

Manual de la librería “Cortos.h”

1 Introducción

La librería de la que trata esta breve documentación fue creada por Zak, insigne miembro de la comunidad aventurera hispana al que le debemos la traducción de Inform al Español, en torno al principio del año 2000. Según creo su intención era exclusivamente usarla en sus propios proyectos, pero tras la publicación de mi “Sonidos.h”, decidimos airear varias librerías que permanecían en el anonimato. Esta es la segunda de ellas.

Yo, Mel Hython, particularmente la estoy utilizando en el desarrollo de mi ANILLO III, dónde me ha resultado particularmente útil para la presentación de la aventura y para algunas ‘secuencias animadas’.

2 Inicios básicos: ¿Cómo usarla?

Para poder usar la librería de cortos es necesario añadir un include en tu código de InformatE. Este debe estar detrás del include de la gramática. Así que nos quedaría:

```
include "Gramatica";  
include "Cortos";
```

Desde ese punto y en el resto de tu código ya podrás incluir cortos en tus aventuras... como vas a poder ver en las siguientes secciones de este manual.

3 ¿Qué es un corto? ¿Por qué usarlo?

Muchas aventuras se acompañan de una breve historia de cómo ha llegado el jugador hasta la situación de inicio de la aventura. En gran parte de ellas esta historia está en forma de texto que acompaña a la aventura o incluso en forma de páginas HTML que se entregan junto a las mismas.

En otros casos se incluye la historia en el mismo comienzo de la aventura. Puedes ver un caso de explicación de la historia incluida en la misma aventura mirando el fuente de mi juego *Casi Muerto* (<http://www.arrakis.es/~meliton/CasiFue.zip>). En este juego la historia se imprime como una única cadena, provocando una sobre carga inmediata de toda la ‘pantalla’ de juego y provocando un cierto cansancio al jugador. Una forma más adecuada sería probablemente, situar al jugador mediante una breve ‘secuencia animada’ (este término está extraído del mundo de las aventuras gráficas); o sea, mediante una secuencia de textos que van narrando al jugador lo que ocurre justo antes de que comience la aventura.

En las gráficas (y en algunos juegos relacionados como los mal llamados juegos de rol por ordenador) de tanto en tanto se incluyen ‘secuencias animadas’. En ellas el jugador pierde el control y el programador despliega frente a él una escena en el que pasan cosas que clarifican la situación o que ‘guían’ al jugador hacia un nuevo curso de acción. Muchas clases de ‘secuencias animadas’ se pueden usar: flashbacks, enfrentamientos, escenas que el jugador ‘espía’, escenas en lugares remotos (los clásicos ‘Mientras tanto...’), etc...

La librería que presentamos en esta documentación permite la realización del equivalente a las ‘secuencias animadas’ en conversacionales. En el caso de una conversacional basta con ir escribiendo poco a poco texto con la velocidad adecuada para que el jugador pueda leerlo con comodidad y también para dar el ‘ambiente’ adecuado.

4 Clase cortometraje y su uso

Esta librería crea una clase llamada 'cortometraje' de la que deben derivar todos los cortos ('secuencias animadas') que se quieran incluir. Los cortometrajes deben incluir tan sólo una propiedad 'descripción' que debe incluir una secuencia de textos a imprimir (o de funciones a ejecutar como se verá un poco más adelante). Un ejemplo podría ser:

```
cortometraje peleaDeVerduleras
with descripcion
    "Pepita le espeta a Juana ~;Zorra, que eres una Zorra!~"
    "Juana, dándose la vuelta le contesta ~¿Yo? ¿Una Zorra?~"
    "A lo que Pepita le contesta ~Desde luego zorrón.~"
    ...
;
```

Para utilizar este cortometraje bastaría con incluir en alguna parte de tu aventura la llamada:

```
peleaDeVerduleras.proyeccion();
```

Con esta llamada la librería se encarga de ir situando los mensajes uno tras otro calculando automáticamente el tiempo necesario entre uno y otro basándose en la longitud de la frase a imprimir. La variable global 'velocidad_texto' controla la velocidad en la que se cambia de un texto a otro. El valor por defecto de estas variable es 20, lo que produce una velocidad cómoda de lectura.

Si se llama al método 'proyección' con el parámetro '1', es decir:

```
peleaDeVerduleras.proyeccion(1);
```

se borrará la pantalla de juego antes de iniciar la proyección del cortometraje.

