

Script Dokumentation

Grundaufbau

ordername("1. paramterter", "2. paramterter", ...)

Anmerkung:

ohne Semikolon am ende eines Orders (;) (!)

Nie Anführungszeichen verwenden (!)

Höckerschreibweiße in den Ordnernamen

Wenn keine Parameter vorhanden, können die Klammern weggelassen werden

Pro Zeile immer ein Order

Kommentar

//kommentar

Variablen definieren

Man kann Variablen definieren, um Zustände zu speichern. Jede Variable hat einen Namen und ein Wert. Der Wert ist immer eine Zeichenkette.

Definition einer Variable mit Wert:

name=wert

Definition einer Variable ohne Wert:

name=

Setzen einer Variable mit neuem Wert:

name="neuer Wert"

Umgebung definieren

Map laden

loadMap("name der Map")

Charakter hinzufügen

*addChar("Name des Charakters",
"Feld-koordinate X",
"Feld-koordinate Y",
Blickrichtung [up, right, down, left])*

Spielerinteraktion definieren

Steuerung auf einen Charakter setzen

setCtl("Name des Charakters")

Steuerung aufheben

resetCtl()

System

Ausgabe auf der Konsole

print(*Ausgabe*)

Zum Zeichnen zwingen

draw()

Das Spiel beenden

exit()

Bedingungen definieren

if(*Bedingung*)

Ausführung

fi

Bedingungen für Variablen

variablen-name is wert

Events registrieren

regev(*Event-Typ, Event-Parameter*)

Ausführung

finev

Wenn ein Event nach seiner Ausführung erhalten bleiben soll, damit es noch mal aktiviert werden kann, muss ein *reaktiv* am Schluss geschrieben werden

regev(*Event-Typ, Event-Parameter*)

Ausführung

reaktiv

finev

Event-Typen und ihre Parameter

detectMove:

“Name des Charakters”,
“Feld-koordinate X”
“Feld-koordinate Y”
“Feld-Breite”,
“Feld-Höhe”

talkTo:

“Name des sprechenden Charakters”,
“Name des zu anprechenden Charakters”

Sequenz beschreiben

Kamera auf eine Stelle setzen

setCamera(“Feld-koordinate X”
“Feld-koordinate Y”)

Kamera bewegen

moveCamera(“Richtungsvektor X”,
“Richtungsvektor Y”,
“Zeit zwischen einer Bewegung in ms”,
“Felder die zurück gelegt werden sollen”,
optional : “soll das script während dem laufen angehalten werden [0, 1]”)

Einen Dialog ausgeben

dialog(“Name des Sprechers”,
“Geprochener Text”)

Zusatz: Optionale Variable *dialogSpeed* verändert die Schreibgeschwindigkeit.

Den Charakter zu einem Charakter blicken lassen

lookTo(“Character der schauen soll”,
“Character zu dem geschaut wird”)

Die Sequenz für eine bestimmte zeit anhalten

wait(“Zeit in ms die gewartet werden soll”)

Einen Charakter laufen lassen

moveChar(“Charakter der laufen soll”,
“Route die zu laufen ist: [u=up;r=right;d=down;l=left]”)

Einen Charakter in eine bestimmte Richtung blicken lassen

lookDir(“Charakter der schauen soll”,
Blickrichtung [up, right, down, left])

Die Kamera soll den Charakter verfolgen

cameraOnChar(“Charakter der verfolgt werden soll”)

Anmerkung: Man kann die verfolgung aufheben, wenn man *cameraOnChar* ohne Namen aufruft.