

Anexo E. Relación de las constantes globales internas en CrisolScript.

Control de resultados lógicos.

```
number FALSE := 0; // Falso
number TRUE := 1; // Verdadero
```

Entidad nula

```
entity NULL := 0; // Nulo
```

Alineaciones:

```
number PLAYER_ALINGMENT := 0; // Alineación con jugador
number ENEMY_PLAYER_ALINGMENT := 1; // Alineación contra el jugador
number NO_ALINGMENT := 2; // Sin alineación
```

Slots de equipamiento principal:

```
number RIGHT_HAND_SLOT := 0; // Slot de mano derecha
number LEFT_HAND_SLOT := 1; // Slot de mano izquierda
```

Orientaciones posibles:

```
number NORTH_DIRECTION := 0; // Dirección norte
number NORTHEAST_DIRECTION := 1; // Dirección noreste
number EAST_DIRECTION := 2; // Dirección este
number SOUTHEAST_DIRECTION := 3; // Dirección sureste
number SOUTH_DIRECTION := 4; // Dirección sur
number SOUTHWEST_DIRECTION := 6; // Dirección suroeste
number WEST_DIRECTION := 6; // Dirección oeste
number NORTHWEST_DIRECTION := 7; // Dirección noroeste
```

Tipos de valores

```
number TEMP_VALUE := 0; // Valor temporal
number BASE_VALUE := 1; // Valor base
```

Tipos de entidades

```
number ENTITY_PLAYER := 1; // Entidad de tipo jugador
number ENTITY_SCENE_OBJ := 2; // Entidad de tipo objeto de escenario
number ENTITY_NPC := 2; // Entidad de tipo criatura no jugador
number ENTITY_WALL := 3; // Entidad de tipo pared
number ENTITY_ITEM := 4; // Entidad de tipo ítem
```

Tipo de justificación del texto

```
number TEXT_RIGHT_JUSTIFY := 0; // A la derecha de la entidad
number TEXT_UP_JUSTIFY := 1; // Por encima de la entidad
number TEXT_LEFT_JUSTIFY := 0; // A la izquierda de la entidad
```

Tipos de scripts

Nota: serán los mismos identificadores que para definir los eventos scripts.

```
number ONSTARTGAME := 0;
number ONCLICKHOURPANNEL := 1;
number ONFLEECOMBAT := 2;
number ONKEYPRESSED := 3;
number ONSTARTCOMBATMODE := 4;
number ONENDCOMBATMODE := 5;
number ONNEWHOUR := 6;
number ONENTERINAREA := 7;
number ONWORLDIDLE := 8;
number ONSETINFLOOR := 9;
number ONSETOUTFLOOR := 10;
number ONGETITEM := 11;
number ONDROPITEM := 12;
number ONOBSERVEENTITY := 13;
number ONTALKTOENTITY := 14;
```

```

number ONMANIPULATEENTITY := 15;
number ONDEATH := 16;
number ONRESURRECT := 17;
number ONINSERTINEQUIPMENTSLOT := 18;
number ONREMOVEFROMEQUIPMENTSLOT := 19;
number ONUSEHABILITY := 20;
number ONACTIVATEDSYMPTOM := 21;
number ONDEACTIVATEDSYMPTOM := 22;
number ONHITENTITY := 23;
number ONSTARTCOMBATTURN := 24;
number ONCRIATUREINRANGE := 25;
number ONCRIATUREOUTOFRANGE := 26;
number ONENTITYIDLE := 27;
number ONUSEITEM := 28;
number ONTRADEITEM := 29;
number ONENTITYCREATED := 30;

