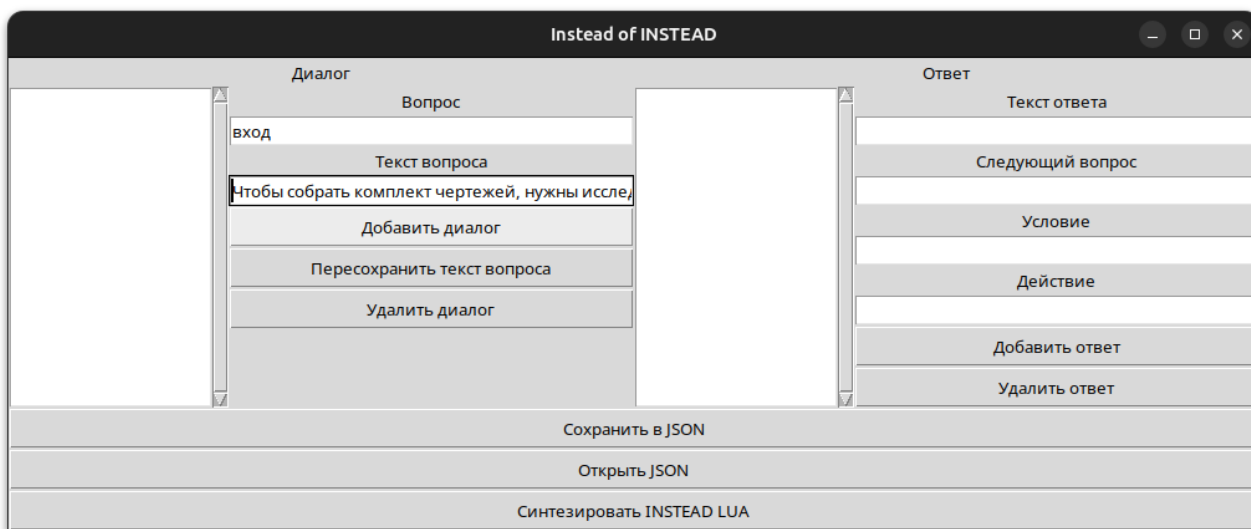


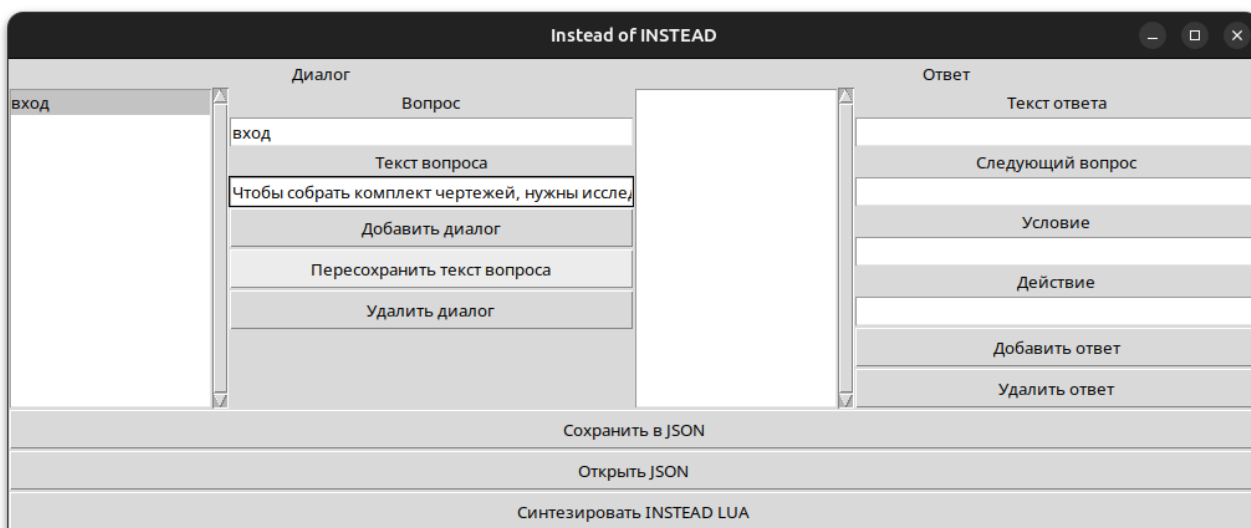
## Instead of INSTEAD, guide

Требования к запуску программы. Должна быть установлена полная версия Python. В некоторых автоматически разворачиваемых окружениях разработки по-умолчанию устанавливается минимальная версия без стандартной библиотеки Tkinter, необходимой для работы. Программа тестировалась на Python 3.11.6. Скачать Python: <https://www.python.org/downloads/>

Запустим программу и начнём работу. Создадим обязательный для каждой сцены диалог «вход». В поле «Вопрос» введём короткую аббревиатуру (идентификатор). Он не будет отображаться в процессе игры. В поле «Текст вопроса» введём отображаемый пользователю текст.

