

3 простых урока работы с Капталом

Урок 1 Основы и универсальные функции

Содержание урока

Создаем новый проект.....	2
Сохраняем проект.....	2
Смотрим на экран.....	3
Создаем параграфы и переходы.....	4
Тупики, сироты и концовки.....	6
Пишем текстовку параграфа.....	7
Обзываем параграфы.....	7
Упражнение.....	8

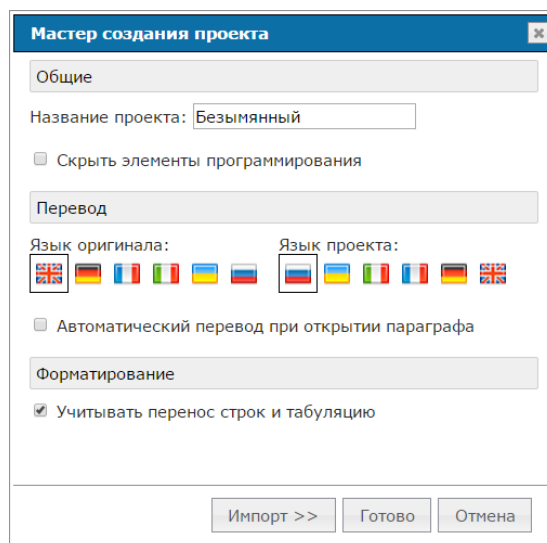
Для работы в Капталe мы рекомендуем использовать браузер **Google Chrome** (Google – спасибо за \$1 млн. оплаты за рекламу!). В других браузерах могут возникать проблемы, в первую очередь – с горячими клавишами, т.к. подстроить их под все браузеры задача оочень нетривиальная.

Для открытия Каптала идем по ссылке <http://quest-book.ru/online/captal>

Театр начинается с вешалки, а Каптал – с создания проекта.

Создаем новый проект

В меню выбираем **Проект** -> **Новый проект** и получаем вот такое окно:



Вводим название проекта в поле... «Название проекта» ☺. У меня это «Новая книга».

Выбираем «Скрыть элементы программирования».

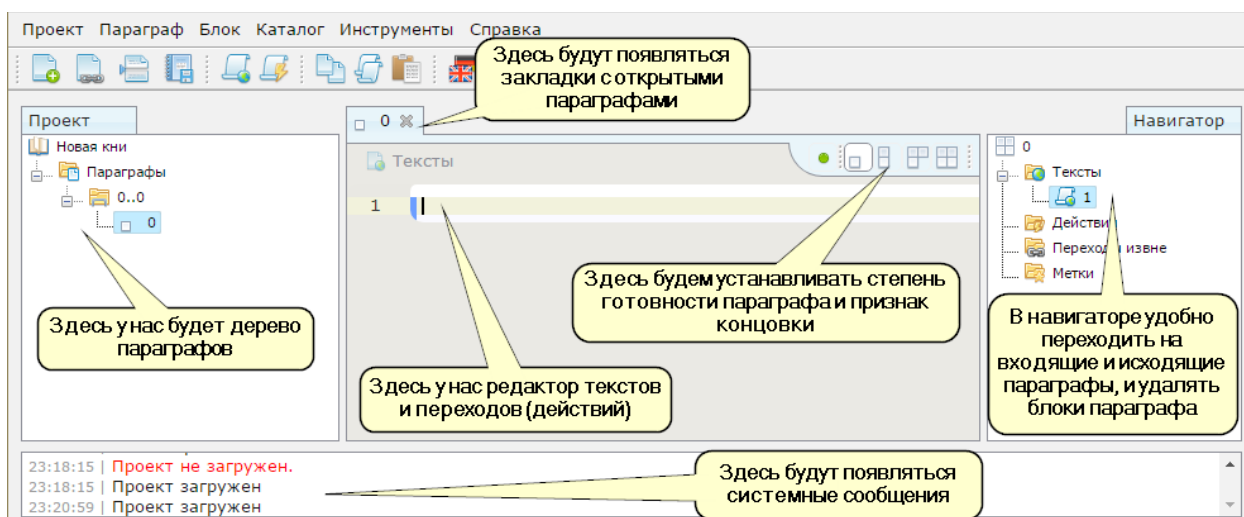
Нажимаем на «Готово». Вуаля! Проект создан, но... не сохранен.

Сохраняем проект

Давайте сохранимся. Для этого жмем кнопку  (или комбинацию **Alt+S**).

