

FAQ FF067 : FVX スクリプトをファイル分割して作業する

行数の多い FVX スクリプトを組んでいる際に、処理単位毎に、ファイルを分割する場合は
以下のように `dofile` 文を利用します

《メインプログラム》

```
print("main process")

dofile("./module01.fvx")
dofile("./module02.fvx")
dofile("./module03.fvx")
-- dofile("./module04.fvx")
```

《./module01.fvx》の中身

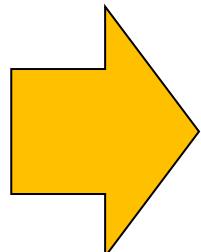
```
print("now : module01")
```

《./module01.fvx》の中身

```
print("now : module02")
```

《./module01.fvx》の中身

```
print("now : module03")
```



FIELDVIEW for Windows Console

```
Server Config File Warning: C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\server\config\Poppies2_parallel.srv
UserName ignored for manual servers.
Loading plugins from "C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\bin\plugins"
Loaded plugin C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\bin\plugins\acu_solve_reader.dll
Loaded plugin C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\bin\plugins\f3d_reader.dll
Loaded plugin C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\bin\plugins\fluid_reader.dll
Loaded plugin C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\bin\plugins\isodynamic_reader.dll
Loaded plugin C:\Program Files (x86)\Intelligent Light\FVWIN12.3\bin\plugins\openfoam_reader.dll
Loaded 5 plugin toolkits
Using fbo.
OpenGL version: 3.1 NVIDIA 189.21
OpenGL renderer: Quadro FX 1800M/PCI/SSE2
OpenGL polygon offset: factor = 0.000000, units = 2.000000
----- FAQ FF067 main process -----
module01
module02
module03
```

*左上の module04 はコメント扱い
行数の多いスクリプトの一括コメントに利用できます。