

Vejledning

Til

PicturesInYourHead

Verdensbygningssdel

Version 0.4

Status

Dato	Hvem	Hvad
17-04-11	Ssn	Oprettet,
20-04-11	Ssn	Tilrettet, dokumentations synkronisering
03-09-11	Ssn	Opdateret til toolversion 0.4
20-09-11	Ssn	Stavecheck
01-11-11	Ssn	Opdateret til toolversion 0.4.01, kun mindre rettelser

Indholdsfortegnelse

Indledning.....	4	Talende og Lyttende Ting og Steder.....	46
Oversigt over alle dokumenter.....	4	Tips om Verdenen.....	48
PicturesInYourHead er på FaceBook.....	5	Tips om en Boks.....	51
Anden adgang til PicturesInYourHead	5	Søg/Erstat i alle bokse	52
Installation af PicturesInYourHead.....	5	Vandrings Vinduet.....	56
Hvordan PicturesInYourHead startes.....	6	Hvad forstås og af hvilken boks.....	58
Oversigt over Vinduer og dialoger.....	7	Ord.....	60
Håndtering af Vinduer.....	7	Avataren.....	60
Startvinduet.....	8	Opdageren.....	60
Vælg Blandt åbne vinduer.....	11	Hændelse.....	60
Opret og Eksporter et Kontinent.....	12	Autohændelse	60
Udbyg denne verden med en anden verden/kontinent.....	14	Hændelsesbeskrivelse.....	60
Udgiv.....	16	Processbeskrivelsen.....	60
En verden steder og ting	18	Kommando.....	60
Hent Bokse fra en anden Verden.....	21	Filter.....	61
Rediger boks	24	Aktive boks.....	61
Oversigt over felterne i Rediger Boks vinduet.....	29	Tingbeholder.....	61
Rediger Kommando hjælp	31	Bokse.....	61
Rediger Tekst Hjælp.....	35	Kulisser.....	61
Verdens Kort.....	37	Sætstykker.....	61
Lokalt Boks Kort.....	39	Arkitekten.....	62
Sætstykkeplan for en boks.....	41	Ting.....	62
Hvad Boksene Forstår og Gør.....	43	Væsener.....	62
Hvad Boksen Forstår og Gør.....	45	Hørevidde.....	62
		Kontinent.....	62

Indledning

Denne vejledning drejer sig alene om funktionaliteten i **PicturesInYourHeads** verdensbygningsdel. Denne verdensbygningsdel er det værksted, man arbejder i, når man bygger verdener. Derfor er denne manual opbygget som en beskrivelse af værkstedet og de værktøjer man finder i det. Men den indeholder kun meget lidt om de råmaterialer, man skal bruge og også kun meget lidt om, hvordan man laver en verden. Her skal man kigge i de andre dokumenter, se nedenfor.

Oversigt over alle dokumenter

- **PicturesInYourHead** Manual

Som beskriver, hvorledes byggestenene i **PicturesInYourHead** virker, altså hvilke 'legoklodser' der er til rådighed, det er her man finder lige den detalje, man har brug for.

- **PicturesInYourHead** Byggevejledning

Som beskriver principperne for, hvordan byggestenene sammensættes til verdener. Her finder man vejledning til, hvordan man bærer sig ad med at få en verden op at stå. Demonstreret med mange eksempler.

- **PicturesInYourHead** Vejledning i brug af byggesystemet

Som er det værksted, man arbejder i, når man bygger verdener. Derfor er den vejledning opbygget som en beskrivelse af værkstedet og de værktøjer man finder i det.

- **PicturesInYourHead** PresentationsDel

Som beskriver installation og brug af **PicturesInYourHead**'s presentationsdel.

- **PicturesInYourHead** videoer

Som indeholder links og beskrivelser af videoer som forklarer om **PicturesInYourHead**

PicturesInYourHead er på FaceBook

Herfra kan du downloade både verdener og Verdensbygningsdelen af **PicturesInYourHead**.

Se: [PicturesInYourHeadPåFacebook](#)

da facebook siden er helt åben er det principielt muligt at uploade verdener til den, som andre kan gå på opdagelse i, se senere udgaver af **PicturesInYourHead** byggevejledning, man kan også skrive kommentarer og tips til de verdener der er udgivene på facebook siden.

Senere er det tanken at lave en rigtig **PicturesInYourHead** hjemmeside.

Anden adgang til PicturesInYourHead

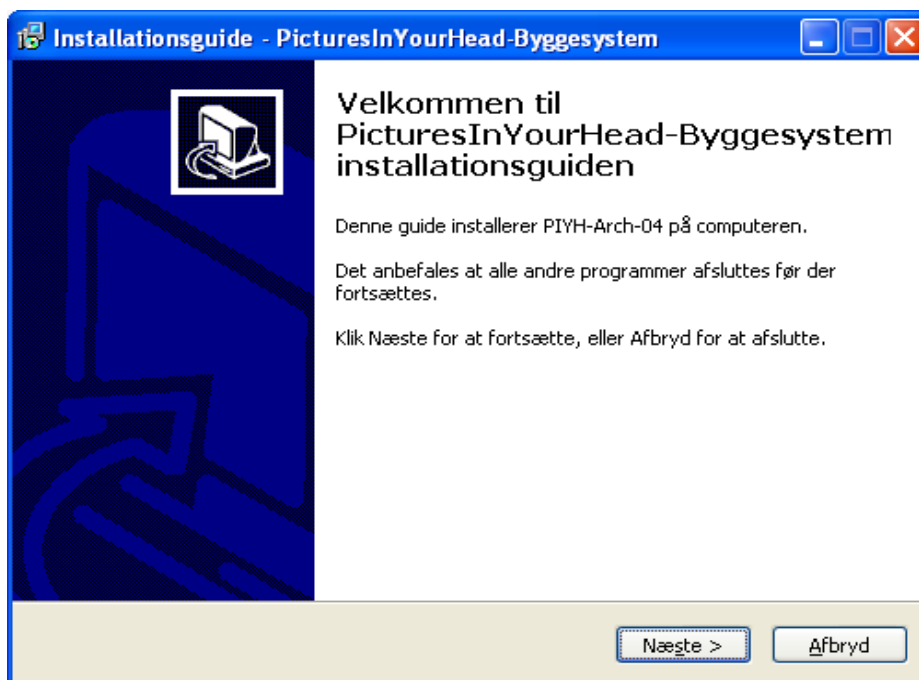
Ved at sende en mail til mail:skogstadnielsen@gmail.com Du kan bede om en link til sidste udgave af **PicturesInYourHead** eller få tilsendt en CD.

Installation af PicturesInYourHead

PicturesInYourHead verdensbygningsdel distribueres som et installationsprogram

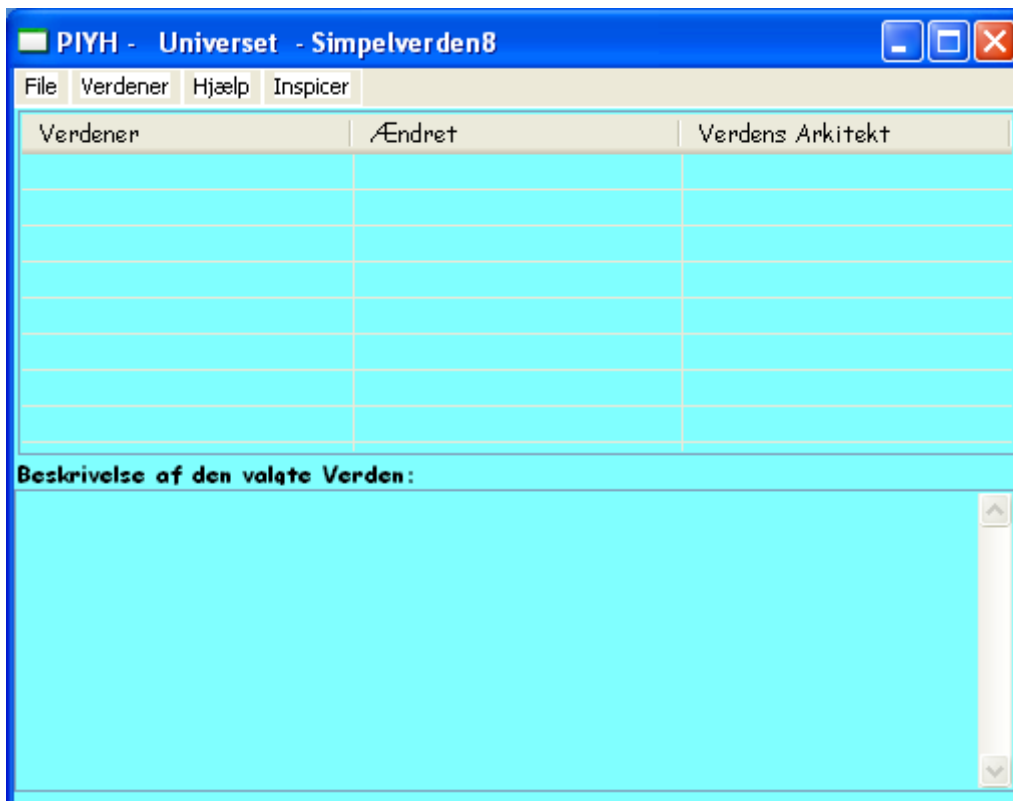
Når filen er downloadet eller fundet på cd'en gør man således:

1 dobbeltklik på filen: **PIYH-Arch-04setup.exe** så kommer følgende skilt og man følger bare vejledningen



Hvordan PicturesInYourHead startes

Installations programmet har sat programmet ind i din startmenu og lavet en icon på skrivebordet se **PIYH-Arch-04**. Vælg i startmenuen eller dobbeltklik på ikonen på skrivebordet - Så er du igang -.



PicturesInYourHead startvindue med et helt tomt univers.

Oversigt over Vinduer og dialoger

PicturesInYourHead indeholder vinduer og dialoger, som man anvender til at opbygge sin verden med og til at kontrollere at den hænger sammen. Her følger en oversigt over dem.

Håndtering af Vinduer.

Menuerne i vinduerne vil ofte oprette nye vinduer, det kan godt blive uoverskueligt, da de let kommer til at dække over hinanden. I Vinduet [Vælg blandt åbne vinduer](#) kan man let bringe det vindue man skal bruge frem.

Når et vindue lukkes, vil det lukke alle de vinduer der er åbnet fra det, det hjælper også på overskueligheden.

Specielt vil [Rediger Boks](#) vinduet kunne åbnes flere gange for samme boks. Sker det, så vil det nye vindue ikke tillade at man skriver i det. Dette forhindrer, at man kommer til at rette samme boks fra to forskellige rediger Boks vinduer samtidigt, hvorved en af rettelserne, kan gå tabt.

OBS:

I denne udgave af **PicturesInYourHead** verdensbyggesystem findes i alle menubjælker en ubeskrevet menu, der typisk hedder 'Inspicer' eller lignende. Den vil altid give en fejlmeddelelse.

Alle vinduer vil altid blive opdaterede så snart vinduet indvælges.

De fleste vinduer kan man ændre størrelse på, som man ønsker.

De fleste steder i vinduerne kan man få en menu frem, der gælder for dette felt i vinduet ved at bruge højreklik med musen, det er nemmere end at bruge menubjælken. De mere specielle funktioner skal man dog kigge i menubjælken efter.

Oversigten over hvert vindue indeholder følgende punkter:

1. Vinduets navn og et billede af vinduet og en kort beskrivelse af det.
2. Oversigt over fra hvilke andre vinduer det aktiveres og hvordan aktiveringen sker.
3. Oversigt over de menuer som vinduet indeholder.
4. Tips om brugen af vinduet.
5. Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner.

Startvinduet

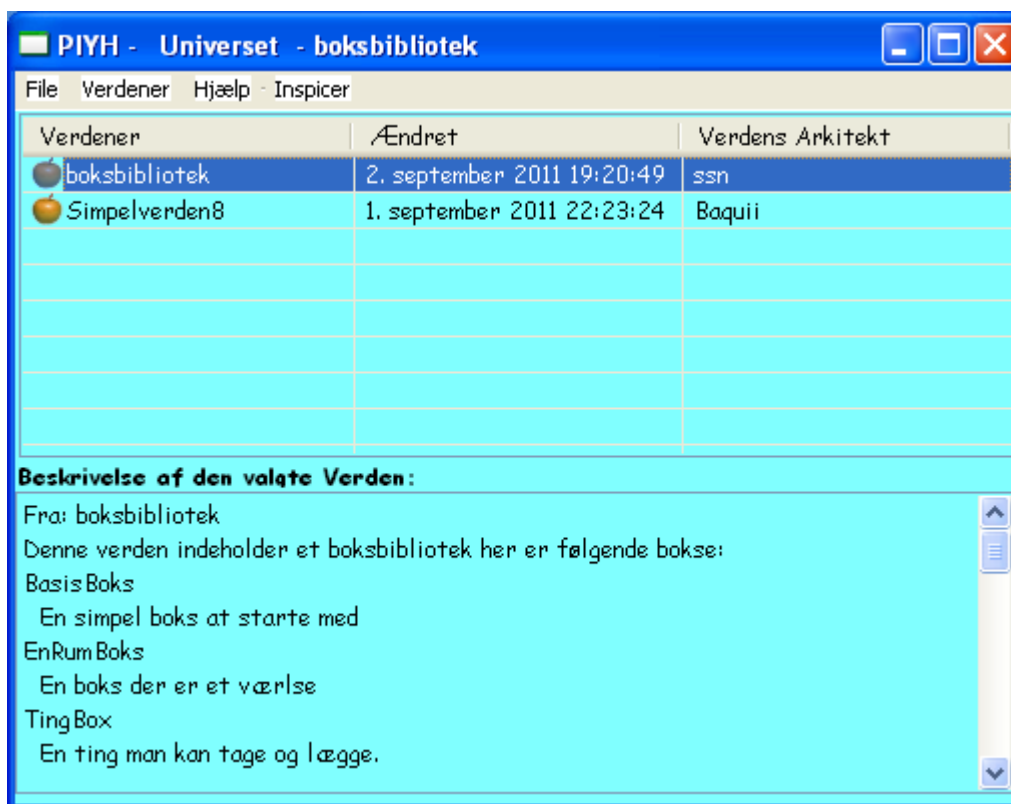


Illustration 1: Start Vinduet

Dette vindue bruges til at oprette, gemme, fjerne og besøge Verdner. Vinduet har også menufunktioner til at udbygge en verden med en anden verden, til at eksportere et kontinent, udgive en verden mmm.

- *Aktivering af vinduet*

Vinduet er **PicturesInYourHeads** startvindue

- *Oversigt vinduets menuer*

Menuens Navn	Funktion
File -> Udbyg denne verden med en anden verden/kontinent	Åbner mappen med verdner, her vælger du en verden, at supplere den valgte verden med. Indeholder suppleringsverdenen bokse med samme navne som i din verden, bliver du spurgt om, hvilke af disse bokse der skal medtages. Se Udbyg denne verden med en anden Verden /Kontinent
File -> Kopier denne verden	Kopierer den valgte verden. Du bliver bedt

	<p>om det navn den kopierede verden skal have og om dit eget navn. Dernæst åbnes en fil dialog så den kopierede verden kan blive gemt.</p> <p>Den kopierede verden kan ikke have samme navn, som en verden der allerede er indlæst i Universet. OBS: <i>Pas på ikke at gemme den kopierede verden i en fil der allerede indeholder en verden.</i></p>
File -> Dan et kontinent ud fra denne verden	Åbner dialog vinduet Opret og eksporter et kontinent . Et kontinent består af et udvalg af boksene i den valgte verden.
File -> Udgiv denne verden	Åbner vinduet Udgiv som bruges til at udgive den valgte verden, så den er klar til at andre kan gå på opdagelse i den.
File -> Destruer denne verden	Fjerner den valgte verden fra PicturesInYourHead . Men fjerner <i>ikke</i> diskfilen.
File -> Forlad Universet	Afslutter PicturesInYourHead
File -> Vis Åbne Vinduer	Åbner en oversigt over alle åbne vinduer i PicturesInYourHead . Se: Vælg blandt åbne vinduer
Verdener -> Gem denne Verden på disken	Spørger om navnet på den fil, hvor verdenen skal gemmes. Ekstension er .wld
Verdener -> Skab en ny Verden	Opretter en ny verden, du bliver spurgt om dens navn, om dit eget navn. Du skal også angive hvor på disken, den nye verden skal gemmes. Ekstension for filen er .wld
Verdener -> Importer en Verden fra Disken	Henter en verden fra disken, du bliver spurgt om filnavnet. Ekstension er .wld
Verdener -> Giv denne Verden et andet navn	Du bliver spurgt om det nye navn.
Verdener -> Rediger i denne verden	Åbner for redigering af verdenens bokse via: En verden steder og ting
Verdener -> Kort over denne verden	Åbner et kort over den valgte verden

	se: Verdens Kort
Verdener -> Besøg denne verden	Åbner for verdens vandringsvinduet se: Vandrings Vinduet
Verdener -> Fortsæt besøget i denne Verden	Åbner for verdens vandringsvinduet efter at have bedt om filnavnet der gemmer status for sidste besøg i denne verden. Ekstension for statusfilen er .vnd. Se: Vandrings Vinduet
Hjælp -> PicturesInYourHead Manual	Åbner PicturesInYourHead Manualen som pdf dokument.
Hjælp -> PicturesInYourHead Byggevejledning	Åbner PicturesInYourHead byggevejledning som en pdf fil
Hjælp -> PicturesInYourHead Byggesystem	Åbner PicturesInYourHead byggesystem vejledningen som en pdf fil
Hjælp-> PicturesInYourHead videoer	Åbner oversigten over videoer til PicturesInYourHead som en pdf fil, her er der links til videoerne

- *Tips om brugen af vinduet*

Tekstfeltet nederst i vinduet indeholder en simpel editor, her kan Arkitekten skrive sin huskeseddel over ideer til udvidelser af verden. Når verden udgives kan det bruges til at give en beskrivelse af den, som opdageren kan læse før han starter besøget.

