

# Tillsnyggad dokumentation

---

senast uppdaterad: 2022-12-13

**OBS OBS OBS: Många av kod-delarna i detta dokument är inte kollad gällande slarvfel! Gäller speciellt taggar etc som står i löpande text. Rättar sånt efter hand**

---

## Stoyrns Javascript

Stuff som ska stå i Storyns Javascript-ruta (i twine-editorn alltså). Förhoppningsvis kommer jag ihåg att uppdatera detta allt eftersom.

```
var script = document.createElement('script');
script.src = "apsing.js";

function setupGlobals()
{
  var _state = require('state');
  console.log('require state');
  console.log(_state.variables);
  window.statevar = _state.variables;
}

setTimeout(() => {
  console.log("Delayed statevarupdate for 1 second.");
  setupGlobals();
}, 1000)

setupGlobals();
document.head.appendChild(script)
```

**OBS** Det går bra att radera alla rader med console.log! De står kvar just nu i debugg-syfte.

---

## Inventory

### Visa inventory

Stoppa in `<write-inventory>` Header eller footer.

Sätt classen till: "topLeft" för att få lodrät inventory.

Sätt ID till "mainInventory" för att uppdateringsfunktionen ska veta vilket element som är inventory.

Exempel i footer:

```
<inventory class="topLeft">
<write-inventory id="mainInventory"></write-inventory>
</inventory>
```

## Uppdatera inventory

På platser där inventoryn behöver uppdateras, använd `<update-inventory>`

Detta kan göras direkt i twine-texten eller via `(print:"<update-inventory>")`

**Notera:** Sätt variabeln före taggen med uppdatera. Annars uppdaterar den med gamla värdet. Exempel:

```
(link: "ta affisch")[(set: $affisch to 1)(print: "<update-inventory>")]

(link: "ta nyckelknippa")[(set: $nyckelknippa to 1)<update-inventory>]

(link: "ficklampa")[(set: $ficklampa to 1)(print: "<write-inventory
type='update'>")]
```

Samtliga dessa 3 alternativ fungerar i nuläget. Säkrast är att använda alternativet längst upp med print och update-inventory taggen.

## Under huven

Jag hade vissa problem med detta eftersom state-variabeln inte uppdaterades omedelbart. Därför uppdaterade den med gamla värde någon millisekund före den fick nya. Det är just nu (13-dec-2022) löst med en timeout på 200 ms i update-funktionen.

Om man använder (print:) macron uppstår ej detta problem eftersom den då kör klart "set" macron före den kör "print" macron.

Men samtliga metoder fungerar alltså för tillfället.

## Mer under huven

Inventoryn har en egen array (inventoryItemsList) i JS med namn, icon och värde. Den uppdateras från Harlowe-storyns \_state-variabel.

- Varje gång `<update-inventory>` körs går scriptet igenom window.statevar, hittar entrys som motsvarar alla namn i listan och sätter värdet till vad den har i window.statevar (som alltså motsvarar harlows \_state).
- Varje gång `<write-inventory>` körs går scriptet igenom listan och skapar HTML för att visa, eller inte visa, ikoner beroende på om de har värde 0 eller 1. Om write-inventory anropas via update hittar den elementet med id mainInventory. I annat fall använder den sitt eget element för att veta vilken HTML den ska ersätta på sidan.

*En snyggare lösning hade varit att, istället för skriva ut HTML igen bara ändra klasser på befintliga element. Gick dock inte eftersom det är svårt att få kontroll över vad Twine-motorn skriver ut här och där.*



**BUGG-KOLL**

När man har låst score-bar uppe eller nere i skärm ligger den ovanpå allt. Det gör att text och länkar kan hamna under och ej gå att nå även om man scrollar. Speciellt om man lägger score-bar i botten. Jag har justerat marginaler för att undvika detta, men nåt vi får testa i olika skärmupplösningar.

En annan "bugg" är att död-siffran ej syns när värdet är 5 (dvs start-värdet (tror jag)). Försöker se hur detta kan åtgärdas. Det har nåt att göra med att död mätaren går åt "fel" håll.

---

## Ljud och musik

Inget har förändrats i hur ljud och musik spelas. Skriver in i denna dokumentation senare.

## Visual FX

Inget av detta har ändrats senaste tiden. Skriver in i denna dockumentation senare.