

Byggevejledning

for

PicturesInYourHead

Version 0.4

Status

Dato	Hvem	Hvad
12-02-11	ssn	Byggevejledning startet
10-02-11	Ssn	Pilknapperne
27-02-11	Ssn	Tips og Tricks, hjælp og mål
04-03-11	Ssn	Pointsystemet og niveauer
11-03-11	Ssn	Tip fra byggesystemet
20-04-11	Ssn	Dokumentations synkronisering
15-04-11	Ssn	Stedord
17-06-11	Ssn	Der mangler noget om dialoger og standard bokse og standard situationer.
10-08-11	Ssn	Dokumentations synkronisering
22-08-11	Ssn	De 4 trin udvidet. Mange smårettelser
02-09-11	Ssn	De 4 trin udvidet, afprøvning udvidet, video referencer
03-09-11	Ssn	Opdateret til toolversion 0.4
20-09-11	Ssn	Stavecheck
30-10-11	Ssn	Opdateret til toolversion 0.4.01, kun mindre rettelser

Indholdsfortegnelse

Indledning.....	4	Hjælp kommandoen.....	33
Oversigt over alle dokumenter.....	4	Afprøvning af verden	35
Opbygningen af en verden	5	Kort over verden.....	35
Kommandoerne.....	8	Sætstykke planen.....	37
Historien	11	Tips om verdenen.....	41
Plottet.....	12	Den store afprøvning.....	46
De 4 trin.....	14	Biblioteksverdener.....	47
Oprette bokse.....	14	Verden startes.....	49
Forbinde bokse.....	14	Standard Bokse.....	52
Hvordan ting bruges.....	16	Interessante filer.....	52
Hvordan man bruger lyde og		/Verdener.....	52
illustrationer.....	17	Ord.....	54
Brug af væsener.....	18	Avataren.....	54
Kulisser og sætstykker	22	Opdageren.....	54
Noget der sker.....	22	Hændelse.....	54
Hvordan ting bruges.....	22	Autohændelse	54
Dialoger.....	23	Hændelsesbeskrivelse.....	54
Væsener.....	23	Processbeskrivelsen.....	54
Hvad man kan gøre for at lette		Kommando.....	55
opdagelsesrejsen.....	26	Filter.....	55
Hjælpefunktionen.....	26	Aktive boks.....	55
En smart måde at bruge hjælp på.....	26	Tingbeholder.....	55
Stedord.....	27	Bokse.....	55
Pilknapperne.....	29	Kulisser.....	55
Pilknp Finesse.....	30	Sætstykker.....	55
_Default boksen.....	30	Arkitekten.....	56
Point, niveauer og kommandotricks.....	32	Ting.....	56
Pointsystemet.....	32	Væsener.....	56
Niveauer.....	32	Hørevidde.....	56
Kommando tricks.....	33	Kontinent.....	57

Indledning

Dette er byggevejledningen for **PicturesInYourHead**. Den giver praktiske råd om, hvordan kommer i gang med at bygge en verden.

PicturesInYourHead er et forfattersystem til at skrive historier, hvor læseren kan gå på opdagelse ideen er også kendt som: [Interactive Fiction](#).

Vejledningen indeholder en beskrivelse af hvordan man kommer i gang med at bygge en verden i **PicturesInYourHead**. Byggevejledningen anvendes, til at få en bedre forståelse for,

- Hvorledes man kommer i gang med at bygge i **PicturesInYourHead**
- Nogle gode råd om hvordan man får gjort sin verden spændende.
- Hvordan man undgår, at den læser der går på opdagelse i verden opgiver, fordi læseren 'ikke kan finde ud af det'.

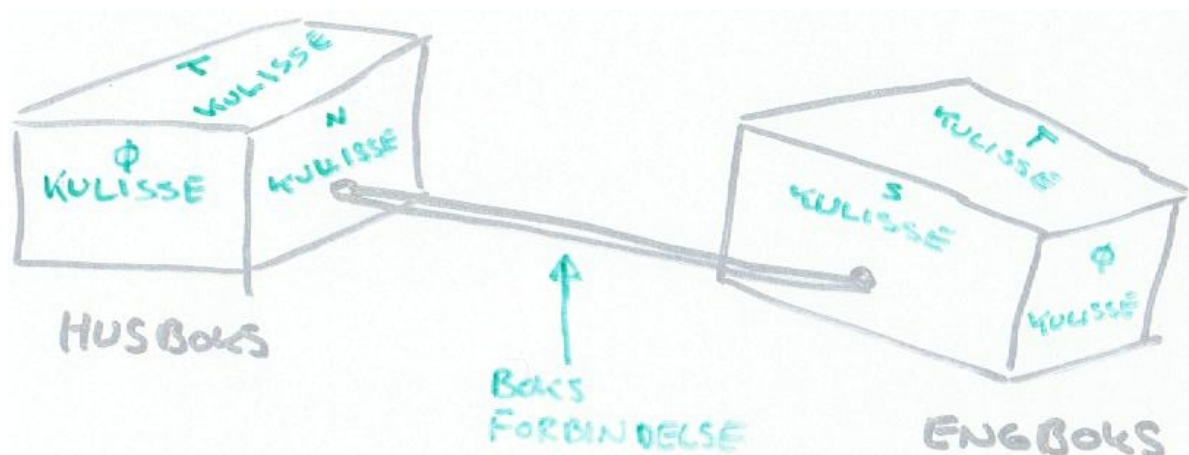
Byggevejledningen er ikke en introduktion til, hvilke præcise byggesten man kan anvende, men dokumentet: **PicturesInYourHead** Manual indeholder en komplet beskrivelse af alle byggesten.

Oversigt over alle dokumenter

- **PicturesInYourHead** Manual
Som beskriver, hvorledes byggestenene i **PicturesInYourHead** virker, altså hvilke 'legoklodser' der er tilrådighed, det er her man finder lige den detalje, man har brug for.
- **PicturesInYourHead** Byggevejledning
Som beskriver principperne for, hvordan byggestenene sammensættes til verdner. 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
Byggesystemet 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** Præsentationsdel
Som beskriver installation og brug af **PicturesInYourHead**'s præsentationsdel.
- **PicturesInYourHead** videoer
Som indeholder links og beskrivelser af videoer som forklarer om **PicturesInYourHead**

Opbygningen af en verden

Dette afsnit fortæller om principperne for opbygningen af verdener i **PicturesInYourHead**. Det er en god ide at se videoen PIYH00, se **PicturesInYourHead** Videoer dokumentet, før du læser videre.



En verden i **PicturesInYourHead** består af kasser, som vi herefter kalder bokse. Når avataren går rundt i verden, så går han fra boks til boks. Det kan han gøre, fordi boksene er forbundne. Det han ser i verden, er hvad der står på siderne af boksene herefter kaldet boksenes kulisser. På billedet ser vi boksene udefra. Men avataren vil altid se sine bokse indefra. I virkeligheden er kulisserne bare en slags stilladser, hvorpå der hænges sætstykker. Det er disse sætstykker, der indeholder tekster der vises og kommandoer som bestemmer hvad der sker.

Kunsten at lave en spændende og overraskende verden er altså at finde på nogle bokse, som beskriver nogle spændende steder. Og få dem forbundet så opdageren lokkes til at gå rundt i dem.

En frugtbar måde at gennemføre dette på er først at have en ide om, hvad det er man vil vise. Skal det være et slags æventyr?, eller skal det være noget mere almindeligt? f.eks. en verden, hvor man kan gå rundt med sin hund og se hvad der sker. Eller et drama - en kriminal historie måske?

En boks kan være alting, f.eks. et værelse i et hus, eller et skib, eller en skov, eller en sø på en eng.

Alle bokse er forsynet med en beholder for ting. Ting er også bokse, og tingenes kulisser bruges til at fortælle, hvad tingen er for noget. Det kan være helt almindelige ting, f.eks. en pose med slik, eller et dyr, måske en sommerfugl, eller en ildsprudende drage.

Når verden er startet, så skal avataren have at vide, hvad han skal gøre. Det får han at vide af opdageren ved at opdageren taster noget ind på sit tastatur. Opdageren kender jo ikke noget til verdenen, hvis han ikke har været der før. Så han kunne måske finde på at taste: hvad er der at se her eller se dig om i det håb, at avataren kan gøre det og fortælle, hvad der er, så opdageren kan få en ide om, hvad der er at gøre i den boks avataren er i. Hvordan ordner vi det?. Det sker ved at alle bokse, og avataren selv, lytter på det der bliver tastet og forstår en af dem det, så sætter det tastede nogle handlinger i gang. Men det sker jo ikke af sig selv, dvs. arkitekten for verdenen må tænke lidt over, hvad en opdager kunne finde på at bede avataren om.

I princippet angives, hvad der kan forstås og hvad der skal ske på denne måde:

<lyttefilter/hvad der skal ske>

Lyttefilteret angiver, hvad det er for en slags sætning, der skal forstås, og når der tastes noget ind som lyttefilteret forstår, så igangsættes beskrivelsen af 'hvad der skal ske.'

I eksemplet ovenfor kunne det se således ud

<hvad er der at se her/se>

<se dig om/se>

Så det er ikke svært at angive, hvad der skal forstås, og heller ikke svært at angive en kommando der viser, hvad der står på en kulisser, altså det man ser.

Men der er jo enormt meget opdageren med rimelighed kan spørge om, f.eks. kunne opdageren sagtens finde på at skrive:

hvad kan du se?