Når man gerne vil bygge videre på en verden, der allerede eksisterer, er det en god ide at kopiere den først.

Hver gang noget ændres i verdenen, vil ændringsdato og tid blive opdateret. Dette er nyttigt til at holde styr på flere versioner af verdenen.

Når man dobbeltklikker på en verden i vinduets liste af verdener åbnes [En verden steder og ting](#)

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Udover at det ikke ser særligt fikst ud, er der i øjeblikket ingen kendte fejl.

Den primitive editor for tekst feltet. bliver udskiftet i en senere version.

Man kan i princippet have flere verdener åbne samtidigt for redigering, men det anbefales ikke - der kan opstå fejl.

Vælg Blandt åbne vinduer

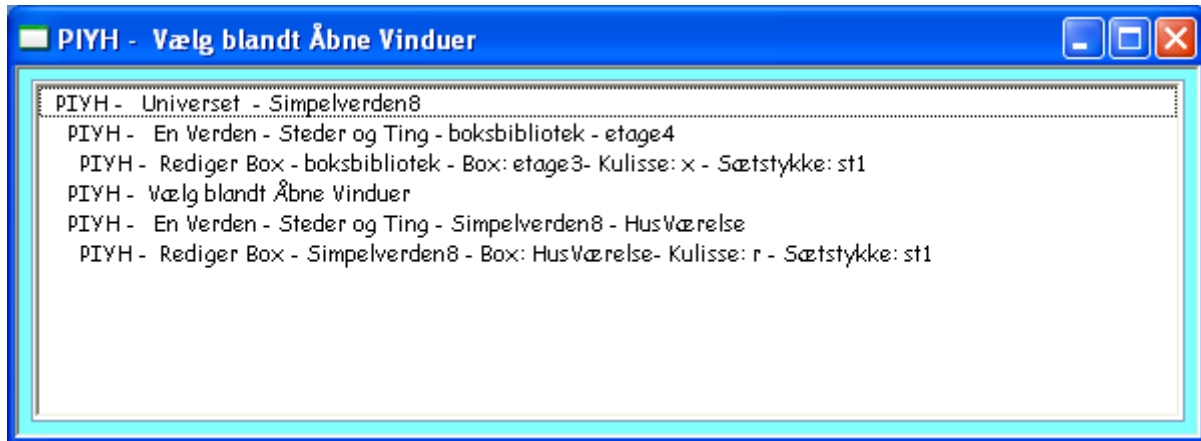


Illustration 2: Vælg blandt åbne vinduer

Dette vindue bruges til at navigere mellem åbne vinduer.

- *Aktiveringen af Vinduet.*
Vinduet aktiveres fra menuen 'File - > Vis åbne Vinduer' i [Start Vinduet](#)
- *Oversigt over vinduets menuer*
Ingen
- *Tips om brugen af vinduet*
Ved at dobbeltklikke på en linie i vinduet aktiveres det valgte **PicturesInYourHead** vindue
- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*
Ingen

Opret og Eksporter et Kontinent

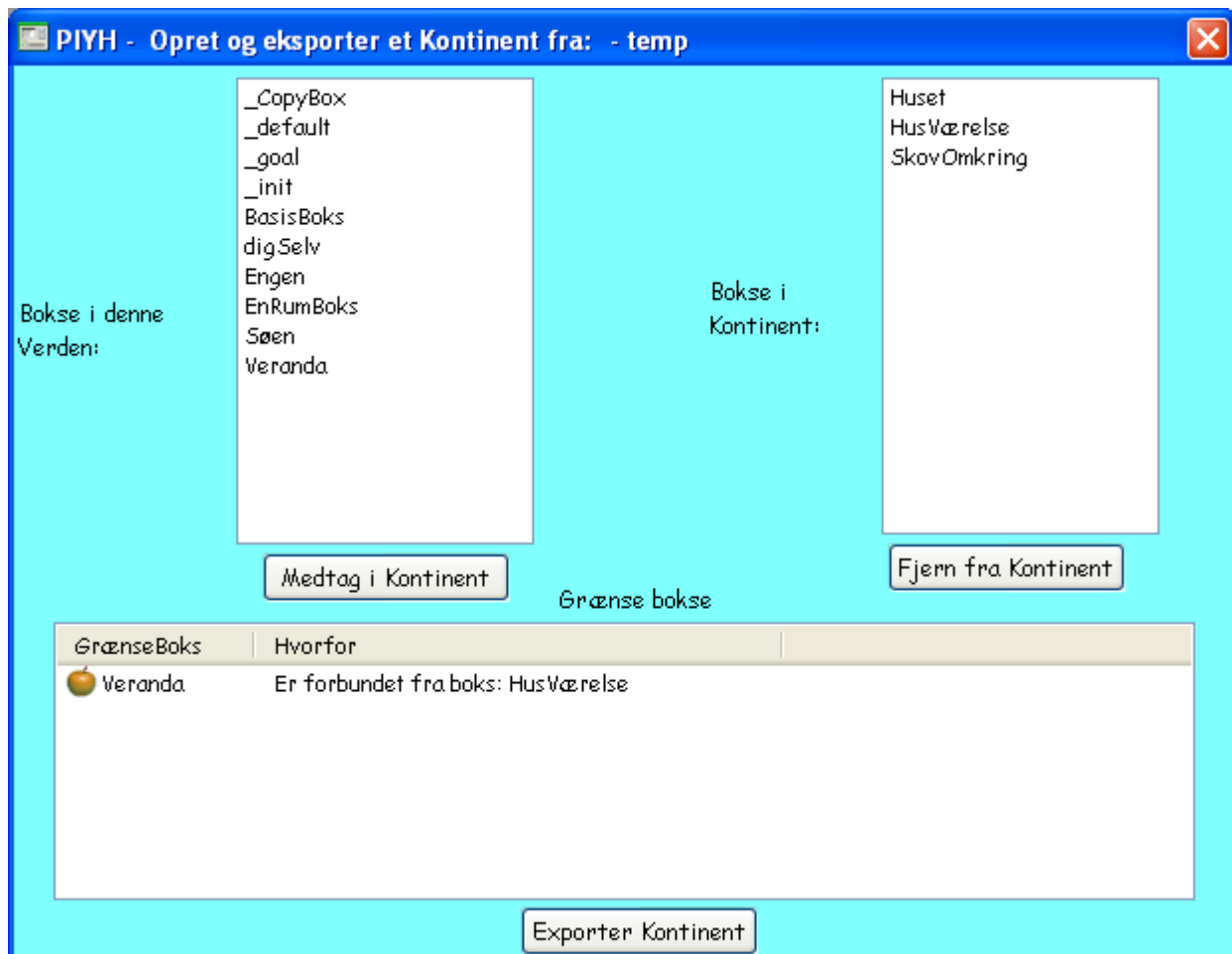


Illustration 3: Opret og Eksporter et Kontinent

Dette vindue bruges til at eksportere udvalgte bokse fra en verden som et kontinent, altså en mindre verden end den oprindelige.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'File ->Dan et kontinent ud fra denne verden ' i [Start vinduet](#)

- *Oversigt over vinduets menuer*

Ingen

- *Tips om brugen af vinduet*

Man vælger en eller flere bokse i venstre liste og trykker på knappen 'Medtag i Kontinent'. Kom der for mange bokse med afmærker man disse i højre liste og trykker på knappen 'Fjern fra Kontinent'. Den nederste liste viser en liste af bokse som

kontinentets bokse bruger, men som ikke er taget med i kontinentet. I det eksporterede kontinent, vil disse grænsebokse blive medtaget. Men i sætstykernes kommandodel er kommandoerne fjernet og istedet står grunden til, at boksen er medtaget. På denne måde vil kontinentets bokse alligevel hænge sammen, selvom det er skåret ud af den oprindelige verden. I eksemplet vil boksene:

Huset

Husværelse

Skovomkring

Alle blive medtagne i kontinentet fuldt funktions dygtige, men Veranda, som også kommer med, vil være 'amputeret'.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Ingen

Udbyg denne verden med en anden verden/kontinent

Denne funktion bruges til at importere alle bokse fra en anden verden ind i den verden man er igang med. Funktionen bruger dialoger:

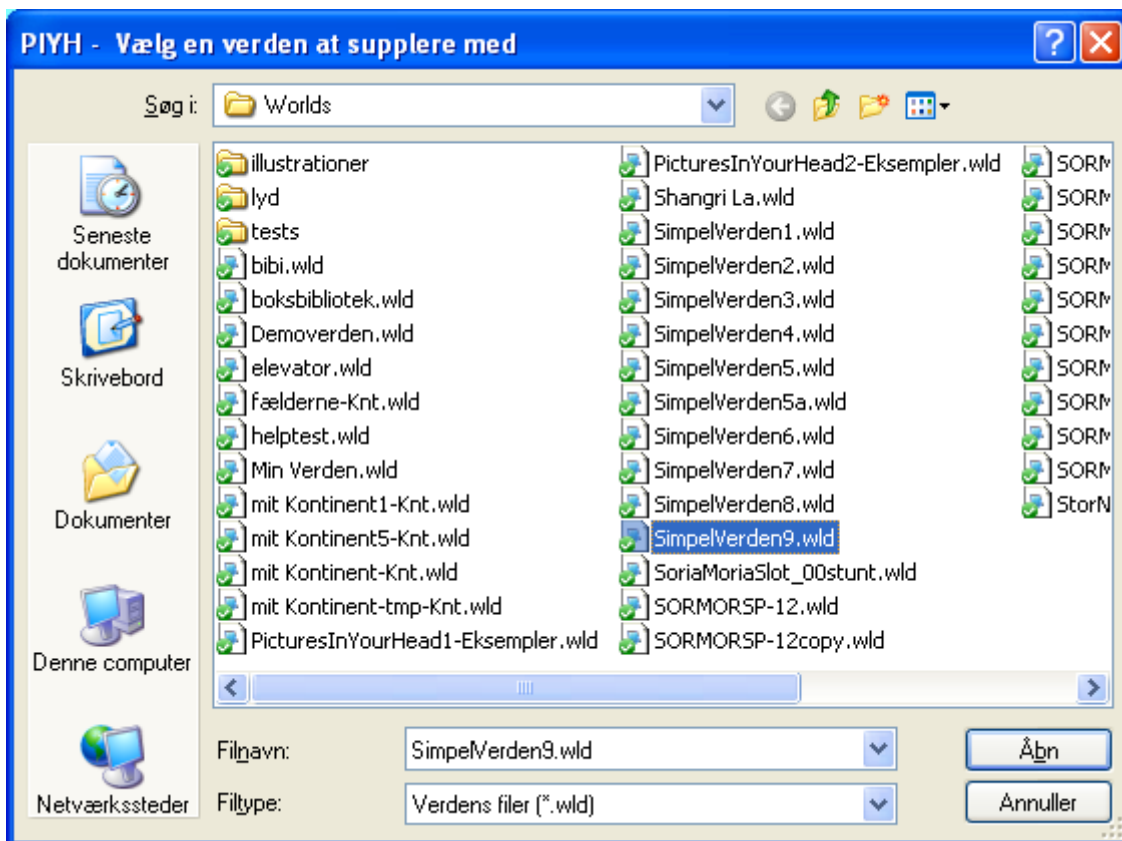
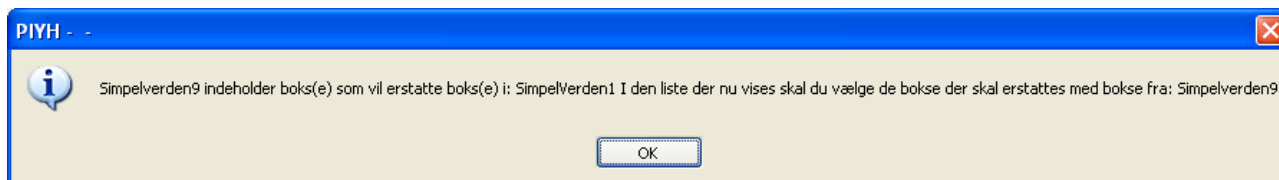
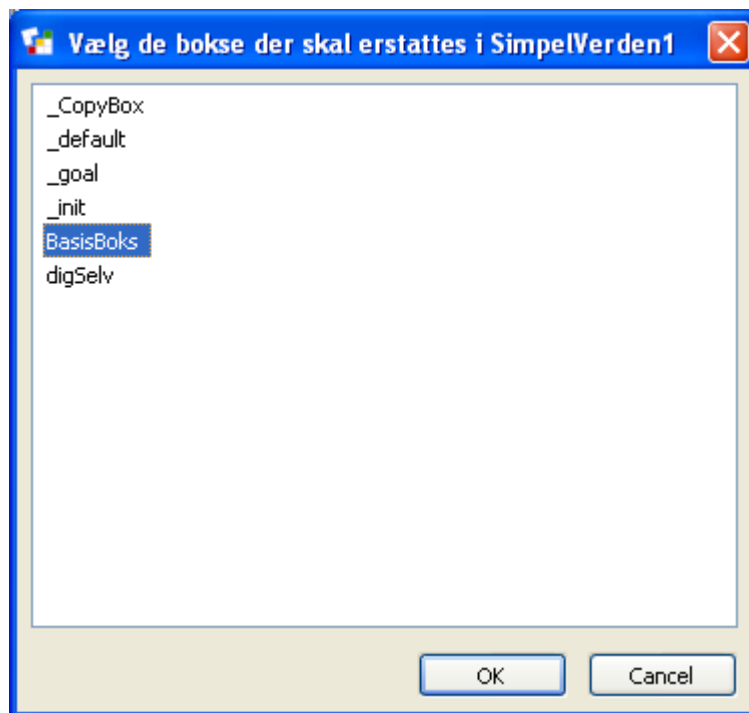


Illustration 4: Vælg en verden at supplere med

I dette vindue vælges den verden man vil supplere sin egen verden med, her er valgt SimpelVerden9.wld



Denne meddelelse kommer hvis den verden man supplerer med har bokse som også findes i ens egen verden. Man trykker bare ok.



I dette vindue vælger man de bokse fra den verden, man supplerer fra, der skal overskrive de bokse i ens egen verden, som har samme navn. Her er valgt at basisBoks i SempelVerden1 godt må blive overskrevet med BasisBoks fra SempelVerden9. Når de bokse der gerne må blive overskrevet er valgt trykkes ok.

Herefter vil alle bokse fra suppleringsverdenen blive kopieret ind i din egen verden, tillige med de bokse som du har markeret gerne må ooverskrives.

