

## Popis formátu skriptu pro soubor GLOBMAP.DAT:

Tento soubor je textové povahy. Formát tohoto souboru je velice jednoduchý a intuitivní.

Zápis se skládá s příkazů. Příkazy jsou pak rozdělené do dvou částí:

- a) kritéria - co musí platit, aby se příkaz provedl.
- b) definice - co se stane.

Všechny příkazy mají tvar definic. Při zpracování program nejprve definuje vlastnosti a podle těchto vlastností pak provádí všechny akce.

Zápis má tvar:

```
kritéria :      vlastnost1=definice1;
                vlastnost2=definice2;
                vlastnost3=definice3
```

za poslední definicí není středník(!), ale je oddělena pouze novou řádkou. Definice lze napsat do jedné řádky

```
kritéria :      vlastnost1=definice1; vlastnost2=definice2; vlastnost3=definice3
```

nebo do více řádek, tak jak je uvedeno výše. V rámci jednoho příkazu není dovoleno oddělovat řádku. Pokud definice pokračují musí být posledním znakem na řádce středník. Za poslední řádkou středník chybí, interpret tak pozná, že řádka skončila.

### Kritéria:

**FLG <číslo>** - splněno, pokud je flag nastaven  
**CURMAP <jméno>** - splněno, pokud je nahraná tato mapa (jméno s příponou! .MAP).  
**IFDEF <index>** - splněno, pokud index je definován (viz níže)  
**<jméno>** - samotné jméno je název mapy bez přípony.  
Splněno, pokud hráč mapu navštívil. Pokud se mapa jmenuje stejně jako rezervované slovo (FLG, CURMAP, IFDEF) pak je možné využít kritéria **VISIT <jméno>** jenž zajišťuje stejnou funkci.

Součástí kritérií mohou být i operátory log. součtu (||) a log. součinu (&&). Každou podmínku je možné negovat (!). Závorky nejsou dovoleny, výraz je vyhodnocován bez priorit. Negace se vždy vztahuje k následující podmínce. Příklady:

**LESPRED:** - provede definici, když hráč navštívil tuto lokaci.

**VISIT LESPRED:** - stejně jako předchozí.

**!LESPRED:** - provede definici, když hráč ještě nenavštívil tuto lokaci.

**FLG 30:** - když je vlajka nastavena.

**CURMAP LESPRED.MAP && FLG 30:** - když je nahraná tato mapa a když je nastavená vlajka 30.

**LESPRED && !FLG 30:** - když je lokace navštívená a když není nastavena vlajka 30.

**LESPRED || FLG 30 && IFDEF 1:** - je ekvivalentní logickému zápisu

**((LESPRED || FLG 30) && IFDEF 1)**

Pokud nemá být uvedeno žádné kritérium, uvede se samostatná dvojtečka. V tom případě je takové kritérium splněno vždy.

Podmínky je možné združovat. Pokud by se jedna podmínka stále opakovala v kritériích s operátorem && pak je možné všechny ostatní podmínky združít do bloku, a tento blok provést podmíněně. K tomu poslouží znaky "{" a "}". Místo:

**LESPRED && FLG 20:**  
**LESPRED && FLG 21:**  
**LESPRED && FLG 22:**  
**LESPRED && FLG 23:**

lze napsat:

```
LESPRED:  
  {  
    FLG 20:  
    FLG 21:  
    FLG 22:  
    FLG 23:  
  }
```

Zápis je sice roztahanější, ale přehlednější, a také rychlejší. Interpret nemusí stále dokola vyhodnocovat podmínku LESPRED, tj dotazovat se, zda tato mapa byla navštívená. Místo toho se to provede jednou, na začátku a pokud podmínka není splněna, pak se testy FLG neprovedou. Zatímco v prvním příkladě se vyhodnotí, jelikož vyhodnocení není zkrácené.

### Definice:

#### **INDX, MAP, DRAW, TEXT, UNDEF, USEMAP, ESCAPE.**

Do seznamu není zahrnut příkaz **BREAK**, který okamžitě ukončí skript.

