

Inline::C

僕

サータック

@sartak

Friday, May 28, 2010

こんばんは！ sartakです。 よろしくお願いします。

sartakがTwitterやIRCやマトリックスなどに名前です。

Hi! I'm sartak. That's my online name on Twitter, IRC, etc.

僕

シャーン エン モー

Shawn M Moore

Friday, May 28, 2010

げんじつに名前はShawn M Mooreですけど、Sartakと言って下さい。

In real life I'm called Shawn M Moore, but please call me Sartak.

僕の会社
Best
Practical
Solutions

Friday, May 28, 2010

僕の仕事はBest Practicalって かいしゃです。

I work for a 10-person company called Best Practical Solutions.

僕の上司

Jesse Vincent

Friday, May 28, 2010

じょうしはJesse Vincentさまです。

Jesse Vincent is my boss.

僕の上司

5.11.1

5.11.2

5.11.3

5.12.0

5.12.1

Friday, May 28, 2010

最近、VincentさまはPerlをリリースする人です。

He's the current release manager of Perl. He released these versions.

[ホームページ](#)[Distributions](#)[My Distributions](#)[検索](#)[Browse](#)[Acme-MorningMusume](#)[ShinMember](#)[Search Tickets](#)[表示ツール](#)[プレファレンス](#)

Active bugs for

チケット登録:

検索...

[Active bugs](#) · [Resolved bugs](#) · [Rejected bugs](#) · [Report a new bug](#) · [Manage](#) Please report any issues with rt.cpan.org to rt-cpan-admin@bestpractical.com.

Maintainer(s)

[BOBTFISH](#), [FLORA](#), [JROCKWAY](#), [MRAMBERG](#), [MSTROUT](#), [NUFFIN](#), [SARTAK](#)

Bugs [\[RSS\]](#)

ID	件名	ステータス	Severity	最終更新日	Broken in	Fixed in
57931	なんだこれは！！	新規	Critical	4秒前		

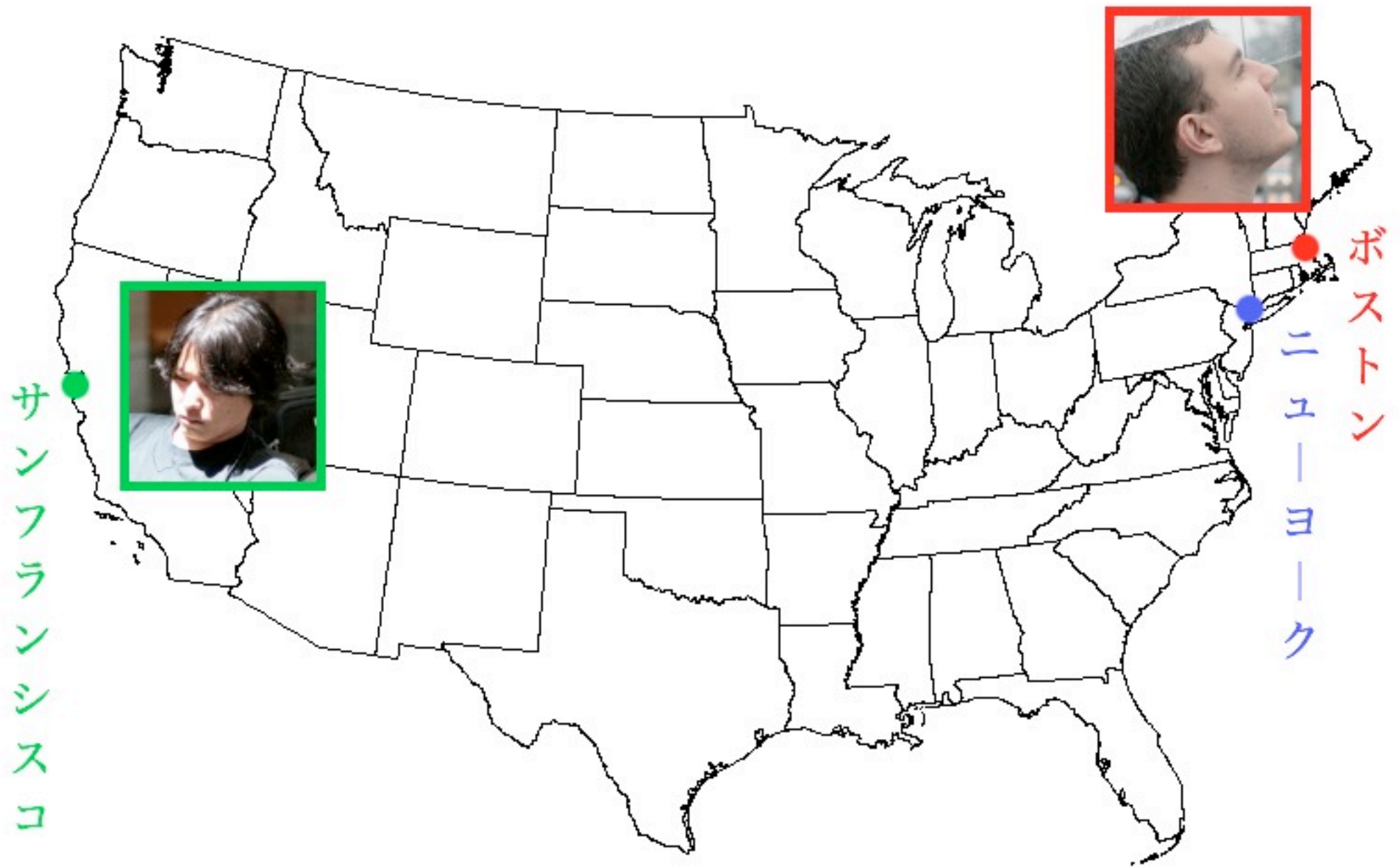
»|« RT 3.8.HEAD Alle Rechte vorbehalten 1996-2009 [Best Practical Solutions, LLC](#).