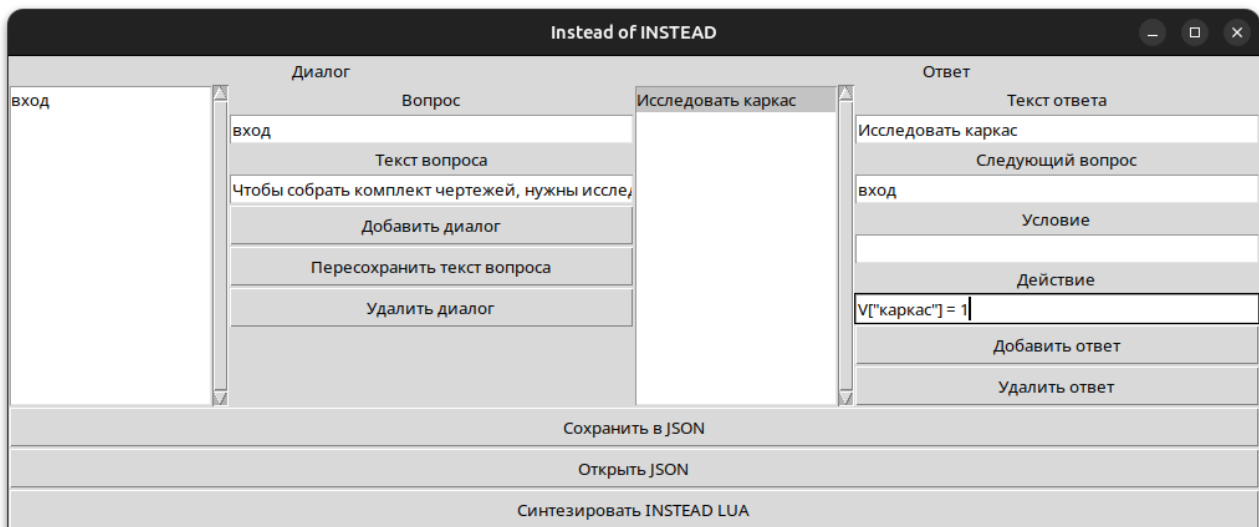


Нажимаем кнопку «Добавить диалог».