- *Aktiveringen af funktionen.*

Funktionen aktiveres fra menuen 'File -> Udbyg denne verden med en anden verden/kontinent' i [Start vinduet](#)

- *Oversigt over vinduets menuer*

Ingen

- *Tips om brugen af vinduet*

Man skal tænke sig godt om, før man vælger, at bokse i ens egen verden gerne må blive erstattet med bokse fra den verden man supplerer fra. Er man usikker, så lad være. Det er kun en god ide at tillade overskrivningen, hvis man er sikker på at boksen fra suppleringsverdenen er 'bedre'.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Denne 'tretrinsraket' vil blive kombineret i et mere elegant vindue i en senere version af **PicturesInYourHead**

Udgiv

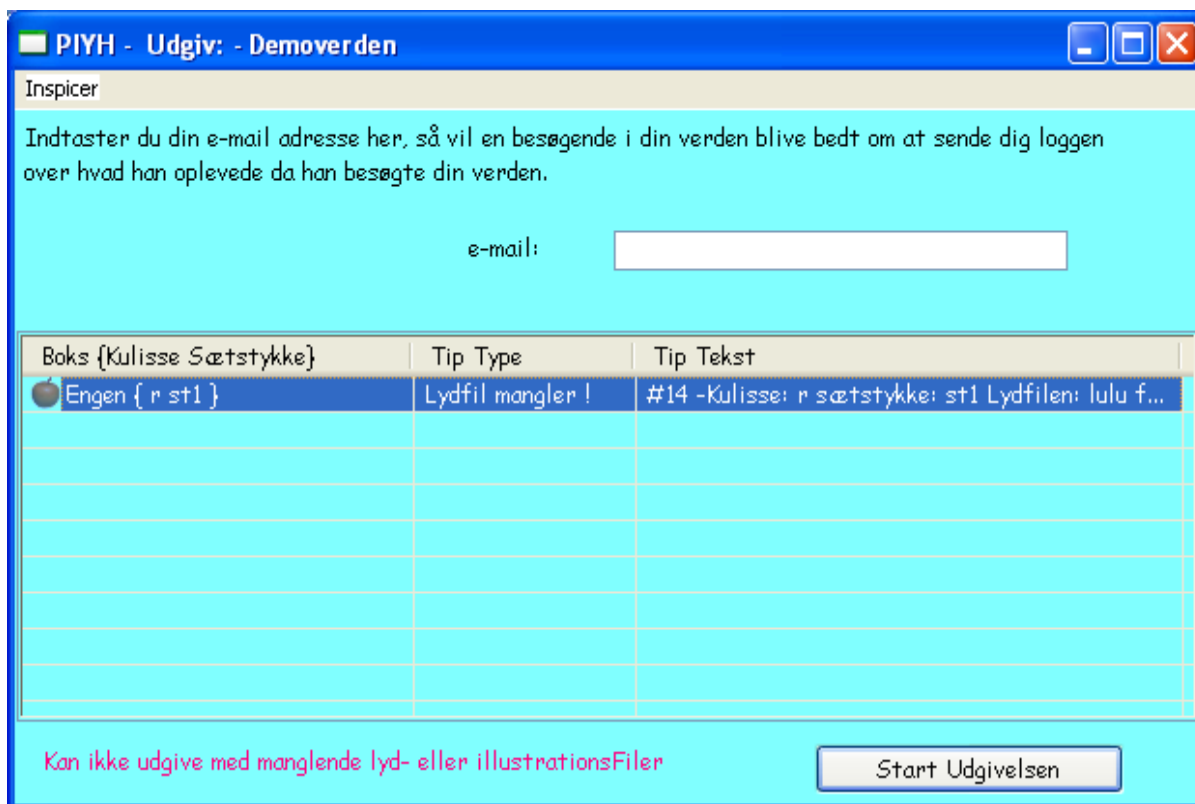


Illustration 5: Udgiv

Dette vindue bruges til at udgive en verden komplet med de lyd og billedfiler man har brugt lige til at flytte til en anden PC eller publicere på nettet. Her kan man så gå på opdagelse i den ved hjælp af præsentationsdelen af **PicturesInYourHead**

- *Aktivering af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'File -> Udgiv denne verden' i [Start Vinduet](#)

- *Oversigt over vinduets menuer*

Ingen

- *Tips om brugen af vinduet*

Indtaster man sin email, vil den udgivne verden spørge opdageren, når han er færdig med sin vandring, om den må sende en log, af hvad der er tastet og hvad der skete.

Når man trykker på knappen 'Start Udgivelsen' vil man blive spurgt om hvilken mappe den udgivne verden skal udgives til. Dernæst vil alle lyd og billedfiler der er i brug blive kopierede til de rigtige undermapper.

Som eksemplet viser kan verdenen ikke udgives hvis der mangler lyd eller billedfiler.

Eksemplet viser også, at man i en liste får at vide, hvor det er disse filer mangler. Dobbeltklikker man på en linie i listen vil Rediger boks vinduet åbne for den boks hvor der mangler en fil.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Da lyd og billedfilerne godt kan blive store, mangler der en funktion til at pakke dem i en selvudpakkende fil. Det må man pt. selv gøre. Brug f.eks. <http://www.izarc.org/>

Afsendelse af loggen er ikke videre stabil i denne version, funktionen kan fejle, så der ikke afsendes nogen log, opdageren skal så selv sende sin logfil til arkitekten fra sit mailprogram.

En verden steder og ting

Boks Navn	Forbundet Til	Forbundet Fra	Indeholder Boks	Er Indeholdt...	Kommando refer
_CopyBox					
_default					
_goal					
_init	Engen {n st1}				
BasisBoks					
digSelv					
Dørhåndtag				Huset	_init {n st1} <ar
Engen	Søen {n st1} ...	SkovOmkring {...			
Huset	Engen {n st1} ...	Veranda {n st1}...	Dørhåndtag		_init {n st1} <ar
HusVærelse	Veranda {n st1}	Veranda {s st1}			
politimand					Engen {s st1} <c
SkovOmkring	SkovOmkring	Engen {s st1} S			

Illustration 6: En verden steder og ting

Dette vindue viser en oversigt over alle de bokse, der er oprettet, og hvorledes de er forbundne.

Vinduet bruges til at oprette, fjerne, afprøve, og redigere i bokse. Her kan også importeres bokse fra en anden verden og vises krydsreferencer over, hvorledes bokse, hændelser og kommandoer i ens verden verden hænger sammen .

Kolonnenavn	Betydning
Boks Navn	Navnet på den boks linien beskriver
Forbundet Til	Liste af navne på de bokse, boksen Boks Navn er forbundet til og den kulisser der forbinder eks: Engen {n st1} Betyder: Huset kulisser n sætstykke 1 forbinder til Engen.
Forbundet Fra	Liste af navne på de bokse ,som forbinder til boksen Boks Navn og den kulisser der forbinder eks: Veranda {n st1} Betyder: Veranda kulisser n sætstykke 1 forbinder til Huset
Indeholder Box	Liste af de bokse, som Boks Navns tingbeholder indeholder i øjeblikket

Er indeholdt I	Navnet på den boks, som har Boks Navn i sin tingbeholder i øjeblikket. Vil oftest være tom.
Kommando reference	Viser hvilke kommandoer der bruger boksen boks Navn. Politimand er f.eks. Brugt i Engen.

Alle kolonnerne kan sorteres ved at klikke i kolonneoverskrift feltet. Kolonnernes størrelse kan også ændres.

- *Aktiveringen af Vinduet.*
Vinduet aktiveres fra menuen 'Rediger i denne Verden' i [Start Vinduet](#)
- *Oversigt over vinduets menuer*

Menuens Navn	Funktion
Oversigter ->Oversigt Over Lyttetilte	Giver en oversigt over alle filtre, kommandoer, bokse, kulisser og sætstykker i verden via: Hvad boksene forstår og gør
Oversigter ->Oversigt Over Autohændelser	Viser afsendere og modtagere af autohændelser via: Talende og Lyttende Ting og Steder
Oversigter ->Tips om Verden	Åbner et vidue, der viser tips om de steder, hvor verdenen muligvis ikke hænger sammen se: Tips om Verdenen
Oversigter ->Kort over Verden	Åbner et kort over verden se: Verdens Kort
Oversigter -> Søg/Erstat i alle bokse	Åbner et søgevindue, hvor man kan søge i tekst på sætstykker på tværs af alle bokse Se: Søg/Erstat i alle bokse
Boks ->Opret en ny Boks	Opretter en ny boks, du bliver spurgt om navnet på boksen. To bokse kan ikke have samme navn, og navnet kan ikke indeholde blanke eller specialtegn f.eks. ,?.%
Boks -> Rediger Boks	Åbner for redigeringsvinduet for den valgte boks se: Rediger Boks
Boks -> Nyt Navn for Boks	Du spørges om boksens nye navn og i alle kommandoer og forbindelser, hvor boksen

	bruges, ændres navnet automatisk til det nye navn.
Boks -> Afprøv Boks	Åbner for verdens vandringsvinduet for den valgte boks i afprøvningstilstand Se: Vandrings Vinduet
Boks -> Sætstykkeplan for Boks	Åbner sætstykkeplanen for den valgte boks se: Sætstykkeplan for en boks
Boks -> Hent bokse fra en anden verden	Åbner vinduet Hent Bokse fra en anden verden som bruges til at plukke bokse ud fra en anden verden og anbringe dem i din verden.
Boks ->Fjern Boks	Du bliver spurgt, om du virkelig ønsker at fjerne boksen. Bokse der er i brug, dvs. opholder sig i en tingbeholder, er forbundet til en anden boks eller er refererede i en kommando, f.eks. Har kommandoen. Kan ikke fjernes. Er det tilfældet, får du at vide, hvor boksen er anvendt. Den skal så først fjernes der.

- *Tips om brugen af vinduet*

Når man dobbeltklikker på på en bokslinie åbnes [Rediger Boks](#) for boksen.

Ved at bruge sortering af kolonner kan man hurtigt få et godt overblik over hvordan verden hænger sammen.

Under afprøvning vil 'Verden steder og ting' vinduet blive opdateret, så her er det nemt at se om f.eks. En boks er blevet placeret i den rette tingbeholder.

Lukker man 'Verden steder og ting' vinduet vil alle vinduer der er blevet åbnet fra det også blive lukkede, herved undgår man hele tiden at skulle rydde op i åbne vinduer.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Kolonne størrelsen huskes ikke, f.eks. Når vinduets størrelse ændres. Dette og andre ting bliver rettet i en senere version.

Hent Bokse fra en anden Verden

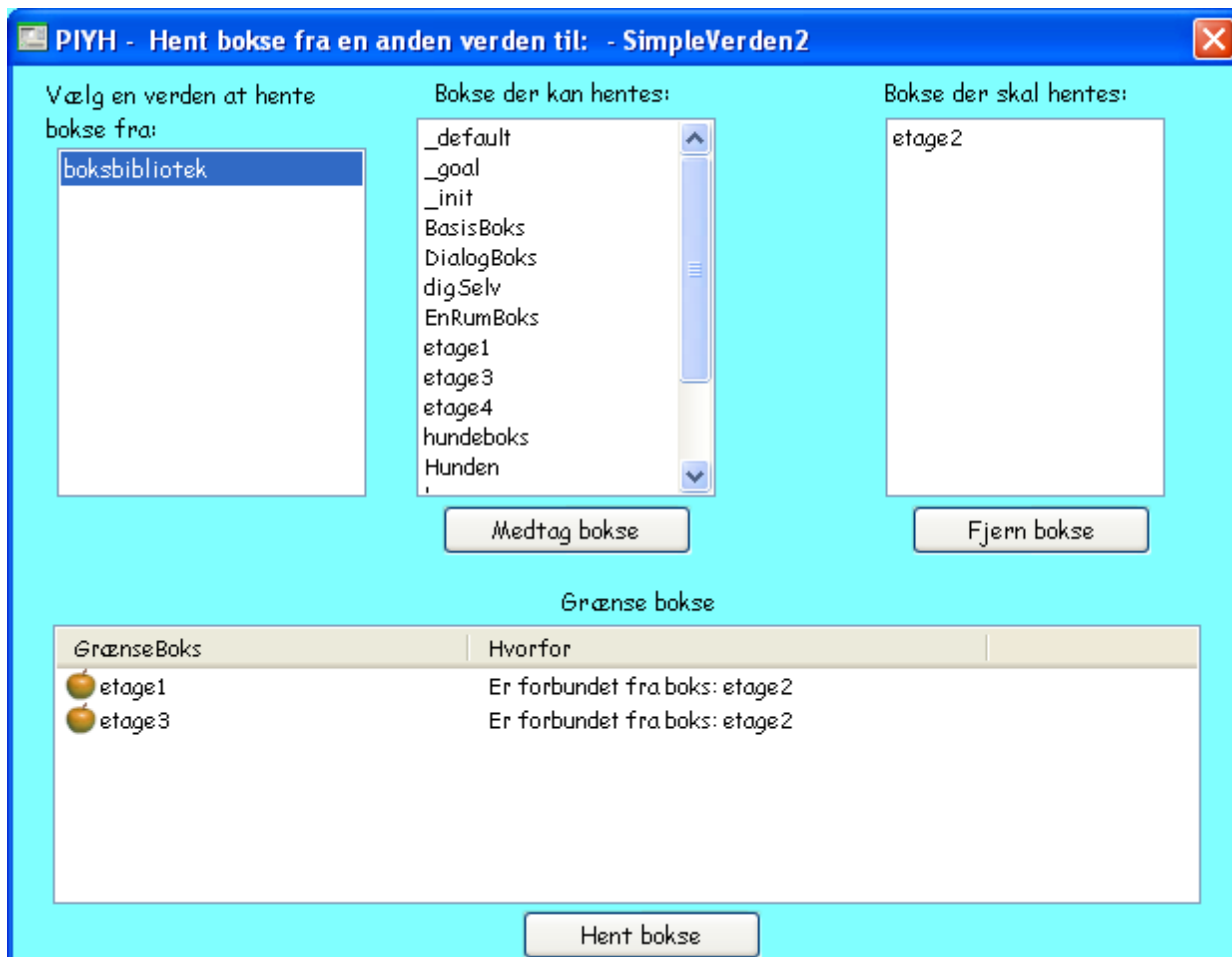


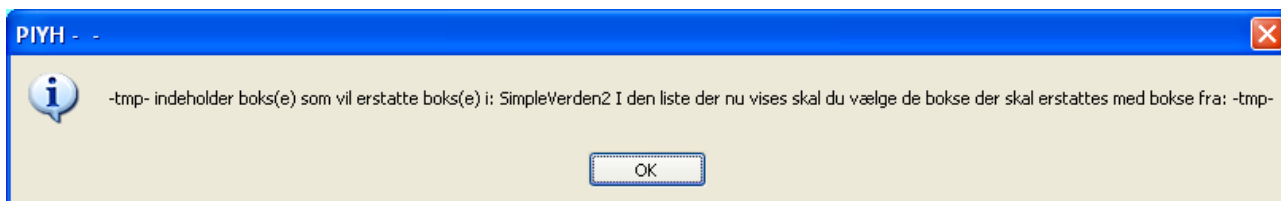
Illustration 7: Hent bokse fra en anden verden

Dette vindue bruges til at hente udvalgte bokse fra en verden, der allerede er indlæst i **PicturesInYourHead** ind i din verden.

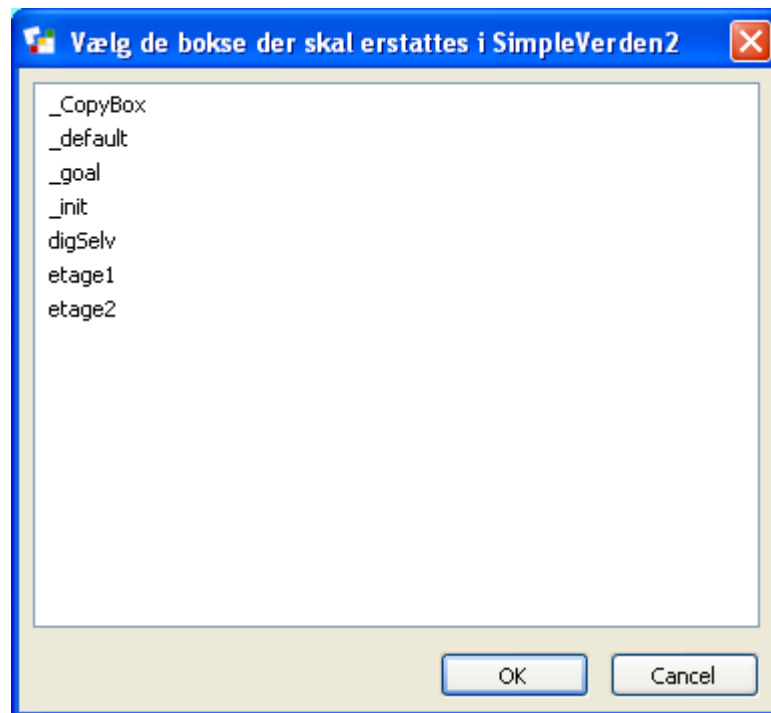
- **Aktivering af vinduet**
Vinduet aktiveres fra menuen: Boks -> Hent bokse fra en anden verden i vinduet: [En verden steder og ting](#)
- *Forklaring til vinduets felter*

Felt navn	Betydning
Vælg en verden at hente bokse fra	Viser en liste af verdener der er indlæst i PicturesInYourHead . Her dobbeltklikker du på den verden, du vil hente bokse fra. Og feltet

	Bokse der kan hentes vil så blive opdateret
Bokse der kan hentes	Liste af navne på de bokse, der er i den valgte verden fra første kolonne. Her markerer du de bokse, som du gerne vil hente fra den anden verden. Og slutter med at trykke på knappen: <i>Medtag Bokse</i> . Hvorefter kolonnen: Bokse der skal hentes vil blive opdateret
Bokse der skal hentes	Her står listen af bokse som du har valgt at hente. Fortryder du en af dem, så marker den og tryk på knappen: <i>Fjern Bokse</i>
Gænse bokse	Denne liste viser bokse, som en eller flere af de bokse du har valgt at hente ind i din verden bruger. I kolonnen 'hvorfor' står grunden
Knappen <i>Hent Bokse</i>	Når du trykker på denne knap bliver de bokse der står i listen: Bokse der skal hentes kopieret ind i din verden. De bokse der står i listen over <i>Grænse bokse</i> bliver også kopierede. Men kommandoerne i deres sætstykker vil blive fjernede.



