

Comment rédiger un scénario ?

Pour structurer les fichiers scénario, il faut donc écrire un lieu comme ceci :

intVal-*stringVal*

Le premier intVal est le numéro du lieu, et le stringVal sa description.

Le tout premier lieu du document n'est pas réellement un lieu, mais le titre de l'histoire. Son numéro est nécessairement 0.

Ensuite, on met en dessous les propositions associées à ce lieu, formulées comme ceci :

intVal)*stringVal*Nom*Effet*Condition[intVal]*

Le premier intVal est le numéro de la proposition, le stringVal est le contenu de la proposition et le deuxième intVal est le numéro du lieu vers lequel la proposition renvoie lorsqu'on clique dessus.

Nom est un stringVal qui correspond au nom de l'objet qu'on obtient en cliquant sur la proposition.

Si la proposition ne donne pas d'objet, alors on ne met rien.

Effet correspond à l'effet produit en cliquant sur la proposition (pour l'instant, il ne permet que de donner ou enlever des PVs). Il est formulé ainsi : +intValPV ou -intValPV.

Condition correspond à une ou plusieurs conditions qui doivent être remplies pour que la proposition apparaisse. Il existe 3 types de conditions différentes :

- PV>intVal ou PV<intVal : le programme récupère le nombre de PVs du joueur. S'il est respectivement supérieur ou inférieur à l'intVal indiqué, alors la proposition apparaît.
- Random>intVal ou Random<intVal : le programme génère un nombre aléatoire. S'il est respectivement supérieur ou inférieur à l'intVal indiqué, alors la proposition apparaît.
- stringVal : correspond au nom d'un objet que le joueur doit avoir dans son inventaire pour que la proposition apparaisse. (pas implémenté)

Les conditions doivent être liées par le "et" logique && ou le "ou" logique ||.

La dernière proposition du document peut être écrite sans délimiteur après le crochet droit. Les parties de texte (stringVal) peuvent contenir en plus des lettres, des chiffres et les symboles "&+-\$%^&(){} _[]\|?/<>,;:". Le symbole " | " est utilisé dans les stringVal pour indiquer les retours à la ligne.

Les fichiers doivent donc ressembler à ceci :

0-*Titre de l'histoire*

1-*Lieu un*

1)*Proposition un*NomObjet*Effet*Condition*[2]*

2)*Proposition deux****[3]*

2-*Lieu deux*

3)*Proposition trois***Random>intVal*[4]*

4)*Proposition quatre****[5]*

5)*Proposition cinq****[6]*

.....