

Objetos String y Value

A continuación veremos un poco más de los lenguajes **LUA** y **Automation Auto-4**, ya que el saber más de ellos nos ayudará a comprender la estructura de cualquier Efecto hecho en el **Kara Effector** o incluso, cualquier otro hecho en **Aegisub**.

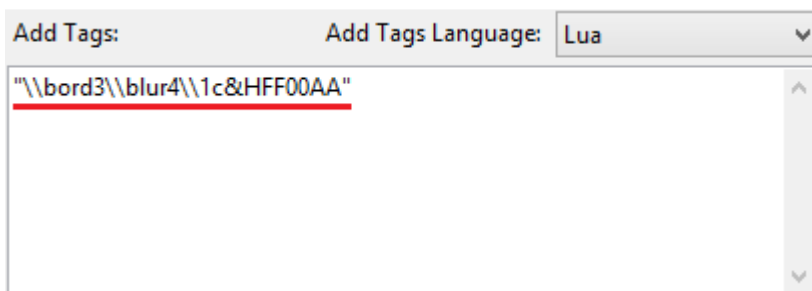
Entender un Efecto es el primer paso para desarrollar uno propio, tanto en el **Aegisub** o en **Kara Effector**. Espero que lo visto en este Tomo sea de fácil comprensión para todos.

OBJETOS

Para hacer un Efecto Karaoke o una simple Plantilla con tags para un archivo de Subtítulos en lenguaje **LUA**, en el **Kara Effector** o en **Automation Auto-4**, solo existen dos **HERRAMIENTAS**, dichas Herramientas reciben el nombre de “**strings**” y “**values**”.

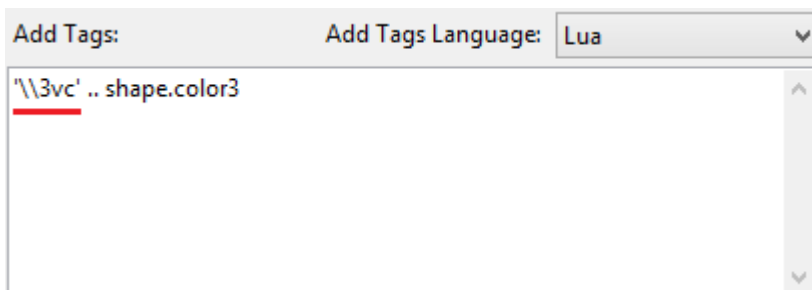
OBJETOS: STRING

Un **string** (cadena) es un caracter o suseción de ellos que carecen de algún tipo de valor. En lenguaje **LUA** un **string** es todo aquello que esté entre comillas, ya sean dobles o simples. Veamos algunos ejemplos de strings en **LUA**:



En este caso, todo aquello que está entre las comillas dobles es un string, ya que para el lenguaje **LUA** esto sería lo mismo que una palabra cualquiera, sin valor alguno.

En el siguiente ejemplo veremos los dos tipos de **Objetos**:



Lo que está entre las comillas simples es un **string**, el resto es **value**.

En **LUA**, si algo está entre comillas es un **string**, incluso si es un número o si hay operaciones matemáticas, ejemplo:

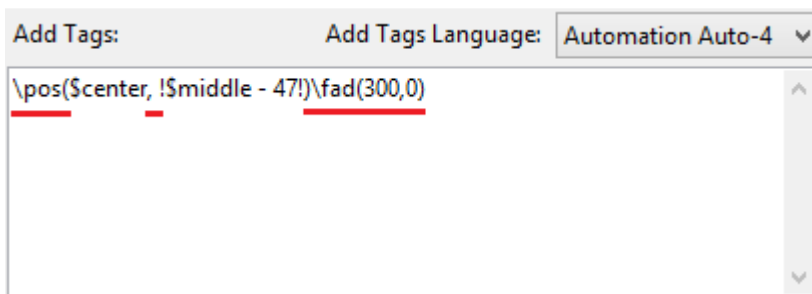
“12 + 3”

Al estar entre comillas no se realiza la operación (suma).

12 + 3

Ya sin las comillas, LUA ejecuta la operación y devuelve el resultado (15).

Por otro lado, en **Automation Auto-4**, un **string** también es fácil de reconocer. Un **string** es todo aquello que no está precedido del signo dólar (variables dólar) ni tampoco está dentro de los signos de admiración. Ejemplos:



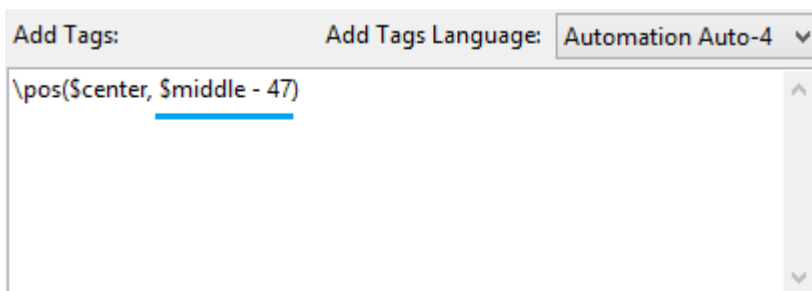
De esta expresión, los únicos **Objetos** que no son un **string** en lenguaje **Automation Auto-4** son:

\$center

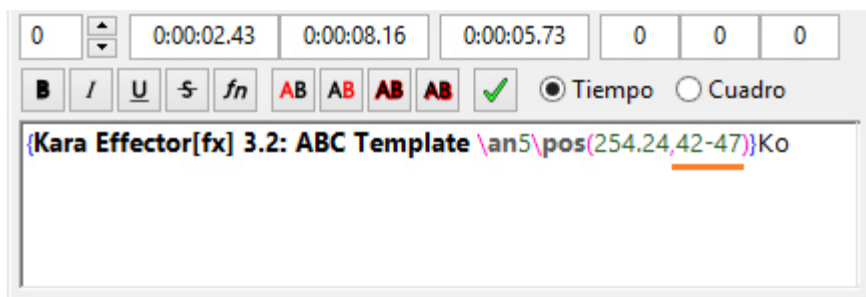
!\$middle – 47!

El resto, incluídos los paréntesis y las comas, son un **string** y por ende carecen de valor operacional. Podemos afirmar que los tags con que hacemos los Efectos también son **unstring**, aunque para el **Aegisub** sí tengan valor operacional o funcional, ya que ni en **LUA** ni en **Automation Auto-4** se pueden hacer operaciones con ellos.

Un **error** común que se comete a veces en el lenguaje **Automotion Auto-4** es intentar hacer una operación sin poner los signos de admiración:



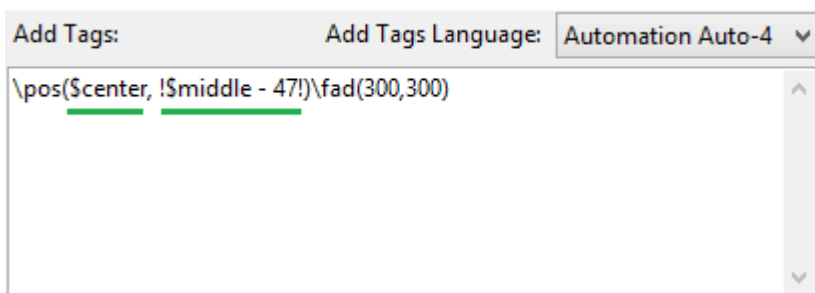
Al no poner los signos de admiración, el **Kara Effector** da por sentado que estamos escribiendo un string y por ello no ejecuta la operación que habíamos pensado:



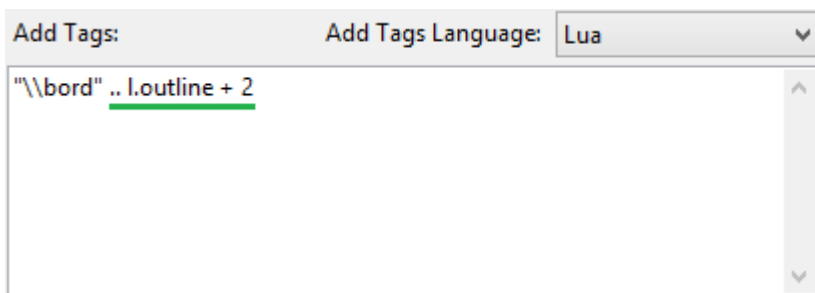
Se ve claramente cómo queda expresada la sustracción (resta), pero no devolvió el resultado de la misma. **Aegisub** toma en cuenta solo al 42 y omite el resto.

OBJETOS: VALUE

El **value** es todo lo que tiene algún tipo de valor, ya sea numérico, operacional o funcional. Un **value** es todo lo que no es un **string**. En **LUA** un **value** es todo aquello que no está dentro de las comillas simples o dobles. De forma similar, en **Automation Auto-4**, un **value** es todo aquello que está precedido del signo dólar (variable dólar) o que está dentro de los signos de admiración. Ejemplo:



En verde podemos ver dos ejemplos de **values** (valores) en lenguaje **Automation Auto-4**.



En **LUA**, como ya lo sabemos, sino está dentro de las comillas, en este caso dobles, es un **value**. Los dos puntos seguidos (..) tienen valor operacional (concatenación) y la variable **l.outline** tiene un valor numérico (espesor del borde medido en pixeles).

Ahora veamos un cuadro con los diferentes tipos de **value** y algunos ejemplos:

TIPO DE VALUE	EJEMPLOS
Numérico	Pi, e, 1276, syl.center, line.middle
Operación	+, -, /, *, ^, .., %, :
Función	math.random, string.format A = {1, 2, 'F'}
Tabla	B = {"&HFF&", "&H00&"}
	C = {[1] = 43; [2] = 86}
	D = { }
Operador Lógico	for, if, do, while, repeat, or, and Color1 = "&HFF0000&"
Variable	Radius = 6*pi
	Linevc = ""

Una vez claro los conceptos de **string** y **value** ya podemos seguir viendo las Librerías que aún nos faltan. La que veremos a continuación es referente a los [strings](#) y con las funciones que hay en ellas notarán que los [strings](#) son más que simples objetos que carecen de valor.