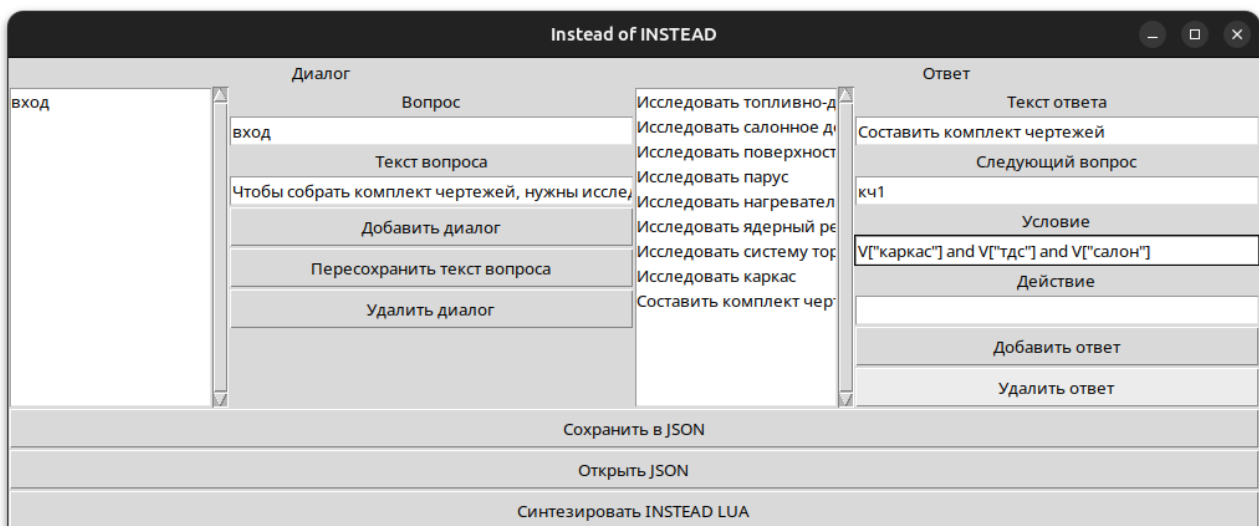


Теперь мы можем вводить ответы на этот вопрос. Для этого заполним поля. «Текст ответа» виден в процессе игры. В поле «Следующий вопрос» нужно ввести аббревиатуру (идентификатор) вопроса, на который пользователь попадёт, когда ответит этим ответом. Сейчас укажем тот же самый диалог, так как покидать его не собираемся. В поле «Действие» указывается код Lua. В данном случае, в глобальной таблице V (которую специально объявим

в файле «main3.lua») мы пропишем поле «каркас», чтобы обозначить, что «каркас» исследован. Глобальная таблица V доступна во всех сценах игры, поэтому следует выбирать ну точно уникальные названия. Поля этой таблицы можно не только просто присваивать, но и, например, при начале набора космонавтов создать поле  $V[\text{«число космонавтов»}] = 0$ , а потом прибавлять к этому полю 1 каждую вербовку космонавта, а условием доступа к следующим диалогам сделать  $V[\text{«число космонавтов»}] > 9$ .



Введём до конца все ответы подобным образом, далее добавим ответ «Составить комплект чертежей», которое открывается по выполненному условию Lua и ведёт в диалог с аббревиатурой (идентификатором) «кч1». На картинке количество условий специально сокращено, чтобы все условия влезли на картинку.



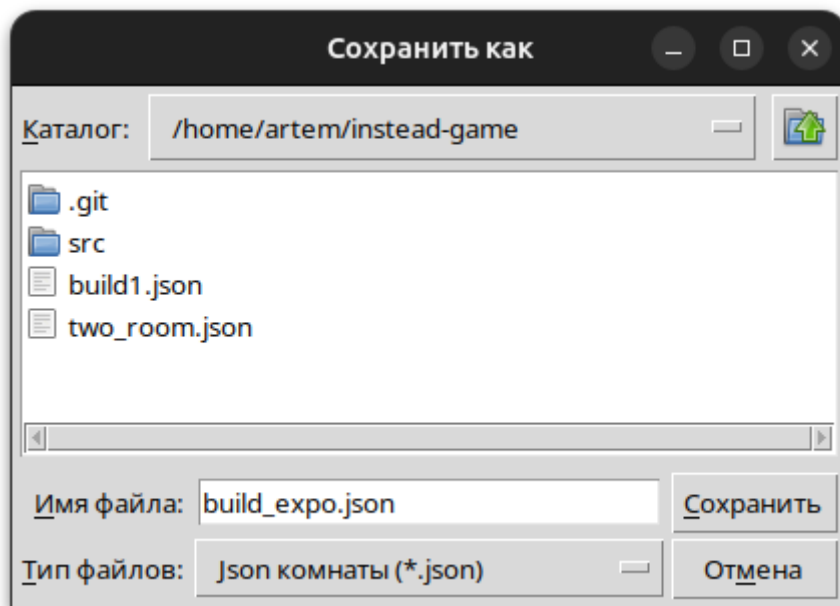
Теперь создадим вопрос «кч1», переписав поля «Вопрос» и «Текст вопроса» и нажав «Добавить вопрос». Также для этого вопроса укажем ответ. Теперь когда игрок будет выбирать «Составить комплект чертежей», он будет переходить в следующий диалог. То есть пока не будут выполнены условия для этого пункта, игрок не сможет перейти в следующий диалог.

(«Вопрос» и «диалог» сейчас будем считать синонимами.)

