

API Brazutec 1.0

Interface de Programação de Aplicativos da modificação Brazutec para Minetest versão 1.0

1. Termos reservados e nomeações.

- a. Modificações de aplicativos para brazutec (ou mods apps) devem ter seus nomes compostos sempre dois termos separados por sublinhado (`_`) sendo o primeiro, *brazutec*, e o segundo, um termo qualquer como por exemplo, *mapas* (nesse exemplo o mod se chamaria *brazutec_mapas*).
- b. Não deve ser usado como nome de mods os seguintes termos reservados:
 - i. instalar (*brazutec_instalar*)
 - ii. estanciar (*brazutec_estanciar*)
 - iii. pegar (*brazutec_pegar*)
 - iv. definir (*brazutec_definir*)
 - v. computador*n* (*brazutec_computador*n** , onde *n* pode ser qualquer numero ou até sua ausência)
- c. Todas as variáveis globais devem ter no mínimo 3 termos (nomes) separados por sublinhado (`_`) sendo sempre o primeiro *brazutec* e o segundo um nome do mod adicional de aplicação. Exemplo: *brazutec_mapas_slot* . (Obs.: Não pode ter apenas dois termos como por exemplo *brazutec_mapas*).
- d. Todos o nomes de texturas devem seguir o mesmo modelo das variáveis globais descritas no item 1.c. (Obs.: Não pode ter texturas com apenas 2 termos como por exemplo *brazutec_mapa.png*).
- e. Todos os nomes de funções globais devem seguir o mesmo modelo das variáveis globais descritas no item 1.c. .

2. Ferramentas para aplicativos utilitários no CUB (Computador Utilitário Brazutec).

a. Função de instalação simples.

Essa ferramenta permite uma instalação simples ao CUB, você só precisa enviar a *textura* e um *campo* de um botão (exemplo: `brazutec_mapas_botao_inicial`) através da função `brazutec_instalar_em_cub(textura, campo)`.

Exemplo:

```
local textura_a_enviar = "textura_exemplo.png";
local botao_a_enviar = "botao_exemplo";

brazutec_instalar_em_cub(textura_a_enviar, botao_a_enviar);

minetest.register_on_player_receive_fields(function(player)
    if fields.botao_exemplo then
        -- seguir rotina do seu mod normalmente
    end
end)
```