

Anexo D. Relación de los eventos existentes en CrisolScript.

Índice.

D.1. Introducción.

D.2. Eventos asociados al objeto World.

D.3. Eventos asociados al objeto Game.

D.4. Eventos asociados a las entidades.

D.5. Eventos asociados a las celdas de un área.

D.1. Introducción.

En este anexo se comentarán todos y cada uno de los eventos script existentes (en el anexo dedicado a *CrisolScript*, se hace una explicación teórica de los eventos scripts).

Aclarar, antes de pasar a comentar cada uno de los eventos, que cuando se hable de criatura, se hablará de cualquier criatura incluida el jugador mientras que cuando se hable de jugador, sólo nos referiremos a la criatura, encarnada por el jugador.

Indicar también que aunque el formato de los scripts deberá de ser el aquí expuesto, los nombres de las variables asociados a los eventos que poseen parámetros podrá luego cambiarse por parte del programador (de todas formas, se recomienda que se sigan las notaciones aquí expuestas para facilitar la rápida localización de los eventos en esta documentación).

D.2. Eventos asociados al objeto World.

He aquí los eventos que estarán asociados al universo de juego, objeto World.

```
script OnStartGame(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando comienza una nueva partida, justo después de crear el personaje y haberse cargado el área inicial con todas las entidades del mismo creadas.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Notas.

- Hay que tener en cuenta que este evento se ejecutará después de que los relativos a la creación de entidades (OnEntityCreated) se hayan ejecutado.

```
script OnNewHour(number NewHour)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando se establece una hora distinta a la actual.

Parámetros.

- NewHour. La nueva hora establecida.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Notas.

- La hora se podrá establecer de forma manual (utilizando funciones asociadas al objeto World) o bien de forma natural, con el paso del tiempo en el universo de juego.

```
script OnEnterInArea(number IDArea)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando se entra en un área.

Parámetros.

- IDArea. El identificador del área en donde se entra.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

```
script OnWorldIdle(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando ha pasado el tiempo Idle asociado al universo de juego.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Notas.

- Este evento simulará un temporizador siendo el tiempo idle el tiempo que transcurrirá entre cada llamada a dicho evento. Cuando el tiempo idle sea cero, el evento no será llamado.

D.3. Eventos asociados al objeto Game.

He aquí los eventos que estarán asociados a *Crisol* como aplicación, objeto Game.

```
script OnClickHourPanel(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando se selecciona y pulsa el panel horario.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

```
script OnFleeCombat(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando estando en modo combate, el jugador solicita huir del mismo pulsando a dicha opción en la interfaz principal de juego.

Comportamiento por defecto..

- Finaliza el combate vaciando la lista de enemigos del jugador.

Notas.

- Siempre se deberá de crear un script asociado a este evento a no ser que se quiera que siempre que el jugador pulse dicho opción pueda huir.

```
script OnKeyPressed(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando el usuario pulse una tecla desde la interfaz de juego principal.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Notas.

- Para complementar a este evento existirán funciones que permitan averiguar qué teclas se hayan pulsadas.

```
script OnStartCombatMode(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando se ha iniciado un combate de forma efectiva.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

```
script OnEndCombatMode(void)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando ha finalizado un combate de forma efectiva.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

D.4. Eventos asociados a las entidades.

El trabajo con los eventos asociados a entidades será muy peculiar ya que dependiendo de la entidad con la que se esté trabajando, podrán existir eventos particulares a la misma. Para indicar a qué tipo de entidad (paredes, objetos de escenario, criaturas o ítems) está asociado el evento, se añadirá un nuevo campo informativo a la tabla del evento.

```
script OnGetItem(entity TheItem,
                entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando la criatura desea coger un ítem.

Parámetros.

- TheItem. Ítem que se desea coger.
- TheCriature. La criatura que desea coger el ítem.

Comportamiento por defecto..

- El ítem será recogido y añadido al inventario de la criatura.

Entidades a las que está asociado el evento.

- Ítems.

```
script OnDropItem(entity TheItem,
                 entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando la criatura desea soltar un ítem.

Parámetros.

- TheItem. Ítem que se desea soltar.
- TheCriature. La criatura que desea soltar el ítem.

Comportamiento por defecto..

- El ítem será depositado sobre la misma celda en la que se halla la criatura, extrayéndose del inventario de la misma.

Entidades a las que está asociado el evento.

- Ítems.

```
script OnUseItem(entity TheItem,
                entity TheEntity,
                entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando la criatura desea usar o utilizar un ítem sobre una entidad.

Parámetros.

- TheItem. Ítem que se desea utilizar.
- TheEntity. La entidad sobre la que se desea utilizar el ítem.
- TheCriature. La criatura que desea utilizar el ítem (y, por lo tanto, lo posee en su inventario).

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a las que está asociado el evento.

