# 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 nezkonfliktil 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)
* InGame editor kódu zlobil, po chvíli začal kompilovat jiný projekt než měl ... možná je lepší použít externí editor ...
* 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 tyhle 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 vytvaret novou grafiku.doc
* viz src\Dokumentace\1 - Uživatelská dokumentace\6 - Ovladani 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 krkal 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\doplnky\KRKAL AUTOMATICS.doc