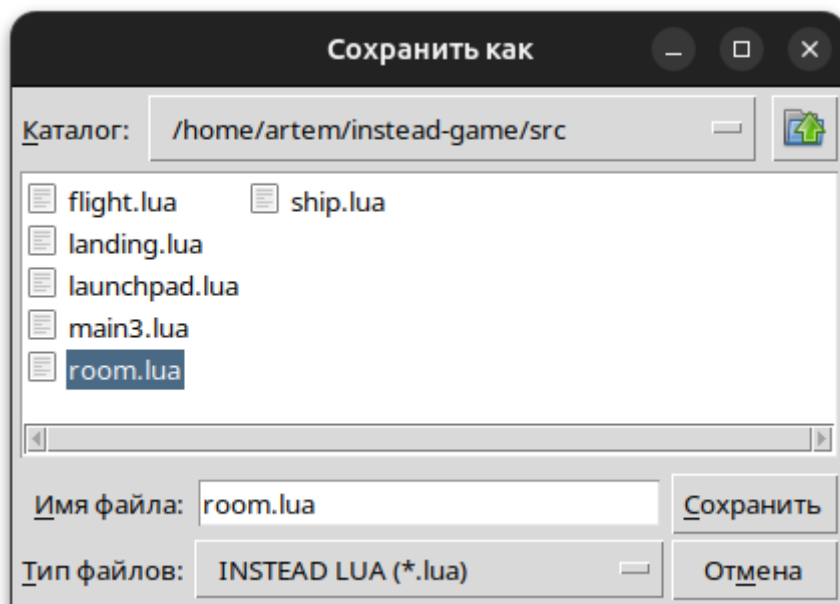
Теперь, допустим, нужно скомпановатъ игровому движку перейти в следующую сцену, которая пишется другим человеком. Для этого нужно узнать имя комнаты в общем проекте игры. В комнате кч1 создадим ответ «Запуск», который перейдет к комнате «Полет». Для перехода заполним поле «Действие». Этот ответ появится при условии согласования с Федотовым, то есть полететь можно только по согласованию с Федотовым. В поле «Действие» можно заносить несколько действий через «;». Например, «V[«Федотов»]=1; р [[Федотов с радостью одобрил]]» еще и напечатает дополнительное сообщение.

Теперь сохраним сцену в JSON, чтобы открывать её в этой же программе. Нажимаем на «Сохранить в JSON».

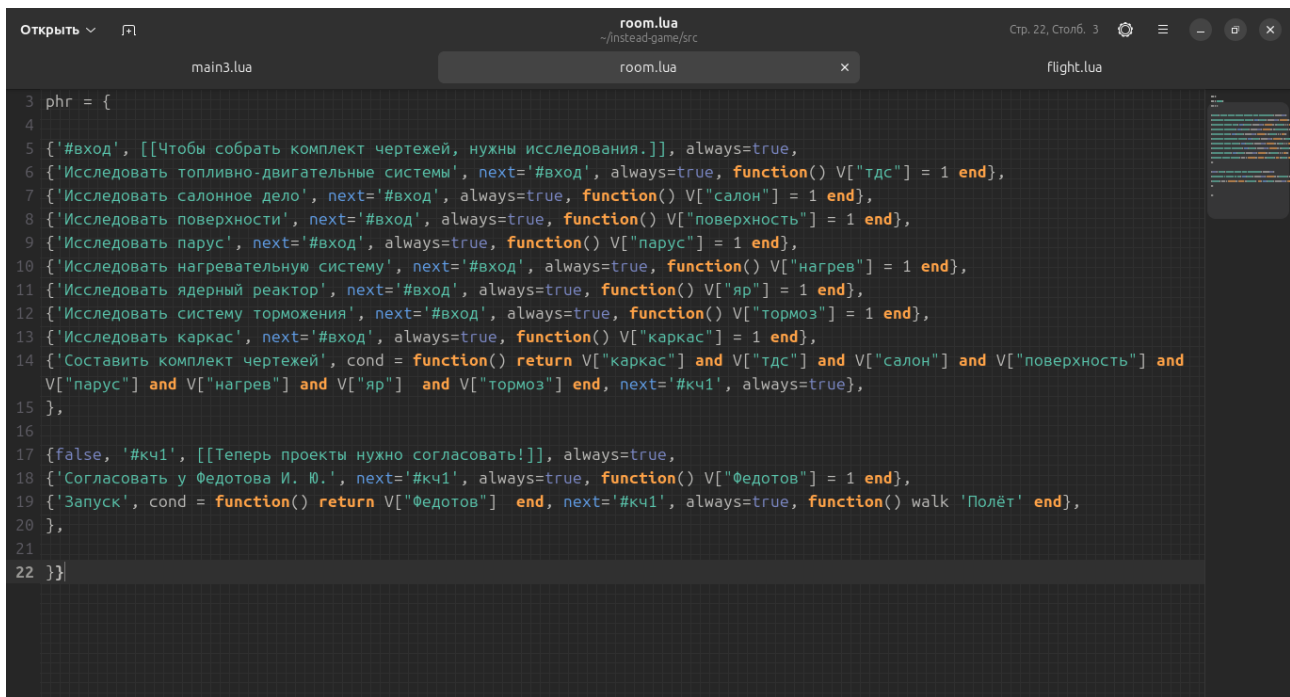
Теперь файл build\_expo.json можно открыть с помощью кнопки «Открыть JSON».