Kig dig omkring

Og det vil de filtre, vi lige har angivet, ikke kunne forstå. For det hele styres jo af en PC og Pc'er er lidt sindssyge på den måde, at de tager alting fuldstændigt bogstaveligt. - Et ekstra mellemrum kan være nok til, at de bliver forvirrede.

Så lad os lave nogle filtre der er mere fikse til at forstå meningen. Først mellemrummene -

*<hvad*er*der*at*se*her/se>*

Vil pga. * være ligeglad med mellemrum, det vil faktisk også forstå det hvis opdageren taster:

sig mig hvad er der er at se her på dette sted?

Det er fordi * betyder, at der kan stå alt muligt på '*'s sted, i det der bliver tastet. Men hvad nu hvis opdageren taster:

fortæl hvad der er at se her

Det vil ikke blive forstået af filteret, fordi vi er har skrevet, at efter **hvad skal** der komme et **er** og et **der** og i den sætning opdageren tastede, er der byttet om på **er** og **der**.

Men der er en bedre fremgangsmåde. Det væsentlige er jo ordene **se** og **hvad**, og alle sætninger der indeholder disse ord, vil være ok. Det kan klares med et meget simple filter:

`<*hvad*&*se*/se>`

tegnet **&** betyder, at, hvis bare **hvad** og **se** findes et sted i sætningen opdageren taster, så forstår filteret, hvad det er han vil. Og filtermekanismen er klogere end som så, den sætter nemlig selv * hvis du ikke skriver det, så følgende simple filter klarer alle de sætninger vi har set indtil nu:

`<hvad&se*/se>`

Men hvad med kig dig omkring? . Den kan vi også lave et simpelt filter til f.eks.

`<kig/se>`

og vi kan simplificere mere endnu, så vi nøjes med et filter f.eks.:

`<hvad&se|kig/se>`

Den lodrette streg | betyder eller. Og filteret siger altså:

Enhver sætning der indeholder ordene **hvad** og **se** eller indeholder ordet **kig** er ok og vil blive forstået, som en besked til avataren om at vise hvad der er at se her.

Men Pc'er er som sagt en smule sindssyge og derfor vil følgende sætning også blive forstået, som en besked om ,at vise hvad man kan se:

hvad fik du **sendende** i pakken fra din moster?

Og det samme med denne her:

Nej, jeg har aldrig været syg af **kighoste**

Men sådant noget vil opdageren vel næppe skrive på det her sted.

Summa summarum, at skrive gode filtre på en overkommelig måde er lidt en kunst. En komplet oversigt over filtre og eksempler på deres brug, kan ses i afsnittet **Filtre** i **PicturesInYourHead** Manualen

Indtil nu har vi kun set en kommando, nemlig **se**. **Se** viser, hvad der står på en kulisser, og er derfor måden at fortælle, hvad der er at finde i boksen. Placeres følgende filter på øst kulisser, vil det bevirke, at hvis man taster se øst, så vil man få at se, hvad verdens arkitekt har skrevet på øst kulisser:

`<se&øst/se>`

f.eks.:

se øst

Kældervinduet er fyldt med spindelvæv, så det er svært at se noget igennem det, men det ser ud til at vende ud mod en gård med brosten man kan lige ane et par ben, med svære sømbeslåede støvler.

Kommandoerne

Der findes en hel del kommandoer i **PicturesInYourHead**. Kommandoer er beskrevet nøjere i afsnittet **kommandoer** i manualen for **PicturesInYourHead**. Der står også i detaljer hvordan de virker, men her følger en oversigt.

Flyt	Flytter avataren til boksen, som kulisser der forstår hændelsen, er forbundet til.
Se	Viser teksten på den kulisser, som forstår hændelsen.
Vis	Viser en tekst, der er angivet i kommandoen.
Læg	Avataren lægger den boks i hans tingbeholder, som forstår hændelsen, fra sig.
Ting	Styrer hvilke kommandoer der skal udføres afhængigt af, hvad der er i tingbeholderen for den aktive boks.
Tag	Avataren tager den boks, der er i den aktive boks tingbeholder og som forstår hændelsen.
Evl	Udfører et Smalltalk udtryk (avanceret)
tast	Afsender en hændelse, som om den var tastet fra tastaturet.
Hvis	Bruger et tilfældigt tal til at styre, hvilke kommandoer i en process beskrivelse, der skal udføres.
ellers	Anvendes sammen med hvis , hjælp , har eller ting til at styre hvilke kommandoer der skal udføres.

Har	Styrer hvilke kommandoer der skal udføres afhængigt af, hvad der er i avatarens tingbeholder.
Hjælp	Automatisk hjælp.
Lyd	Styrer afspilningen af lyde.
Vent	Venter en hvis tid.
Anbring	Anbringer en boks i tingbeholderen for en boks der er udenfor hørevidde.
Fjern	Fjerner en boks fra en tingbeholder i en boks der er udenfor hørevidde.
Sæt	Sætter sætstykker i en boks' kulisser for en boks der er udenfor hørevidde.
MålEr	Angiver målet for avataren og hvilken boks der skal være avatar.

Der er ingen grund til at lære kommandoerne udenad, Dels fordi **PicturesInYourHead's** verdensbygningsdel indeholder en 'wizard' som hjælper med at skrive dem, man skal bare udfylde de blanke felter. Dels fordi en god måde at opbygge en verden på er at kopiere. det en boks skal kunne fra andre bokse. Og på den måde får man så at sige mange kommandoer ganske gratis. Desuden findes der en biblioteksverden med mange standardbokse lige til at kopiere fra til ens egen verden.

Hvis man læser manualen for **PicturesInYourHead**, kan man blive overvældet over alle dens kommando detaljer. Men der er ikke brug for at kende ret mange af dem, før man kan gå igang.

Bruger man de bokse, der er i biblioteksverden til at bygge sin verden op med, kan man komme et godt stykke uden at skulle gøre andet end at taste sine beskrivelser af ens verden ind på sætstykkerne og sætte forbindelserne op mellem boksene ved hjælp af sætstykkernes forbindelses felter.

Skal der ske en smule mere, så skal man dernæst kigge på følgende kommandoer:

se, vis, flyt.

Med dem kan man styre alt, hvad der er at se, når avataren går rundt i en verden.

Skal der sættes lyd og billeder på, så skal man forstå principperne i

illu og **lyd** kommandoerne, men deres variant detaljer kan man sagtens vente med.

Det næste kan så være, at gøre det muligt for avataren at finde ting han kan tage og lægge fra sig igen, hertil bruges kommandoerne

tag og **læg**

Når konsekvensen af hvad avataren gør, skal spredes til andre bokse end bare lige den boks, der forstår en hændelse, så anvendes kommandoen

tast

Når der tilsidst skal bruges specielle effekter for at gøre verden mere levende bruges:

hvis kommandoen til at indføre tilfældigheder.

har kommandoen til at teste, hvad der er af ting i avatarens tingbeholder.

ting kommandoen bruges til at teste, hvad der er i tingbeholderen for den boks avataren er i, - den aktive boks.

Hvis, har, ting indeholder tests og til at styre, hvad der skal ske, når testen ikke er succesfuld bruges

ellers kommandoen.

sæt kommandoen bruges til at ændre sætstyker for bokse udenfor hørevidde.

Til at håndtere at ting ikke bare kan lægges og tages, men også kan flyttes mellem boksene, især når de er udenfor hørevidde kan kommandoerne:

anbring og **fjern** anvendes

Til at styre hjælpesystemet bruges kommandoerne

hjælp og **målEr**

'Wizzard' menuerne i byggesystemet hjælper både med at udfylde teksten for sætstykkerne og med at skrive kommandoer. Wizard's er gode at bruge i starten og når man skal i gang med at eksperimentere med en ny kommando.

I dette afsnit har du fået en introduktion til hvordan en verden er opbygget og hvordan filtrene virker, samt hvilke kommandoer der findes, og hvilke af kommandoerne man skal interessere sig for i første omgang.

Historien

Når man går igang er det vigtigt at man har en ide om hvad det er ens verden drejer sig om.

Skal det være en æventyr verden med trolde og heltinder?

Skal det være en helt normal verden med mennesker og dyr?

Skal det være en slags detektiv verden hvor opdageren skal løse gåder for at komme videre?

Skal det være en verden med mange kampe mod farlige dyr, mennesker eller væsener?

Fælles for alle disse verdener er, at de skal starte et sted og der skal være en måde for opdageren at gætte, hvad han skal, for både at komme videre fra boks til boks og hvad det er han skal opnå, altså hvad der er hans mål.

Plottet

Opdageren skal have en rolle, det vil typisk være at styre en avatar, derfor skal stilen hjælpe ham med at sætte sig i avatarens sted, dvs. først skal han have at vide, hvem af de personer der er i verden der er avataren. Og teksten skal indeholde sætninger som 'Du er på en eng', 'du ser på en gris' osv. osv.

Dernæst skal avataren have et mål, en opgave han skal gennemføre. Kunsten er her, at opgaven skal være udfordrende, men ikke så udfordrende at opdageren opgiver. Det er en god ide at stille opdageren lette opgaver i starten af historien, så han ser at noget lykkes. Senere kan de så blive sværere. Det er også en god ide, at opgaverne er naturlige på det sted hvor avataren er. Står han foran en låset dør, kan hans opgave blive at få den åbnet, med en nøgle måske eller en økse eller banke 3 gange holde en pause og så banke tre gange til. Men er det en hel almindelig dør, så vil det sandsynligvis være for svært, hvis han f.eks. skal sige sesam-sesam luk dig op -.

