

Anexo A. Términos más comúnmente utilizados.

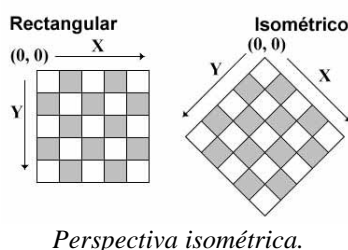
- **Área de juego.** Porción del universo de juego en donde se desarrollará la acción en un determinado momento. El jugador deberá de encontrarse siempre en un área, por lo que al menos deberá de existir una.
- **Canal alpha.** Todos los archivos tga podrán disponer de un canal destinado a definir con color negro la porción del mismo que no se deberá de dibujar en pantalla y en color blanco las zonas que sí podrán ser volcadas. El canal alpha es imprescindible para poder hablar de gráficos con color invisible en *Crisol*.
- **Celda.** Todo área de juego estará dividido en porciones isométricas (romboidales). A dichas porciones las denominaremos celdas. Ver figura:



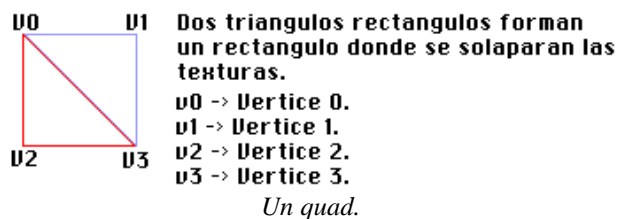
Celdas en un área.

- **CPAKTool.** Herramienta destinada a la gestión del archivo empaquetado "GameData.pak".
- **CrisolBuilder.** Herramienta destinada a validar los archivos de definición de datos.
- **CrisolScript.** Lenguaje script utilizado para crear la lógica del juego.
- **Contenedor.** Capacidad que tendrá una entidad para guardar ítems. Las criaturas y los objetos de escenario que se especifiquen con esta característica, actuarán de contenedores.
- **Color de RGB.** El color aplicado a un vértice se obtendrá a partir de una mezcla basada en un valor de color rojo (R), otro de color verde (G) y, por último, uno de color azul (B).
- **Color invisible.** Se entenderá por color invisible al color que define la porción de un gráfico que no deberá de ser dibujado en pantalla.
- **CSCompiler.** Compilador de los ficheros con código *CrisolScript*.
- **Cut - Scene.** Será un estado en el que el diseñador podrá implementar secuencias narrativas controlando las acciones del jugador. El usuario, en este estado, no podrá dar órdenes.
- **Diseñador.** Será cualquier persona que quiera utilizar *Crisol*, y sus herramientas, para crear juegos.
- **Engine.** Término utilizado para referirnos a *Crisol* como aplicación.
- **Entrada.** Obtención de la información que el usuario envía al motor utilizando el ratón y/o teclado.
- **Entidad.** Se entenderá por entidad cualquier "ente" visible del universo de juego. Serán entidades las criaturas, los ítems, las paredes y los objetos de escenario.
- **Fichero CPAK.** Serán los archivos empaquetados con los que trabajará *Crisol*. Este tipo de archivos contendrán a otros ficheros con el fin de reunir en un mismo punto todos los datos con los que *Crisol* funcionará, evitando que puedan ser manipulados una vez que se termine un diseño de juego.

- **Flag.** Valor al que se le podrá asociar un 1 (el flag se levanta o se pone a `true`) o un 0 (el flag se baja o se pone a `false`).
- **FPS:** Hará referencia a la cantidad de imágenes que se deberán de mostrar por segundo (el término FPS vendrá de "*Frames Per Second*"). En particular, todas las entidades y aquellos elementos que puedan tener animación deberán de tener en cuenta éste término.
- **Jugador.** Será cualquier persona que quiera utilizar *Crisol* para jugar.
- **NPC.** Entidad de tipo criatura que no representará al jugador (el término NPC vendrá de "*No Player Character*")
- **Perspectiva isométrica.** La perspectiva isométrica supondrá gestionar las celdas de las áreas de juego como si de un tablero de ajedrez se tratara pero girado 45 grados. De esta forma, las celdas tendrán aspecto romboidal. Ver figura:



- **Quad.** Serán dos triángulos rectángulos solapados de tal forma que creen un rectángulo. Sobre dicho rectángulo podrá ir, o no, una textura.



- **Tile.** Será la representación gráfica del suelo o techo de una celda. Si una celda no tiene asociada un tile de suelo no será válida y nunca se podrá visitar ni colocar entidades sobre la misma.
- **Tick de IA.** Indicará las veces que se ejecutará la IA (inteligencia artificial) en un segundo. Por IA se entenderá la toma de información de la entrada y la ejecución de los posibles scripts solicitados.
- **Universo de juego.** Siempre hará referencia a dos elementos; por un lado, al conjunto de áreas a las que el jugador podrá visitar y por otro, a las reglas que determinarán el funcionamiento general del juego.
- **Valor alpha de transparencia.** Este será el cuarto componente de color de un vértice. Servirá para indicar el grado de transparencia del mismo. Si este valor se aplica en todos los vértices por igual (esto será lo normal) la imagen entera poseerá el grado de transparencia que se especifique.
- **Valor base y valor temporal.** Algunos atributos asociados a las criaturas podrán tener dos valores asociados; uno denominado base y otro temporal. El temporal será el destinado a ser usado mientras que el base servirá para que se tenga conocimiento del valor original del atributo.
- **Versión Release.** Versión ejecutable de *Crisol*, o de cualquier otra herramienta, sin ningún tipo de control de errores internos. Es la más rápida y que menos espacio ocupa.

- **Versión Safe.** Versión ejecutable de *Crisol*, o de cualquier otra herramienta, con control de errores internos. Son algo más lentas que las Release y ocupan un poco más de espacio en disco. Al hallar un error interno generarán, en el 99% de los casos, un archivo llamado "Assert.txt" con la descripción del problema para el desarrollador.
- **Vértice.** Será uno de los cuatro vértices que poseerá un quad. Ver figura destinada al término quad.