Программа сгенерирует файл с проектом **Untitled.xml**, который предложит сохранить куда-нибудь на диск, либо автоматически сохранит в папке Загрузки (или что там у вас в качестве папки для загрузок по умолчанию), зависит от настроек браузера. «По дороге» можете назвать его, как Вам удобно.

Смотрим на экран



Область экрана Проект

С левой стороны находится дерево проекта. Каждый раз, когда вы будете создавать новый параграф, программа автоматически будет присваивать ему следующий по счету номер и включать либо в автоматическую папку (в них параграфы сами группируются по 20 штук), либо в папку, созданную и названную Вами самостоятельно, если в этот момент на ней будет фокус (здесь такие папки называются Пользовательскими каталогами, с ними мы научимся работать попозже).

! Хозяйке на заметку:

*Проставлять номера параграфов самому тоже можно, но это не имеет большого смысла, т.к. есть функция перемешивания параграфов (в меню: **Параграфы** -> **Перемешать параграфы**), которой Вы сможете воспользоваться после завершения работы над кни.*

Нулевой параграф в дереве создан сам. Предполагается, что в нем Вы напишете предисловие, правила, пролог и прочие вводные вещи, необходимые любой уважающей себя кни (хотя... кто ж Вас заставит, можете этого и не делать ☺).

Область экрана Редактор

Центральная, самая большая часть экрана программы – это редактор текстовых блоков и блоков действий (переходов) текущего параграфа. Сейчас в нем только один текстовый блок и вовсе нет переходов. Но не переживайте, скоро Вы познакомитесь и с тем, как делать переходы.

Тетрисо-подобные фигурки справа сверху над текстовым блоком – статусы готовности параграфа. По умолчанию устанавливается начальный статус - Новый параграф, еще не доведенный даже до стадии черновика. Понаводите на статусы курсор и посмотрите всплывающие подсказки, с ними все сразу станет ясно (разрешаю даже понажимать и понаблюдать, как меняется значок статуса на закладке и в дереве проекта). Статус у каждого параграфа нужно менять самостоятельно, желательно сразу – по мере изменения его готовности.

Слева сверху над текстовым блоком открыта закладка с номером 0. Все открываемые или создаваемые Вами параграфы будут появляться здесь как отдельные закладки, как это происходит с веб-страницами в большинстве браузеров.

Область экрана Навигатор

С правой стороны находится поистине неоценимый по удобству и полезности инструмент – Навигатор. Он предназначен, чтобы отображать:

- ярлык (имя) текущего параграфа (с возможностью создать этот ярлык/имя через правый клик мыши на номере параграфа);
- все, имеющиеся в текущем параграфе, текстовые блоки (с возможностью удалить их через правый клик мыши) – см. папку **Тексты**;
- все переходы на другие параграфы (с возможностью в один клик перейти на них или удалить через правый клик мыши) и их ярлыки – см. папку **Действия**;
- все параграфы, имеющие переходы в текущий (с возможностью в один клик перейти на них) и их ярлыки – см. папку **Переходы извне**;
- метки (тэги), присвоенные текущему параграфу (с возможностью присваивать их через правый клик мыши) – см. папку **Метки**.

И пусть Вас не смущает, что пока папки Навигатора пусты, в будущем Вы сполна оцените его незаменимость.

Создаем параграфы и переходы

Жить с одним ноликом в дереве скучно...

Давайте создадим ему пару - единичку, связанную с ним переходом.

Включается яркий свет, звучит барабанная дробь и мой голос громогласно объявляет: «Сейчас я научу Вас САМОМУ ЭФФЕКТИВНОМУ СПОСОБУ СОЗДАНИЯ НОВОГО ПАРАГРАФА, СВЯЗАННОГО С ТЕКУЩИМ»:

Это... комбинация клавиш Alt+Enter! Запомните ее хорошенько! Возможно, эту комбинацию Вы будете нажимать чаще любых других!

Итак, нажмите на клавиатуре комбинацию **Alt+Enter** (также можно нажать кнопку ) и обратите внимание, что:

- в дереве появился новый параграф с номером 1;
- он сразу же открылся как дополнительная закладка в центральной части экрана (в редакторе);
- с правой стороны, где у нас блок Навигатора, тоже теперь выводится параграф с номером 1, и у него в разделе «Переходы извне» значится нулевой параграф.