Hvis der findes bokse i din egen verden som vil blive overskrevet vises denne meddelelse. Man skal bare trykke ok. Herefter vil følgende vindue blive vist:



Her vælges de bokse, der gerne må blive overskrevet.

- *Tips om brugen af vinduet*

Vinduet er perfekt til at hente bokse fra en biblioteksverden eller en anden verden ind i din egen verden.

Grænsebokse feltet viser en liste af bokse, som de bokse du henter fra den anden verden bruger, men som ikke er taget med i listen af Bokse der skal hentes. Når du trykker på knappen *Hent bokse*. Vil disse bokse også blive hentet ind i din verden. Men i sætstykkernes kommandodel er kommandoerne fjernet og istedet står grunden til, at boksen er medtaget. På denne måde vil de hentede bokse alligevel hænge sammen, selvom det er skåret ud af den oprindelige verden. I eksemplet vil boksene:

Etage 2

blive medtaget fuldt funktions dygtig, men etage1, etage3, som også kommer med, vil være 'amputerede'.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

For tiden tror vinduet at du agter at hente `_CopyBox`, `_goal`.. mfl. Selvom du ikke har markeret dem.

Senere vil vinduet blive gjort lidt mere elegant.

Rediger boks

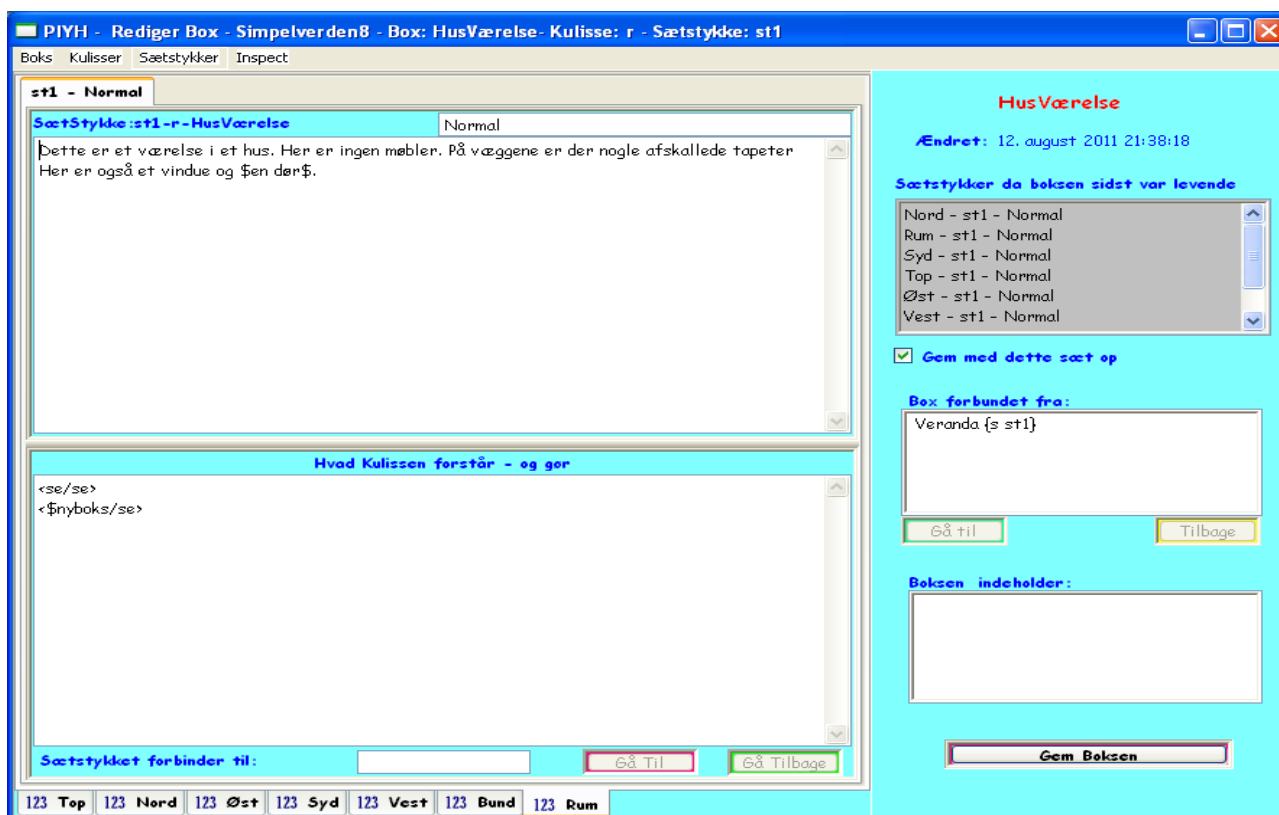


Illustration 8: Rediger boks

Dette vindue viser indholdet af en boks. Dvs: hvilke kulisser der er i boksen, samt hvad kulisserne forstår og gør når opdageren taster noget ind i **PicturesInYourHead**. For hver kulisse vises også dennes sætstykker, og hvad meningen er med dem, samt hvilke andre bokse kulissen er forbundet til. Har boksen noget i sin tingbeholder ser man også det.

Vinduet bruges til at redigere kulissernes indhold, bestemme hvilke bokse de skal forbindes til, samt til at oprette og slette kulisser og sætstykker. Vinduet kan også anvendes til at starte en afprøvning af en boks, samt til at kopiere kulisser og sætstykker mellem bokse. Dette vindue er, hvor man opbygger egenskaberne for en boks. Det er her, det meste af dit arbejde med din verden vil foregå.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Boks -> Rediger Boks i [En verden steder og ting](#)

Eller Ved at dobbeltklikke på en linie i en af vinduerne:

[Hvad Boksene forstår og Gør](#)

[Talende og Lyttende Ting og Steder](#)

[Tips om Verden](#)

Det kan også aktiveres fra rediger knappen i [Vandrings Vinduet](#)

Samt ved at dobbeltklikke på en boks i [Verdens Kort](#)

- *Oversigt over vinduets menuer*

Menuens Navn	Funktion
Boks -> Boksoversigt	Giver en oversigt over alle filtre, kommandoer, kulisser og sætstykker i boksen via: Hvad Boksen Forstår og Gør
Boks -> Tips om Boks	Åbner et vidue der viser tips om de steder, hvor der muligvis mangler noget i boksen, eller i dens sammenhæng med andre bokse se: Tips om en Boks
Boks >Sætstykkeplan	Viser en oversigt over sammenhængen mellem filtre, kulisser og sætstykker for boksen se: Sætstykkeplan for en Boks
Boks ->Lokalt Boks Kort	Viser et kort over nabo bokse, der er forbundet med den boks, der er ved at blive redigeret se: Lokalt Boks Kort
Boks ->Gem Boks	Undersøger om reglerne for tekst og kommandoer er overholdt i så fald gemmes boksen. Ellers gives en fejlmeddelelse.
Boks -> Indsæt ting i Boks	Åbner for en dialog, som viser, hvilke bokse der ikke allerede er i en tingbeholder og heller ikke er forbundne med andre bokse. Ved <ctrl> v-click kan flere bokse på listen vælges for indsættelse. Denne funktion er til brug for afprøvning af bokse. Se også Afsnittet Verden startes i PicturesInYourHead byggevejledning.
Boks - >Fjern Ting Fra Boks	Før denne menu kan bruges, skal der være valgt en boks i tingbeholderen. Den valgte boks bliver fjernet fra tingbeholderen. Denne funktion er til brug for afprøvning af bokse. Se også Afsnittet Verden startes i PicturesInYourHead byggevejledning.

Boks -> Afprøv Boks	Åbner for verdens vandringsvinduet for den valgte boks i testtilstand Se: Vandrings Vinduet
Kulisser -> Opret En Ny Kulisse	Du vil blive spurgt om, hvilken kulisse du ønsker at oprette. Ved <ctrl> v-click kan flere kulisser på listen vælges for oprettelse.
Kulisser -> Kopier fra Kulisser -> Kopier alle Kulisser til _CopyBox	Kopierer alle kulisser med alle deres sætstykker til boksen med navnet _CopyBoks
Kulisser -> Kopier fra Kulisser ->Kopier valgt Kulisse til _CopyBox	Kopierer den valgte kulisse med alle sætstykker til kulisser med samme navn i _CopyBox
Kulisser -> Kopier fra Kulisser -> Kopier kulisse til en anden kulisse i _CopyBox	Kopierer den valgte kulisse med alle sætstykker til en anden kulisse i _CopyBox f.eks kulisse r til kulisse ø i copyBox
Kulisser -> Indsæt i Kulisser -> Indsæt i Alle Kulisser fra _CopyBox	Indholdet af _CopyBox vil blive kopieret til alle kulisser i den boks der er ved at blive redigeret.
Kulisser -> Indsæt i Kulisser -> Indsæt i Valgt Kulisse fr _CopyBox	Indholdet af den valgte kulisse vil blive erstattet med det tilsvarende indhold fra _CopyBox
Kulisser -> Indsæt i Kulisser -> Indsæt en anden kulisse fra _CopyBox	Indholdet af den valgte kulisse vil blive erstattet med indholdet fra en anden kulisse i _CopyBox. f.eks kan kulisse t i _copyBox indsættes i klisse s
Kulisser -> Fjern Valgt Kulisse	Den valgte kulisse bliver fjernet, er den ikke tom bliver du bedt om at bekræfte, at den skal fjernes
SætStykker -> Opret et nyt sætstykke i Kulisse	Du vil blive spurgt om ,hvilket sætstykke du ønsker at oprette. Ved <ctrl> v-click kan flere sætstykker på listen vælges for oprettelse.
Sætstykker -> Indsæt i Sætstykke	Et kopieret sætstykke bliver indsat i det valgte sætstykke .
Sætstykker -> Kopier fra Sætstykke	Det valgte sætstykke bliver kopieret.

Sætstykker -> Rediger Kommando Hjælp	Åbner en 'wizard' som hjælper med redigering af sætstykkets kommandoer se: Rediger Kommando Hjælp
Sætstykker -> Rediger Tekst Hjælp	Åbner en 'wizard' som hjælper med redigering af sætstykkets tekst se: Rediger Tekst Hjælp
Sætstykker -> Fjern sætstykke fra Kulisse	Du vil blive bedt om at bekræfte at sætstykket skal slettes.

- *Tips om brugen af vinduet's Felter*

En god arbejdsgang ved en ny boks er først at kopiere fra en boks, man allerede har, som ligner den man er ved at oprette. Så vil man 'gratis' få standard hændelsesbeskrivelserne <gå&øst/flyt> <se&øst/se> osv. osv.

Dernæst ændrer man på kulisseteksterne, så de passer med, hvad den nye boks skal vise.

- Så kan man allerede afprøve boksen.
- Herefter er det en god ide, at få boksen forbundet med de bokse der allerede findes og lave en ny afprøvning startende i en anden boks der er forbundet til den nye boks, så man kan kontrollere, at man kommer rigtigt ind og ud af boksen.
- *Fint trick!* Hvis man foran navnet, på den boks man gerne vil forbinde til ,skriver '#' så vil der automatisk blive oprettet en tilbageforbindelse i den boks der forbindes til når boksen gemmes. F.eks hvis boksen 'køkken's bundkulisse skal forbinde til 'køkkenkælder' og man skriver det således: #køkkenkælder vil der i 'køkkenkælder's topkulisse blive lavet en forbindelse tilbage til boksen 'køkken'.
- Dernæst kommer alle de specielle effekter: skift af sætstykker, lyd, illustrationer osv.
- Kommentarer kan skrives i 'Hvad kulissen forstår - og gør' felt, de skal omgives af 'gåseøjne' " "
- Der gives et 'beep', når en boks er gemt, ellers vises en fejlmeddelelse

Gives der ikke et 'beep' når man prøver at gemme en boks, så er det fordi der er en fejl.

Her er et eksempel på en fejlmeddelelse:

Der er skrevet:

<pludder/vas [test]> og der skulle have stået <pludder/vis [test]>

<pludder/va**Syntax:<kommandoListe> Forventer: hjælp sæt tag ting illu forstår evl har**

vis lyd målEr hvis tast vent ellers læg flyt fjern se anbring ikke: vass [test]»

Fejlmeddelelsen er markeret med rødt ovenfor, den er opbygget så den viser eksempler på, hvad der forventes det pågældende sted. Og starter der, hvor fejlen blev opdaget.

Når man er nybegynder er det en god ide at bruge [Rediger Kommando Hjælp](#) og [Rediger Tekst Hjælp](#) menuerne.

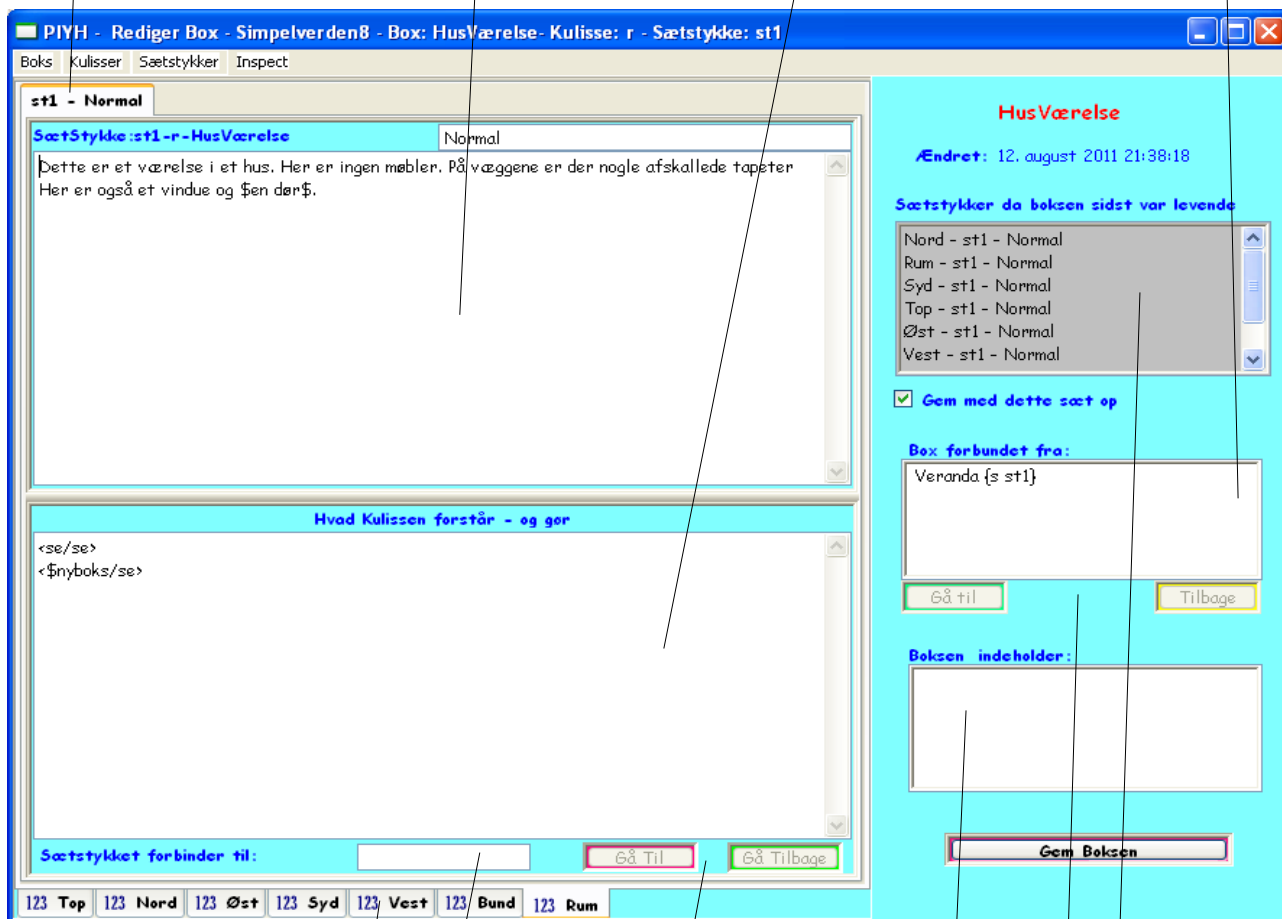
Oversigt over felterne i Rediger Boks vinduet

Her vælges det sætstykke i kulisserne der skal redigeres

Her skrives sætstykkets tekst

Her skrives hændelsesbeskrivelser

Liste af bokse der forbinder til denne boks



Her vælges den kulisse der skal redigeres

Her angives hvilken anden boks sætstykket skal forbinde til.