Hvis opdageren er på rette vej i en opgave, men ikke helt har løst den, er det en god ide at fortælle, at det går godt - . Skal opdageren bruge øksen til at åbne døren, kan man, første gang han gør det, vise: Døren giver sig, et par af plankerne revnede. Skulle han banke flere gange, kunne man første gang vise: Der høres nogle slæbende skridt bag døren.

Viser man, at der er nogen ting eller væsener, f.eks. 'her løber nogle mus omkring' Så vil opdageren tit prøve at gøre noget med dem. Det er derfor en god ide at lave nogle filtre, der fortæller hvad der så sker.

F.eks.

<fang&mus/vis[Det lykkedes at fange en mus, men - av -den bidder dig i fingeren, så du slipper den igen]>

Alt i alt drejer det sig om at bygge en stemning op, omkring det der foregår og gøre opdageren nysgerrig.

En måde at gøre dette på er at kæle for beskrivelserne. F.eks. ikke bare skrive: du står i en hule, men fortælle mere f.eks.

Du står i en hule, den er svagt oplyst af dit stearinlys, de flakkende skygger gør det svært at se noget men tilhøjre, et stykke væk, er der ligesom noget hvidt eller gråt i en bunke på det skrånende gulv.

Hvordan kommer opdageren i gang.?

Ved starten skal man fortælle opdageren lidt om, hvad meningen er med det hele, han kan f.eks. finde et brev der er faldet på gulvet, som han kan læse. Eller man kan indtale en

fortale som afspilles i starten ved **lyd** kommandoen.

I dette afsnit har du fået nogle tips om hvordan man gør opdageren interesseret i ens verden.

De 4 trin

Den nemmeste måde at komme igang med en verden på er at følge disse 4 trin:

- 1 **Boksene laves og forbindes**
- 2 **Fortælle hvad der sker, når man flytter, måske ekstra bokse**
- 3 **Få boksene til at huske hvad der er sket**
- 4 **Anbringe væsener og ting**

Når man har sin historieide, så er det en godt, at starte med at lave nogle bokse der danner en skitse af ideen. Disse bokse kan f.eks være en eng, et hus, en sø, et ensomt træ.

Start med at oprette din verden i byggesystemet og som det første suppleres den med basis boksen fra boksbiblioteket. Dernæst oprettes boksene med deres navne og tilslut kopieres deres indhold fra basis boksen.

I det følgende bygger vi trin for trin en simpel verden op. De udgaver af den simple verden vi laver findes findes under mappen verdener lige til at importere i **PicturesInYourHead's** byggesystem

1 **Boksene laves og forbindes**

Oprette bokse

Start med at importere SimpelVerden1. Der er ikke meget i den, så det næste er at oprette bokse og at skrive i boksenes r kulisser hvad boksene er for noget f.eks:

Et hus.

En lille sø med grågæs.

En eng med et ensomt træ.

En skov.

SimpelVerden2 viser denne verden, hvor boksene er oprettede, men ikke er forbundne, indlæs den og kig på den.

Videoen PIUH-2 viser hvordan man når frem hertil, samt hvordan basisboksen fra boksbiblioteket er importeret og hvordan man opretter bokse og skriver i deres r kulisser.

Forbinde bokse

Dernæst forbindes disse bokse ved at angive naboboksens navne i sætstykkerne, som skal

forbinde til dem. Til hinanden Og kulisseteksterne på de øvrige kulissers sætstykker skrives.

Så kan man allerede gå en tur i sin verden.

Prøv at indlæse SimpelVerden3 og gå en tur i den

- Læg derefter mærke til Hvordan boksene er forbundne.
- At \$\$ er benyttet i tekstfeltet i r kulissen for at gøre det muligt at 'kigge ind' i en boks fra en anden boks.
- _Init boksen er også taget i brug, for at få verden startet med avataren placeret i engboksen.
- Her er det en god ide at prøve tips om verdenen, og se på verdenskortet.
- Læg mærke til forbindelserne I boksen SkovOmkring , mod nord og syd forbinder skoven til sig selv. På denne måde får man 'gratis' en uendelig stor, men lidt ensformig skov.

Videoen PIUH-3 viser hvordan man forbinder boksene med hinanden og udfylder de øvrige kulisser. Prøver 'tips om verden' og ser på 'verdenskortet'.

2 Fortælle hvad der sker når man flytter, måske ekstra bokse

Når man går en tur i sin verden, vil man straks få gode ideer til, hvad der ellers skal være, f.eks skal man kunne gå ind i huset?. Så skal vi have nogle nye bokse, der kan vise, hvordan husets værelser er indrettede, som så også skal forbindes.

Man vil også opdage, at man jo skal kunne gå både frem og tilbage mellem boksene. Og at ens vandring bliver meget mere levende, hvis man skriver, hvad der sker, når man går rundt.

Indlæs SimpelVerden4 og gå en tur i den

- \$nyboks, i box Engen, som brugtes i starten, til at vise at vi flyttede os, er gjort stum. Vi kan senere bruge den til at lave lyd og illustrationseffekter
- ## tegnene i sætstykkernes tekst er benyttede til at fortælle, hvad der sker når man går fra boks til boks.
- Der er også lavet 'svindelflytninger' ved bare at lade flyt kommandoen vise sætstykkets flyttetekst i ## tegn. så det ser ud som om man kan gå rundt om huset og søen. Og man kan også se lidt mere disse steder. Fra boksbiblioteket er brugt boksen EnRumBoks til at lave et værelse i huset.

Videoen PIUH-4 viser brugen af tekst hjælp til at bruge ## tegn og hvordan rumboks fra boksbiblioteket er brugt.

Nu har den simple verden fået mere indhold.

3 Få boksene til at huske hvad der er sket

Når man går ind i huset, så kan det være, at man først skal lukke en dør op, eller smadre et vindue, dertil laves nogle nye sætstykker der kan vise at et vindue er smadret eller en dør skal åbnes. Dette gøres ved at udskifte sætstykket for den kulisse som ændringen vedrører. Alle kommandoer kan gøre dette, se **sætst(liste af sætstykker der ændres)** i kommandobeskrivelserne i **PicturesInYourHead Manual**

Indlæs [SimpelVerden5](#) og gå en tur i den.

- Her skiftes sætstykker ved søen, når man gør noget med grågæssene.
- Kig på sø boksen. Det er også en god ide lige at kigge på sætstykkeplanen for søen.

Lidt kommentarer til sætstykkeændringerne:

- Ved søen forstyrrer avtaren grågæssene og sætstykkerne for kulisse r,n,s ændres for at vise dette.
- Når søen forlades, lander grågæssene og alt er som før. Det er en helt standard måde at ændre på en boks's kulisser, når avtaren gør noget.
- Rumboksen fra boksbiblioteket er brugt til at sætte en veranda foran huset.
- Fandt du sedlen på din vandring? Og kiggede du nærmere på dukken? - der er kommet lidt drama over det - ikke?.

Videoen PIYH-5 gennemgår punkterne ovenfor, så man kan se hvordan disse effekter er lavet.

4 Anbringe Væsener og Ting, Lyde og Illustrationer

De væsener og ting der skal findes i verdenen, placeres i tingbeholderen for de bokse, hvor de skal være.

Her kan man også begynde at sætte lyde og illustrationer på. Både baggrundsløde og eventuelle lyde, der skal komme, når man går til nye bokse.

Hvordan ting bruges

Men vi starter med en ting. Et Dørhåndtag.

Indlæs [SimpelVerden6](#) og gå en tur i den.

- Døren er gjort lidt mere rigtig
- Avtaren skal have håndtaget før døren kan åbnes.
- Derfor skal opdageren finde og tage dørhåndtaget, før han kan komme ind i værelset i huset. (Og lægger han håndtaget i værelset og går ud, kan han aldrig komme ind

igen!).

Se denne hændelsesbeskrivelse i sætstykket Veranda {syd}

<{gå&syd}/{åb&Dør}/ har (+Dørhåndtag)[Du sætter håndtaget i døren og vrider rundt / Der er ikke noget håndtag i døren, så du kan ikke komme ind] .flyt>

_init boksen, som starter det hele, er forsynet med en hændelsesbeskrivelse til filteret \$init\$.

<\$init\$/se. anbring Dørhåndtag i Huset . sæt sætst(r-1) i Dørhåndtag >

autohændelsen \$init\$ bliver sendt ind i verden af byggesystemet, når verden starter og det er netop det rette tidspunkt at putte ting og væsener ind i de rigtige bokse. Det er også i hændelsesbeskrivelsen for \$nit\$, at sætstykkerne for de bokse der ikke skal vise sætstykke nr 1 bliver sat. - . (Da alle bokse bliver startet med sætstykke 1 sat i alle kulisser er det egentligt unødvendigt her, men er medtaget for at vise hvordan man gør).

Videoen PIUH-6 demonstrer hvordan dørhåndtags arrangementet er lavet.

Hvordan man bruger lyde og illustrationer.

Indlæs [SimpelVerden7](#) og gå en tur i den, med lyden koblet til på din PC !

En fugl pipper ude på engen, døren knirker, når den åbnes og grågæssene i søen laver støj når de letter og lander.

