Rune Project

Dokumentation

Inhalt

[1 Einleitung 3](#_Toc100166309)

[1.1 Motivation 3](#_Toc100166310)

[2. Installationsanleitung 4](#_Toc100166311)

[3. Umsetzung 5](#_Toc100166312)

[4. Entwicklerkonsole 6](#_Toc100166313)

[4.1 Einleitung 6](#_Toc100166314)

[4.2 Inklusion / Exklusion der Entwicklerkonsole im Build 6](#_Toc100166315)

[4.3 Benutzen der Entwicklerkonsole 6](#_Toc100166316)

[4.3.1 Aufrufen der Entwicklerkonsole 6](#_Toc100166317)

[4.3.2 Absenden eines Befehls 6](#_Toc100166318)

[4.3.3 Mögliche Befehle 6](#_Toc100166319)

[4.3.4 Mögliche Fehlermeldungen 7](#_Toc100166320)

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation

# 2. Installationsanleitung

# 3. Umsetzung

# 4. Entwicklerkonsole

## 4.1 Einleitung

Da sich mit den Zaubern in diesem Projekt viele Möglichkeiten (siehe Umsetzung) bieten, ist ein schneller und einfacher Zugriff auf alle Zauber-Kombinationen (auch beim laufenden Programm) hilfreich. Dies ist die Hauptmotivation dafür, die Entwicklerkonsole einzubinden. Das System lässt sich auch ausbauen, um weitere Funktionen in der Zukunft hinzuzufügen.

## 4.2 Inklusion / Exklusion der Entwicklerkonsole im Build

Ob die Entwicklerkonsole mitgeliefert werden soll, kann über den serialisierten Parameter *disableOnBuild* im Skript RUI\_DeveloperConsole, welches sich auf der Spieler-Leinwand befindet, eingestellt werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Wahrheitswert | Erklärung |
| true (Haken gesetzt) | Die Entwicklerkonsole kann im Build nicht aufgerufen werden. |
| false (Kein Haken gesetzt) | Die Entwicklerkonsole kann im Build aufgerufen werden. |

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

*Abbildung 4.2.1: Inklusion / Exklusion der Entwicklerkonsole im Build*

## 4.3 Benutzen der Entwicklerkonsole

### 4.3.1 Aufrufen der Entwicklerkonsole

Während des Ausführens des Spiels, falls die Konsole aufgerufen werden kann (siehe 4.2 Inklusion / Exklusion der Entwicklerkonsole im Build), wird die Konsole durch das Drücken der vorher definierten Taste (Standard: Komma-Taste (,)) geöffnet. Beim Öffnen kann der Anwender direkt losschreiben. Mit dem Drücken auf die Escape-Taste lässt sich die Konsole schließen, ohne einen Befehl abzusenden.

### 4.3.2 Absenden eines Befehls

Um aus der Konsole heraus den geschriebenen Befehl anzuwenden, muss die Enter-Taste gedrückt werden. Der eingegebene Text wird dann eingelesen und entsprechende Aktionen durchgeführt bzw. Fehlermeldungen ausgegeben. Überschüssige Parameter werden ignoriert.

### 4.3.3 Mögliche Befehle

Die möglichen Befehle sind:

|  |  |
| --- | --- |
| Befehl | Beschreibung |
| s <ERuneType-ID> <Parameter>… | SPELL: Führt den übergebenen Zauber mit den gegebenen Parametern aus. Der Runen-Typ bestimmt die erforderliche Anzahl der Parameter (siehe Umsetzung). |

### 4.3.4 Mögliche Fehlermeldungen

Die möglichen Fehlermeldungen sind:

|  |  |
| --- | --- |
| Fehlermeldung | Beschreibung |
| RuneNotFoundException | Die übergebene ERuneType-ID kann nicht aufgelöst werden. |
| MissingParameterException | Die Parameteranzahl des Befehls stimmt nicht mit der erforderlichen Anzahl an Parametern für diesen ERuneType überein. |
| InvalidCommandException | Der eingegebene Befehl existiert nicht oder kann nicht aufgelöst werden. |