Чтобы комната подхватилась движком INSTEAD, нужно экспортировать сцену в формат LUA INSTEAD. Нажмём кнопку «Синтезировать INSTEAD LUA» и сохраним файл с расширением .lua рядом с другими. При таком экспорте, имя файла и будет названием сцены. Например, назвав файл build (строительство ракеты), будет создана сцена build, по этому имени в эту сцену можно перейти. Если файл .lua создавался не этой программой, то, скорее всего, имя сцены не будет совпадать с именем файла. В данном случае, имя сцены будет «room».

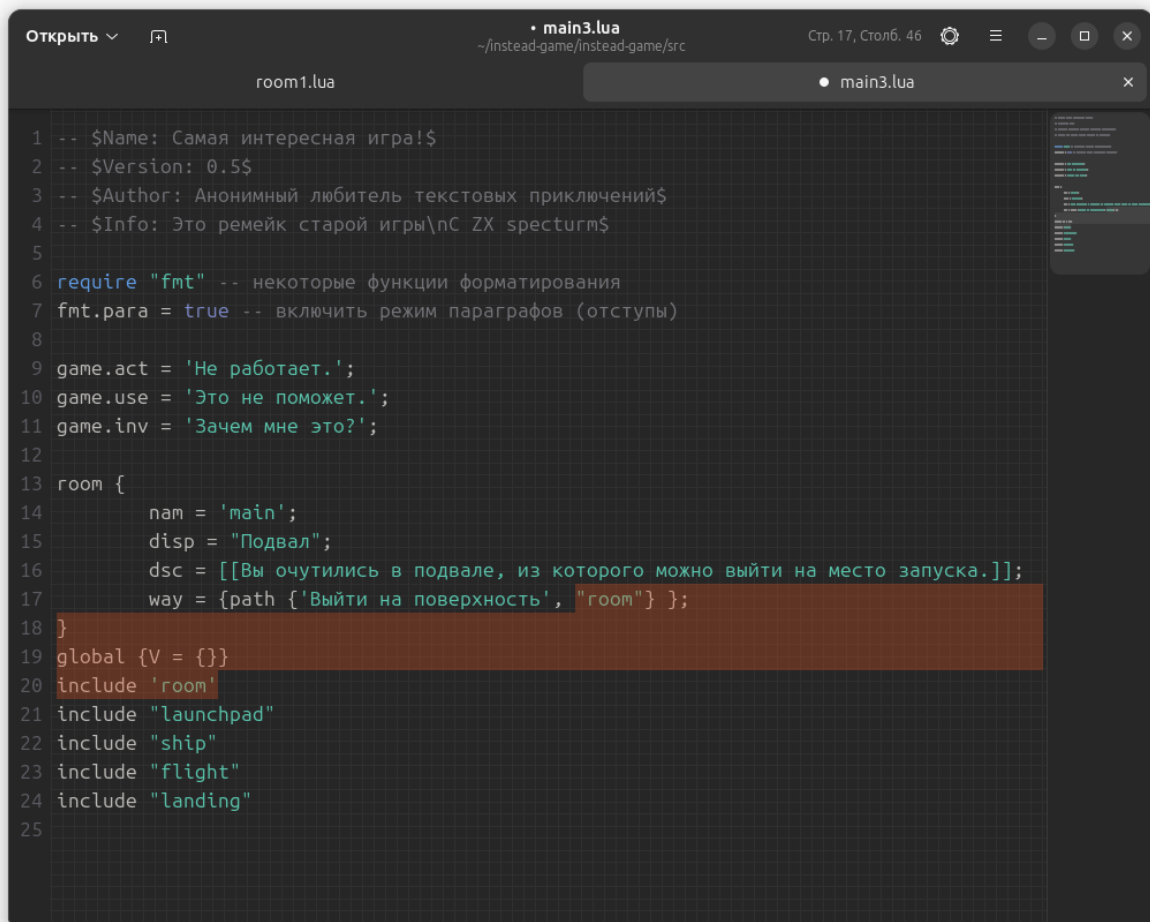


В результате, получился файл такого вида.