Navigation mellem bokse

Boksens Tingbeholder

Navigation mellem bokse

Sætstykke indstillingen da boksen sidst blev gemt eller blev afprøvet

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Er man igang med at redigere en boks, fra en verden kan man ikke samtidigt redigere i en anden boks med samme navn fra en anden verden.

Rediger Kommando hjælp

PIYH - Kommando Redigerings Hjælp - HusVærelse

ellers anbring fjern sæt målEr

se flyt vis tag læg ting **tast** lyd illu vent hjælp har hvis

Beskrivelse: Afsender en tekst, som om den var tastet fra tastaturet.

Format: tast (liste af Auto hændelser) ([Tekst der vises]) (sætst(liste af sætstykker der ændres))

Filter: {kom|kald}&hund

Tekst der vises: Hunden hører og kigger eftertænksomt på dig

Sætstykker der ændres:

Liste af autohændelser: \$hundenKaldt

Kommando TAST:
 Bruges til at simulere, at opdageren har tastet noget fra tastaturet.
 Hver af disse tastesequencer skal være adskilt af en eller flere blanke. Den simulerede indtastning kaldes også 'en autohændelse'. Sådan nogle 'autohændelser' er den måde man får boksen, der er indenfor hørevidde, til at 'tale' med

Vis Tidligere beskrivelser

Check kommando Indsæt som hændelsesbeskrivelse Indsæt kommando i processbeskrivelse

Illustration 9: Rediger Kommando Hjælp

Dette vindue er en 'wizard' som hjælper med at skrive en kommando.

Øverst i vinduets faneblade vælger man den kommando man er interesseret i. Felterne viser hvilke oplysninger man kan angive til den kommando man har valgt.

Nederst er der et beskrivelsesfelt som giver hjælp til brug af selve kommandoen og til hvad det er en god ide at skrive i felterne.

Nederst er der tre knapper. Ved hjælp af dem kan man:

- Check kommando
Tester om oplysningerne man har givet i felterne er forståelige for kommandoen
- Indsæt som hændelsesbeskrivelse

Indsætter kommandoen som en helt ny hændelsesbeskrivelse - med eget filter.

- Indsæt kommando i processbeskrivelse.

Indsætter kommandoen i processbeskrivelsen for en hændelsesbeskrivelse der allerede findes. Før man trykker på denne knap skal man sætte tekstcursoren i rediger boks vinduets 'hvad kulissen forstår og gør felt, lidt før det sted i en eksisterende processbeskrivelse hvor den nye kommando skal placeres.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'Sætstykker -> Rediger Kommando Hjælp' i [Rediger Boks](#) vinduet

- *Oversigt over vinduets menuer*

Vinduet har ikke nogen menuer i menulinien i vinduets top, men *højreklik* i et felt vil give en eller flere af følgende menuer afhængigt af hvad meningen er med feltet.

Menuens Navn	Funktion
Rediger -> Klip	Fjerner det markerede i feltet
Rediger -> Indsæt	Indsætter hvad der er klippet eller kopieret tidligere
Rediger -> Kopier	Kopierer det markerede i feltet
Rediger -> Indsæt ikke:	Indsætter et ikke tegn '-' sidst i feltet hvis det er tilladt
Rediger -> Indsæt og:	Indsætter et og tegn '&' sidst i feltet hvis det er tilladt
Rediger -> Indsæt eller:	Indsætter et eller tegn ' ' sidst i feltet hvis det er tilladt
Rediger -> Indsæt blok:	Indsætter blok paranteserne '{}' sidst i feltet hvis det er tilladt
Rediger -> Indsæt Illustrationsnavn	Åbner en liste af illustrationsfiler fra mappen med illustrationer
Rediger -> Indsæt Stor illustration	Indsætter varianten stor illustration, eller andre variant kombinationer der er tilladte.
Rediger -> Tilføj boksnavne	Åbner en liste over boksnavne der kan bruges

	i feltet.
Rediger -> Angiv boksnavn	Åbner en liste over boksnavne der kan anbringes i feltet.
Rediger -> Indsæt lyd	Åbner en liste af lydfiler fra mappen med lydfiler. Kan også bruges til at indsætte tilladte variant kombinationer.
Hvad gør jeg her?	I beskrivelsesfeltet for neden i vinduet fortælles om meningen med feltet og om hvordan man bruger det. Afhængigt af hvad det er for en kommando feltet indgår i.
Vis Eksempel	Indsætter en eksempeltekst i feltet. Denne tekst illustrerer forklaringen som <u>Hvad gør jeg her</u> menuen har givet i beskrivelsesfeltet nederst i vinduet.

- *Tips om brugen af vinduet*

Når man skal skrive en kommando man ikke rigtigt kender, giver vinduet en masse hjælp og forslag til, hvad man kan gøre. Det er også fint til at orientere sig i kommandoerne og med meningen med det, der kan stå i deres felter.

Vælg kommandoen, brug derefter 'Hvad gør jeg her?' menuen på dens felter og læs hvad beskrivelsesfeltet fortæller, prøv også med menuen 'Vis Eksempel'.

Ofte hænger eksemplerne sammen med hvad 'Hvad gør jeg her?'. Så man får på denne måde en god forståelse for, hvad der skal til for at få kommandoen til at gøre, det man gerne vil have kommandoen til.

Når du vil udfylde felterne med dine egne oplysninger, så er det en meget god ide at bruge rediger menuerne, i mange felter er der her ekstra hjælp til hvad det er fornuftigt at skrive.

I starten med en ny kommando er det også en god ide at bruge knappen 'Check kommando'. Er kommandoen ok med det du har tastet vil den give et 'beep'. Hvis ikke vil den vise kommandoen i tekst i rosa med en fejlmeddelelse, og også farve det kommandofelt der er problemer med rosa.

Når kommandoen ser ud til at være ok, skal den indsættes ovre i sætstykkets 'Hvad kulissen forstår og gør' del.

Er det en helt selvstændig hændelsesbeskrivelse med filter bruges knappen: 'Indsæt som hændelsesbeskrivelse' og så er du færdig.

Er det en kommando der skal bruges, som en del af en processbeskrivelse du

allerede har. Så sættes tekst cursoren ovre i sætstykkets 'Hvad kulissen forstår og gør' del til lidt før det sted, kommandoen skal indsættes og der trykkes på knappen: 'Indsæt kommando i processbeskrivelse' og så er du færdig.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

I nogen situationer er 'Indsæt kommando i processbeskrivelse' ikke så heldig med at placere den nye kommando .

Indsæt funktionen er f.eks. ikke klar over at **flyt** kommandoen skal stå tilsidst eller foran en **eller** kommando. Så man kan komme ud for at skulle lave lidt redigering selv.

Rediger Tekst Hjælp

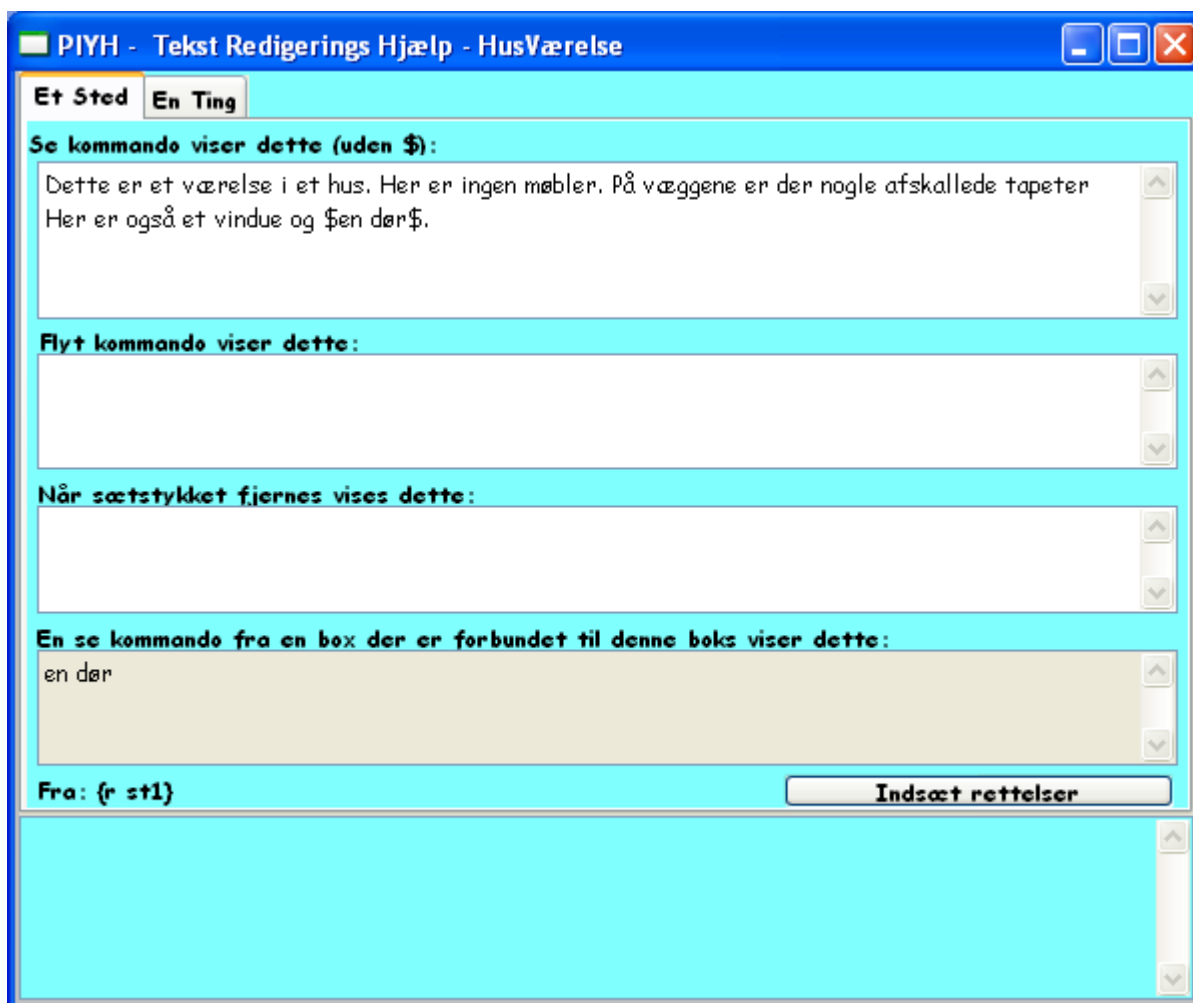


Illustration 10: Rediger Tekst Hjælp

Dette vindue er en 'wizard' som hjælper med at skrive tekst i sætstykkets tekst felt.

Hjælpen vinduet giver drejer sig om brugen af tegnene \$, |, #. Disse har lidt forskellig virkning afhængigt af om boksen er en ting eller et sted. Derfor er der to faneblade i vinduet. 'Et sted' viser hvad der sker, når sætstykket er et sted. 'En Ting' viser hvad der sker, når sætstykket befinder sig i en boks der er en ting. Bruger du ikke nogen af tegnene \$, |, # i sætstykkets tekst del, er der ingen grund til at bruge dette vindue.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'Sætstykker -> Rediger Tekst Hjælp' i [Rediger Boks](#) vinduet

- *Oversigt over vinduets menuer*

Vinduet har ikke nogen menuer i menulinien i vinduets top, men *højreklik* i et felt vil

give en eller flere af følgende menuer afhængigt af hvad meningen er med feltet.

Menuens Navn	Funktion
Rediger -> Klip	Fjerner det markerede i feltet
Rediger -> Indsæt	Indsætter hvad der er klippet eller kopieret tidligere
Rediger -> Kopier	Kopierer det markerede i feltet
Hvad gør jeg her?	I beskrivelsesfeltet for neden i vinduet fortælles om meningen med feltet og om hvordan man bruger det. Afhængigt af om boksen optræder, som et sted eller en ting
Vis Eksempel	Indsætter en eksempeltekst i beskrivelsesfeltet for neden i vinduet.

- *Tips om brugen af vinduet*

Der er to måder at bruge vinduet på:

- Den første

- Vil du gerne have, at opdageren kan kigge ind i en boks uden at avataren er der, eller vise at en ting er i en tingbeholder uden at opdageren kan se detaljer, men ikke er helt sikker på hvordan det gøres. (\$)
- Vil du gerne vise, hvad der sker når **flyt** kommandoer aktiveres, men ikke er helt sikker på hvordan det skrives (#)
- Vil du gerne vise, hvad der sker når et sætstykke ændres, men ikke er helt sikker på hvordan det skrives (|)
- Så bruger du felterne i dette vindue, når du trykker på knappen: 'Indsæt rettelser'. Så vil din tekst blive indsat med de rigtige specialtegn ovre i sætstykket.

- Den anden brug af vinduet

er når du har brugt specialtegnene ovre i teksten i sætstykket og lige vil se om de har fået den rigtige virkning. I dette tilfælde aktiverer du 'Sætstykker -> Rediger Tekst Hjælp' Den vil så vise hvordan det kommer til at se ud.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Vinduet protesterer ikke selvom specialtegnene ovre i sætstykkets tekstdel er brugt forkert. f.eks #lolabola#cola#

Verdens Kort

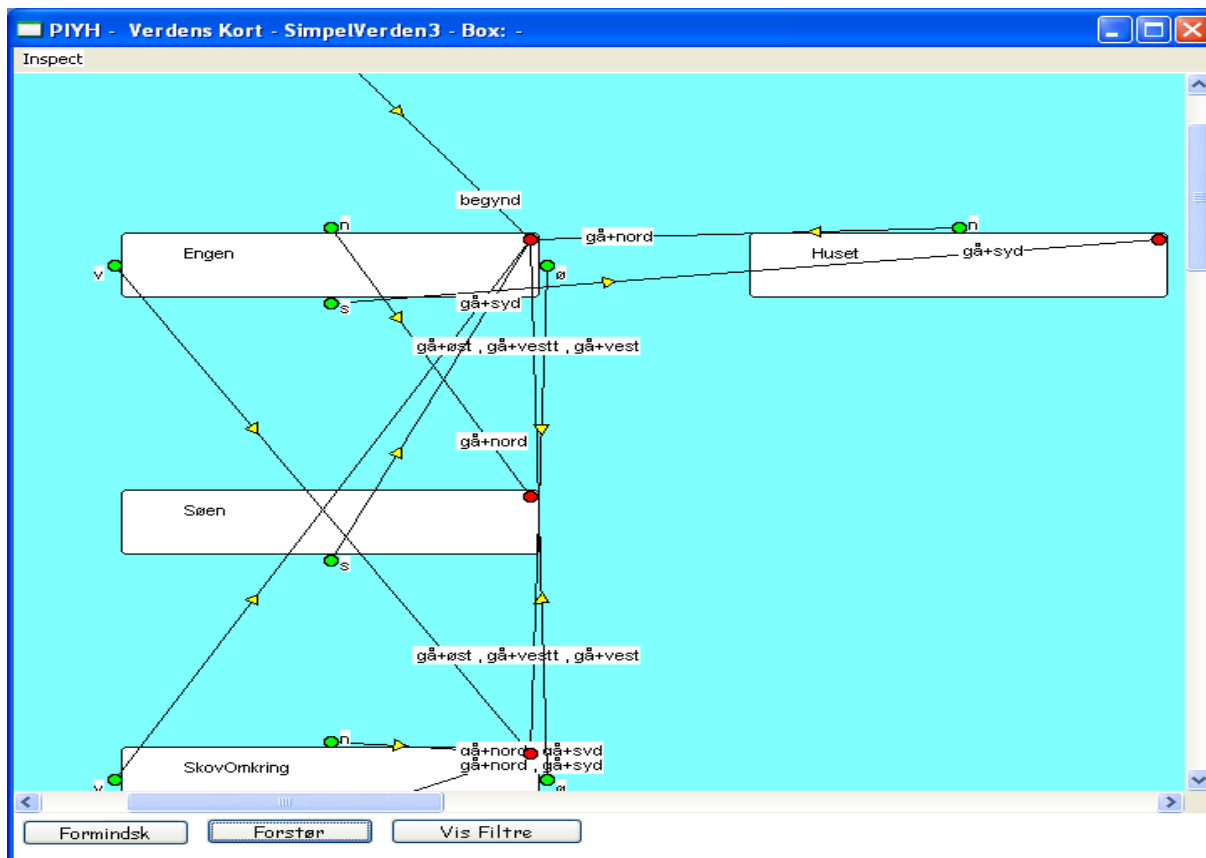


Illustration 11: Verdens Kort

Dette vindue viser, hvorledes boksene er forbundne og hvilke filtre der indeholder en **flyt** kommando, som bringer avataren videre fra boks til boks. Kasserne repræsenterer boksene og pilene viser i hvilken retning avataren vil gå i, når det filter der er anført på stregen til næste boks forstår en hændelse de gule pile viser retningen De små grønne cirkler viser hvilken kulisse (nord, syd osv.) som indeholder flyt kommandoen.