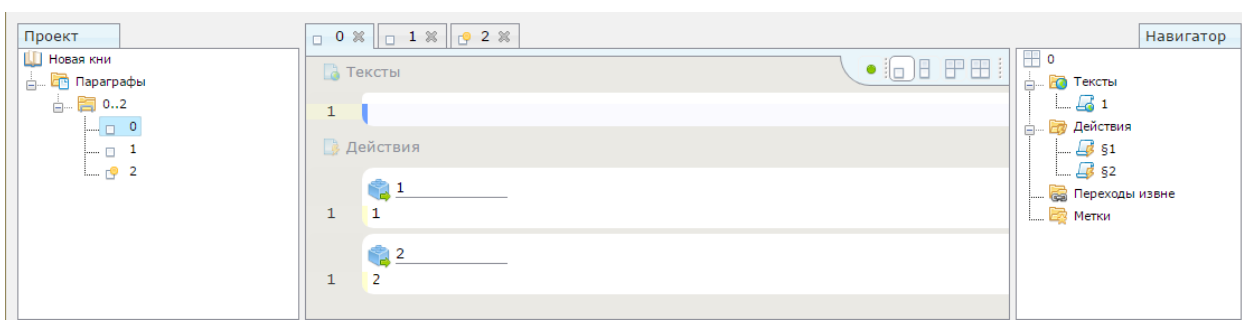
А теперь вернитесь на закладку с нулевым параграфом и обратите внимание что:

- фокус в дереве проекта вернулся на параграф с номером 0;
- в центральном блоке редактора под блоком «Тексты» появился блок «Действия», в котором автоматически создался переход на параграф номер 1;
- в правом блоке Навигатора в разделе «Действия» также отображен переход на единичку.


Давайте закрепим.

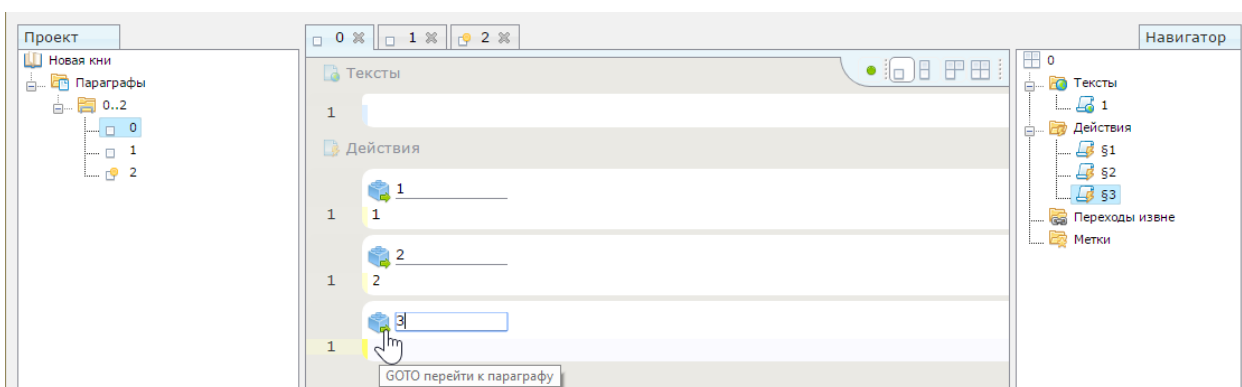
Находясь на закладке с нулевым параграфом, снова нажмите **Alt+Enter**, создав тем самым параграф с номером 2, снова вернитесь на закладку с нулевым параграфом (в этот раз сделайте


это через Навигатор ☺) и та-дам! – у вас в нулевом параграфе уже два перехода (действия) и в редакторе, и в Навигаторе!

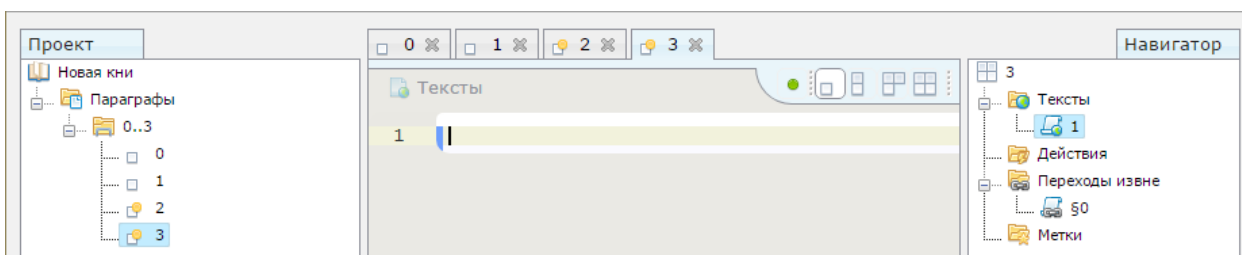


Теперь давайте в нулевом параграфе создадим третье действие-переход (пока без параграфа). Для


