

Skriptování

Nedělej to!

Skriptování v Krkalovi není pro každého, číst dál a o něco se snažit spíše nedoporučuji nebo snad jen zkušeným programátorům s velkou trpělivostí. Proč?

- kompilátor obsahuje chyby
- dokumentace je nedostačující
- dokumentace není v angličtině
- některé věci jsou temné a user unfriendly
- budeš na to sám
- žádná technická podpora

Ok, jak začít?

- Stáhni si z GitHubu kompletního Krkala včetně zdrojových kódů:
<https://github.com/HonzaMD/Krkal2>
- Nastuduj si dokumentaci: \src\Dokumentace
 - Hlavně: src\Dokumentace\2 - Dokumentace pro pokročilé
 - pozor dokumentaci nikdo neaktualizoval
- Nainstaluj si Microsoft Visual Studio 2013 nebo novější. Stačí free verze.

Programování v Krkalovi

- Nemodifikuj už existující soubory
 - Abys nezkonfliktoval se změnami někoho jiného
 - Taky by to vyžadovalo rebuild kompilovaných skriptů
- Vytvoř si nový .kc soubor a kód Krkala si tam nainklůduj (krkal2_A1CF_6963_8DA6_D822.kc)
- Zvažte použití externího editoru, pokud InGame editor nevyhovuje.
- Ladění: Krkal sám ladit neumí, ale je možné použít Visual Studio jako debugger.

Kompilované vs Interpretované skripty

- Za normální situace kompilátor kompiluje do interpretovaných skriptů. Bohužel je tu velká šance, že tak narazíš na chybu v kompilátoru.
- Aby ses tomu vyhnul můžeš zkompilovat do kompilovaných skriptů (na to potřebuješ Visual Studio, abys překompiloval celého Krkala)
- Postup najdeš zde: src\KScripts\PostupKompilace.txt
- Pokud to uděláš, nebude tvá změna slučitelná se změnami jiných lidí.

- Takže škoda že není zapojen kompilátor z verze 3.0 - tam jsou všechny tyto problémy vyřešeny, navíc jazyk z 3.0 je mnohem hezčí.

Import nové grafiky k tvým objektům

- Krkal ke každému objektu potřebuje sadu textur jako výšková a normálová mapa, ...
- viz src\Dokumentace\1 - Uživatelská dokumentace\5 - Jak vytvářet novou grafiku.doc
- viz src\Dokumentace\1 - Uživatelská dokumentace\6 - Ovládání editoru packagi.doc
- může být problém tyto textury získat, nejsem si jist, zda pluginy pro 3D studio ještě fungují
- Pokud se pustíš do programování nových pluginů pro novější verze nebo pro jiné 3D modelovací programy, dej je prosím k dispozici i ostatním v Krkal komunitě.

Automatismy

- Je to sada pravidel, která propojuje objekty a grafiku. A to tak, aby se objekt o grafiku nemusel téměř starat.
- Jednoduchý automatismus (1 ku 1) se dá vytvořit v editoru levelů - viz src\Dokumentace\1 - Uživatelská dokumentace\4 - Ovládání editoru.doc
- Pokud chceš něco složitějšího, třeba aby grafika reagovala na proměnné, navazovala, či náhodně alterovala, tak je potřeba automatismus naprogramovat ručně přímo do kral registru.
- Kód, který to dělá najdeš zde: src\kernel\md_testy.cpp
- a viz chabá dokumentace:
 - src\Dokumentace\3 - Programátorská dokumentace\12 - Kernel.doc
 - src\Dokumentace\doplňky\KRKAL AUTOMATICS.doc