- Ítems.

```
script OnTradeItem(entity TheItem,
                  entity TheEntitySrc,
                  entity TheEntityDest)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando desde la interfaz de intercambio de ítems (la que aparece cuando el jugador desea registrar una entidad contenedora) se desea pasar un ítem del inventario del jugador a la otra entidad o bien desde la otra entidad al inventario del jugador.

Parámetros.

- TheItem. Ítem que se desea intercambiar
- TheEntitySrc. La entidad contenedora donde se halla el ítem.
- TheEntityDest. La entidad contenedora a la que se quiere pasar el ítem.

Comportamiento por defecto..

- Realiza el intercambio.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Ítems.

Notas.

- Para controlar si es el jugador el que está pasando una entidad o recibiendo una, bastará comparar `TheEntitySrc` con el handle del jugador (el cual se podrá obtener usando funciones asociadas al objeto `World`).

```
script OnDeath(entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura alcance en su valor temporal de salud un valor igual o inferior a cero.

Parámetros.

- `TheCriature`. La criatura sobre la que se ha producido el evento.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

Notas.

- Se deberá de tener en cuenta que cuando una criatura se halle muerta no podrá realizar algunas acciones.

```
Script OnResurrect(entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura pasa de un valor temporal de salud menor o igual a cero, a un valor superior.

Parámetros.

- `TheCriature`. La criatura sobre la que se ha producido el evento.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnInsertInEquipmentSlot(entity TheItem,
                                entity TheCriature,
                                number EquipmentSlot)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura equipa un ítem en un slot de equipamiento. Nótese que el evento se producirá una vez que se haya equipado el ítem nunca antes de que este hecho suceda.

Parámetros.

- `TheItem`. Ítem equipado.
- `TheCriature`. La criatura que ha realizado la acción.
- `EquipmentSlot`. El slot donde se ha equipado el ítem en la criatura.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnRemoveFromEquipmentSlot(entity TheItem,
                                   entity TheCriature,
                                   number EquipmentSlot)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura quita un ítem que previamente se hallaba equipado sobre un slot de inventario. Nótese que el evento se producirá una vez que se haya quitado el ítem y éste haya sido devuelto al inventario. Nunca antes.

Parámetros.

- `TheItem`. Ítem que se ha quitado de un slot de equipamiento.
- `TheCriature`. La criatura que ha realizado la acción.
- `EquipmentSlot`. El slot donde se estaba equipado el ítem en la criatura.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnUseHability(entity TheCriature,
                    number Hability,
                    entity TheEntity)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura desea utilizar una habilidad (usable) sobre otra entidad.

Parámetros.

- TheCriature. La criatura que realiza la acción.
- Hability. El identificador de la habilidad que se desea utilizar.
- TheEntity. La entidad sobre la que se desea utilizar la habilidad.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnActivatedSymptom(entity TheCriature,
                        number Symptom)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando se ha activado un síntoma sobre una criatura.

Parámetros.

- TheCriature. La criatura sobre la que se ha activado el síntoma.
- Symptom. El identificador del síntoma que se ha activado.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnDeactivatedSymptom(entity TheCriature,
                          number Symptom)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando se ha desactivado un síntoma sobre una criatura.

Parámetros.

- TheCriature. La criatura sobre la que se ha desactivado el síntoma.
- Symptom. El identificador del síntoma que se ha desactivado.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnStartCombatTurn(entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando estando en modo combate, a una criatura le llega el turno de combate.

Parámetros.

- TheCriature. La criatura a la que le llega el turno de combate.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

Notas.

- Este será el evento que se utilizará para añadir inteligencia de combate a las criaturas. En caso de que durante las acciones aquí especificadas la criatura involucrada se quede sin puntos de acción, el script se finalizará automáticamente.
- Siempre que finalice el script, aún teniendo la criatura más puntos de acción, se pasará el turno a la siguiente criatura siempre y cuando, ésta no sea el jugador.

```
script OnCriatureInRange(entity TheCriatureWithRange,
                        entity TheCriatureInRange)
```

¿Cuándo se activa?.

- Se activará cuando una criatura detecte que otra que previamente no se hallaba en su

rango, ahora sí que se encuentra en él. Este evento es muy interesante para iniciar combates.

Parámetros.

- TheEntityWithRange. La criatura que ha iniciado el evento, esto es, la que ha detectado a otra dentro de su rango.
- TheEntityInRange. La criatura que se halla dentro del rango de TheCriatureWithRange.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

Notas.

- Recordar que una criatura sólo se podrá alinear en combate si alguna de las que ya lo estén (independientemente de su alineación), se halla dentro del rango de la misma.