El jugador podrá saltarse la proyección (es decir, obligar a que concluya antes de que se termine normalmente) simplemente pulsando la letra 'Q'.

5 Cortometrajes avanzados

Pero es posible incluir en cada entrada de la descripción del cortometraje una llamada a función en lugar de un simple texto. Esto se suele utilizar básicamente para poder realizar efectos de color o de cambio de tipo de letra en el cortometraje. Así podríamos tener:

```
cortometraje peleaDeVerduleras
with descripcion
[;
    style bold;
    "Pepita le espeta a Juana ~;Zorra, que eres una Zorra!~";
    style roman;
]
    "Juana, dándose la vuelta le contesta ~¿Yo? ¿Una Zorra?~"
[;
    style bold;
    "A lo que Pepita le contesta ~Desde luego zorrón.~";
    style roman;
];
...
;
```

Con este nuevo cortometraje se consigue que lo que haga Pepita salga en negrita mientras que lo que haga Juana sale con letras normales. Cuando se usan funciones como esta en lugar de texto normal, la librería no determina la duración de la pausa por la longitud del texto sino exclusivamente por el valor de la propiedad 'delay' del cortometraje, así:

```
Cortometraje Ejemplo
with delay 20,
    descripcion
        [; "La primera frase."; ]
        [; "La segunda frase."; ]
        [; "Una frase más larga que las anteriores y que probablemente
requeriría más tiempo para ser leída y por tanto una pausa
más larga."; ]
;

```

La pausa al final de cada frase será siempre de 20 décimas de segundo (2 segundos), independientemente de la cantidad de texto escrito. El ejemplo no es muy adecuado, ya que las rutinas se limitan a imprimir un texto sin hacer nada más, y para esto habría sido mejor usar una cadena en lugar de una rutina. Se entiende que la rutina además cambiaría los colores o el tipo de letra, pero no se ha incluido ese código por no complicar el ejemplo.

Se puede variar "a mano" la pausa, ya que la función puede cambiar el valor de self.delay antes de imprimir. Por ejemplo:

```
Cortometraje Ejemplo
with delay 20,
    descripcion
        [; "La primera frase."; ]
        [; "La segunda frase."; ]
        [;
            self.delay=40;
            print "Una frase más larga que las anteriores y que probablemente
requeriría más tiempo para ser leída y por tanto una pausa
más larga.^";
            self.delay=20;
        ]
;

```

De todas formas, puede resultar mucho más conveniente usar la función PrintAutoPausa() descrita a continuación.

6 Funciones útiles

La librería "Cortos" incluye dos funciones que usa internamente, pero que también pueden ser usadas desde el programa principal:

PrintPausa(texto, pausa):

Imprime el texto en cuestión y seguidamente espera "pausa" décimas de segundo. Si el valor de "pausa" es 0, entonces espera hasta que se pulse una tecla. Si el valor de "texto" es 0, entonces no imprime nada, pero espera de todas formas.

PrintAutoPausa(texto):

Imprime el texto en cuestión y seguidamente espera un tiempo que es calculado automáticamente y que depende de la longitud del texto. Así, para textos más largos esperará más tiempo, para posibilitar su lectura.

Esta función es especialmente útil para imprimir textos desde dentro de una rutina de un cortometraje, y de este modo controlar mejor las pausas. Si lo hacemos así, conviene poner el valor de "delay" del cortometraje a 1, ya que la librería siempre esperará *además* este valor, una vez ejecutada la rutina (¡cuidado, un valor 0 significa pausa infinita!).

Ejemplo:

```
Cortometraje Ejemplo
with delay 1,
descripcion
    [; PrintAutoPausa("La primera frase.^"); ]
    [; PrintAutoPausa("La segunda frase.^"); ]
    [; PrintAutoPausa("Una frase más larga que las anteriores y que
    probablemente requeriría más tiempo para ser leída y por tanto
    una pausa más larga.^");
    ]
;
```

Ambas funciones (PrintPausa y PrintAutoPausa) retornan, bien cuando han agotado el tiempo de pausa (en cuyo caso retornan el valor 0), o bien cuando el jugador pulsa una tecla cualquiera (en cuyo caso retornan la tecla pulsada).

Y nada más, que disfrutéis de la librería.