Der er også lavet lidt illustration når man går i skoven.

I boksen engen {Rum} er indsat:

<\$nyboks/ lyd (pipfugl frs 2 gen 0 bag ,stille2 frs 2 gen 0 bag)>

pipfuglen kommer med 2 pip, derefter stilhed (2 gange). Det hele gentages i d et uendelige. Men bag varianten gør at lydende stoppes når engen forlades.

I boksen Veranda {Syd} er indsat:

<{gå&syd}/{åb&Dør}/ har (+Dørhåndtag)[Du sætter håndtaget i døren og vrider rundt / Der er ikke noget håndtag i døren, så du kan ikke komme ind] . lyd (dørknirk) . flyt>

Så knirker døren når den åbnes.

I boksen Søen {r- st1} er indsat:

<grågæs/vis [Grågæssene bliver forskrækkede] sætst (r-2 n-2 s-2) . lyd (gæsletter ,raprap pri) >

Så basker grågæssene med vingerne og rapper samtidigt på den anden lydkanal.

I boksen Søen {s- st2} er indsat:

<gå&syd/ lyd (gæsLander) . flyt sætst (r-1 n-1 s-1) >

Så kan man nu høre gæssene lande, når man går ud på engen igen

I boksen SkovOmkring er indsat:

<\$nyboks/ illu lysskov1 (stor bag th) >

Illustrationsfilen lysskov1 indsættes som en stor illustration, den vises til højre i vandringsvinduet og på grund af **bag** fjernes den når SkovOmkring boksen forlades.

Du undrer dig måske nu over to ting

1: At man kommer ud på engen fra skoven både når man går til øst og til vest, hvad man jo ikke kan i virkeligheden, men sådan er denne verden indrettet, - lav den om!

2: At når man fortsætter i skoven ved at gå nord og syd, så kommer skovbilledet igen.

Grunden er at skovbilledet godt nok fjernes, pga **bag**. varianten, når vi forlader SkovOmkring boksen, men da boksen er forbundet til sig selv i disse retninger, så kommer vi ind i den igen og \$nyboks hændelsen fanges af \$nyboks filteret og straks sættes skovbilledet igen op.

Der er kommet meget mere liv i vor verden nu!

Videoen PIYH-7 viser hvordan man placerer lyd og illustrationskommandoerne i hændelsesbeskrivelserne i [simpelverden7](#)

Men det bliver bedre, i den sidste udbygning indfører vi nemlig et væsen man kan tale med.

Brug af væsener

Ideen er, at der pludselig holder en bil med en politimand nede ved huset. Det sker når

avataren har set på manden i træet.

Byggeklodsens dialogboks, som er hentet fra boksbiblioteket.

En masse ting er fjernet i denne dialogboks, fordi vi ikke skal bruge ret meget til at styre dialogen med politimanden. Her er et eksempel på den dialog man kan føre med politimanden

se mand-

En lidt korpulent mand i en skjorte der har været hvid engang, og lidt nussede krøllede sorte bukser står lænet op af bilen. Kasketten er skubbet lidt op i hovedet, ved hans bælte hænger et pistolhylster, der stikker et sort pistolhåndtag op af det. I bæltet hænger også et par håndjern.

dav-

Manden nikker kort - Som sagt hvad laver du her?

ikke noget-

Du kendte måske ikke Jokum?

næh-

Så er du på det forkerte sted siger han, dette her er et afspærret område.

Manden går et skridt frem

Du må hellere skrubbe af tilføjer han, vejen er der, siger han og peger over mod skoven

se mand-

En lidt korpulent mand i en skjorte der har været hvid engang, og lidt nussede krøllede sorte bukser står lænet op af bilen. Kasketten er skubbet lidt op i hovedet, ved hans bælte hænger et pistolhylster, der stikker et sort pistolhåndtag op af det. I bæltet hænger også et par håndjern. Han ser irriteret på dig.

undskyld-

Manden sætter sig ind i bilen, der langsomt følger efter dig, medens du går over mod skoven

Indlæs SimpelVerden8 gå en tur kig på dukken i træet og se om du kan slippe igennem mødet med politimanden uden at blive arresteret!

Du kan studere detaljerne i politimand boksen, hvor der er flere forklaringer.

Her vil vi kigge på hvordan boksen er sat ind i vores SimpelVerden8

I boksen engen {Syd} er der sket følgende nyt:

<se&dukke/vis [Du går et stykke nærmere hen mod træet og opdager til din store rædsel at det er ikke en dukke men en mand i slidt arbejdstøj, som hænger ned fra tovet der er bundet fast til en tyk gren. Omkring hans gråblå ansigt flyver nogle summende spyfluer. Du opdager også en væltet stige ligger i græsset] . Vent 10.

anbring politimand i Huset [Pludseligt hører du en mand råbe ovre fra huset, da du vender dig rundt opdager du at der holder en ramponeret EMV pickup vogn nede ved

huset, med afslidte blå bogstaver står der noget i retning af Polizia på siden af den. Manden vinker at du skal komme over til ham] sætst(r-5)>

<{mand&gå&{ned/over}}/{hus&gå&{ned/over}}/flyt [Du går over til huset. Manden har en slidt kasket på hovedet - hvad laver du her? siger han] >

<se&mand/vis [så skal du tættere på]>

Nu kommer forklaringen på de nye dele:

vent 10.

Er indført for at opdageren først skal kigge lidt tid på den hængte mand før politimanden dukker op på scenen.

anbring politimand i Huset [Pludseligt hører du en mand råbe ovre fra huset, da du vender dig rundt opdager du at der holder en ramponeret EMV pickup vogn nede ved huset, med afslidte blå bogstaver står der noget i retning af Polizia på siden af den. Manden vinker at du skal komme over til ham] sætst(r-5)

Anbring Placerer politimanden i hus boksen, som ligger lige ved siden af engboksen og udover selve huset også dækker dettes omgivelser. Teksten i [] i **Anbring** er den tekst der vises, når politimanden anbringes, hvilket sker, når filteret se&dukke forstår, hvad opdageren taster.

Sætstykke 5 i r kulissen starter politimanden i et neutralt humør.

<{mand&gå&{ned/over}}/{hus&gå&{ned/over}}/flyt [Du går over til huset. Manden har en slidt kasket på hovedet - hvad laver du her? siger han] >

Hensigten med denne hændelsesbeskrivelse er at fange, når opdageren har besluttet sig til at gå over til politimanden, teksten bliver vist når avataren går derover via **flyt** kommandoen

<se&mand/vis [så skal du tættere på]>

Denne hændelsesbeskrivelse er indført for at fange, at opdageren måske lige vil kigge, før han sender avataren over til politimanden, og det skal han jo have lov til.

I Boksen huset's kulisse X er der anbragt

<\$flytSkov/ vent 10. flyt>

Og den er forbundet med boksen SkovOmkring

Det er for at fange autokommandoen \$flytskov som bliver afsendt af politimand {r-st3} hvis man siger ok til at gå. De andre kulisser i Huset er allerede optagede med andre

forbindelser.

Når du får kigget lidt på boksen Engen, kan det måske undre, at man kan blive ved med at placere politimanden i boksen huset, det sker jo hver gang avataren ser på dukken. Det ligger i at **anbring** kommandoen faktisk fjerner politimanden og så sætter politimanden igen samme sted. Samtidigt sættes sætstykke 5 i politimandens rumkulisse, så dialogen med politimanden starter forfra hver gang. Dette kan sagtens udbygges. Man kan også spekulere over hvad der sker, hvis avataren bare går ned til søen?. Det kan avataren godt gøre, politimanden følger ikke efter. Det kunne politimanden jo gøre. Ideen kunne også være at forbindelsen til søen fra engen forsvinder (nyt sætstykke i engen) når politimanden optræder og han arresterer en med det samme, hvis man flygter - byg selv videre !!

Videoen PIUH-8 demonstrerer hvordan politimanden er lavet i [SimpelVerden8](#)

Men resultatet er at vi nu allerede har starten på en krimi- eller detektiv historie.

Når man er nået hertil, så er det en god ide at prøve verdenen af nogen gange og hver gang man kommer ind i en boks ,der kan udbygges yderligere, så at gøre det, medens man er i boksen. Det er også en god ide at prøve menuen 'tips om verden' når man er 'løbet tør for kreativitet' den er god til at fange løse ender.

Som du kan se, er der ikke meget 'magi' i det, ved at følge de 4 trin er det let for dig at få din egen verden op at stå i en fart, og den kan gro i det uendelige, til alle sider.

I dette afsnit har du fået en gennemgang af opbygningen af en simpel verden og videoerne har demonstreret de vigtigste dele af **PicturesInYourHead**'s byggesystem.

Kulisser og sætstykker

På et rigtigt teater bruger man kulisser og bagtæpper til at skifte scene. F.eks. fra en gårdsplads til en stue. I **PicturesInYourHead** bruges samme princip. Her er det indrettet således, at kulisserne er en slags stilladser, hvorpå der hænges sætstykker op. Det er på sætstykkerne, det hele foregår. Hver eneste kulisse kan skifte til at vise op til 10 forskellige sætstykker. Det er dog sjældent arkitekten, for brug for dem alle. Men i afsnittet **væsener** er der et eksempel på, at man kan få brug for en del.