Vinduet anvendes til at få et overblik over, hvordan ens verden hænger sammen. Tegningen laves automatisk af **PicturesInYourHead**, det har den fordel, at den altid passer med boksenes indhold. Tegningen opdateres hver gang vinduet bliver indvalgt.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'Kort over Verden' i [En Verden steder og ting](#) fra [Start Vinduet](#) eller fra [Tips om Verdenen](#)

- *Oversigt over vinduets knapper*

Knappens Navn	Funktion
Formindsk	Gør tegningen mindre så man får et bedre overblik uden at scrolle
Forstør	Gør tegningen større så man bedre kan se detaljer.
Vis Filtre	Skifter mellem at vise og skjule de filtre der bevirker at avataren flytter sig fra boks til boks.

- *Tips om brugen af vinduet*

Ved at dobbeltklikke på en boks i tegningen åbnes [Rediger Boks](#) vinduet for boksen.

Vinduet er meget velegnet til at opdage manglende eller forkerte forbindelser.

I eksemplet ser man at boksen Huset på sin nordkulisse har et filter 'gå&nord' som bringer avataren over til boksen Engen. På Engens sydkulisse findes et filter 'gå&syd' som bringer avataren tilbage til Huset.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Tegningens layout kan ved lidt større verdener blive ret uigennemskueligt, og det er ikke muligt at redigere tegningens udseende. Det kommer i en senere version. Se [Lokalt Boks kort](#)

Musescroll virker ikke i vinduet, man skal bruge scroll søjlerne for at scrolle.

- I en senere version hvor verdens kortet kan redigeres, vil det blive muligt at udskrive et 'skattekort' over verden hvor de forbundne bokse er markerede med numre, men hvordan man kommer til dem vises ikke. Når avataren kommer ind i en ny boks vises nummeret på boksen i vandringsvinduet, han skal så selv tegne kortet og give stederne navne efterhånden som de opdages.

Lokalt Boks Kort

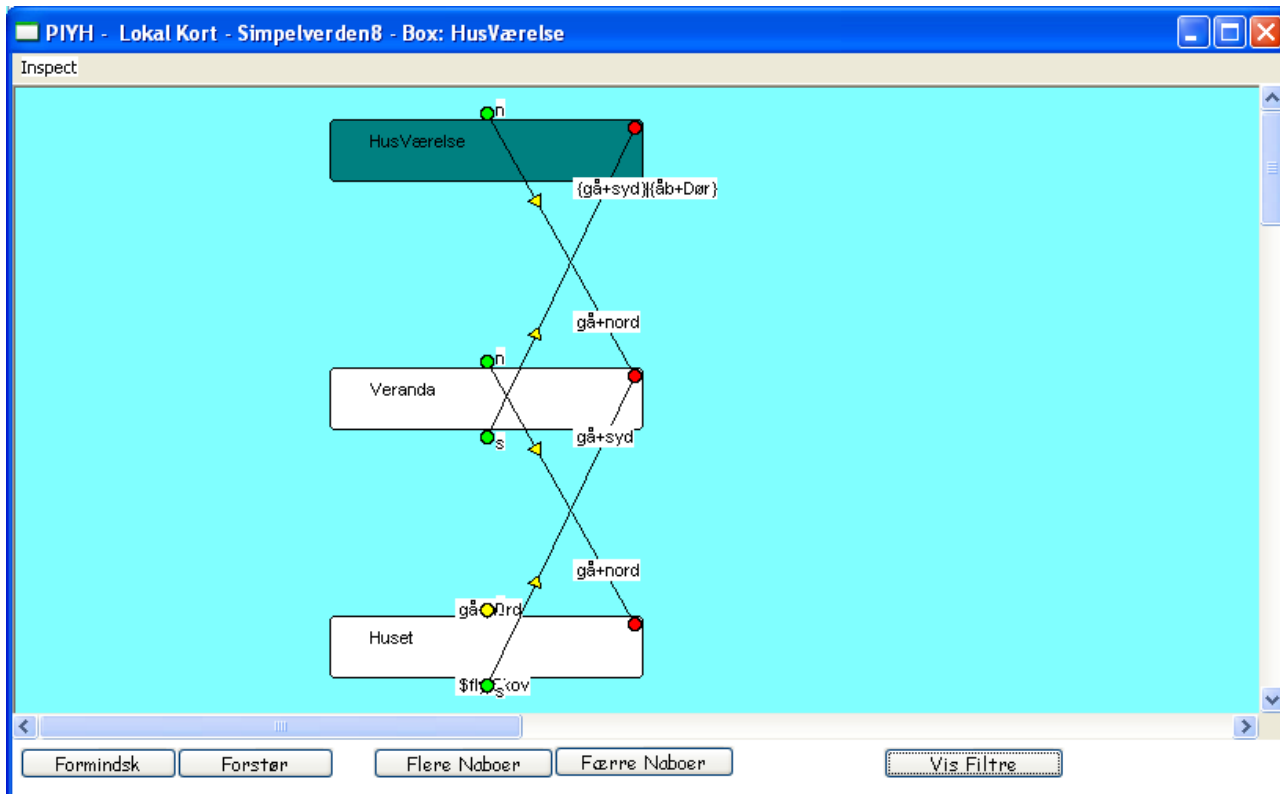


Illustration 12: Lokalt Boks Kort

Dette vindue virker på helt samme måde som [Verdens kort](#) vinduet. Men Lokalt Boks kort starter med kun at tegne en boks's umiddelbare naboer. I en større verden er det en god hjælp.

- *Aktiveringen af Vinduet.*
Vinduet aktiveres fra menuen 'Boks -> Lokalt Boks Kort' i [Rediger Boks](#) vinduet
- *Oversigt over vinduets knapper*

Knappens Navn	Funktion
Formindsk	Gør tegningen mindre så man får et bedre overblik uden at scrolle
Forstør	Gør tegningen større så man bedre kan se detaljer.

Vis Filtre	Skifter mellem at vise og skjule de filtre der bevirker at avataren flytter sig fra boks til boks.
Flere Naboer	Tager flere naboer til boksen med
Færre Naboer	Tager færre naboer til boksen med

- *Tips om brugen af vinduet*

Ved at dobbeltklikke på en boks i tegningen åbnes [Rediger Boks](#) vinduet for boksen.

Vinduet er meget velegnet til at opdage forkerte eller manglende forbindelser.

I eksemplet ser man at boksen Verandaen på sin nordkulisse har et filter 'gå&nord' som bringer avtaren over til boksen Huset. På Husets sydkulisse findes et filter 'gå&syd' som vil bringe avataren tilbage til Verandaen.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Det er ikke muligt at redigere tegningens udseende. Det kommer i en senere version.

I nogle situationer kan vinduet give et fejlskilt, Det skal man bare lukke, lukke vinduet og åbne det igen.

Musescroll virker ikke i vinduet, man skal bruge scroll søjlerne for at scrolle.

Sætstykkeplan for en boks

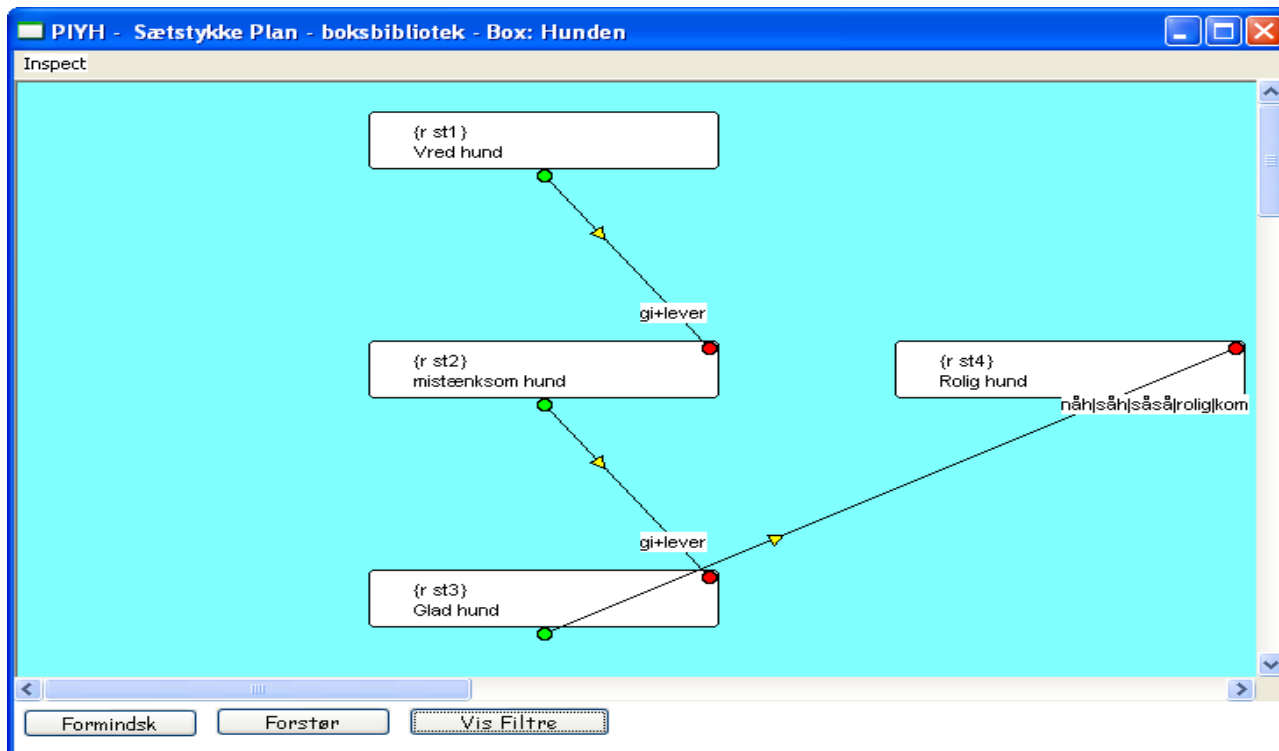


Illustration 13: Sætstykkeplan for en boks

Dette vindue viser, hvilke sætstykker kulisserne i en boks har og hvilke filtre der indeholder en kommando, som bevirker at der skiftes til et andet sætstykke. Hver kasse repræsenterer et sætstykke i en bestemt kulisse, og hver streg betyder at når et filter forstår en hændelse så bliver det sætstykke, som den gule pil peger på sat op på kulissen.

Tegningen laves automatisk af **PicturesInYourHead**, det har den fordel at den altid passer med boksens indhold. Tegningen opdateres hver gang vinduet bliver aktiveret.

- *Aktivering af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Boks ->Sætstykkeplan for boks i [En Verden steder og ting](#) eller fra menuen Sætstykkeplan i [Rediger Boks](#) samt fra menuen Boks ->Sætstykkeplan for boks i vinduet [Tips om verden](#)

- *Oversigt over vinduets knapper*

Knappens Navn	Funktion
Formindsk	Gør tegningen mindre så man får et bedre overblik uden at scrolle

Forstør	Gør tegningen større så man bedre kan se detaljer.
Vis Filtre	Skifter mellem at vise og skjule de filtre der bevirker at et sætstykke skiftes

- *Tips om brugen af vinduet*

Vinduet er meget velegnet til at skaffe sig et overblik over komplicerede ændringer af sætstykker.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Det har ingen effekt at klikke på en sætstykkeboks, i en senere version vil et [Rediger Boks](#) vindue blive åbnet for boksen.

Man kan ikke redigere tegningens udseende.

Musescroll virker ikke i vinduet, man skal bruge scroll søjlerne for at scrolle.

Hvad Boksene Forstår og Gør

Lytte Filter	LytteBoks {Kulisse sætstykke}	Lytteboks Gør (Forkortet)
gå&ned	lager {b st1}	flyt: []
se&ned	lager {b st1}	se: []
gi&lever	Hunden {r st4}	vis: [Nu sover den jo]
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st4}	vis: [hunden er vist faldet i søvn]
se&hund	Hunden {r st4}	se: []
gi&lever	Hunden {r st3}	vis: [Hunden har spist det hele]
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st3}	vis: [Hunden ser venligt på dig] tilst:(r-...
se&hund	Hunden {r st3}	se: []
gi&lever	Hunden {r st2}	vis: [Du holder roligt leverpostejeren frem...
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st2}	vis: [hunden knurrer ikke mere og kommer...
se&hund	Hunden {r st2}	se: []
gi&lever	Hunden {r st1}	vis: [du rækker leverpostejeren frem] tils...
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st1}	vis: [hunden knurrer endnu mere og begyn...
se&hund	Hunden {r st1}	se: []
gå&øst	etage4 {ø st1}	flyt: []
se&øst	etage4 {ø st1}	se: []
\$ned	etage4 {y st1}	flyt: []
\$ned	etage4 {y st1}	lyd: ('elevatør' 'bag') []
\$ned	etage4 {y st1}	vent: 2000 mSek. []
tryk 1	etage4 {y st1}	tast: (\$ned \$ned \$ned \$elevStop) [Elev...

Illustration 14: Hvad boksene forstår og gør

Dette vindue viser en oversigt over alle filtre der findes i verdenen, samt i hvilken boks, kulisse og sætstykke filteret findes i. Sidste kolonne viser alle de kommandoer som filterets processbeskrivelse indeholder.

Vinduet anvendes til at få et overblik over hvordan bokse, filtre, kulisser og kommandoer hænger sammen.

Kolonnenavn	Betydning
LytteFilter	Viser et bestemt lyttefilter
Lytteboks {Kulisse sætstykke}	Viser den boks der indeholder lyttefilteret og hvilken kulisse og sætstykke filteret står i. F.eks: Hunden {r st2} betyder at filteret optræder i r kulissens tilstand 2 i den boks der hedder Hunden.
Hvad lytteren gør (Forkortet)	Hver eneste kommando, som processbeskrivelsen for lyttefilteret

	indeholder, angives her, i forkortet form.
--	--

Alle kolonner kan sorteres ved at klikke i kolonneoverskrift feltet. Kolonnernes størrelse og placering kan også ændres.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Oversigter ->Oversigt Over Lyttefiltre i [En Verden Steder og Ting](#)

- *Oversigt over vinduets menuer*

Ingen Menuer

Dobbelt klikkes på en linie, så åbnes [Rediger Boks](#) vinduet for boksen

- *Tips om brugen af vinduet*

Læg mærke til at samme lyttefilter kan optræde på flere linier. Har process beskrivelsen for lyttefilteret f.eks. 3 kommandoer, vil lyttefilteret optræde i tre linier, en gang for hver kommando. Den eneste forskel vil være i sidste kolonne, hvor de tre forskellige kommandoer kan ses.

Vinduet er meget godt til at besvare spørgsmål som:

Denne kommando virker ikke rigtigt, men jeg har da brugt den et andet sted, hvor den virkede, hvor var det? (Sorter efter kommandokolonnen)

Jeg har brug for et kompliceret lyttefilter, der ligner et jeg tidligere har skrevet, hvor var det nu det stod? (Sorter efter filterkolonnen)

Jeg er ved at lave en ny fælde boks, hvis funktion meget ligner en anden fælde, er det mon en god ide at kopiere den gamle fælde, for at få alle lyttefiltre på tværs af kulisser og sætstykkermed? (Sorter efter boks kolonnen)

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Kolonne størrelsen huskes ikke, f.eks. Når vinduets størrelse ændres.

Hvad Boksen Forstår og Gør

Lytte Filter	LytteBoks {Kulisse sætstykke}	Lytteboks Gør (Forkortet)
gi&lever	Hunden {r st1}	vis: [du rækker leverpostejnen frem] ...
gi&lever	Hunden {r st2}	vis: [Du holder roligt leverpostejnen fr...
gi&lever	Hunden {r st3}	vis: [Hunden har spist det hele]
gi&lever	Hunden {r st4}	vis: [Nu sover den jo]
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st1}	vis: [hunden knurrer endnu mere og beg...
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st2}	vis: [hunden knurrer ikke mere og kom...
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st3}	vis: [Hunden ser venligt på dig] tilst:...
nåh såh såså rolig kom	Hunden {r st4}	vis: [hunden er vist faldet i søvn]
se&hund	Hunden {r st1}	se: []
se&hund	Hunden {r st2}	se: []
se&hund	Hunden {r st3}	se: []
se&hund	Hunden {r st4}	se: []

Illustration 15: Hvad Boksen Forstår og Gør

Svarer fuldstændigt til vinduet [Hvad Boksene Forstår og Gør](#), men begrænset til en bestemt boks.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Boks -> Boks Oversigt i [Rediger Boks](#) vinduet.

