixel-width ..... 765
- window-old-buffer ..... 765
- window-old-pixel-height ..... 765
- window-old-pixel-width ..... 765
- window-parameter ..... 758



- window-parameters ..... 759
- window-parameters, a buffer display
  - action alist entry ..... 715
- window-parent ..... 677
- window-persistent-parameters ..... 759
- window-pixel-edges ..... 754
- window-pixel-height ..... 684
- window-pixel-width ..... 684
- window-point ..... 741
- window-point-insertion-type ..... 742
- window-preserve-size ..... 691
- window-preserved-size ..... 692
- window-preserved-size, a
  - window parameter ..... 760
- window-prev-buffers ..... 729
- window-prev-sibling ..... 678
- window-resizable ..... 687
- window-resize ..... 687
- window-resize-pixelwise ..... 688
- window-right-divider-width ..... 1169
- window-scroll-bar-height ..... 1168
- window-scroll-bar-width ..... 1168
- window-scroll-bars ..... 1167
- window-scroll-functions ..... 761
- window-selection-change-functions ..... 763
- window-setup-hook ..... 1228
- window-side, a window parameter ..... 760
- window-sides-reversed ..... 737
- window-sides-slots ..... 736
- window-sides-vertical ..... 736
- window-size, a buffer display
  - action alist entry ..... 717
- window-size-change-functions ..... 762
- window-size-fixed ..... 691
- window-slot, a window parameter ..... 760
- window-start ..... 742
- window-state-change-functions ..... 763
- window-state-change-hook ..... 764
- window-state-get ..... 757
- window-state-put ..... 758
- window-swap-states ..... 758
- window-system ..... 1218
- window-system window ..... 674
- window-system-initialization ..... 1224
- window-tab-line-height ..... 686
- window-text-pixel-size ..... 1131
- window-toggle-side-windows ..... 737
- window-top-child ..... 678
- window-total-height ..... 683
- window-total-size ..... 684
- window-total-width ..... 684
- window-tree ..... 680
- window-use-time ..... 682
- window-valid-p ..... 675
- window-vscroll ..... 749
- window-width, a buffer display
  - action alist entry ..... 716
- windowwp ..... 674
- windows, controlling precisely ..... 703
- windows, recombining ..... 696
- with-case-table ..... 72
- with-coding-priority ..... 966
- with-connection-local-
  - application-variables ..... 215
- with-connection-local-variables ..... 215
- with-current-buffer ..... 657
- with-current-buffer-window ..... 1121
- with-delayed-message ..... 1109
- with-demoted-errors ..... 180
- with-environment-variables ..... 1236
- with-eval-after-load ..... 305
- with-existing-directory ..... 604
- with-file-modes ..... 617
- with-help-window ..... 588
- with-local-quit ..... 458
- with-mutex ..... 1049
- with-no-warnings ..... 313
- with-output-to-string ..... 368
- with-output-to-temp-buffer ..... 1119
- with-restriction ..... 847
- with-selected-frame ..... 682
- with-selected-window ..... 682
- with-silent-modifications ..... 662
- with-silent-modifications, and changes
  - in text properties ..... 900
- with-sqlite-transaction ..... 929
- with-suppressed-warnings ..... 313
- with-syntax-table ..... 1003
- with-temp-buffer ..... 657
- with-temp-buffer-window ..... 1120
- with-temp-file ..... 601
- with-temp-message ..... 1106
- with-timeout ..... 1251
- with-undo-amalgamate ..... 877
- without-restriction ..... 848
- word-search-backward ..... 973
- word-search-backward-lax ..... 973
- word-search-forward ..... 972
- word-search-forward-lax ..... 972
- word-search-regexp ..... 972
- words in region ..... 839
- words-include-escapes ..... 836
- wrap-prefix ..... 1104
- write-abbrev-file ..... 1043
- write-char ..... 368
- write-contents-functions ..... 598
- write-file ..... 597
- write-file-functions ..... 597
- write-region ..... 600, 618
- write-region-annotate-functions ..... 642
- write-region-inhibit-fsync ..... 601
- write-region-post-annotation-function ..... 642
- writing a documentation string ..... 579
- writing buffer display actions ..... 726
- writing emacs modules ..... 1326
- writing Emacs primitives ..... 1321

writing module functions..... 1328  
 writing to files..... 600  
 wrong-number-of-arguments..... 228  
 wrong-type-argument..... 30