Alle kommandoerne har mulighed for at udskifte alle sætstykker i en boks. Det sker ved hjælp af kommandofeltet: **{sætst(liste af sætstykker der ændres)}**

Noget der sker

Hvor meget man vil gøre ud af dette, afhænger af hvor meget liv, man synes der skal være i den verden, man laver.

Skal der være forskel på, hvad man kan med en ting, en kiste f.eks. afhængigt af om den er åben eller lukket?. Møder man en vred hund og giver den et kødben, så bliver den måske nemmere at have med at gøre.

Når sætstykket for en kulisse skiftes, så udskiftes alle tre ting der er på et sætstykke. Både den tekst sætstykket viser, de hændelser sætstykket forstår og den anden boks sætstykket kan være forbundet med, så der er oceaner af muligheder.

PicturesInYourHead's byggesystem gør det nemt, at kopiere fra boks til boks og fra kulisse til kulisse og fra sætstykke til sætstykke, så det er meget nemt at 'plukke' kulisser og sætstykker fra andre bokse, når man bygger en ny boks.

Når et sætstykke skal ændres, angives det ved kulissenavnet og sætstykkens navn med en streg imellem f.eks. vil v-7 ændre vestkulissens sætstykke til sætstykke 7.

I afsnittet **# Tegnet** i **PicturesInYourHead** Manual er der et eksempel på, hvordan en kulisse skifter tilstand fra at vise et vindue der er helt, til at det er smadret. I afsnittet **Væsener** er der et eksempel mere.

Hvordan ting bruges

I **PicturesInYourHead** er ting også bokse.

Ting kan enten opholde sig i tingboksen for en eller anden boks, eller i avatarens tingboks. Avataren kan tage en ting når der er skrevet en **tag** kommando i en hændelses beskrivelse på en af tingens sætstykker.

Når tingen er taget, beskrives det ved at skifte sætstykke til et som fortæller at avataren nu har tingen.

Når avataren har en ting kan han lægge den igen. Det kan han gøre, når der er skrevet en **læg** kommando i en hændelses beskrivelse på en af tingens sætstykker. Tingen vil så blive flyttet til tingbeholderen for den boks avataren befinder sig i - den aktive boks -.

Se f.eks boksen dørhåndtaget i SimpelVerden8 eller boksen TingBoks i biblioteksverdenen.

Her er detaljerne forklaret. Begge bokse kan kopieres og bruges som legoklodser, når du skal lave tingbokse selv.

I denne udagave (version.04) af **PicturesInYourHead** kan ting ikke selv indeholde ting.

Dialoger

Sætstykkeændringer er den perfekte måde at lave dialoger med et væsen, eller et menneske, som man møder i Verdenen. I næste afsnit **Væsener** er der et eksempel på en dialog med en hund. I afsnittet **De 4 trin** er der et eksempel på en dialog med en politimand. I biblioteksverden er der et eksempel på en dialogboks, hvor man ved at snakke med en mand, kan gøre ham rasende eller til ens gode ven.

Væsener

Som alt andet i **PicturesInYourHead** er væsener også bokse. Væsener placeres som regel i de bokse, hvor de skal være, ved opstart af verden, se afsnittet **Verden startes**. Oftest vil **r** kulissen være tilstrækkeligt til at fortælle, hvad væsenet er for et og hvad det kan.

Lad os forestille os, at vi har en boks, som er en vred hund, som avataren så skal se, om han kan gøre god igen. Arkitekten kunne vælge, at hunden enten er vred, mistænksom, glad eller rolig. Altså 4 humør tilstande, som hver bestemmer, hvordan hunden opfører sig. Det vil sige at **r** kulissen skal have 4 sætstykker. De kommer her:

Sætstykke **r-1** for hunden (vred)

Kulissetekst:

\$Her er en vred Hund\$

Hunden knurrer og viser tænder, dens hale står lige op.

|Hunden holder op med at vise tænder|

Hændelses beskrivelser:

<se&hund/se>

<nåh/såh/såså/kom/rolig/vis [hunden knurrer endnu mere og begynder at gå]>

<gi&lever/vis [du rækker leverpostejnen frem] sætst(r-2)>

Sætstykke **r-2** for hunden (mistænksom)

Kulissetekst:

\$Her er en mistænksom Hund\$
 Hunden logrer svagt og stikker snuden frem
 |Hunden kommer nærmere, snuser til leverpostejen og happer den|

Hændelses beskrivelser:

<se&hund/se>

<nåh/såh/såså/kom/rolig/vis [hunden knurrer ikke mere og kommer lidt nærmere]>

<gi&lever/vis [Du holder roligt leverpostejen frem] sætst(r-3)>

Sætstykke r-3 for hunden (glad)

Kulissetekst:

\$Her er en glad Hund\$
 Hunden logrer glad og springer op ad dig og slikker din hånd
 | Hunden lægger sig roligt ned ved din side|

Hændelses beskrivelser:

<se&hund/se>

<nåh/såh/såså/kom/rolig/vis [Hunden ser venligt på dig] sætst (r-4)>

<gi&lever/vis [Hunden har spist det hele]>

Sætstykke r-4 for hunden (rolig)

Kulissetekst:

\$Her er en sovende Hund\$
 Hunden ligger roligt ved siden af dig

Hændelses beskrivelser:

<se&hund/se>

<nåh/såh/såså/kom/rolig/vis [hunden er faldet i søvn]>

<gi&lever/vis [Nu sover den jo]>

Forestiller vi os at avataren er i en boks, hvor hunden er i boksens tingbeholder, så kan vi 'snakke' med hunden. Det kunne forløbe således:

se hund-

Her er en vred Hund

Hunden knurrer og viser tænder, dens hale står lige op.

rolig-

hunden knurrer endnu mere og begynder at gø

gi leverpostej-

du rækker leverpostejen frem

Hunden holder op med at vise tænder

se hund-

Her er en mistænksom Hund

Hunden logrer svagt og stikker snuden frem

kom-

hunden knurrer ikke mere og kommer lidt nærmere

giv hunden leverpostej-

Du holder roligt leverpostejen frem

Hunden kommer nærmere, snuser til leverpostejen og happer den

se hund-

Her er en glad Hund

Hunden logrer glad og springer op ad dig og slikker din hånd

såså-

Hunden ser venligt på dig

Hunden lægger sig roligt ned ved din side

se hund-

Her er en sovende Hund

Hunden ligger roligt ved siden af dig

gi leverpostej-

Nu sover den jo

såså-

hunden er vist faldet i søvn

Eksemplet viser, hvordan sætstykkerne skiftes ud og på den måde ændrer hundens opførsel.

Både hvordan dens humør er, og hvordan den reagerer på det opdageren beder avataren om at gøre. Læg også mærke til brugen af | tegnet til at fortælle, hvad der sker når sætstykket skiftes ud. Teksten omgivet af \$tegnet vises af **flyt** kommandoen når man kommer ind i en boks hvor hunden er i tingbeholderen. Og af en **se** kommando der er skrevet i et sætstykke på boksens rum kulisser når hunden er i boksens tingbeholder. I biblioteksverdenen findes hunden i en hundeboks, lige klar til at besøge. Og mange andre nyttige eksempler.

I dette afsnit har du fået en gennemgang af, hvordan kulisser og sætstykker er opbyggede og hvordan de bruges. Samt en gennemgang af ting og væsener og hvordan de bygges op.

Hvad man kan gøre for at lette opdagelsesrejsen

Hvordan undgår man at opdageren går helt istå?

Hjælpefunktionen

PicturesInYourHead. Har en meget smart hjælpefunktion. Den ved hvordan verden hænger sammen og hvordan man kommer fra boks til boks. Den anvender man, ved i alle bokse der ikke er ting eller væsener at anføre et hændelsesfilter der ser sådan ud:

<\$hjælp/hjælp [Tekst når der gives hjælp/Tekst når der ikke skal gives hjælp]

Når ingen filtre indenfor hørevidde forstår det tastede, sender PicturesInYourHead nemlig autohændelsen \$hjælp ind i verden i det håb, at der er en boks som kan forstå den. På denne måde, får vi sikret os at hjælpen kun gives når der er behov for den.

Skriver man en autohændelse som ovenfor, så bliver **hjælp** kommandoen aktiveret og når den er aktiveret et antal gange, det er afhængigt af opdagerens niveau, se afsnittet **Point, niveauer og kommandotricks**, så vil den undersøge, hvad næste hændelse skal være, for at avataren kan komme videre og fortælle dette, ved at oversætte det filter, der fanger denne hændelse til forståelig tekst.

Hjælp virker selvfølgelig først, når ens verden hænger sammen og man *kan* komme fra boks til boks. Men betyder så også, at når opdageren er på vildspor og et antal gange har skrevet noget, der ikke virker, så viser **hjælp**, hvordan man kommer videre.

En smart måde at bruge hjælp på

Det virker godt, hvis hjælpen gives afhængigt af, hvor henne avataren er i verden.

Sørger man derfor i alle de bokse, hvor der skal gives hjælp, at anbringe følgende hændelsesbeskrivelse:

<\$hjælp/hjælp [En positiv sætning/En negativ sætning]>

Så kan man indrette hjælpen så den passer på situationen f.eks. Kan avataren være i en bus og have et problem med at buskontrolløren er kommet, men avataren har ingen billet.

