

The New Quill

Manual del escritor

The New Quill
Manual del escritor

© 2025 Jorge Fuertes Alfranca
Released under the GPL v3 or later licenses

27 de enero de 2026

Índice general

1. Bienvenida	2
1.1. Introducción	2
2. El compilador	3
2.1. Línea de comandos	3
2.2. Identificadores y etiquetas	3
3. Lenguaje de programación	4
3.1. Estructura del programa	4
3.1.1. Etiquetas reservadas	4
3.2. Tipos de datos	5
3.3. Variables	5
3.4. Constantes	5
3.5. Operadores	5
3.6. Estructuras de control	5
3.7. Funciones y procedimientos	5
3.8. Bibliotecas estándar	5

Capítulo 1

Bienvenida

1.1. Introducción

Bienvenido a *The New Quill*, un sistema de desarrollo de aventuras conversacionales para ordenadores modernos.

Este software están inspirado en los sistemas de desarrollo de aventuras conversaciones de los ochenta, especialmente en los de *Gillsoft*, como el programa *PAWS* de *ZX Spectrum* y el compilador *DAAD* de PC, además de en todo el trabajo hecho por los pioneros de las aventuras conversacionales, con mención especial a la empresa española *Aventuras AD*.

Capítulo 2

El compilador

2.1. Línea de comandos

2.2. Identificadores y etiquetas

Capítulo 3

Lenguaje de programación

3.1. Estructura del programa

La sección de procesos empieza, en nuestros ficheros fuente, con la directiva SECTION PROCESS TABLES. Dentro de esta sección, definimos cada tabla de procesos con la directiva TABLE <etiqueta>, y la cerramos con la directiva END TABLE.

La etiqueta es única, es decir, no puede haber dos tablas con la misma etiqueta en el mismo programa.

3.1.1. Etiquetas reservadas

Hay ciertas etiquetas reservadas, que pueden y deben usarse para definir tablas de procesos, pero que tienen un significado especial para el sistema. Estas etiquetas son:

- **init**: Tabla de procesos de inicialización del juego. Se ejecuta al inicio de la aventura, toda la tabla basándose en las condiciones.
- **response**: Tabla de respuestas en la que se buscan las sentencias lógicas. Se ejecuta cuando el jugador introduce un comando. Se ejecutan los procesos que correspondan con <verbo_1> <nombre_1>.
- **turn**: Tabla de procesos que se ejecuta en cada turno del juego, justo antes de la tabla de respuestas. Se procesan todas las acciones basándose en las condiciones.
- **location**: Tabla de procesos que se ejecuta al entrar en una nueva localidad o al pedir una descripción de la misma. El programador es responsable de comprobar la localidad con una condición, o bien no hacerlo y asumir que esa parte de la tabla se ejecuta siempre para todas las localidades.
- **cron**: Tablas que son procesadas en segundo plano. Cada proceso se define con EVERY <n><turns|hour|min|sec>, y se ejecuta cada n turnos, horas, minutos o segundos. La ejecución se bloquea temporalmente si se está ejecutando cualquier otra tabla, y

viceversa, no se entra, por ejemplo, en la tabla de respuestas si se está ejecutando un proceso cron hasta que este termina.

3.2. Tipos de datos

3.3. Variables

3.4. Constantes

3.5. Operadores

3.6. Estructuras de control

3.7. Funciones y procedimientos

3.8. Bibliotecas estándar