

# Le guide **ULTIME** du (petit) scripteur

## *Comment écrire un script ?*

- Ajouter dans la table scripts de la BDD game\_data une nouvelle entrée et lui donner un nom et un ID uniques.
- Dans le dossier res/scripts, créer un fichier .pss ou bien ouvrir un fichier existant. Faites preuve d'un peu de rigueur dans le nommage de vos fichiers ! Si vous créez un nouveau .pss, écrivez immédiatement eof à la fin du fichier, tous les scripts seront écrits au-dessus.
- Écrivez le nom du script précédé du signe dollar \$ et terminez-le par la suite de caractères \$\$\$\$. Vous pouvez ajouter des fonctions en les appelant normalement au milieu du script, et des commentaires avec //.

## *Les accumulateurs*

- boolacc booléen
- acc numérique (entiers)
- accumulateur lié aux infobox

## *Gestion de l'exécution*

- runscript(script)
- interrupt()
- label(tag)
- goto(tag)
- nop(ticks)

## *Modification de la partie*

- save() (sans boîte de dialogue)
- inputlock()
- freeinputs()

## *Mouvements et graphisme*

- changelayer(layer) (joueur uniq.)
- setdirection(id, dir) (PNJ uniq.)
- startmoving()
- waitforstop()
- move(id, dir, pix, sprint)
- persistent(id, dir, pix, sprint)
- stopnpc(id)
- warp(map, coords) (joueur uniq.)

## *Menus et texte*

- loadtext(text) (chaîne de caractères ou texte du fichier locale)
  - infobox()
  - dialogue(talking, dia\_id)
- Note:* pour l'instant, talking doit être self.current\_npc
- opencb(choices) (liste en argument)
  - cb\_result()

## *Objets*

- get\_object(id, qty)
- toss\_object(id, qty)

## *Booléens et exécution conditionnelle*

- compare\_obj\_qty(id, op, qty)
- true()
- false()
- iftrue(command)
- iffalse(command)

## *Nombres entiers*

- ran(inf, sup)
- put(value)
- compare(op, qty)
- math(op, operand)

## *Son*

- chg\_music(track)
- sfx(fx)

## *Drapeaux et events*

- testflag(map, flag)
- raiseflag(map, flag)
- lowerflag(map, flag)
- checkevent(event)
- raiseevent(event)
- lowerevent(event)
- raisenpcflag(npc, flag)
- lowernpcflag(npc, flag)

## *Minijeu*

- launchmgm(mgm, \*args)