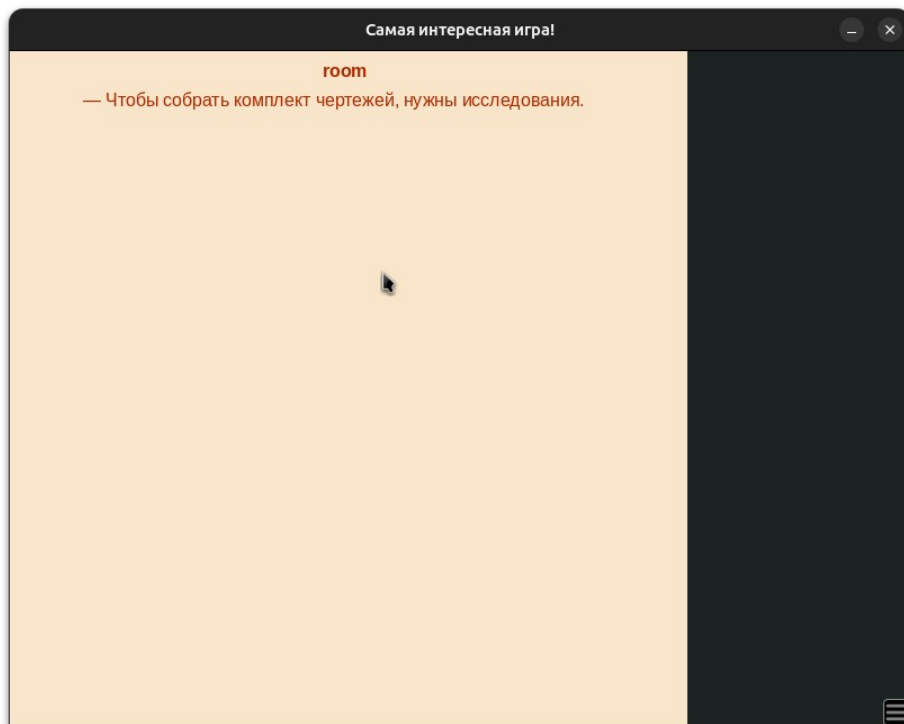
```
3 phr = {
4
5   {'#вход', [[Чтобы собрать комплект чертежей, нужны исследования.]], always=true,
6   {'Исследовать топливно-двигательные системы', next='#вход', always=true, function() V["тдс"] = 1 end},
7   {'Исследовать салонное дело', next='#вход', always=true, function() V["салон"] = 1 end},
8   {'Исследовать поверхности', next='#вход', always=true, function() V["поверхность"] = 1 end},
9   {'Исследовать парус', next='#вход', always=true, function() V["парус"] = 1 end},
10  {'Исследовать нагревательную систему', next='#вход', always=true, function() V["нагрев"] = 1 end},
11  {'Исследовать ядерный реактор', next='#вход', always=true, function() V["яр"] = 1 end},
12  {'Исследовать систему торможения', next='#вход', always=true, function() V["тормоз"] = 1 end},
13  {'Исследовать каркас', next='#вход', always=true, function() V["каркас"] = 1 end},
14  {'Составить комплект чертежей', cond = function() return V["каркас"] and V["тдс"] and V["салон"] and V["поверхность"] and
    V["парус"] and V["нагрев"] and V["яр"] and V["тормоз"] end, next='#кч1', always=true},
15 },
16
17 {false, '#кч1', [[Теперь проекты нужно согласовать!]], always=true,
18 {'Согласовать у Федотова И. Ю.', next='#кч1', always=true, function() V["Федотов"] = 1 end},
19 {'Запуск', cond = function() return V["Федотов"] end, next='#кч1', always=true, function() walk 'Полёт' end},
20 },
21
22 }}
```

В созданную сцену нужно как-то перейти. Можно сделать это через walk. Сейчас же правим файл «main3.lua» - скорректируем путь из подвала в созданную сцену и подключим файл «room.lua». Также на картинке видно объявление глобальной таблицы V.

