**ЯРИЛ 2.0. Открываемость. Видение**

Версия 0.1 (черновик) от 07.10.2010

Оглавление

[Версии 1](#_Toc277350232)

[Нововведения 1](#_Toc277350233)

[Роль 1](#_Toc277350234)

[Примеры использования 1](#_Toc277350235)

[#1 Почтовый ящик 1](#_Toc277350236)

[Со стороны игрока 1](#_Toc277350237)

[Со стороны квестописателя 2](#_Toc277350238)

# Версии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Версия** | **Дата** | **Комментарий** |
| 0.1 | 07.10.2010 | первоначальная версия |

# Нововведения

## Роли

Появляется понятие «Роль». Роль можно присвоить любому объекту (локации или предмету). Роль добавляет объекту различные свойства, такие как: признаки, реакцию на события (на команды игрока).

В наборе стандартных библиотек появляется роль «Открываемый контейнер». Она добавляет объекту следующие свойства:

* признак «открываемый»;
* признак «контейнер»;
* не постоянный признак «открыт» (добавляется и удаляется в ходе выполнения процедур реакции на команды);
* контейнер «внутри»

# Примеры использования

## #1 Почтовый ящик

### Со стороны игрока

Предмет “Почтовый ящик”, который может содержать в себе другие предметы.

Имеет 2 состояния открытости: “открыт” и “закрыт”. По-умолчанию закрыт. Если открыт, то это отображается при выводе имени (в списках предметов локации и инвентаря):

*> осмотреться*

*Дворик*

*Вы стоите в небольшом дворике перед двухэтажным кирпичным домом.*

*Также тут есть автомобиль, почтовый ящик (открыт) и дерево.*

Кроме того, статус открытости отображается в описании:

*> осмотреть ящик*

*Обычный почтовый ящик. Сейчас закрыт.*

Если же ящик открыт, то при описании также перечисляется список предметов в нём:

*> осмотреть ящик*

*Обычный почтовый ящик. Сейчас открыт. В нём письмо и открытка.*

Позволяет себя открывать (“открыть ящик”) и закрывать (“закрыть ящик”). При попытке открыть уже открытый или закрыть уже закрытый система ругается (“Почтовый ящик уже открыт” и т.д.).

По-умолчанию непрозрачен: предметы, находящиеся в закрытом ящике, не видно (они скрыты для системы = к ним нельзя обращаться). При открытии эти предметы становятся видны (не скрытыми), что отражается в описании реакции на открытие:

*> открыть ящик*

*Вы открыли почтовый ящик, а в нём оказались письмо и открытка.*

При закрытии ящика предметы, находящиеся в нём, снова становятся скрытыми:

*> закрыть ящик*

*Вы закрыли почтовый ящик.*

*> взять письмо*

*Я не вижу здесь письмо.*

Можно брать предметы из ящика и класть в него:

*> взять письмо*

*Вы взяли письмо из почтового ящика.*

*> взять открытку из ящика*

*Вы взяли открытку из почтового ящика.*

*> положить письмо в ящик*

*Вы положили письмо в почтовый ящик.*

### Со стороны квестописателя

В какой-либо локации (например, «Дворик») создаётся предмет «почтовый ящик» с описанием «Обычный почтовый ящик», которому присваивается роль «Открываемый контейнер» (см. раздел Роль).