Friday, May 28, 2010

かいしゃはRTってつくっています。これはrt.cpan.orgです。cpan authorのためのバグついせきシステムです。

RTの日本語がじょうたつしようと思います！

Our company makes RT. Most of you are probably aware of rt.cpan.org which looks like this. I need to improve the Japanese localization.



Friday, May 28, 2010

僕はアメリカ人です。ボストンでは住んでいます。ほくとうのアメリカにあります。ニューヨークから300キロです。ボストンが大好きです。

I'm an American. I live in Boston, which is in the northeast, near New York. I love it!

僕の道楽

日本語を

自習する

Friday, May 28, 2010

自分で日本語が勉強しています。だいに言語 勉強はとても楽しいですね。

I'm teaching myself Japanese using immersion. Learning a second language is really fun!

Inline::C

Friday, May 28, 2010

よし。Inline::Cなう。ところで、僕はXSが出来ません。

Inline::Cの作者

Ingy döt Net

Friday, May 28, 2010

Ingy döt NetさんはInline::Cのさくしゃでした。YAPC::Asiaに来たけど前回に来ません。

Inline::C was written by Ingy döt Net. He has been to YAPC::Asia, though he wasn't here last year.

Inline::Cの作者



<http://www.flickr.com/photos/bulknews/4620483342/>

Friday, May 28, 2010

Ingyさんはゆいいつのせいかくあります。モジュールからせいかくを見つけられます。

Ingy has a unique personality, which you can tell from his modules.

Ingy döt Net

とっぴ

psycho
最高

Friday, May 28, 2010

ingyさんは、とっぴな最高な人です。

He's the good kind of crazy, but also awesome.

Inline::C

とっぴ

psycho
最高

Friday, May 28, 2010

Inline::Cもとっぴで最高です。

Just like Inline::C itself!

Inline::C

XSと

似ている

Friday, May 28, 2010

XSとにています。どちらのモジュールでPerlとC言語【しーげんご】をけつごうできます。

XSより やさしくて、たんじゅんで、ちょっとおそいです。

Inline::C is kind of similar to XS. They both let you combine C and Perl together. Inline::C is easier, simpler, and a little slower than XS.

Devel::GlobalDestruction

Friday, May 28, 2010

Perlがやめているかってこのモジュールで たずねます。Mooseはこれをつかっています。これでメモリーリークをさけます。

Inline::Cでこれを かきあらためましょう！

Moose uses this module because it needs to know whether Perl is shutting down. In order to avoid memory leaks. Let's use Inline::C to rewrite this module.

```
use Inline 'C';
```

```
say stopping();
```

```
__DATA__
```

```
__C__
```

止めている？

```
int stopping() {  
    return PL_dirty;  
}
```

Friday, May 28, 2010

白いコードはPerlですが あおいコードはC言語ですよ！PerlのコードがC言語コードからサブルーチンをつかっています。

Perlがやめていないから、ゼロをプリントします。

The white code is Perl but the blue code is C! The Perl code can use the functions from the C code. Because Perl is not shutting down, this prints C.

```
use Inline 'C';
```

```
END { say stopping() }
```

```
__DATA__  
__C__
```

止めている？

```
int stopping() {  
    return PL_dirty;  
}
```

Friday, May 28, 2010

これもゼロをプリントします。Perlやめている時は、エンドブロックして、PL_dirtyがワンになります。

This code prints zero too. It turns out that Perl changes PL_dirty to true *after* END blocks are run.

```
use Inline 'C';
```

```
sub hoge::DESTROY { say stopping() }  
our $global = bless {}, 'hoge';
```

```
__DATA__  
__C__
```