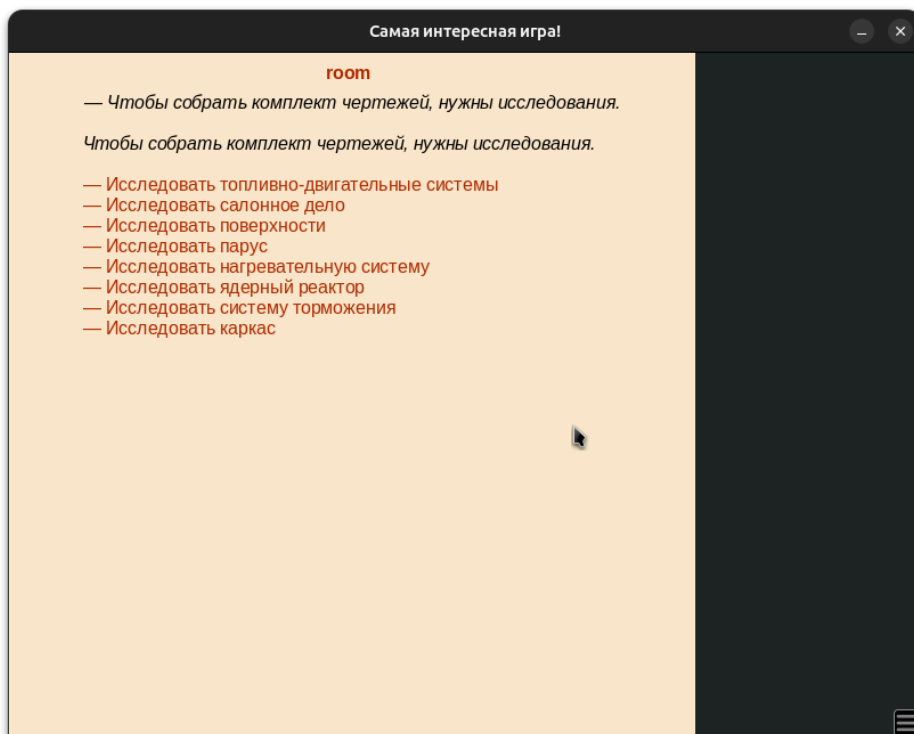


```
1 -- $Name: Самая интересная игра!$
2 -- $Version: 0.5$
3 -- $Author: Анонимный любитель текстовых приключений$
4 -- $Info: Это ремейк старой игры\nC ZX spectrum$
5
6 require "fmt" -- некоторые функции форматирования
7 fmt.para = true -- включить режим параграфов (отступы)
8
9 game.act = 'Не работает.';
10 game.use = 'Это не поможет.';
11 game.inv = 'Зачем мне это?';
12
13 room {
14     nam = 'main';
15     disp = "Подвал";
16     dsc = [[Вы очутились в подвале, из которого можно выйти на место запуска.]];
17     way = {path {'Выйти на поверхность', "room"} };
18 }
19 global {V = {}}
20 include "room"
21 include "launchpad"
22 include "ship"
23 include "flight"
24 include "landing"
25
```

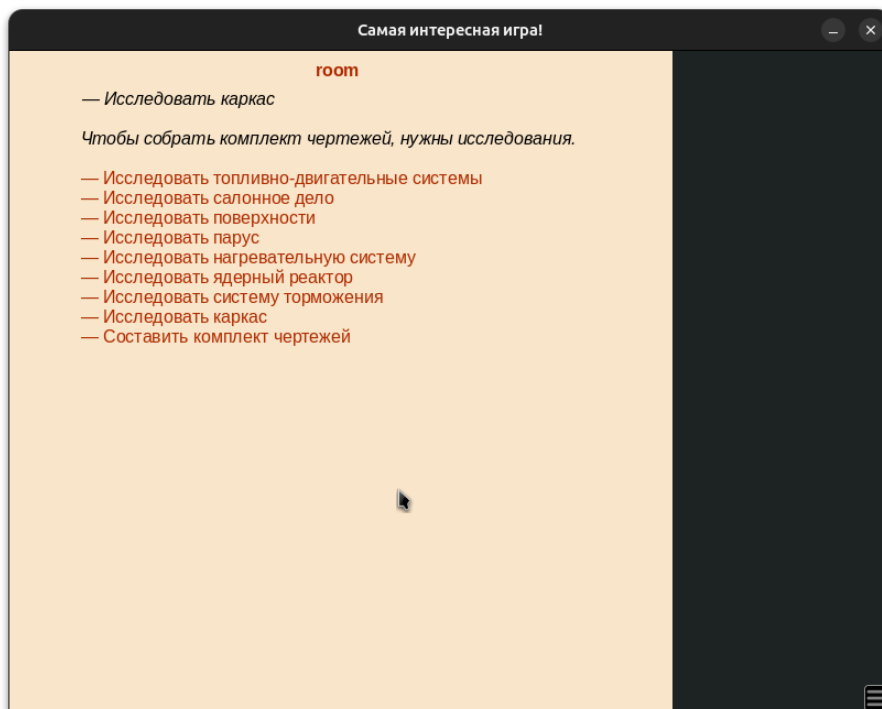
Запустим игру и перейдём в сцену.