<\$hjælp/hjælp [Den flinke mand på sædet overfor hvisker noget i retning af.../Folk er vist ikke særligt hjælpsomme her]>

I en helt anden situation kan avataren være i en blomsterdal med mange bier, men kan åbenbart ikke finde ud af dalen, her kunne hjælpekommandoen udformes således:

<\$hjælp/hjælp [Hov pludselig er der en bi der summer om dig, det lyder som.../Her er en masse travle bier]>

Stedord

Har man et filter som f.eks

<fang&mus/vis[Det lykkedes at fange en mus, men - av -den bidder dig i fingeren, så du slipper den igen]>

Hvad så når opdageren, meget naturligt, taster:

Fang dem

Det vil filteret ikke opdage, hvilket umiddelbart er lidt frustrerende. Arkitekten kunne så skrive en del varianter f.eks:

<fang/{mus/den/dem}/vis [Det lykkedes at fange en mus, men - av -den bidder dig i fingeren, så du slipper den igen]>

Men det er ikke nødvendigt !

PicturesInYourHead kender nemlig følgende stedord:

'du' 'de' 'hende' 'i' 'dem' 'den' 'en' 'hun' 'det' 'ham' 'han' 'et'

Og hvis ingen filtre forstår:

Fang dem

Så stiller **PicturesInYourHead** et passende spørgsmål i dette tilfælde:

Hvem tænker du på?

Opdageren skriver måske så:

musene

eller

jeg tænker på musene

PicturesInYourHead fjerner i dette eksempel ordene:

'jeg' og 'tænker' og det der er tilbage er så ordene: 'på' og 'musene',

I Fang dem erstatter **PicturesInYourHead** dernæst dem med 'på' 'musene'

Så ser det således ud:

Fang på musene som filteret sagtens forstår.

Det hele ser således ud for opdageren:

Fang dem

Hvem tænker du på?

Jeg tænker på musene

Det lykkedes at fange en mus, men – av -den bidder dig i fingeren, så du slipper den igen.

Det eneste opdageren skal gøre, er at fortælle, hvad det er han tænker på, og Arkitekten slipper for at skrive en masse komplicerede filtre.

Pilknapperne

Når opdageren har været på opdagelse i vor verden et stykke tid, vil han blive lidt træt af at taste *se vest, gå til højre, kravl op osv. Osv.*

Så derfor kan det være en god ide, at lette hans vandring ved at lade ham anvende pilknapperne istedet.

På tastaturet nederst til højre findes nogle pilknapper < > ^ v. Der findes også en **SHIFT** knap og en **CTRL** knap. Samt en **PGUP** og en **PGDN** knap

Når opdageren bare vil se sig om i en boks, uden at risikere at komme til skade eller gøre noget dumt, så kan han holde **Shift** knappen nede og trykke:

Knap der skal trykkes	Svarer til at taste
<	se vest
>	se øst
^	se nord
v	se syd
PGUP	se op
PGDN	se ned

Når opdageren gerne vil have avataren til at flytte sig til en anden boks, kan opdageren holde **CTRL** knappen nede og trykke:

Knap der skal trykkes	Svarer til at taste
<	gå vest
>	gå øst
^	gå nord
v	gå syd
PGUP	gå op
PGDN	gå ned

Det går - næsten - af sig selv.

Når **PicturesInYourHead** opdager at **SHIFT** > er trykket, så ved den at meningen er at se mod vest. Derfor kigger den efter i vest kulissen for at finde en hændelsesbeskrivelse der indeholder kommandoen **se**, er den der, så fyres den af, så det ser ud som om man har tastet f.eks. *se mod vest*. Og der sker det, som verdenens arkitekt har planlagt, skal ske, når man ser mod vest. Var der ingen **se** kommando at finde, så sker der ingenting.

Arkitekten bliver altså stadigvæk nød til at skrive **flyt** og **se** kommandoerne de rigtige steder, og sørge for at boksene er forbundet, som de nu skal være. Men opdageren får det nemmere. Dette skrivearbejde kan arkitekten endda helt undgå ved at kopiere bokse fra boksbiblioteket eller at kopiere kulisser og sætstykker fra hans egne færdige bokse til en ny boks i hans verden.

Pilknp Finesse

Hvis man skjuler **flyt** eller **se** kommandoerne ved at lade deres hændelser være en autohændelse, så ser **PicturesInYourHead** dem ikke og pilknafunktionen vil blive undertrykt. Det trick kan man bruge, hvis man gerne vil have at opdageren f.eks. først løser en opgave, som f.eks. at åbne en dør, før han kan komme igennem den. F.eks.:

```
<{åb/{luk&op}}&dør/ tast($kahytÅbnes)>
<$kahytÅbnes/ lyd ( dørknirk pri ) .flyt >
```

Når opdageren taster:

Luk døren op

eller måske

Åben den dør op

Bliver autohændelsen \$kahytÅbnes affyret og denne vil blive fanget af:

```
<$kahytÅbnes/ lyd ( dørknirk pri ) .flyt>
```

Som dels bevirker at døren knirker, og dels at avataren flytter til en ny boks.

PicturesInYourHead's pilknafunktion vil ikke se flyt kommandoen, som er 'skjult' bag autohændelsen \$kahytÅbnes. Så opdageren kan ikke komme igennem ved bare at bruge pilknapperne.

Default boksen

Er et ideelt sted at anbringe hændelsesbeskrivelser, hvis filtre kan reagerer på alt muligt

som opdageren kan finde på at taste og give en bedre reaktion end ingenting. F.eks kan man når verden er ved at blive lavet anbringe:

<gå&vest/vis[Det er ikke muligt...]>

<gå&øst/vis[Det er ikke muligt...]>

<gå&syd/vis[Det er ikke muligt...]>

<gå&nord/vis[Det er ikke muligt...]>

<gå&op/vis[Det er ikke muligt...]>

<gå&ned/vis[Det er ikke muligt...]>

i _default boksen

Da _default filterne altid vil blive prøvet tilsidst, så vil de fange disse flytte hændelser, hvis en boks ikke selv har dem. Hvis avataren for eksempel er ved at klatre op ad en flagstang, så er der kun en mulig vej: op og ned. Laver man ikke filtre til de øvrige veje i flagstangs boksen, så vil ovenstående _default filtre fange det tastede og fortælle at det kan man altså ikke.

Hvis man senere får ideer til, hvad der skal ske på flagstangen når opdageren vil dirigere avataren andre steder hen, og skriver disse kommandoer i flagstangs boksen, så vil de gælde istedet for _default filtrene.

Det vil ofte også være sådan, at der er en del 'standard' hændelser, altså noget opdageren kan finde på at skrive, men som ikke rigtigt kan bruges til noget.

F.eks.

<hjæ/vis[Hjælp dig selv ...]>

<hvad/vis[Tjah ..tjoh ..]>

<spring/vis[Det er ikke lige sagen her]>

<derover/vis[Hvorhen ..?]>

<hvad&nu/vis[Det må du jo se at finde ud af.]>

<løb væk/vis[Næh, så let går det ikke]>

Skulle man skrive dem i alle boksens kulisser, ville det blive for omstændeligt. Løsningen er at anbringe dem i _default boksen, som altid vil være i verden.

Hvis en hændelse fanges af et _default filter, vil hjælpe funktionen alligevel opfatte den som om der var tastet noget 'forkert'.

Denne boks bør avataren altid have med sig, se hvordan i afsnittet **Verden Startes**.

I dette afsnit har vi gennemgået nogle funktioner i **PicturesInYourHead's** præsentationsdel, som arkitekten kan udnytte til at gøre livet lettere for opdageren.

Point, niveauer og kommandotricks

Pointsystemet

PicturesInYourHead indeholder et automatisk pointsystem. Opdageren får point hver gang, noget tastet bliver forstået af et filter. Men selvfølgelig får han kun point første gang, filteret forstår det tastede. De point, som opdageren indkasserer, afhænger af hvor kompliceret filteret er. Et filter som f.eks.

<se&syd/se> giver kun 9 point medens

<spørg&konen/vis [Det ved jeg ikke min ven]> giver 14 point.

Jo mere der skal tastes for at et filter kan forstå det tastede, jo flere point vil opdageren få tildelt.

Det samlede antal points og hvad opdageren indtil nu har fået, vises øverst i vandringsvinduet i præsentationssystemet.

Hver gang **hjælp** funktionen giver hjælp - fordi der er tastet noget 'helt i skoven' et vist antal gange - trækkes nogle point fra den point sum, der er samlet sammen. Se afsnittet **Niveauer**

Så jo mere opdageren klarer på egen hånd, jo flere point kan han samle. Desuden betyder disse regler, at jo mere af den verden, arkitekten har lavet, som opdageren undersøger, jo flere point vil han samle op.

På denne måde fristes opdageren til at undersøge alle bokse ret grundigt, Så en succesfuld opdager er en, der har nået målet, med det højeste mulige antal point.

Niveauer

PicturesInYourHead har 3 niveauer, som opdageren kan vælge før han går på opdagelse

1. Jeg er bare på besøg

Vælges dette niveau, så vil **hjælp** kommandoen blive aktiveret, når opdageren 3 gang taster noget ingen filtre forstår, når han er inde i en boks. På denne måde kan man komme igennem en verdens hoveddele i en fart, men man ser heller ikke så meget. Og da der trækkes 60 point fra de opsamlede point, hver gang **hjælp** kommandoen giver hjælp, så får opdageren ikke ret mange point

2. Jeg er på æventyr

Vælges dette niveau, så vil **hjælp** kommandoen først blive aktiveret, når opdageren har tastet noget uforståeligt 6 gange i samme boks, og hver gang **hjælp** kommandoen giver hjælp kræves at 'noget uforståeligt' tages 3 gange mere, før **hjælp** kommandoen igen giver hjælp. Når **hjælp** kommandoen giver hjælp trækkes 30 point fra de opsamlede point. Det kræver så mere af opdageren, at finde rundt i verden, men han vil også få flere point.

