

Nazwa:	“Edytor Tekstówek”
Plik:	Edytor.Exe
Napisa³:	Marcin Jachmann
Kontakt (E-mail) :	Jachmann@Polbox.com
Testerzy:	Pawe³ Jachmann Karol Styœ Maciek Bro³a
Ostateczna wersja :	23.5.98 r.
Wspó³pracuje z :	“Tekstówka”
Wymagania:	trochê miejsca wolnego i rozdzielczoœæ 800*600 lub lepsz¹

I - Wstêp

II - Opis dzia³ania

Pojêcia, czyli nazewnictwo

Pliki

III - Opis poszczególnych czêœci

1. Otwórz/Nowy:
2. Nazwa sytuacji:
3. Typ sytuacji:
4. Opis sytuacji:
5. Teksty wyborów:
6. Wybrana droga
7. Spis sytuacji
8. Opcje sytuacji:
9. BMP i WAV:

IV - Bugi

I - Wstêp

Nie chcia³eœ kiedyœ zagraæ w porz¹dn¹ tekstówkê, odpocz¹æ od tych wszystkich graficznych bajerów i ca³kowitej interakcji z otoczeniem? Chcia³byœ pewnie, ale gdzie siê to wszystko podzia³o? Jeœli siê z tym zgadzasz to masz teraz szansê zrobiæ swoj¹ w³asn¹ tekstówkê, która przebij¹ ca³¹ resztê. Mo¿esz nawet swoj¹ kreacjê podrzuciæ koledze by zaj¹æ go ca³odobowym pykaniem. A co dopiero jak dostroisz to BMP-egiem i WAV-em ... no to na co czekasz ? Ten program umo¿liwi Ci edycje tekstówek. By w³czyæ swoje lub cudze dzie³o trzeba mieæ grê :**Tekstówkê tej samej produkcji co edytor.**

II - Opis działania

Pojęcia, czyli nazewnictwo

Tu s¹ różne pojęcia używane w dalszym opisie:

Scenariusz

Zbiór sytuacji powiązanych ze sobą. Inaczej mówić co² w rodzaju przygody

Sytuacja

Konkretne miejsce akcji ca³ego scenariusza. Tu jest ca³y opis zajęcia, teksty wyborów, drogi do następnych sytuacji. Np. Widzisz schody co robisz ? ... itd.

Typ sytuacji

Czyli ile jest różnych wyborów (1, 2, 3, 4, początek, koniec).

Tekst wyborów

Chyba oczywiste. Co² w stylu "idę na górę, rozglądam się". To jest wyświetlane podczas gry.

Wybrana droga

To co innego. To informacja dla programu gdzie ten wybór prowadzi, czyli do, której sytuacji. Np. "idę na górę" może prowadzić do sytuacji "poddasze".

Pliki

Wszystkie pliki s¹ zorganizowane w pakiety zawierające: "Dźwięki", "Obrazki" i pliki *.Kro i *.Lis. Każdy pakiet tworzy oddzieln¹ ca³ość. Scenariusze w nim zawarte korzystają tylko z BMP i WAV umieszczonych w wyżej wymienionych dwóch katalogach. Pakiety mogą mieć dowolne nazwy jednak muszą mieć odpowiedni¹ strukturę:

Katalog {Nazwa pakietu}:

1: Katalog {Dźwięki}

2: Katalog {Obrazki}

3: Dowolna ilość zestawów plików Kro i Lis czyli scenariuszy

Posługując się tym schematem możesz stworzyć własne pakiety. By przekazać komuś scenariusz wystarczy przesłać ca³y pakiet w którym jest zawarty.

1. "Dźwięki"

Tutaj wrzucasz wszystkie WAV-y jakie chcesz mieć do dyspozycji w danym pakiecie. Tylko st¹d edytor może je wydobywać. Im więcej ich tam tym lepiej. Jeżeli wykasujesz WAV, który jest używany (albo go nie będziesz miał³) to edytor go nie w³czy (no bo co niby).

2. "Obrazki"

Tutaj wrzucasz wszystkie BMP-egi jakie chcesz mieć do dyspozycji w danym pakiecie. Tylko st¹d edytor może je wydobywać. Im więcej ich tam tym lepiej. Jeżeli wykasujesz BMP, który jest używany (albo go nie będziesz miał³) to edytor go nie wyświetli (no bo co niby).

3. "SCENARIUSZE"

Tu s¹ najważniejsze rzeczy czyli scenariusze. Składają się z pliku *.Kro i *.Lis (uwaga jeżeli któregoś nie będzie to pozosta³y zostanie zapisany od nowa, czyli wszystko zostanie stracone).

III - Opis poszczególnych części

Tu dowiesz się jak korzystać z poszczególnych części edytora. Kieruj się plakietkami w edytorze.

1. Otwórz/Nowy:

Opis

Tu wybierasz scenariusz z jakiegoś pakietu by go otworzyć. Jeżeli jednak chcesz stworzyć nowy scenariusz po prostu wpisz jakąś nazwę i na pytanie odpowiedz twierdząco. Uwaga: nie twórz nowego scenariusza poza jakimś pakietem bo mogą pojawić się kopoty z obrazkami i dźwiękami.

Błędy

Sztuczki

2. Nazwa sytuacji:

Opis

Tu wpisujesz nazwę sytuacji (20 znaków).