止めている？

```
int stopping() {  
    return PL_dirty;  
}
```

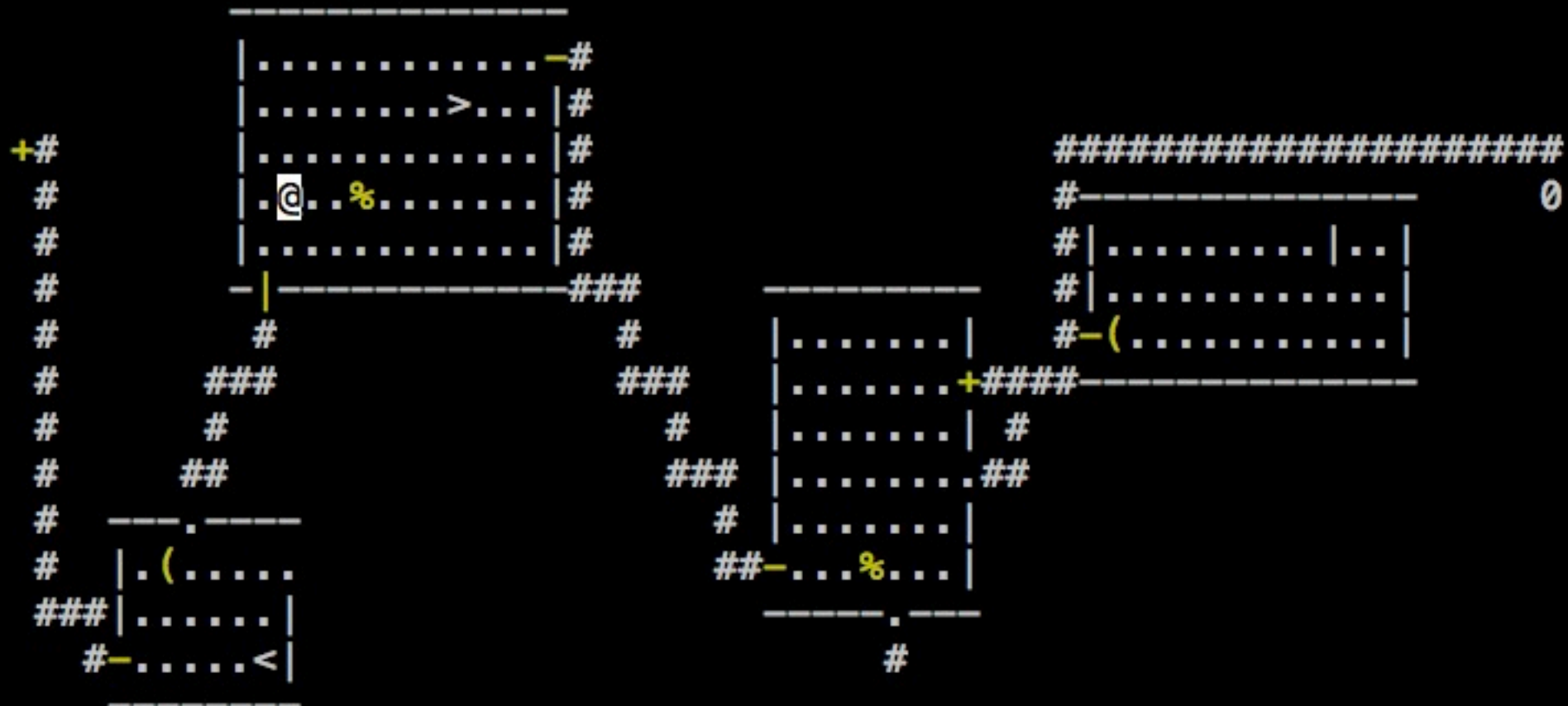
Friday, May 28, 2010

これはワンをプリントします。しかし、せつめいは やくしにくいですな。すみません！

This code prints 1. Global variables are garbage collected, and thus their DESTROY methods called, *after* END blocks are run. This way END blocks can refer to global objects, otherwise things will break.

NetHack

ようこそ sartak, NetHackの世界へ！あなたはエルフの魔法使いだ！



Sartak 手品師 強:15 早:10 耐:15 知:18 賢:10 魅:7 混沌
地下:2 \$:390 体:11(11) 魔:9(9) 鎧:9 経験:1/19 歩:445

Friday, May 28, 2010

I've used Inline::C in a lot of ways.

At one point I was writing a bot to play the game NetHack. It was pretty good. But demanded a lot of work.

NetHackが大好きでしたから、じんこうちのうを書いていた。しかし、NetHackがきらいになりました。その前にInline::Cをつかいました。

英語の複数形

shirt

shirts

child

children

mouse

mice

Friday, May 28, 2010

NetHackは英語のゲームですから、たんにふくすうけいになります。たとえば、shirtがshirtsになります。こども時から英語のふくすうけいをおぼえていますか？僕のボットもならわせました。

Since NetHack is a text-based game in English, it needs to deal with plural and singular forms of nouns. It has a function for taking the singular form of a word and returning its plural form.

My Perl bot already had the singular form of all the item names NetHack uses. We needed the plural form of all the words too.

Inline::C

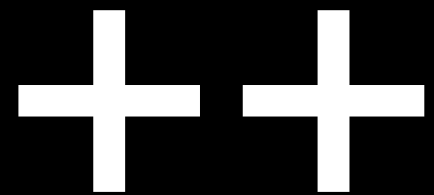
とっぴ

psycho
最高

Friday, May 28, 2010

Isn't it crazy and awesome?

Inline::Cはとっぴで最高ですね？



Friday, May 28, 2010

ありがとうございました！