этого нажмите на кнопку  (или комбинацию **Alt+A**) и в пока пустое поле, помеченное сереньким текстом «Переход к» впишите цифру 3:



Если теперь Вы нажмете на  слева от вписанной Вами цифры 3, то программа автоматически создаст третий параграф и откроет его:



! Хозяйке на заметку:

Таким образом, параграфы можно открывать тремя способами: произвольный параграф – нажатием на номер в дереве проектов; входы и переходы текущего параграфа - нажатием на номер параграфа в папке «Переходы извне» или «Действия» в Навигаторе; нажатием на иконку  в редакторе действий в центральном окне. В последнем случае, если параграф с указанным в действии номером еще не существует, он создается автоматически.

Тупики, сироты и концовки

Полагаю, Вы уже обратили внимание на **желтые** пумпочки в дереве параграфов рядом с параграфами 1, 2, 3. **Они** обозначают параграфы-тупики. Т.е. те параграфы, из которых либо вовсе нет переходов, либо номера переходов в них не имеют соответствующих параграфов в дереве проекта. Как только у параграфа появится корректный переход (а вернее – все его переходы станут вести на существующие параграфы), эта пумпочка исчезнет.

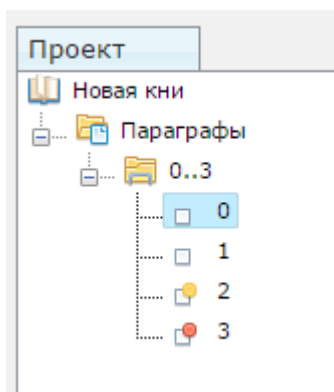
Также эта пумпочка перестанет быть **желтой**, а станет **зеленой**, если Вы придадите тупику легитимный статус - статус концовки, нажав на **зеленую** пумпочку в правом-верхнем углу редактора:



Причем, Вы можете обозначить параграф концовкой, даже если из него есть переход, например, на пролог после смерти Главного Героя.

А еще пумпочка у параграфа может быть **красной**. Это означает, что параграф стал «сиротой», т.е. в дереве нет ни одного параграфа, переход из которого вел бы на «покрасневший» параграф. Опять же, **красная** пумпочка исчезнет, как только такой параграф появится.

Давайте сделаем сиротой третий параграф (понимаю, жалко его, но надо же как-то учиться!). Перейдите обратно на нулевой параграф и в Навигаторе **правой** кнопкой мыши нажмите в разделе «Действия» на параграф 3. В единственном пункте появившегося контекстного меню кликните «Удалить». Подтвердите программе осознанность Вашего желания нажатием на «Да» и насладитесь тем, как в дереве проекта и на закладке третьего параграфа **желтая** пумпочка стремительно **краснеет**. Теперь дерево проекта должно у Вас выглядеть примерно так:



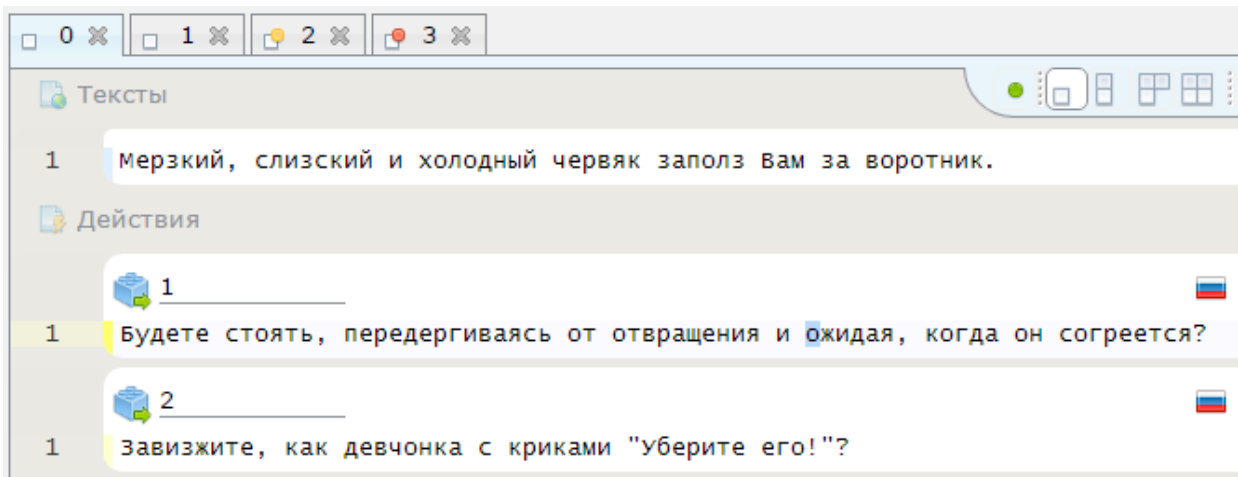
! Хозяйке на заметку:

У нулевого параграфа (а вернее – у параграфа с наименьшим значением в номере) «сиротливость» отключена специально, чтобы не бросаться постоянно в глаза.

Пишем текстовку параграфа

«Хватит нас пичкать техникой, хотим творить!», скажете Вы, и будете правы.


В нулевом параграфе в центральном блоке редактора кликните в разделе Тексты в пока пустое поле и напишите что-нибудь типа:



Обратите внимание, что в действиях я заменил в двух местах цифры на текст. Потому что в качестве номера целевого параграфа используются только цифры, вписанные в поле справа от

иконки . А текст, что Вы вписали в поле ниже, это текст, формулирующий выбор читателя.

! Хозяйке на заметку:

Когда Вы будете экспортировать проект во внешний файл, цифры переходов присоединятся к текстам переходов автоматически. А если Вы запустите проект в плеере (через кнопку  или правый клик на параграфе в дереве), тексты переходов будут использоваться как ссылки для перехода на следующий параграф.

Обзываем параграфы

Если Вы начнете создавать в кни много параграфов подряд, то очень скоро обнаружите, что ориентироваться по автоматически сгенерированным номерам весьма некомфортно. Чтобы удобнее было это делать, в Каптале есть функция присвоения параграфам названий (ярлыков). Присвоить параграфу ярлык можно через правый клик на параграфе в дереве проекта, либо через правый клик на номере текущего параграфа в Навигаторе и с последующем выборе в появившемся контекстном меню пункта «Установить ярлык».

Ярлык может состоять из нескольких слов, но учтите, что слишком длинные ярлыки будут уезжать за края Проекта/Навигатора и чтобы их прочитывать Вам придется туда-сюда двигать бегунки снизу. Что, согласитесь, не комильфо. Поэтому постарайтесь ограничиваться парой слов и предлогом, позволяющим Вам понимать суть скрывающегося за ними параграфа.

Попробуйте установить ярлык нулевому параграфу, например, со словом «Червяк» и посмотрите, как они отображаются.

Упражнение

Теперь давайте полностью самостоятельно:

1. перейдите в параграф с единичкой, впишите произвольный текст в основной блок, сами создайте в нем действие, в котором впишите текст перехода, и свяжите это действие с третьим параграфом.
2. То же самое проделайте в параграфе с двоечкой и тоже свяжите его с третьим.
3. Убедитесь, что параграфы 1 и 2 перестали быть тупиками, а параграф 3 – сиротой и что в третьем параграфе теперь два параграфа в разделе Навигатора «Переходы извне» (по ним тоже можно кликать).
4. Поставьте на третьем параграфе признак концовки.
5. Присвойте всем параграфам какие-нибудь ярлыки.
6. Сохраните проект.

А теперь... с помощью правых кликов на параграфах в дереве проектов и выбором «Удалить», удалите из проекта все параграфы! Да, да, Вы не ослышались. Все! Ведь Вы же хотите научиться и это делать?

Получилось? Прекрасно!

Теперь в общем меню выберите «Проект -> Открыть» и выберите тот файл, в который Вы сохранили проект в пункте 6 упражнения. Вуаля! Ваш проект снова с Вами!

! Хозяйке на заметку:

Когда Вы только запустили Каптал, наслаждаетесь его девственно чистыми областями экрана, но почему-то хотите продолжить работу над сохраненным ранее проектом – сделайте двойной клик мышью на области редактора и программа перейдет к открытию проекта.

Вы молодец! Поздравляю Вас, Вы полностью освоили функционал Кап... А, не, показалось...

Переходите в Урок 2. В нем Вы научитесь импортировать и экспортировать книги, работать с пользовательскими каталогами и пользоваться поиском и заменой по тексту.

19.05.2017 ЮркийСлон