INDX=? povoluje číselný index z click-mapy. Pokud hráč klepne na oblasti, kde je index s tímto číslem, provede se určitá akce. Jaká, to závisí na dalších proměnných.

MAP=<mapname>

Tato definice specifikuje mapu, která se nahraje, pokud hráč klepne na oblasti definované posledním příkazem INDX.

<mapname> - jméno mapy: SKRETI.MAP

Hráč je umístěn na místo, kde naposled mapu opustil, nebo na nejbližší LEAVE point, ke kterému byl, když mapu opouštěl. Pokud mapu ještě nenavštívil, je umístěn na **start** pozici specifikovanou v MAPEDITu.

TEXT=<Řetězec>

Řetězec je zakončen novou řádkou, nebo znakem ";". Uvedený text se zobrazuje "in fly" kamkoliv uživatel zajede myší. Slouží k popisu oblasti. TEXT=Skřetí jeskyně;

DRAW=<soubor.pcx>,<xp>,<yp>

Definuje kreslicí akci. Tato akce nesouvisí s INDX, kreslicích akcí může být neomezené množství. Je nutné však vzít na vědomí, že každá další akce prodlužuje nakreslení globální mapy.

<soubor.pcx> - jméno obrázku z adresáře graphics\dialogs\

<xp> - x-ová souřadnice obrázku

<yp> - y-ová souřadnice obrázku

Systém souřadnice nekontroluje a obrázek se neclipuje. Pozor na to.

UNDEF=<index>

Není moc využitelná definice, ve skutečnosti se o definici nejedná. Zakazuje použití indexu, který byl předtím definován. Hodí se pokud je potřeba stornovat nějakou globální definici INDX, když je splněna podmínka uvedená v kritériích.

USEMAP=<soubor.pcx>

Definuje click-mapu. Před spuštěním skriptu je click-mapa vyplněna nulami. Tato definice natáhne do paměti soubor PCX a jeho obsah okopíruje do click-mapy.

ESCAPE=<soubor>

Okamžitě ukončí zpracování souboru a místo toho se začne zpracovávat soubor uvedený za příkazem ESCAPE. Nejedná se o podprogram, systém se už do původního souboru nevrátí. Definice za ESCAPE nemají význam, neprovedou se.

#### Poznámka ke zpracovávání:

Tento skript je zpracováván vždycky při aktivaci globální mapy, a vždy celý od shora dolů. Před spuštěním jsou všechny indexy zakázané, skript je musí na základě kritérií vždy znovu definovat. To může trochu pozdržet zobrazení.

Kritéria se testují takto:

- a) za jméno se dopíše přípona ".TMP" a na to se aplikuje C funkce  
!access(<jméno souboru>,F\_OK). Při existenci souboru vrátí 1.  
LESPRED => [SR\_TEMP]\LESPRED.TMP
- b) FLG: program nahlédne do pole \_flag\_map. Výsledkem je obsah bitu na specifikovaném místě.
- c) CURMAP: porovná parametr se jménem aktuální mapy (strcmp).
- d) IFDEF: vrátí byte v index\_tab[indx].defined.

#### **Příklad:**

` Toto je komentář

` Inicializace obrazovky

**:DRAW**=GLOBMAPA.PCX,0,0;

**USEMAP**=GLOBM\_M.PCX

` funkce přístupné od začátku hry

**:INDX=1;**

**TEXT**=Les před horama;

**MAP**=LESPRED.MAP

` funkce podmíněné

**!CURMAP SKRETI.MAP:** ` kritéria

```
{  
  LESPRED:INDX=4; MAP=SOUTESKA.MAP; TEXT=Nová neznámá lokace.  
  CAREDBAR:INDX=3; TEXT=Město caredbar; MAP=CAREDBAR.MAP  
}
```

**SKRETI:**INDX**=2; **TEXT**=Skřetí jeskyně; **MAP**=SKRETI.MAP**

**LESPRED:**DRAW**=GLOBA1.PCX,500,300**

**Kritéria** parametry kritérií **Vyhrazená slova** ostatní.