

Superglús - Editor

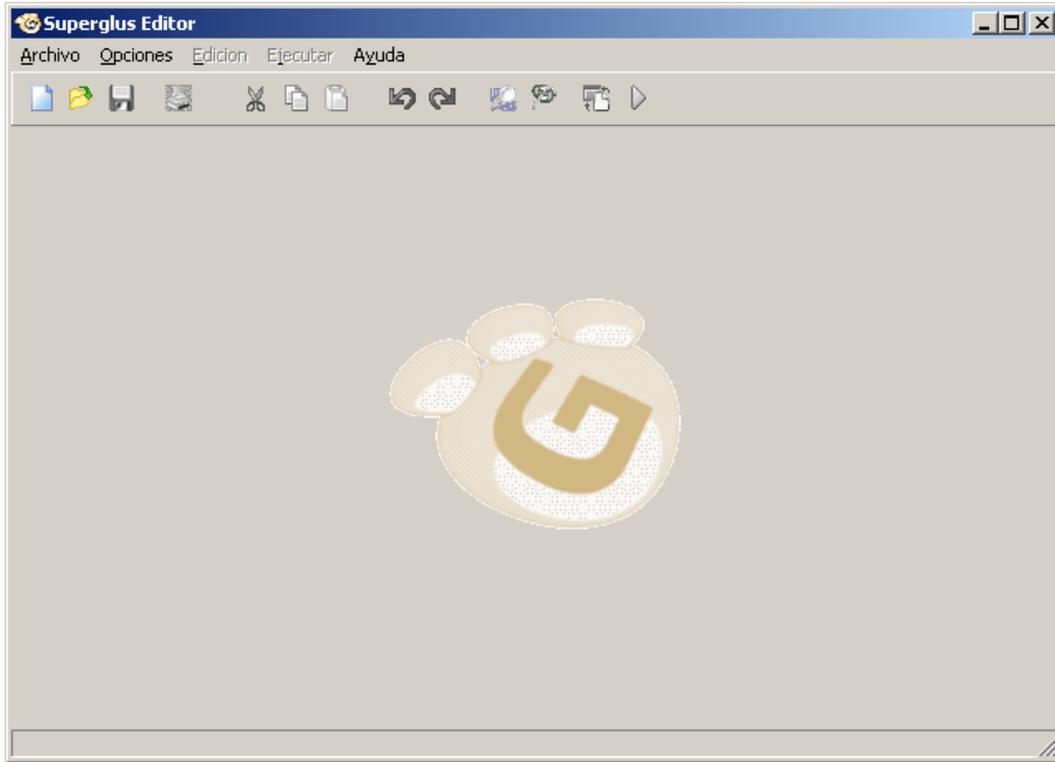
Programa y Manuales: Uto

Logo Superglús: JSJ



Introducción

El editor de Superglús es una aplicación para sistemas operativos Windows, cuya utilidad es facilitar el manejo de las aplicaciones de línea de comando que componen el parser Superglús, así como editar la aventura que se está desarrollando.



Configuración Inicial

El editor de Superglús requiere algunos programas externos para trabajar, y por ello es necesario que tras instalarse se acceda a las opciones de configuración para indicar donde están situados dichos ficheros.



Los ficheros a configurar (menú Opciones/Preferencias) son:

Compilador: En principio deberá apuntar al fichero spg.exe, el compilador de Superglús, aunque el editor también puede usarse para Paguaglús, con lo que podría ponerse ahí el compilador de Paguaglús (pgc.exe).

Ensamblador: Deberá apuntar al ensamblador glulxa.exe

Preprocesador: En caso de usar el preprocesador txtPAWs deberá apuntar al ejecutable txtpaws.exe, y además estar marcada la opción de 'Usar preprocesador'.

Interprete: Deberá apuntar al interprete glulx que se use, en principio Glulxe.exe

Librería de inicio: Deberá apuntar al fichero que se vaya a utilizar como 'aventura en blanco', así cuando al editor de Superglús se le solicite crear una nueva aventura se tomará este fichero como base.

