

# Alaska Engine

Руководство пользователя

[www.alaska-engine.narod.ru](http://www.alaska-engine.narod.ru)

# 1. Изучение метода построчного редактирования.

Для начала давайте разберемся с файловой системой конструктора. У нас есть редактор (Aengine.exe) и файл проигрыватель в папке projects\compiled\game.exe

Aengine.exe – редактор исходного кода

Game.exe – проигрыватель, файл исполнения скриптов.

Каждая игра или проект имеют файлы страниц (source.aep, source2.aep и т.д.), а также файлы координат объектов (xu.aep). Каждое изменение свойств в этих файлах изменяет игру, программу и т.д.

Возможности движка:

- Использование мультимедийных ресурсов (картинки, звук)
- Большое количество страниц (на данный момент 30)
- Не нужно дополнительных плагинов, типа Flash, Power Point и т.д. Запустится практически на любом компьютере, на котором установлена ОС Windows любой версии.
- Легкое обучение скриптовому языку.
- Полезный инструмент для фанатов интерактивной литературы.

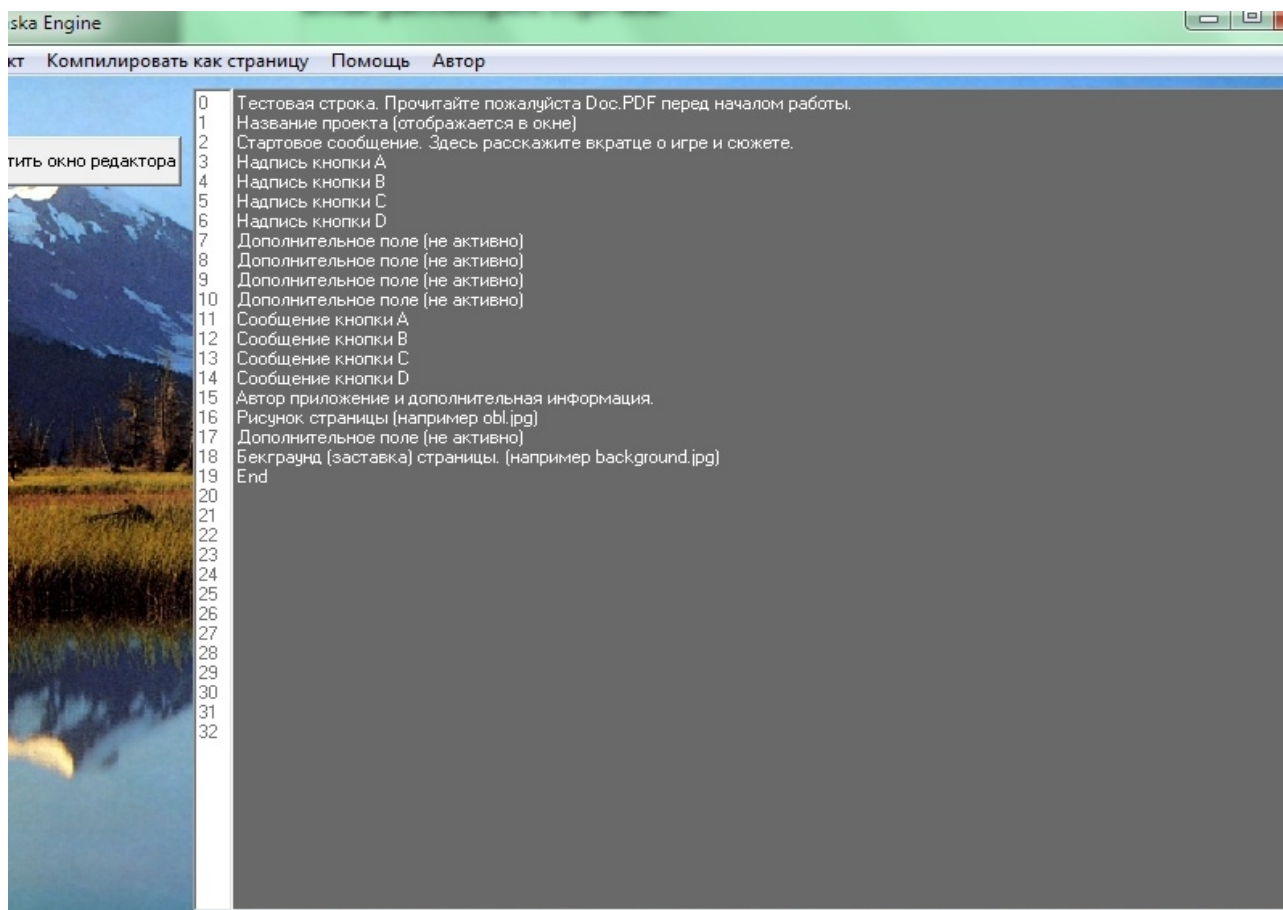
В файлах типа \*.aep есть разные строки. Game.exe обрабатывает заданные свойства в строках и поэтому Вы должны СТРОГО указывать свойства только на заданных строках. К примеру нельзя установить значение кнопки А на 14 строке.

Обязательно помните: в «Аляске» также считается НУЛЕВАЯ СТРОЧКА (0). Этим является пустая строка (name, описание, комментарий и прочее).

**Итак рассмотрим строчки:**

- 0) Тестовая строка. Прочитайте пожалуйста Doc.PDF перед началом работы.**
- 1) Название проекта (отображается в окне)**
- 2) Стартовое сообщение. Здесь расскажите вкратце о игре и сюжете.**
- 3) Надпись кнопки A**
- 4) Надпись кнопки B**
- 5) Надпись кнопки C**
- 6) Надпись кнопки D**
- 7) Дополнительное поле (не активно)**
- 8)Дополнительное поле (не активно)**
- 9)Дополнительное поле (не активно)**
- 10)Дополнительное поле (не активно)**
- 11)Сообщение кнопки A**
- 12)Сообщение кнопки B**
- 13)Сообщение кнопки C**
- 14)Сообщение кнопки D**
- 15)Автор приложение и дополнительная информация.**
- 16)Рисунок страницы (например obl.jpg)**
- 17)Дополнительное поле (не активно)**
- 18)Бекграунд (заставка) страницы. (например background.jpg)**
- 19)End**

**Пример:**



**А вот пример такого файла:**

**Name**

**Презентация нового здания в центре города**

**Добро пожаловать в презентацию нашего проекта!**

**План постройки здания**

**Бюджет**

**Назначение**

**Оренда и партнерство**

-

-

-

-

**На рис.1 Вы сможете рассмотреть главные чертежи.**

**Бюджет: 20000\$**

**Главное назначение - аренда под офисы компаний и предпринимателей.**

**Вы сможете связаться по данным контактам - тел: (000)555-555-555**

**Разработано компанией Company. 2010 год**

**ris1.jpg**

-

**background.jpg**

**End**

**Вы можете видеть, что каждое свойство установлено строго в нужной строке.**

## **2. Редактирование координат объектов.**

Файл XY.AEP содержит в себе координаты кнопок (A, B, C, D)

Каждая кнопка содержит 4 строки. Вам необязательно редактировать этот файл, но если нужно разместить кнопку в любом месте экрана — пожалуйста.

Пример:

1)Высота кнопки

2)Ширина кнопки

3)Позиция слева (от края экрана)

4)Позиция сверху (от края экрана)

Дальше идут те же самые строки, только для другой кнопки. Например:

5)Высота кнопки

и т.д.

Created by Ihor Krizhanivskyie (FenMix aka  
Opossumius)

[fenmix@mail.ua](mailto:fenmix@mail.ua)

ICQ:370115524