**getObj**

|  |  |
| --- | --- |
| getObj(str objType) | Zwraca obiekt o typie objType z gry |
| getObj(str objType, int index) | Zwraca obiekt o typie objType z gry I indeksie index (wykorzystywane gdy w grze jest więcej obiektów tego samego typu) |

Wartości objType:

**Player** – gracz [**index**: NONE]

**Trigger** – trigger [**index:** YES]

**Chr** – postać AI [**index:** YES]

**Dialogi**

|  |  |
| --- | --- |
| DialogueText(str text, str sound) | Wypisuje na ekranie text jako wypowiedź rozmówcy i odgrywa sound |
| Monologue(int parameters, str text1, str sound1, str txt2 …) | Parameters przyjmuje wartosć wersów do wypowiedzenia, następnie podaje się kolejno text do wypowiedzenia i ścieżkę sound do pliku z dźwiękiem |
| Answer(str text, str func, str sound) | Daje możliwość odpowiedzi o treści text i odgrywa sound w przypadku wybrania po czym przechodzi do funkcji o nazwie func |
| deleteDialogue() | Kończy działanie dialogu |

**Quest’y**

|  |  |
| --- | --- |
| setQuestName(str name) | Ustawia nazwę quest’a na name |
| setQuestDescription(str description) | Ustawia opis quest’a na description |
| qvGet(str valueType, int index) | Zwraca zawartość zmiennej o indeksie index typu valueType. Możliwe wartości valueType:   * 0 - int * 1 - str * 2 - bool |
| qvSet(str valueType, int index, ptr value) | Ustawia zmiennej o indeksie index wartość value typu valueType. Możliwe wartości valueType:   * 0 - int * 1 - str * 2 - bool |
| endQuest() | Kończy działanie skryptu quest’a |

**Uruchamianie**

|  |  |
| --- | --- |
| startDialogue(str path) | Uruchamia dialog ze skryptu o scieżce path  **Uwaga: w tak uruchomionym dialogu nie działają funkcje interakcji jak np. attackPlayer() chyba, że dialog został wywołany z poziomu innego dialogu, albo została wywołana funkcja talkingWith()** |
| startQuest(str path) | Uruchamia quest’a ze skryptu o ścieżce path  **Uwaga: tak uruchomiony quest przyjmuje jako questGiver aktualnego rozmówcę dialogu** |

**Get / Set**

|  |  |
| --- | --- |
| Get(str variable) | Zwraca wartość zmiennej variable (zmienna variable przyjmuje wartości podane niżej) |
| Set(str variable, type value) | Ustawia zmiennej variable (zmienna variable przyjmuje wartości podane niżej) wartość value |

Wartości variable:

**Player::Health** – życie gracza

**Player::Mana** – mana gracza

**Player::exp** – doświadczenie gracza

**Player::wood** – drewno gracza

**Player::stone** – kamień gracza

**Player::iron** – żelazo gracza

**Monsters::skeleton::kills** – ilość zabitych szkieletów

**Inne**

|  |  |
| --- | --- |
| declareVariable(str name, int type) | Deklaruje nową zmienną o nazwie name i typie type dostępną we wszystkich skryptach i w kodzie gry. Możliwe wartości type:   * 0 - int * 1 - str * 2 - bool |
| getVariable(str name) | Zwraca wartość zmiennej o nazwie name. Gdy zmienna name nie istnieje nie istnieje nic nie zwraca. |
| setVariable(str name, int value) | Ustawia zmiennej o nazwie name wartość value |
| variableExist(str name) | Sprawdza czy zmienna o nazwie name istnieje, jeżeli tak zwraca true, jeżeli nie false |
| deleteVariable(str name) | Usuwa zmienną o nazwie name |
| addGold(int amount) | Dodaje amount złota |
| attackPlayer() | Atakuje gracza. Funkcja kończy dialog – po niej nie wywołujemy deleteDialogue() |
| Message(str text) | Pokazuje tekst wiadomości o treści text na ekranie (AddMessage() z C++) |
| Text(flt posX, flt posY, str text) | Wyświetla ciągły tekst na ekranie, odpowiednik D.text(posX, posY, text). Zmienne posX i posY to jest pozycja tekstu na ekranie, a text to jego treść |
| Equal(int params, type param1, type param1TC …) |  |
| chrCreate(str path, int posX, int posY, int posZ) |  |
| setDialoguePath(ptr pointer, str path) |  |
| posX(ptr pointer) |  |
| posZ(ptr pointer) |  |
| posZ(ptr pointer) |  |
| moveWalking(ptr pointer, bool move) |  |
| moveTo(ptr pointer, int posX, int posY, int posZ) |  |
| attack(ptr attacker, ptr target) |  |