- *Tips om brugen af vinduet*

Da vinduet giver en oversigt over alle filtre og kommandoer i boksen på tværs af kulisser og sætstykker, er det godt at bruge til at få et overblik over om man har fået alt med.

Talende og Lyttende Ting og Steder

AutoHændelser	LytteBox{ kulisse sæts...	Hvad Lytteren gør (Forkortet)	Taleboks {kulisse sætstykke}
\$hjælp	fældedør {r st1}	hjælp: [Mellem de slyngede pl...	_CopyBox {z st2}
\$hjælp	fældedør {r st1}	hjælp: [Mellem de slyngede pl...	_default {z st2}
\$hjælp	fældedør {r st1}	hjælp: [Mellem de slyngede pl...	_defaultOld {z st1}
\$hjælp	fældedør {r st1}	hjælp: [Mellem de slyngede pl...	_defaultOld {z st2}
se	fældedør {r st1}	se: []	_CopyBox {z st1}
se	fældedør {r st1}	se: []	_default {z st1}
se	fældedør {r st1}	se: []	_defaultOld {z st1}
\$frigivGuld	guldklump {r st1}	vis: [] sætst:(r-3)	veksel {z st1}
\$visGuld	guldklump {r st1}	se: []	veksel {b st1}
\$guldtilbværg	guldklump {r st2}	vis: [Guldklumpen glæder og gn...	smed {y st3}
\$visGuld	guldklump {r st3}	se: []	veksel {b st1}
\$harEtui	Handelsmand {r st2}	vis: [Lad mig se på det sælvet...	digSelv {r st1}
\$fortælleromguld	Handelsmand {r st3}	vis: [Gå mod bjergene mod øst...	sælvetui {r st2}
\$hjælp	hule1 {r st1}	hjælp: [Der er nogle mærkeli...	_CopyBox {z st1}
\$hjælp	hule1 {r st1}	hjælp: [Der er nogle mærkeli...	_CopyBox {z st2}
\$hjælp	hule1 {r st1}	hjælp: [Der er nogle mærkeli...	_default {z st2}
\$hjælp	hule1 {r st1}	hjælp: [Der er nogle mærkeli...	_defaultOld {z st1}
\$hjælp	hule1 {r st1}	hjælp: [Der er nogle mærkeli...	_defaultOld {z st2}
se	hule1 {r st1}	se: []	_CopyBox {z st1}
se	hule1 {r st1}	se: []	_default {z st1}
se	hule1 {r st1}	se: []	_defaultOld {z st1}
\$etui Taget	hule1 {s st1}	vis: [] sætst:(s-2)	sælvetui {r st1}
\$etui sæt	hule1 {s st2}	vis: [Etuiet ligger på gulden]	sælvetui {r st2}

Illustration 16: Talende og Lyttende Ting og Steder

Dette vindue viser en oversigt over alle autohændelser i verdenen, hvilken boks, kulisse, sætstykke der forstår en autohændelse. Hvad den lyttende boks gør når autohændelsen modtages og i sidste kolonne hvilken boks, kulisse og sætstykke der afsender autohændelsen.

Vinduet anvendes til at få overblik over sammenhængen mellem bokse kulisser, kulissetilstande og autohændelser.

Kolonnenavn	Betydning
Autohændelser	Viser en bestemt autohændelse. F.eks. \$frigivGuld
Lytteboks {Kulisse sætstykke}	Viser den boks der forstår autohændelsen, og hvilket kulisse sætstykke i boksen, der gør det. F.eks: guldklump {r st1} betyder at filteret der forstår autohændelsen optræder i r kulissens sætstykke1 i den boks der hedder guldklump.
Hvad lytteren gør (Forkortet)	Hver eneste kommando som processbeskrivelsen for lyttefilteret indeholder angives her, men i forkortet form.

	F.eks: vis [] sætst {r-3}
Talebokse {Kulisse sætstykke}	Her angives boks, kulisse og sætstykke som afgiver autohændelsen. (ved hjælp af en tast kommando) f.eks. veksle {z st1}

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Oversigter ->Oversigt Over Autohændelser i [En Verden Steder og Ting](#)

- *Oversigt over vinduets menuer*

Ingen Menuer

Dobbelt klikkes på en linie, så åbnes [Rediger boks](#) vinduet for enten afsender eller modtager boksen

- *Tips om brugen af vinduet*

Læg mærke til at samme autohændelse kan optræde på flere linier. Det er fordi der kan findes flere steder hvor samme autohændelse afsendes.

Da autohændelser er den måde boksene kan sende hinanden beskeder på, er vinduet velegnet til at besvare spørgsmål som:

Er jeg sikker på at en autohændelse der afsendes, også forstås af den rigtige boks med kulissen med det rigtige sætstykke?

Er det den rette boks der afsender autohændelsen?

Sker der det rigtige når autohændelsen modtages?

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Kolonne størrelsen huskes ikke, f.eks. Når vinduets størrelse ændres.

Tips om Verdenen

Boks {Kulisse Sætstykke}	Tip Type	Tip Tekst
Veranda { t st0 }	Se mangler !	#1 -Kulisse: t sætstykke: st0 Har tek...
Veranda { t st0 }	Sætstykke ubrugt !	#6 -Kulisse: t sætstykke: st0 Bliver ...
Veranda { n st1 }	Sætstykkeændring !	#10 -Kulisse: n sætstykke: st1 Har te...
politimand { x st2 }	Sætstykke ubrugt !	#6 -Kulisse: x sætstykke: st2 Bliver ...
politimand { x st1 }	Se mangler !	#1 -Kulisse: x sætstykke: st1 Har tek...
Huset { t st3 }	Kulisse tom ?	#5 -Kulisse: t sætstykke: st3 Har hv...
Huset { t st2 }	Se mangler !	#1 -Kulisse: t sætstykke: st2 Har tek...
Huset { t st2 }	Sætstykke ubrugt !	#6 -Kulisse: t sætstykke: st2 Bliver ...
Engen { r st5 }	Kulisse sætstykke mgl. !	#7 -Kulisse: r sætstykke: st5 anvend...
Dørhåndtag { r st2 }	Autohændelse !	#3 -Kulisse: r sætstykke: st2 En tas...
Dørhåndtag { r st1 }	Autofilter !	#4 -Kulisse: r sætstykke: st1 Filter:...
Dørhåndtag { r st1 }	Flyt mangler !	#11 -Kulisse: r sætstykke: st1 Har te...
digSelv { r st1 }	Kulisse tom ?	#5 -Kulisse: r sætstykke: st1 Har hve...
digSelv	Ensom boks !	#13 Denne boks bruges tilsyneladende ...
BasisBoks { t st2 }	Se mangler !	#1 -Kulisse: t sætstykke: st2 Har tek...
BasisBoks { t st2 }	Sætstykke ubrugt !	#6 -Kulisse: t sætstykke: st2 Bliver ...

Illustration 17: Tips om Verden

Dette vindue viser, hvor verdenen ikke rigtigt hænger sammen. Det giver f.eks. Tips om ensomme bokse, sætstykker der ikke bruges, autohændelser der ikke har nogle modtagere mm.

Vinduet anvendes til at finde de steder i ens verden, hvor der er 'en revne'. Beskrivelsen af de enkelte tips og anbefalinger til hvad der kan gøres findes i **PicturesInYourHead** byggevejledning afsnittet: **Tips om Verdenen**.

Kolonnenavn	Betydning
Boks {Kulisse Sætstykke}	Det sted i boksen tippet drejer sig om
Tip Type	Hvad er det for et slags tip? ! Angiver at det sandsynligvis er en fejl. ? Angiver at det sandsynligvis drejer sig om en mangel. Mere forklaring findes i PicturesInYourHead byggevejledning
Tip Tekst	Selve tippet

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'Oversigter -> Tips om verden' i [En Verden Steder og](#)

Ting

- *Oversigt over vinduets menuer*

Menuens Navn	Funktion
Oversigter -> Oversigt Over Lyttefiltre	Giver en oversigt over alle filtre, kommandoer, bokse, kulisser og tilstande via: Hvad boksene forstår og gør
Oversigter -> Oversigt Over Autohændelser	Viser afsendere og modtagere af autohændelser via: Talende og Lyttende Ting og Steder
Oversigter -> Kort over Verden	Åbner et kort over den aktuelle verden se: Verdens Kort
Boks -> Rediger Boks	Åbner for redigeringsvinduet for den valgte boks se: Rediger Boks
Boks -> Afprøv valgt Boks	Åbner for verdens vandringsvinduet for den valgte boks i testtilstand Se: Vandrings Vinduet
Boks -> Opret en ny Boks	Opretter en ny boks, du bliver spurgt om navnet på boksen. To bokse kan ikke have samme navn
Boks -> Sætstykkeplan for Boks	Åbner Sætstykkeplanen for den valgte boks se: Sætstykkeplan for boks
Fjern Valgt Boks	Du bliver spurgt om du virkelig ønsker at fjerne boksen. Bokse der er i brug, dvs. opholder sig i en tingbeholder, er forbundet til en anden boks eller er refererede i en kommando, f.eks. Har kommandoen. Kan ikke fjernes. Er det tilfældet får du at vide hvor boksen er anvendt. Den skal så først fjernes der.

- *Tips om brugen af vinduet*

Der gives kun et tip af samme *type* for hver boks, så når man har rettet, er det en god ide at prøve Tips om verdenen igen, så kan man få yderligere tips.

Det er en meget god ide at se i byggevejledningen til **PicturesInYourHead** for at få yderligere forklaring til, hvad tippet drejer sig om og hvad der er at gøre.

Dobbelt klikkes på en linie, så åbnes [Rediger Boks](#) vinduet for den boks tippet drejer sig om.

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*

Kolonne størrelsen huskes ikke, f.eks. Når vinduets størrelse ændres.

Tips om en Boks



Boks{Kulisse Sætstykke}	Tip Type	Tip Tekst
politimand { x st1 }	Se mangler !	#1 -Kulisse: x sætstykke: st1 Har tekst, me...
politimand { x st2 }	Sætstykke ubrugt !	#6 -Kulisse: x sætstykke: st2 Bliver ikke s...

Illustration 18: Tips om en Boks

Svarer helt til Tips om Verdenen, men begrænset til én boks.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen 'Boks -> Tips om Boks' i [Rediger boks](#)

Søg/Erstat i alle bokse

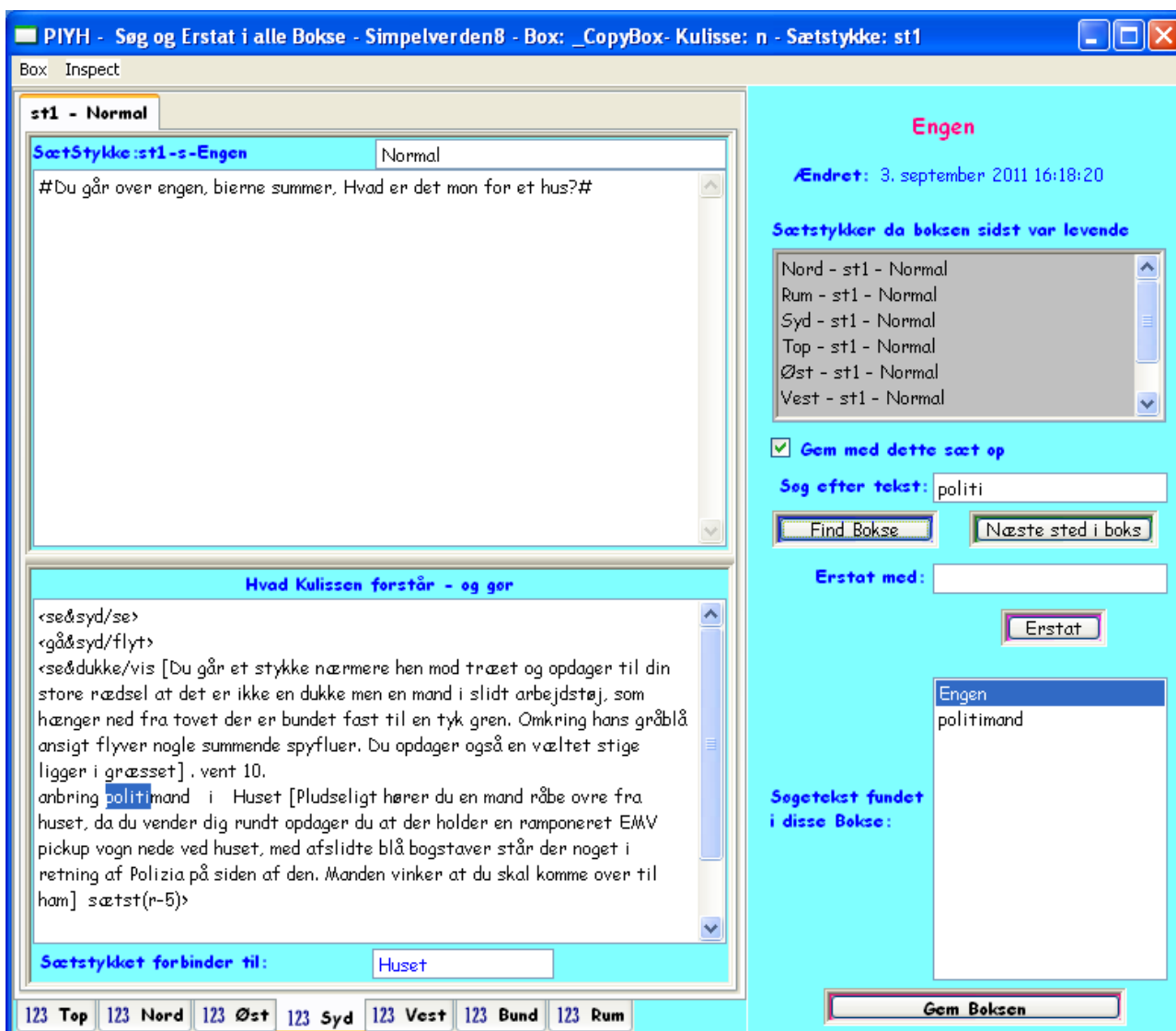


Illustration 19: Søg/Erstat i alle bokse

Dette vindue anvendes til at søge gennem al tekst i alle bokse efter en bestemt tekst stump.

Den fundne tekst kan erstattes med en anden tekst.

Dette vindue viser indholdet af en boks. Dvs: hvilke kulisser der er, og hvad kulisserne viser, samt hvad kulisserne forstår og gør når opdageren taster noget ind i **PicturesInYourHead**. For hver kulisse vises også dens sætstykkeker, og hvad meningen er med dem, samt hvilke andre bokse kulissen er forbundet til.

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Oversigter ->Søg/Erstat i alle bokse i [En verden steder og ting](#)

- *Oversigt over vinduets felter*

Vinduets venstre del svarer helt til [Rediger boks](#) vinduet, på nær at der er færre menuer. Højredelen er anderledes.

Felt navn	Betydning
Søg efter tekst	Her tastes den tekst man søger efter
Find Bokse	Denne knap trykker man på når man har tastet tekst i feltet Søg efter tekst. Så vil listen: Søgetekster fundet i disse bokse blive opdateret.
Næste sted i boks	Denne knap trykker man på, når man vil finde det næste sted i boksen, hvor søgeteksten forekommer. Vinduet skifter selv rundt på kulisser og sætstykker og når man sidste tekst vises det første igen
Erstat med:	Dette felt indeholder den tekst, som skal erstatte den tekst der er fundet.
Erstat	Denne knap trykker man på, for at få den fundne tekst erstattet med teksten i Erstat med: feltet.
Søgetekster fundet i disse bokse	Denne liste viser de bokse som indeholder den søgte tekst. <i>Dobbeltklikker</i> man på et boksnavn her, så bliver boksen indvalgt og man kan se, hvorhenne i boksen teksten findes.

- *Oversigt over vinduets menuer*

Menuens Navn	Funktion
Boks -> Boksoversigt	Giver en oversigt over alle filtre, kommandoer, kulisser og tilstande i boksen via: Hvad Boksen Forstår og Gør
Boks -> Tips om Boks	Åbner et vidue der viser tips om de steder hvor der muligvis mangler noget i boksen, eller i dens sammenhæng med andre bokse

	se: Tips om en Boks
Boks > Sætstykkeplan	Viser en oversigt over sammenhængen mellem filtre, kulisser og sætstykker for boksen se: Sætstykkeplan
Boks -> Lokalt Boks Kort	Viser et kort over de bokse der er forbundet med den boks der er ved at blive redigeret se: Lokalt Boks Kort
Boks -> Gem Boks	Undersøger om reglerne for tekst og kommandoer er overholdt i så fald gemmes boksen. Ellers gives en fejlmeddelelse.
SætStykker -> Opret et nyt sætstykke i Kulisse	Du vil blive spurgt om hvilket sætstykke du ønsker at oprette. Ved <ctrl> v-click kan flere sætstykker på listen vælges for oprettelse.
Sætstykker -> Indsæt i Sætstykke	Et kopieret sætstykke bliver indsat i det valgte sætstykke
Sætstykker -> Kopier fra Sætstykke	Det valgte sætstykke bliver kopieret
Sætstykker -> Fjern sætstykke fra Kulisse	Du vil blive bedt om at bekræfte at sætstykket skal slettes.