Empaquetador; Sobre todo las aventuras con gráficos o sonidos deberán ir empaquetadas con el empaquetador de las herramientas iblorb, mas conocido como blc.exe. Nota importante: es fundamental que el blc.exe sea una compilación para Windows, no para MS-DOS: se ha comprobado que el ejecutable de DOS no admite nombres largos ni espacios en los nombres de archivo o carpeta, por lo cual no funciona en muchos casos.

Opciones del menú

El menú de Archivo de Superglús incluye las siguientes opciones:

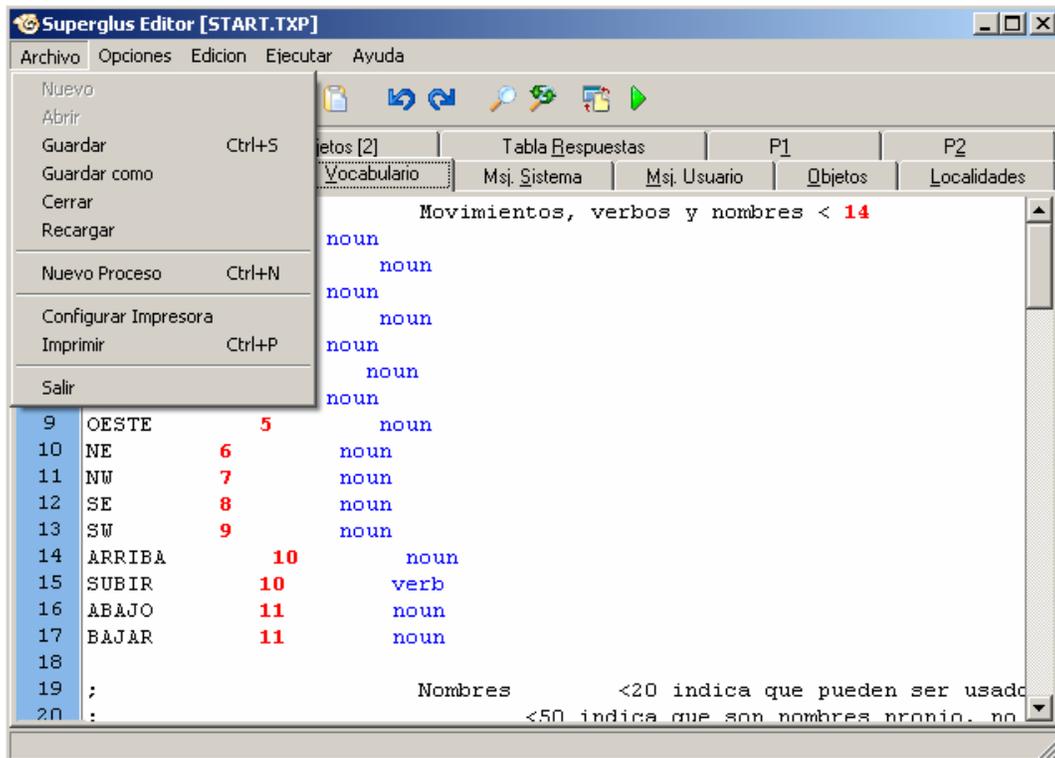
Nuevo: creará una nueva aventura partiendo del fichero indicado como librería de inicio en las opciones como librería de inicio. Solicitará un nombre con el que grabar la nueva aventura. Todo fichero relacionado con dicha aventura (gráficos, imágenes) deberá colocarse en la misma carpeta que el fichero en cuestión.

Abrir: abre una aventura creada anteriormente para su modificación.

Guardar: guarda los cambios realizados.

Guardar como: guarda los cambios realizados con otro nombre.

Cerrar: Cierra la aventura que se esté editando, dejando el editor *en blanco*,



Recargar: Vuelve a cargar la aventura desde el fichero que se cargó anteriormente, los cambios realizados se pierden.

Nuevo proceso: El lenguaje de programación de Superglús incluye el concepto de proceso, esta opción da la posibilidad de crear un nuevo proceso.