```
script OnCriatureOutOfRange(entity TheCriatureWithRange,
                             entity TheCriatureOutOfRange)
```

¿Cuándo se activa?.

- Se activará cuando una criatura detecte que otra que previamente si se hallaba en su rango, ahora ya no se encuentra en él.

Parámetros.

- TheEntityWithRange. La criatura que ha iniciado el evento, esto es, la que ha detectado a la entidad que ha salido de su rango.
- TheEntityOutOfRange. La criatura que se hallaba dentro del rango de TheCriatureWithRange.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

```
script OnHitEntity(entity TheCriature,
                   number SlotUsed,
                   entity TheEntity)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una entidad recibe un golpe por parte de una criatura.

Parámetros.

- TheCriature. La criatura que da el golpe.
- SlotUsed. El slot usado por la criatura para golpear.
- TheEntity. La entidad que recibe el golpe.

Comportamiento por defecto..

- Se valida la acción de golpear. En modo combate será muy importante, pues el comportamiento por defecto (el retorno de true), servirá para indicar que se desea descontar los puntos de acción asociados

Entidades a los que está asociado el evento.

- Criaturas.

Notas.

- Una criatura solo podrá golpear a una entidad (de cualquier tipo) si ésta última posee asociada este tipo de script, en caso contrario no será posible realizar tal acción.

```
script OnEntityCreated(entity TheEntity)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una entidad es creada por. Una entidad será creada cuando se sitúe por vez primera en el área a la que pertenece (por lo que si entramos diez veces en un mismo área y tenemos este evento asociado a una entidad, sólo será invocado en una ocasión; la primera vez que se entra en el área).

Parámetros.

- TheEntity. La entidad que ha sido creada.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Ítems, criaturas, paredes y objetos de escenario.

Notas.

- Este evento será ejecutado antes que el relativo al comienzo de un nuevo juego cuando sea cargado por primera vez el área inicial.

```
script OnObserveEntity(entity TheEntityObserved,
                      entity TheCriatureObserver)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura observa a otra entidad.

Parámetros.

- TheEntityObserved. La entidad observada.
- TheCriatureObserver. La criatura que observa.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Ítems, criaturas, paredes y objetos de escenario. Se activará el evento asociado a la entidad observada (parámetro TheEntityObserved).

Notas.

- El parámetro TheCriatureObserver siempre hará referencia, en la práctica, al jugador.

```
script OnTalkToEntity(entity TheEntity,
                     entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura habla a otra entidad.

Parámetros.

- TheEntity. La entidad con la que se desea hablar.
- TheCriature. La criatura que desea iniciar la conversación.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Ítems, criaturas, paredes y objetos de escenario. Se activará el evento asociado a la entidad con la que se desea hablar (parámetro TheEntity).

Notas.

- El parámetro TheCriature siempre hará referencia, en la práctica, al jugador.

```
script OnManipulateEntity(entity TheEntity,
                        entity TheCriature)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una criatura manipula a otra entidad que no sea una criatura.

Parámetros.

- TheEntity. La entidad a la que se desea manipular.
- TheCriature. La criatura que desea manipular.

Comportamiento por defecto..

- Si la entidad que se manipula es un ítem, pared u objeto de escenario no contenedor, ninguno. En cambio, si la entidad a la que se manipula es un objeto de escenario contenedor, se abrirá el interfaz de intercambio de ítems siempre y cuando, la criatura que manipule sea el jugador.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Ítems, paredes y objetos de escenario. Se activará el evento asociado a la entidad a la que se desea manipular (parámetro TheEntity).

```
script OnEntityIdle(entity TheEntity)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando ha pasado el tiempo Idle asociado a una entidad.

Parámetros.

- TheEntity. La entidad sobre la que ha pasado el tiempo idle.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

Entidades a los que está asociado el evento.

- Ítems, criaturas paredes y objetos de escenario.

Notas.

- Este evento simulará un temporizador siendo el tiempo idle el tiempo que transcurrirá entre cada llamada a dicho evento. Cuando el tiempo idle sea cero, el evento no será llamado.

D.5. Eventos asociados a las celdas de un área.

A continuación se mostrarán los eventos asociados a las celdas de un área, esto es, a elementos `Floor` cuya localización siempre se realizará a partir de las coordenadas `x` e `y` que poseen en el mapa.

```
script OnSetInFloor(number XPos,
                    number YPos,
                    Entity TheEntity)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una entidad se coloca sobre una celda.

Parámetros.

- `XPos`. La coordenada en X donde se halla la celda sobre el área.
- `YPos`. La coordenada en Y donde se halla la celda sobre el área.
- `TheEntity`. La entidad que se coloca sobre la celda.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

```
script OnSetOutOfFloor(number XPos,
                       number YPos,
                       entity TheEntity)
```

¿Cuándo se activa?.

- Cuando una entidad se quita de la celda sobre la que se hallaba.

Parámetros.

- `XPos`. La coordenada en X donde se halla la celda sobre el área.
- `YPos`. La coordenada en Y donde se halla la celda sobre el área.
- `TheEntity`. La entidad que se quita de la celda.

Comportamiento por defecto..

- Ninguno, evento informativo.