3. Jeg er faktisk ret god

I dette tilfælde vil **hjælp** kommandoen først give hjælp, når der er tastet 'noget uforståeligt' 12 gange i samme boks og hver gang **hjælp** kommandoen giver hjælp kræves at 'noget uforståeligt' tages 5 gange mere før **hjælp** kommandoen giver hjælp igen. Når **hjælp** kommandoen gives trækkes 10 point fra de opsamlede point. Dette betyder, at når alt andet svigter, får opdageren alligevel mulighed for at få hjælp. Samt at han får gode muligheder for at få et maksimalt antal point.

Disse niveau regler vil bevirke at jo modigere opdageren er, og jo mere umage han gør sig, jo flere point vil han kunne opsamle. Og jo mere vil han kunne opdage i arkitektens verden.

Kommando tricks

Det er en god ide at have en **se** kommando i **r** kulissen, dens hændelsesfilter kunne være 'se'. Kan opdageren ikke huske hvor han er vil **se** i **r kulissen** vise samme beskrivelse, som da han kom ind i boksen.

Når man forlader et væsen, som man måske skal se igen, da skal man lige overveje om væsenet godt kan huske en, eller man bare skal møde det igen.

Skal man møde det på samme måde som første gang, så skal man huske ,at sætte dets sætstykker, før det forlades, så de står som da opdageren mødte det første gang.

\$nyboks autohændelsen bliver sendt ind i verden hvergang man kommer ind i en nyboks. Det er derfor en god ide at have et filter i alle de bokse som er 'stedbokse's **r** kulisse som forstår denne hændelse. I hændelsesbeskrivelsen for \$nyboks kan så skrives de lyd eller illustrationskommandoer der gælder for boksen. I *Simpelverden7* kan man se hvordan det gøres. Har man ikke angivet \$nyboks her, vil hjælpesystemet mene, at der er tastet noget uforståeligt og derfor sende en \$hjælp autohændelse ind i ens verden.

Hjælp kommandoen

Denne kommando aktiverer en hjælpefunktion i **PicturesInYourHead**, som leder opdageren frem til mål boksen ved at undersøge, hvor hans avatar er nu og se hvilken hændelse, der vil bringe ham et skridt videre mod målet. Det er fuldstændigt som de *GPS* funktioner, man kan

få til biler, både, mobiler eller til vandreture. Hjælpefunktionen viser en ledetekst, som angiver hvad der skal tastes for at komme dette skridt videre. Selve målboksen angives ved **målEr** kommandoen. Når nu din verden gror og begynder at hænge sammen på flere måder, så er der også flere veje til målet. Og hjælpefunktionen kan ikke kende forskel på, hvilke af disse veje der er den bedste. Det betyder, at har man f.eks. en vej, der fører frem til målet gennem 'fredelige' bokse og en anden vej der fører lige ind i en boks, hvor opdageren skal løse en eller anden gåde for at komme videre, f.eks. slås mod et væsen eller gøre sig fri af en fælde, så kan hjælpefunktionen sagtens finde på at sende ham igennem den mere udfordrende vej,

Når nu opdageren er blevet lidt forvirret og ikke rigtigt ved, hvad han skal og derfor får aktiveret hjælpefunktionen, så er det jo ikke så godt, hvis denne leder ham direkte ind i fælden, hvor han måske vil blive endnu mere forvirret og måske helt opgive.

Dette klares ved at ændre målet lige før han går ind i en sådan boks, hvor der er både en udfordrende og en nem vej videre, til at pege på en boks på den lette vej. Dette mål vil hjælpefunktionen så bruge til sin hjælp. Når opdageren dernæst når til den målboks, man har sat på den lette vej, vil **PicturesInYourHead** opdage det og igen sigte mod den gamle målboks. Denne teknik kan bruges lige så tit det skal være. Men det er jo vigtigt, hele tiden at sætte målboksen til en boks der er længere fremme på vejen mod det 'rigtige mål. For ellers vil hjælpekommandoen lede opdageren den forkerte vej.

I dette afsnit har vi gennemgået hvordan hjælp, point og niveauer spiller sammen

Afprøvning af verden

Hver eneste boks kan afprøves, medens man er i gang med at redigere den og fejl i den rettes, hvorefter man kan prøve den af igen med det samme. Er man i gang med at gå på opdagelse i en verden i **PicturesInYourHead's** byggesystem og opdager en fejl, kan den straks rettes og man kan fortsætte fra den boks man var i.

Er man usikker på, hvilke kommandoer der virker hvornår, så kan man få dem udskrevet, efterhånden som de udføres, og derfor er det let at se, hvordan de virker.

Verdenskortet fortæller, hvordan boksene hænger sammen og sætstykkeplanen fortæller hvilke sætstykker der skiftes og hvilke hændelser der får dem til det. **PicturesInYourHead's** vejledning til byggesystemet fortæller, hvordan man får disse vist. Tips om verdenen viser de steder, hvor ens verden muligvis ikke hænger ordentligt sammen. Se i det følgende.

Kort over verden

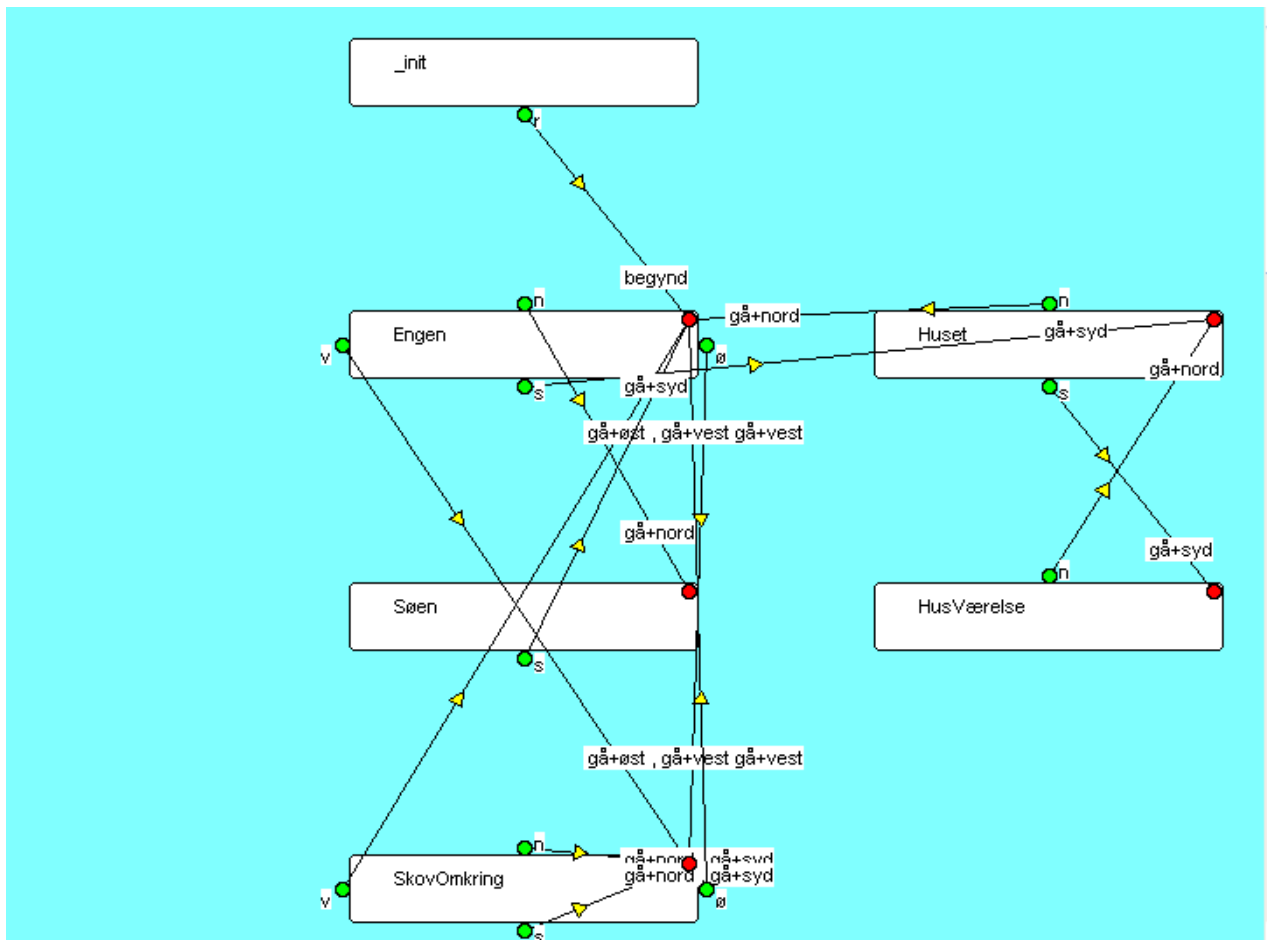


Illustration 1: Verdens kort

Kortet er godt til at skaffe sig et overblik hvordan boksene er forbundne og hvilke hændelser der bevirker at avataren flytter fra boks til boks. Et tilsvarende 'lokalkort' kan tegnes for en enkelt boks og dens nærmeste omgivelser.