## X

x-alt-keysym..... 1257  
 x-alternatives-map..... 1362  
 x-begin-drag..... 825  
 x-bitmap-file-path..... 1139  
 x-close-connection..... 771  
 x-color-defined-p..... 827  
 x-color-values..... 828  
 x-ctrl-keysym..... 1257  
 x-defined-colors..... 827  
 x-display-color-p..... 831  
 x-display-list..... 771  
 x-dnd-direct-save-function..... 823  
 x-dnd-disable-motif-protocol..... 826  
 x-dnd-known-types..... 823  
 x-dnd-save-direct..... 824  
 x-dnd-save-direct-immediately..... 824  
 x-dnd-test-function..... 823  
 x-dnd-types-alist..... 823  
 x-dnd-use-offix-drop..... 826  
 x-dnd-use-unsupported-drop..... 826  
 x-double-buffered-p..... 810  
 x-family-fonts..... 1153  
 x-focus-frame..... 806  
 x-get-resource..... 829  
 x-hyper-keysym..... 1257  
 x-list-fonts..... 1152  
 x-meta-keysym..... 1257  
 x-open-connection..... 771  
 x-parse-geometry..... 801  
 x-pointer-shape..... 820  
 x-popup-dialog..... 819  
 x-popup-menu..... 818  
 x-pre-popup-menu-hook..... 819  
 x-resource-class..... 830  
 x-resource-name..... 830  
 x-sensitive-text-pointer-shape..... 820  
 x-server-vendor..... 833  
 x-server-version..... 832  
 x-setup-function-keys..... 1362  
 x-stretch-cursor..... 798  
 x-super-keysym..... 1257  
 X display names..... 770  
 X Window System..... 1218  
 X11 keysyms..... 1256  
 XBM..... 1181  
 xdigit character class, regexp..... 977  
 XDS..... 823  
 XML DOM..... 931  
 xor..... 158  
 XPM..... 1182

xwidget..... 1198  
 xwidget callbacks..... 436  
 xwidget property list..... 1199  
 xwidget type..... 29  
 xwidget-buffer..... 1199  
 xwidget-display-event event..... 437  
 xwidget-event event..... 436  
 xwidget-info..... 1199  
 xwidget-live-p..... 1198  
 xwidget-perform-lispy-event..... 1200  
 xwidget-plist..... 1199  
 xwidget-query-on-exit-flag..... 1200  
 xwidget-resize..... 1199  
 xwidget-size-request..... 1199  
 xwidget-view type..... 29  
 xwidget-webkit-back-forward-list..... 1201  
 xwidget-webkit-estimated-  
   load-progress..... 1201  
 xwidget-webkit-execute-script..... 1199  
 xwidget-webkit-execute-script-rv..... 1199  
 xwidget-webkit-finish-search..... 1200  
 xwidget-webkit-get-title..... 1199  
 xwidget-webkit-goto-history..... 1201  
 xwidget-webkit-goto-uri..... 1199  
 xwidget-webkit-load-html..... 1200  
 xwidget-webkit-next-result..... 1200  
 xwidget-webkit-previous-result..... 1200  
 xwidget-webkit-search..... 1200  
 xwidget-webkit-set-cookie-  
   storage-file..... 1201  
 xwidget-webkit-stop-loading..... 1201  
 xwidgetp..... 1198

## Y

y-or-n-p..... 401  
 y-or-n-p-with-timeout..... 402  
 yank..... 872  
 yank suppression..... 486  
 yank-excluded-properties..... 871  
 yank-handled-properties..... 871  
 yank-media-handler..... 822  
 yank-pop..... 872  
 yank-transform-functions..... 872  
 yank-undo-function..... 873  
 yanking and text properties..... 871  
 yes-or-no questions..... 401  
 yes-or-no-p..... 402

## Z

z-group, a frame parameter..... 788  
 Z-order..... 810  
 zerop..... 40  
 zlib-available-p..... 921  
 zlib-decompress-region..... 921