Błędy

Jak nic nie wpiszesz lub nazwę już wykorzystaną, edytor się odszczeknie od razu lub przy zapisywaniu.

Sztuczki

3. Typ sytuacji:

Opis

Tu wybierasz lub wpisujesz typ sytuacji. Gdy wyjdiesz z okna wszystko się odpowiednio dostosuje do twojego wyboru.

Błędy

Jak nic nie wybierzesz lub wpiszesz typ nie istniejący, edytor się odszczeknie od razu lub przy zapisywaniu.

Sztuczki

Możliwe typy:

Poczatek - Tylko pierwsza sytuacja jest początkowa. Ten typ nie jest możliwy do ustawienia. Zbudowany jest z jednym wyborem.

Koniec - Kończy grę. Ty decydujesz czy powodzeniem czy nie, wpisując odpowiednio tekst do "opisu sytuacji". Zbudowany jest bez wyborów.

Wybory1, Wybory2, Wybory3, Normalny - Zwykła sytuacja z odpowiednią ilością wyborów, gdzie normalny daje 4 wybory.

4. Opis sytuacji:

Opis

Tu wpisujesz opis sytuacji (250 znaków).

Błędy

Jak nic nie wpiszesz, edytor się odszczeknie przy zapisywaniu.

Sztuczki

5. Teksty wyborów:

Opis

Tu wpisujesz tekst (razy 4) odpowiedniego wyboru np. Idę na górę (45 znaków).

Błędy

Jak nic nie wpiszesz, edytor się odszczeknie przy zapisywaniu.

Sztuczki

6. Wybrana droga

Opis

Tu wybierasz lub wpisujesz nazwę sytuacji, spośród listy, (razy 4) do której prowadzi wybór (20 znaków).

Błędy

Jak nic nie wybierzesz lub wpiszesz nie istniejącą nazwę sytuacji, edytor się odszczeknie od razu lub przy zapisywaniu.

Sztuczki

7. Spis sytuacji

Opis

To jest wypis wszystkich sytuacji, które istnieją w edytowanym scenariuszu (bez nowotworzonej). Obok nazwy jest podany typ (**P**-Początek, **K**-Koniec, **N**-Normalny, **1,2,3**-1/2/3wybory). W ostatniej kolumnie jest "X" lub nie. Nie ma go gdy w danej sytuacji jest jakaś wybrana droga = Default Koniec. To oznacza, że jest nieporządane luka i scenariusz może się nagle nieoczekiwanie skończyć.

Błędy

Sztuczki

Dwuklik / dwuklik myszy na nazwie sytuacji otwiera ją. (przydaje się).

8. Opcje sytuacji:

Opis

Jest to zbiór 5 przycisków i 1 “checkbox”-a

Poprzednia: Wraca do poprzedniej sytuacji z listy.

Następna: Wyświetla następną sytuację.

Nowa: Tworzy szkic nowej sytuacji. Dopiero przy zapisaniu pojawia się w spisie.

Zapisz: Zapisuje zmiany zrobione przez Ciebie ale tylko sytuacji a nie scenariusza!

Przywroc: przywraca stan sytuacji od najpóźniejszego zapisywania.

Auto zapisywanie: gdy zaznaczone, automatycznie zapisuje sytuację przy przechodzeniu do innej. Więc gdy coś zmienisz i się rozmyślisz to wyłącz Auto zapisywanie albo wciśnij “przywroc”. Przydaje się gdy nie chcesz cały czas wciskać “zapisz” przy przejściu do innej sytuacji.

Błędy

Jak spróbujesz wcisnąć sytuację wcześniejszą niż początek lub późniejszą niż koniec to edytor się odszczeknie. Jeżeli spróbujesz zapisać sytuację bez np. opisu lub nazwy edytor też się odszczeka. Takie sam efekt jest gdy auto zapisywanie jest włączone i próbujesz przejść do innej sytuacji (to dlatego, że próbuje zapisać a ty czegoś zapomniałeś)

Sztuczki

Można je wszystkie wcisnąć.

9. BMP i WAV:

Opis

Tu wybierasz BMP i WAV przyciskiem Otworz BMP/WAV. Zaznaczasz je z pokazanej listy i wciskasz OK . Jeżeli jednak nie chcesz BMP/WAV to naciśnij ?.BMP/?.WAV. BMP jest centrowany i pokazywany a nazwa ujawnia się poniżej. WAV gdy jest wybrany może być odegrany przyciskami poniżej. Podczas gry wchodzi się na początku sytuacji i tylko raz.

Błędy

Jeżeli jakimś sposobem BMP lub WAV nie istnieje ale jest wybrany to pojawi się nazwa ale BMP nie zostanie wyświetlony a WAV zostanie wywołany.

Sztuczki

To chyba wszystkie błędy programu. Miłego używania.

IV - Buggy

Każdy błąd wymieniony powyżej jest opanowany i pokazuje się tylko “message”, więc tymi sposobami nie można np. zawiesić programu (jest “idiot proof”)

- Jest jeden: sytuacji nie da się kasować ze scenariusza. Niestety .

Jeżeli znajdziecie inne rodzaje błędów lub macie konstruktywne pomysły napiszcie na e-mail podany wyżej.