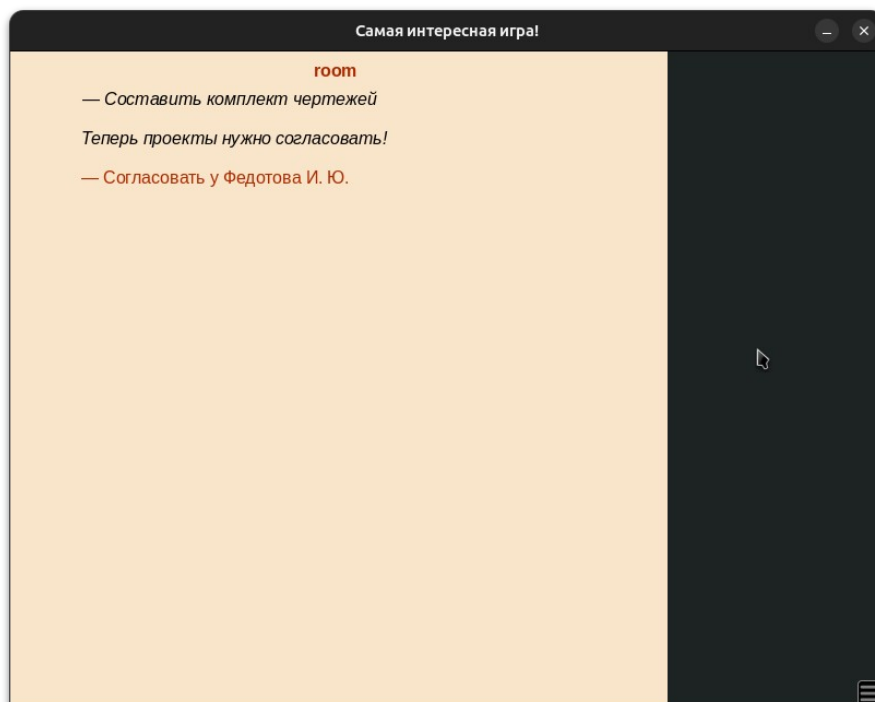
Нажмём на текст.



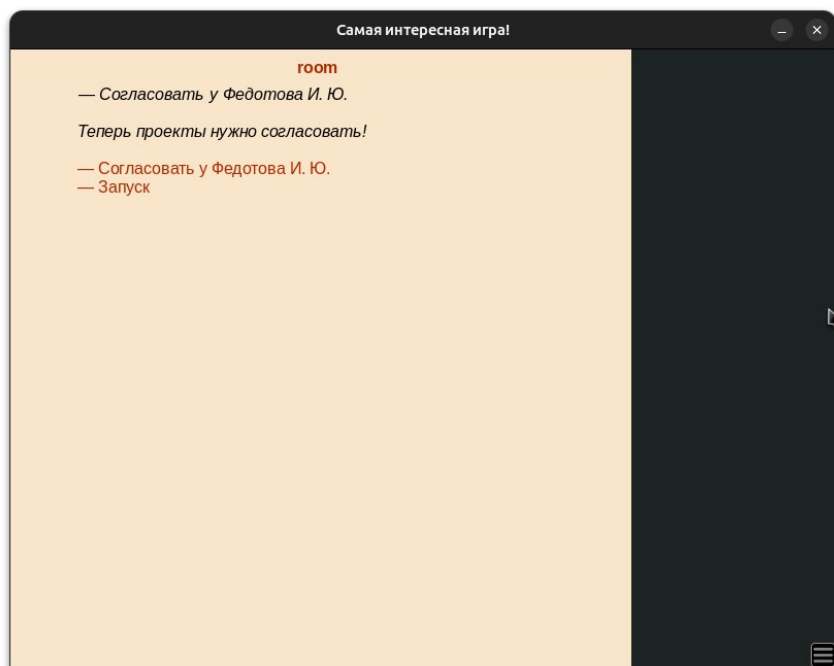
Исследуем всё. Появится новый ответ.



Посетим этот ответ.



Согласуем.



Запускаем.

