

Maxim Golovnev

Документация

Обновлено 16 октября 2024, 20:14

Здесь описан формат взаимодействия между нами

▼ Для всех

1. Проект ведем на [GitHub](#), все артефакты храним там, ниже для всех нюансы работы с ним.
2. Доску ведем на [YouGile](#), работаем с задачами там. !!(перетаскиваем задачи на "В работе" самостоятельно)
3. Скоро введем **2ух недельную** систему, в течении которой каждый член должен будет отчитываться о выполненных задачах за этот **промежуток**.

Таски могут делегироваться на свободных людей при загруженности ответственных.



Что после регистрации на GitHub ?

Кидаете мне почту аккаунта, а я кидаю инвайт в проект.

▼ Дизайнеру

Папка pins в проекте – то место, куда выгружаешь исходники изображений(images) и саунд треков(music). Для их нейминга существует определенный формат, который упрощает работу тебе и другим членам команды:

```
character_emotion_v1.png/jpeg # где v1 – версия
scene_weather_v1.png/jpeg
```

Так же, если гибкости этого нейминга не будет хватать, то можно добавлять доп. подписи:

```
character_emotion_clothes_v1.png/jpeg
```

Ответственность за описание музыки, изображений ("промт" для тебя) лежит на сценаристе

Формат файла для фоновых изображений – JPEG или PNG. Звук должен быть в файле формата WAV.

▼ Сценаристу

Папка texts в проекте – то место, куда выгружаешь исходники текстов. Для их нейминга существует определенный формат, который упрощает работу тебе и другим членам команды:

```
scene_v1.txt # где v1 – версия
```

Далее, говоря о структуре текста, она должна быть похожа на пьесу. Начинать нужно с содержания.

В результате оно может измениться, начальное содержание лишь задает вектор сюжету и показывает нам его объем.

Пример содержания:

```
### Акт 1
```

Сцена 1: Дворец Эгея в Афинах

В это утро в дворце Эгея, отца Гермияны, разгорается конфликт. Эгей настаивает на браке своей дочери с Деметрием. Гермияна и

Сцена 2: Лес неподалеку от Афин

После жесткого спора с отцом Гермияна и Лизандр находят укрытие в лесу. Здесь царит спокойствие и тишина, а вокруг раздаются

Сцена 3: Улица Афин

На улице Деметрий замечает, что Гермияна пропала. Он решает идти за ней в лес, так как считает, что должен отстоять свои пр

```
### Акт 2
```

Сцена 1: Магический лес

В волшебном лесу появляется Оберон, король фей, который наблюдает за событиями, развивающимися среди людей. Он приказывает Г

Сцена 2: У подножия дерева

Пак получает задание от Оберона и отправляется в поисках Лизандра и Гермионы. Тем временем феи, включенные в волшебство леса

...

Затем мы пишем детализацию сцен в виде диалогов, опять же, аналогия с пьесой:

```
### Сцена 1: Дворец Эгея в Афинах
```

```
### Для удобства разработчика, можно добавить перечисление действующих лиц в начало
```

```
[Фон: egey_castle]
```

```
[Персонажи: egay_furious]
```

```
Эгей:
```

```
*(грозно)* Гермиона! Ты знаешь, что твой долг – исполнить волю отца. Я настаиваю на твоём союзе с Деметрием.
```

```
[Персонажи: hermione_angry]
```

```
*(Гермиона, с огнём в глазах, отвечает ему.)*
```

```
Гермиона:
```

```
Отец, я не могу против своей воли выйти замуж за того, кто мне не мил! Я люблю Лизандра!
```

```
[Персонажи: demetrius_sad]
```

```
*(Деметрий, с грустным лицом, перебивает её.)*
```

```
Деметрий:
```

```
Но, Гермиона, я готов дать тебе всё, о чём ты мечтаешь! Почему ты отвергаешь меня?
```

```
[Персонажи: izander_loving]
```

```
*(Лизандр делает шаг вперёд, его лицо наполнено любовью к Гермионе.)*
```

```
Лизандр:
```

```
(разворачиваясь к Деметрию) Она не отвергает, она просто выбирает! Ты достоин любви, а не принуждения.
```

```
[Персонажи: egay_furious]
```

```
*(Эгей встаёт с трона, гнев нарастает. Его театральный жест добавляет напряжения.)*
```

▼ Разработчику

Папка `programmer1c/game` в проекте – место твоей работы. Обязательно глянь разделы дизайнера и сценариста, где написано про нейминг. В коде прописывать пути к изображениям и звукам напрямую

Важно комментировать код! Комментарии должны быть такими, чтобы человек непонимающий код, мог определить хронологию событий. Пример:

```
# Определяем персонажей
define e = Character('Елена')
define l = Character('Лев')

# Начало игры
label start:

    # Фоновая картинка
    scene bg room
    with dissolve

    # Вступление
    e "Привет! Как ты сегодня?"

    l "Здравствуйте, Елена! Все хорошо, спасибо. А у вас как дела?"

    e "У меня отличное настроение. Хочешь поговорить о чём-то интересном?"

    # Выбор игрока
    menu:
        "Поговорить о книгах."
```

```
е "Я недавно прочитала интересную книгу о приключениях."  
l "Серьезно? Я люблю читать. Как она называется?"  
е "Она называется 'Тайна заброшенного замка'."  
  
"Поговорить о музыке."  
е "Ты слышал новую песню этого исполнителя?"  
l "Да! Это очень мелодично. Мне нравится!"
```

```
# Завершение
```

```
е "Спасибо за разговор, было приятно пообщаться."
```

```
l "Мне тоже! Надеюсь увидеться снова."
```

```
# Переход к финалу
```

```
scene bg sunset
```

```
with dissolve
```

```
е "До свидания!"
```

```
l "До свидания!"
```

```
return
```

▼ Аналитику

Создам папку, куда будешь выгружать свои артефакты (стату, графики)