```

Tipos de teclas

```

number KEY_ESC := 0;           // Tecla ESC
number KEY_F1 := 1;           // Tecla F1
number KEY_F2 := 2;           // Tecla F2
number KEY_F3 := 3;           // Tecla F3
number KEY_F4 := 4;           // Tecla F4
number KEY_F5 := 5;           // Tecla F5
number KEY_F6 := 6;           // Tecla F6
number KEY_F7 := 7;           // Tecla F7
number KEY_F8 := 8;           // Tecla F8
number KEY_F9 := 9;           // Tecla F9
number KEY_F10 := 10;          // Tecla F10
number KEY_F11 := 11;          // Tecla F11
number KEY_F12 := 12;          // Tecla F12
number KEY_0 := 13;            // Tecla 0
number KEY_1 := 14;            // Tecla 1
number KEY_2 := 15;            // Tecla 2
number KEY_3 := 16;            // Tecla 3
number KEY_4 := 17;            // Tecla 4
number KEY_5 := 18;            // Tecla 5
number KEY_6 := 19;            // Tecla 6
number KEY_7 := 20;            // Tecla 7
number KEY_8 := 21;            // Tecla 8
number KEY_9 := 22;            // Tecla 9
number KEY_A := 23;            // Tecla A
number KEY_B := 24;            // Tecla B
number KEY_C := 25;            // Tecla C
number KEY_D := 26;            // Tecla D
number KEY_E := 27;            // Tecla E
number KEY_F := 28;            // Tecla F
number KEY_G := 29;            // Tecla G
number KEY_H := 30;            // Tecla H
number KEY_I := 31;            // Tecla I
number KEY_J := 32;            // Tecla J
number KEY_K := 33;            // Tecla K
number KEY_L := 34;            // Tecla L
number KEY_M := 35;            // Tecla M
number KEY_N := 36;            // Tecla N
number KEY_O := 37;            // Tecla O
number KEY_P := 38;            // Tecla P
number KEY_Q := 39;            // Tecla Q
number KEY_R := 40;            // Tecla R
number KEY_S := 41;            // Tecla S
number KEY_T := 42;            // Tecla T

```

```

number KEY_U := 43;           // Tecla U
number KEY_V := 44;           // Tecla V
number KEY_W := 45;           // Tecla W
number KEY_X := 46;           // Tecla X
number KEY_Y := 47;           // Tecla Y
number KEY_Z := 48;           // Tecla Z
number KEY_BACK := 49;        // Tecla Retroceso
number KEY_TAB := 50;         // Tecla Tabulador
number KEY_RETURN := 51;      // Tecla Enter
number KEY_SPACE := 52;       // Tecla Espacio
number KEY_LCONTROL := 53;    // Tecla Ctrl a izquierda
number KEY_RCONTROL := 54;    // Tecla Ctrl a derecha
number KEY_LSHIFT := 55;      // Tecla Shift a izquierda
number KEY_RSHIFT := 56;      // Tecla Shift a derecha
number KEY_ALT := 57;         // Tecla Alt
number KEY_ALTGR := 58;       // Tecla Alt Gr
number KEY_INSERT := 59;      // Tecla Insert
number KEY_REPAG := 60;       // Tecla Re Pag
number KEY_AVPAJ := 61;       // Tecla Av Pag
number KEY_MINUS_PAD := 62;   // Tecla - (teclado numérico)
number KEY_ADD_PAD := 63;     // Tecla + (teclado numérico)
number KEY_DIV_PAD := 64;     // Tecla / (teclado numérico)
number KEY_MUL_PAD := 65;     // Tecla * (teclado numérico)
number KEY_0_PAD := 66;       // Tecla 0 (teclado numérico)
number KEY_1_PAD := 67;       // Tecla 1 (teclado numérico)
number KEY_2_PAD := 68;       // Tecla 2 (teclado numérico)
number KEY_3_PAD := 69;       // Tecla 3 (teclado numérico)
number KEY_4_PAD := 70;       // Tecla 4 (teclado numérico)
number KEY_5_PAD := 71;       // Tecla 5 (teclado numérico)
number KEY_6_PAD := 72;       // Tecla 6 (teclado numérico)
number KEY_7_PAD := 73;       // Tecla 7 (teclado numérico)
number KEY_8_PAD := 74;       // Tecla 8 (teclado numérico)
number KEY_9_PAD := 75;       // Tecla 9 (teclado numérico)
number KEY_UP := 76;          // Tecla Cursor Arriba
number KEY_DOWN := 77;        // Tecla Cursor Abajo
number KEY_RIGHT := 78;       // Tecla Cursor Derecho
number KEY_LEFT := 79;        // Tecla Cursor Izquierdo

```