Configurar Impresora: Permite la configuración y selección de las impresoras instaladas en Windows para la impresión de listados.

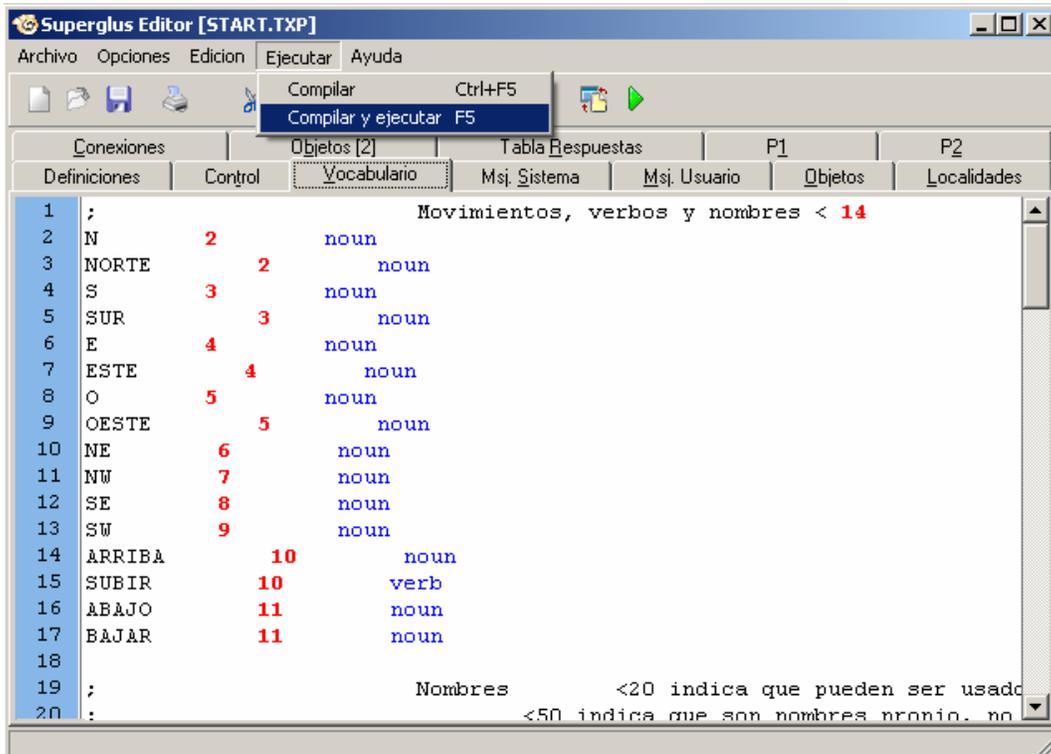
Imprimir: Imprime el listado completo de la aventura.

Salir: Sale del editor, finaliza su ejecución.

Menú Ejecución

El menú de ejecutar tiene dos opciones: la primera compilar la aventura, para lo cual el editor ejecuta secuencialmente todos los pasos necesarios para la compilación manual, deteniéndose si hay algún error. Nota: la imposibilidad de crear un fichero empaquetado .blb no es considerada un error, sino solo un aviso.

La segunda compila y en caso de no encontrar error, ejecuta la aventura con el interprete seleccionado.



Ayuda

En esta versión del editor no esta aun disponible la ayuda contextual. El objetivo final es que se pueda pulsar F1 sobre cualquier concepto en el editor y que aparezca la ayuda relacionada.

Espacios finales

El editor de Superglús no soporta la inclusión de espacios al final de las líneas, dado que aunque son grabados el editor no los muestra. Por esta razón en Superglús el carácter ~ (altGr + 6) es considerado un espacio, y debe utilizarse en esos casos (por ejemplo en mensajes incompletos del tipo "Puedes ver:~").

Nota importante: Paguaglús no entiende dicho carácter como un espacio, por lo que debe tenerse especial cuidado si se usa el editor de Superglús con Paguaglús.