- *Tips om brugen af vinduet's Felter*

Vinduet er beregnet til at finde og rette tekst der optræder i mange bokse.

Det er også godt til at finde en bestemt tekst eller del af en hændelsesbeskrivelse som man gerne vil genbruge, men ikke helt kan huske hvor er.

Til at almindeligt arbejde med boksene er [Rediger boks](#) vinduet mere velegnet.

- Læg mærke til, at har man rettet i boksen og søger igen, så skal man gemme boksen først før søgningen virker.
- Kommentarer kan skrives i 'kulissen forstår - og gør' felt de skal omgives af 'gåseøjne' " "
- Der gives et beep når en boks er gemt, ellers vises en fejlmeddelelse
Gives der ikke et 'beep' når man prøver at gemme en boks, så er det fordi der er en fejl.
Her er et eksempel på en fejlmeddelelse:
Der er skrevet:

<pludder/**vas** [test]> og der skulle have stået <pludder/**vis** [test]>

<pludder/va**Syntax:**<kommandoListe> **Forventer: hjælp sæt tag ting illu forstår evl har vis lyd målEr hvis tast vent ellers læg flyt fjern se anbring Not: vass** [test]>

Fejlmeddelelsen er markeret med rødt ovenfor, den er opbygget så den viser eksempler på, hvad der forventes det pågældende sted. Og starter der, hvor fejlen blev opdaget.

Vandrings Vinduet

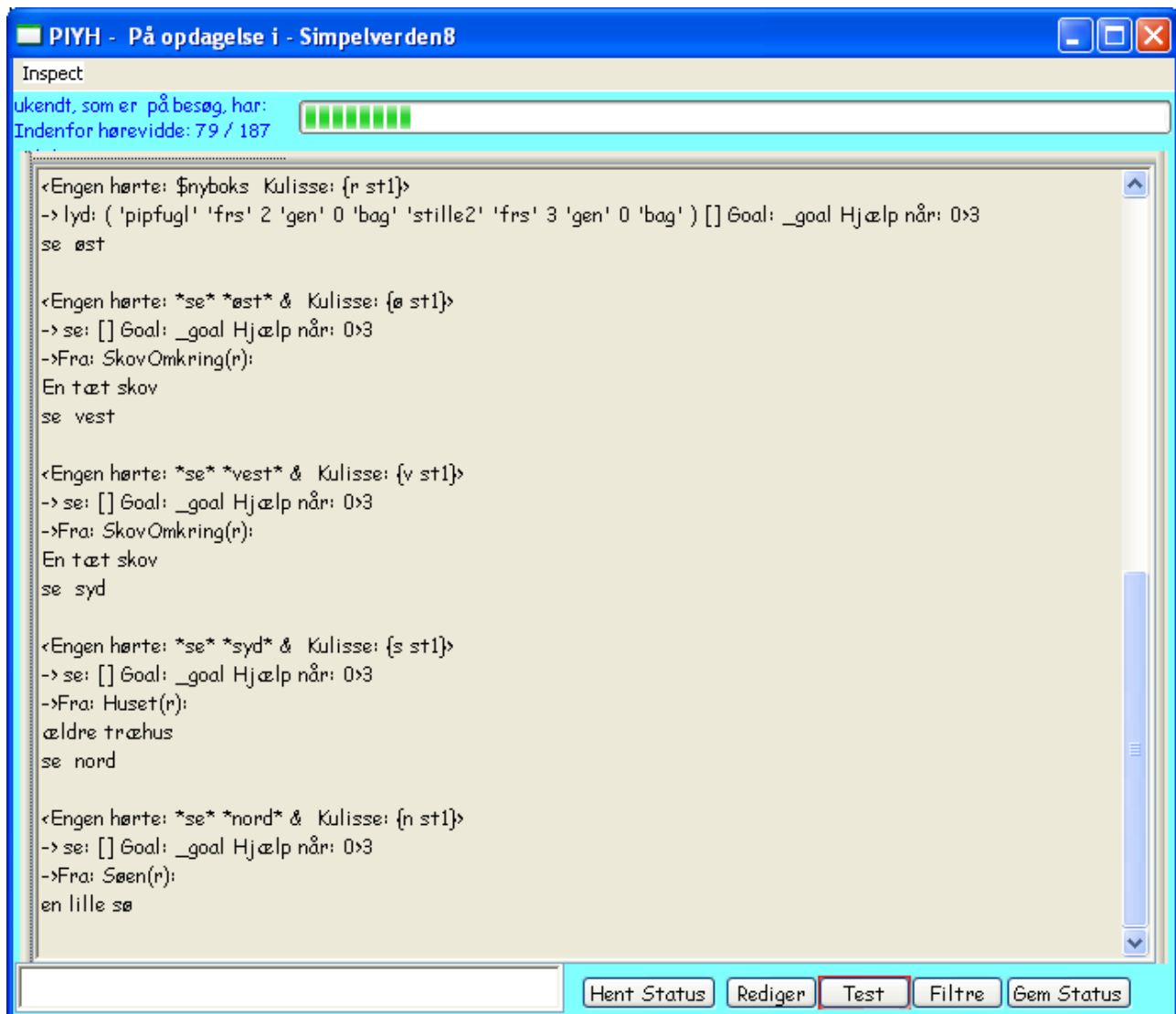


Illustration 20: Vandrings Vinduet

Dette vindue viser afprøvningen af en boks. Her vises både hvad der tastes, hvilket filter der forstår det tastede, hvilke kommandoer der aktiveres og hvad kommandoerne gør.

Vinduet bruges til at afprøve en boks med, man kan direkte redigere i boksen og prøve resultatet af i dette vindue med det samme. Hvad de enkelte linier betyder er beskrevet i **PicturesInYourHead's** Byggevejledning

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra menuen Boks -> Afprøv boks i [En Verden Steder og Ting](#)

Eller fra menuen Boks -> Afprøv Boks i [Rediger boks](#)

Når vinduet åbnes spørges om hvilket hjælpeniveau niveau der skal bruges, det bruges

f.eks. Til at teste brugen af hjælpe funktionen.

- *Oversigt over vinduets Knapper*

Knappens Navn	Funktion
Hent Status	Henter status fra en tidligere session flytter avataren til den boks han da var i og viser de illustrationer og starter den lyd, der var aktiv sidst
Rediger	Åbner for redigering af de bokse der er inden for hørevidde dvs. enten Avataren, eller den boks han er i, eller tingbeholderenes indhold for begge bokse.
Test	Veksler mellem at vise detaljerne for kommandoafviklingen og at vise det en opdager normalt ville se.
Filtre	Åbner vinduet: Hvad forstås og af hvilken boks Som angiver hvilke filtre der er aktive i denne afprøvning altså er indenfor hørevidde.
Gem Status	Gemmer Status, den kan hentes igen ved at trykke på Hent Status knappen

- *Tips om brugen af vinduet*

Vinduet er perfekt til at afprøve hvorledes en boks fungerer.

Findes en fejl i en kommando eller i et filter, kan man med det samme rette den ved hjælp af rediger knappen og afprøve den igen

- *Kendte fejl og mangler ved vinduets funktioner*
ingen

Hvad forstås og af hvilken boks

Lytte Filtre	Lyttende Boxe Og Kulisser	Hvad Lytteren gør (Forkortet)	Lytte Prioritet
nyboks	Engen {r st1}	lyd: ('pipfugl' 'frs' 2 'gen' 0 'bag...	37
{mand&gå&(ned over)}{h...	Engen {s st1}	flyt: [Du går over til huset. Mande...	14
se&dukke	Engen {s st1}	vis: [Du går et stykke nærmere he...	11
gå&vest	Engen {v st1}	flyt: []	10
se&vest	Engen {v st1}	se: []	10
se&mand	Engen {s st1}	vis: [så skal du tættere på]	10
gå&nord	Engen {n st1}	flyt: []	10
se&nord	Engen {n st1}	se: []	10
gå&ned	Engen {b st1}	flyt: []	9
se&ned	Engen {b st1}	se: []	9
gå&øst	Engen {ø st1}	flyt: []	9
se&øst	Engen {ø st1}	se: []	9
gå&syd	Engen {s st1}	flyt: []	9
se&syd	Engen {s st1}	se: []	9
se&op	Engen {t st1}	se: []	8
gå&op	Engen {t st1}	flyt: []	8
se	Fraen {r st1}	se: []	4

Illustration 21: Hvad forstås og af hvilken boks

Når en boks afprøves vil dette vindue vise hvilke filtre der lytter, fordi de er indenfor hørevidde og i hvilken boks, kulisser og sætstykke filteret findes. Hvad der sker når filteret forstår det tastede vises også. Sidste kolonne viser lytteprioriteten, de filtre der har højest prioritet afprøves først. Når avataren går til en ny boks, eller et sætstykke ændres til et andet i vandrings vinduet opdateres vinduet automatisk

- *Aktiveringen af Vinduet.*

Vinduet aktiveres fra knappen 'Filtre' i [Vandrings Vinduet](#)

Kolonnenavn	Betydning
LytteFilter	Viser et bestemt lyttefilter
Lyttende bokse Og Kulisser	Viser den boks der indeholder lyttefilteret, hvilken kulisser og sætstykke der bevirker at filteret er aktivt. F.eks: Hunden {r st1} betyder at filteret optræder i r kulissens tilstand 1 i den boks der hedder Hunden.
Hvad lytteren gør (Forkortet)	Hver eneste kommando som processbeskrivelsen for lyttefilteret

	indeholder angives her, men i forkortet form.
Lytteprioritet	Angiver den rækkefølge filtrene vil blive prøvet i. Filtre med høj prioritet vil blive afprøvet først

- *Oversigt over vinduets menuer*

Ingen menuer, men et dobbelt klik på en linie åbner [Rediger Boks](#)

- *Tips om brugen af vinduet*

Hvis en hændelse ikke bliver forstået, så er det enten fordi det filter, der skal forstå den ikke er aktivt, det kunne f.eks. være at det findes i et sætstykke for en kulisser der ikke er aktiv, eller også er det fordi et andet filter forstår hændelsen først.

Dette vindue er perfekt til at besvare dette spørgsmål, fordi det altid vil vise hvilke filtre der er aktive og i hvilken rækkefølge, det prøves om de forstår det tastede.

Ord

Dette afsnit indeholder en oversigt over ord der har en speciel betydning i **PicturesInYourHead**.

Avataren

Er det væsen eller den person, som Opdageren styrer rundt i en verden i **PicturesInYourHead**.

Opdageren

Er den virkelige person af kød og blod, der er på opdagelse i en verden i **PicturesInYourHead**. Og som styrer 'avataren' .

Hændelse

Er en betegnelse for, hvad der sker når noget tastes på tastaturet af Opdageren. Det som arkitekten bestemmer, skal ske når noget tastes angiver han i Process beskrivelsen for hændelsen.

Autohændelse

Er en betegnelse for en hændelse, som ikke bliver tastet på tastaturet men afsendes fra kommandoen **tast** . Autohændelser skal som hovedregel indeholde **\$** tegnet og kan ikke indeholde blanke.

Hændelsesbeskrivelse

Dette er betegnelsen for beskrivelsen af, hvad en hændelse medfører i **PicturesInYourHead**. Hændelsesbeskrivelsen består af en filterdel og en process-beskrivelses del.

Processbeskrivelsen

Dette er en betegnelse for beskrivelsen af, hvad der sker når en hændelse er forstået af et filter. Process beskrivelsen består af kommandoer.

Kommando

Er en enkelt kommando i processbeskrivelsen. Det kan f.eks. være **tag**, **læg**, **vis**, **se**,

Filter

Bestemmer om en bestemt hændelses processbeskrivelse skal udføres. Alle filtre indenfor Avatarens hørevidde lytter til, hvad der bliver tastet og når filteret forstår det tastede, så udføres, hvad der er angivet i processbeskrivelsen, der er knyttet til dette filter.

Aktive boks

Betegner den boks som Avataren befinder sig i.

Tingbeholder

Alle bokse her en tingbeholder, her kan andre bokse placeres. En boks der er placeret i en anden boks kan i denne udgave af **PicturesInYourHead** ikke selv have noget i sin tingbeholder .

Bokse

Verden er opbygget af bokse. Boksene har en øst, vest, **nord**, syd side og en top og bund. Disse sider kaldes kulisser. Desuden har de en kulisse der angiver selve rummet i boksen. Den kaldes rum kulissen og betegnes med **r**. Ydermere kan boksen udstyres med tre ekstra kulisser **x,y** og **z** til specielle effekter. Alle bokse har navne. Navnene skal være forskellige. Et boksnavn kan indeholde tegnene **a-å**, **A-Å** og **0-9**, samt tegnet **_** .

Kulisser

Kulisserne anvendes til at vise, hvad boksen er for noget. En eng, et værelse, eller et dyr, f.eks. en hund. På kulissen beskrives dels, hvad man kan se når man kigger i kulissens retning, men på kulissen anbringes også en liste af hændelsesbeskrivelser som angiver hvad kulissen skal forstå, af det opdageren taster. Processbeskrivelsen i hændelsesbeskrivelsen angiver, hvad der skal ske når filteret har forstået det opdageren taster.

Kulissen anvendes også til at forbinde to bokse til hinanden. Kulissen består egentligt af sætstykker, som kan skiftes ud.

Sætstykker

Kulisserne er egentligt kun et stillads hvorpå man kan hænge sætstykker. Sætstykkerne kan skiftes ud afhængigt af hvad opdageren taster. Det gamle sætstykke skydes væk og erstattes af et andet sætstykke på samme plads, der viser noget andet. F.eks. Kan sætstykket på loftkulissen skiftes ud ,hvis vejret pludselig skal blive overskyet. En anden hyppig brug er, hvis Avataren f.eks. smadrer et vindue, så kan det sætstykke der viser en

væg med et vindue, skiftes ud med et sætstykke der viser at vinduet er smadret. Samtidigt kan det nye sætstykke have en forbindelse til en anden boks, så der nu er en flugtvej hvilket det tidligere sætstykke, hvor vinduet ikke var smadret, ikke gav mulighed for. Sætstykkerne er faktisk 'arbejdshestene' i **PicturesInYourHead**

Arkitekten

Den person der bygger verdenen op.

Ting

Ting er også bokse, ofte vil man kun anvende **r** kulissen til at beskrive dem, men alle kulisser kan bruges, er tingen f.eks. et stykke papir kan det være godt at bruge, at papiret både har en forside og en bagside. Bagsiden kan f.eks. være **x** kulissen

Væsener

Væsener er også bokse, ofte vil man kun anvende **r** kulissen til at beskrive dem, men alle kulisser kan bruges, er væsenet f.eks. en elefant kan det være praktisk at kunne se den fra flere sider. Avataren selv er også en Boks

Hørevidde

Den korte forklaring er, at det der er indenfor hørevidde er den boks Avataren er i , de ting han har, og de ting der er i den boks han er i og Avataren selv .

Den længere forklaring er:

Hørevidde er en betegnelse for den gruppe filtre, som bliver taget medtaget i undersøgelsen af hvilket filter, der forstår en hændelse. Når opdageren taster noget, så er det ikke alle filtre i alle bokse der bliver afprøvet. Reglen er den at de filtre som Avatarens sætstykker har og de filtre der findes i den aktive boks' sætstykker, samt de filtre der er i sætstykkerne for tingbeholderne for Avataren og tingbeholderen for den aktive boks vil være indenfor hørevidde. Kun filtre for de sætstykker der er indvalgt medtages. Alle andre filtre er 'udenfor hørevidde'. De filtre der anføres i **_default** boksen vil altid blive prøvet efter alle andre filtre, der er tilrådighed. Se afsnittet **_default boksen i PicturesInYourHead** byggevejledning.

Kontinent

Et kontinent er en samling bokse som er udtrukket af en verden. Et kontinent kan indlæses som en verden. Kontinenter bruges typisk til at gemme gode bidder af en verden, f.eks. et hus

med værelser og trapper, et system af huler med fælder. Eller som en samling af enkelte gode bokse f.eks. forskellige slags væsener. Da et kontinent jo mangler nogle bokse, kan man ikke på forhånd regne med, at kunne gå en tur i det, men grupper af dets bokse kan afprøves. Når man vil lave sin egen biblioteksverden er det en god ide at starte med at lave et kontinent som indeholder de bedste og mest genbrugelige bokse i den verden man danner kontinentet ud fra.