_init boksen skal være forbundet til en anden boks for at kortet kan blive tegnet.

Illustration 1 viser en bid af en verden fra SimpelVerden4.

Verdenskortet laves *automatisk* af byggesystemet for **PicturesInYourHead**. Kortet viser hvordan boksene er forbundet og hvilke hændelser, der flytter avataren fra boks til boks.

Kortet kan forstørres og formindskes, og man kan vælge om hændelserne skal vises eller ikke.

Kortet viser f.eks. at en hændelse der forstås af 'begynd' filteret flytter avataren til boksen 'Engen'. Og at 'gå nord' filteret flytter avataren fra boksen engen til boksen 'Søren'.

Se en komplet beskrivelse i dokumentet: **PicturesInYourHead** Verdensbygningsdel.

Sætstykke planen

Man får et overblik over kulissernes sætstykker og hvilke hændelser der vil skifte sætstykkerne ved hjælp af boksens sætstykke plan. Her er et eksempel fra 'hundesnak i afsnittet væsener.

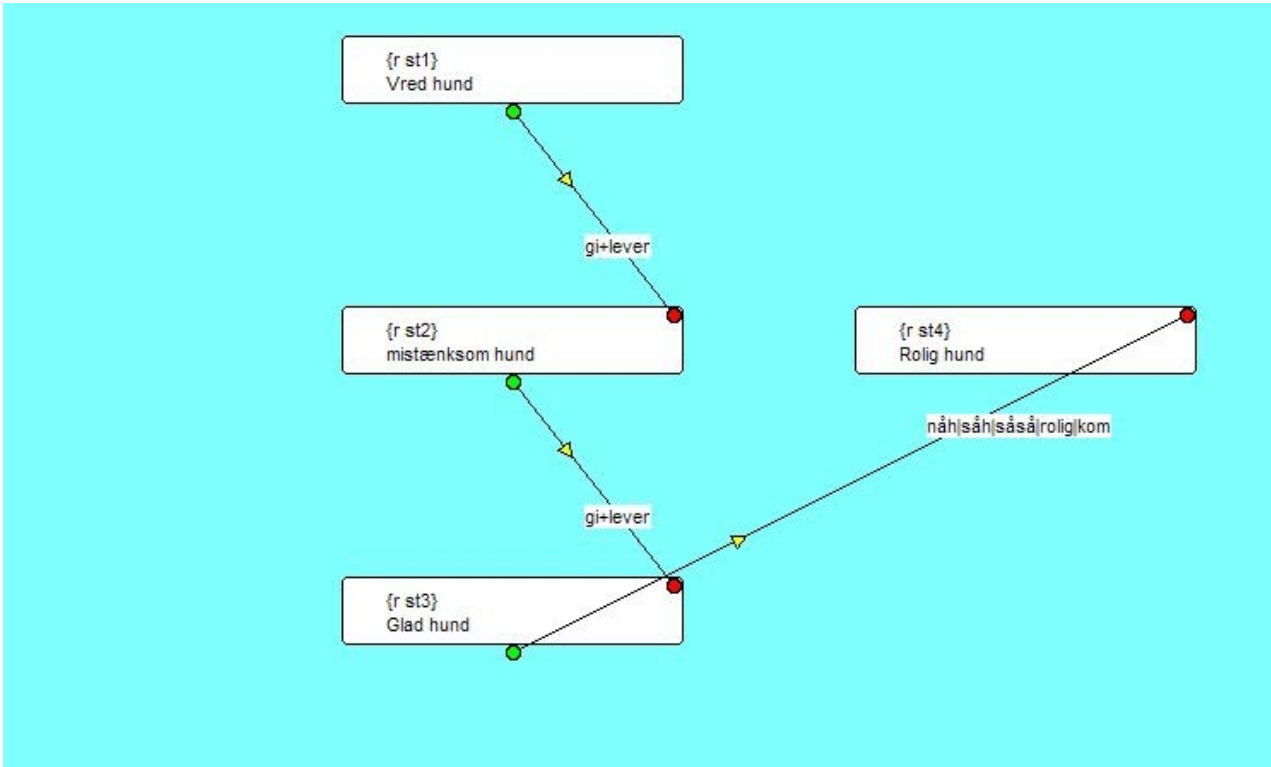


Illustration 2: Sætstykkeplan

Her kan man se, at når filteret: `gi&lever` første gang forstår det tastede udskiftes sætstykket 'vred hund' ud med sætstykket 'mistænksom hund'. Sætstykket 'mistænksom hund' har også et filter : `gi&lever` og når det forstår det tastede skifter det til sætstykket 'glad hund' . Dette sætstykke har et filter der lytter efter:

`nåh|såh|såså|rolig|kom`

Og når der tastes noget, som dette filter forstår, så skiftes til sætstykket 'Rolig hund'

Sætstykkeplanen kan formindskes og forstørres. Den tegnes *automatisk* af byggesystemet for **PicturesInYourHead**. Man kan også bestemme om hændelsesfiltrene skal vises eller ikke.

Se en komplet beskrivelse i dokumentet: **PicturesInYourHead** Verdensbygningsdel

Afprøvning af en boks

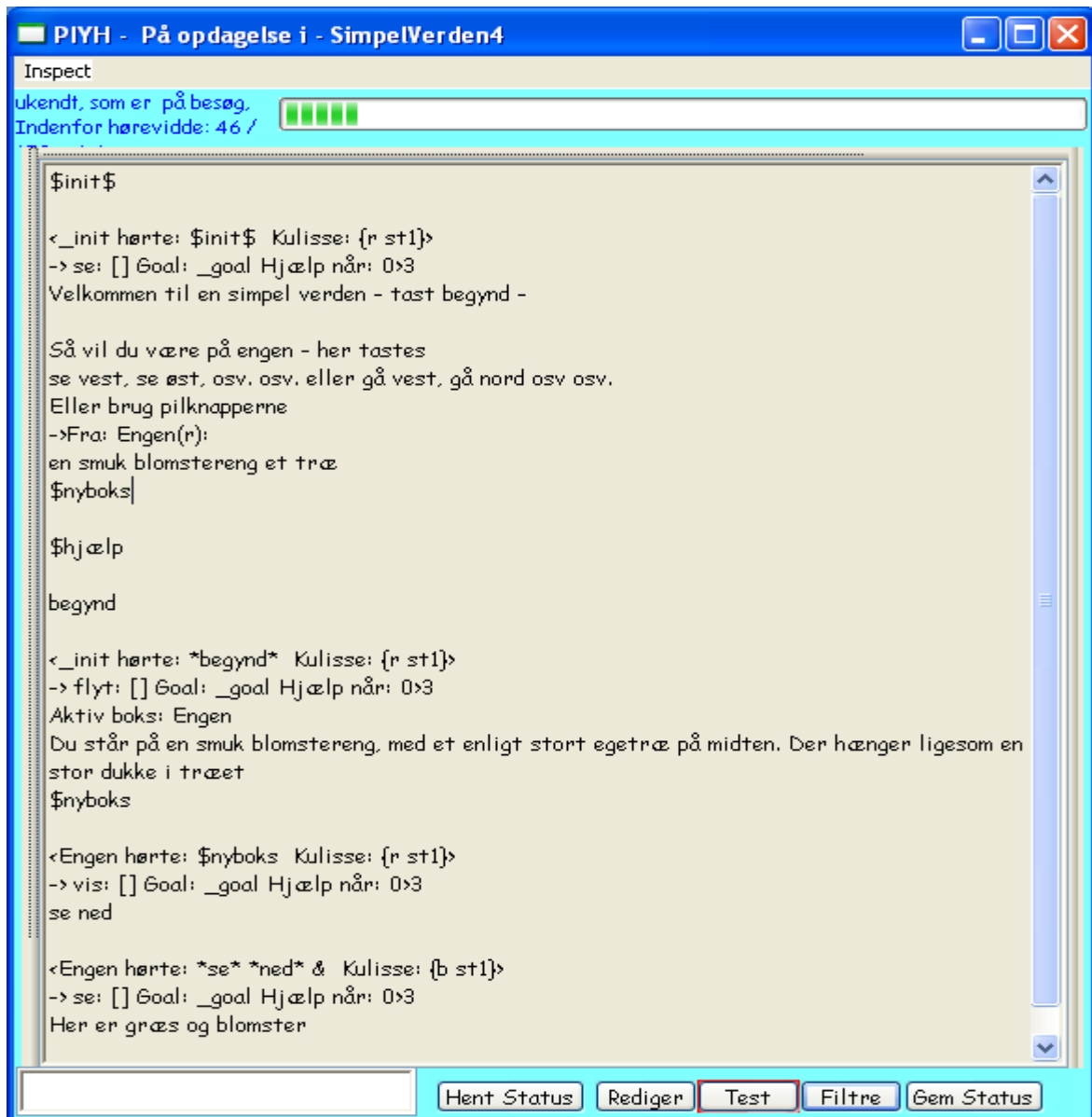


Illustration 3: Vandringsvinduet

I byggesystemet for **PicturesInYourHead** kan man direkte afprøve en boks, på illustration3 som er et billede af vandringsvinduet er vist, hvordan dette ser ud.

Afprøvningen er startet i `_init` boksen, den modtog hændelsen `$init$` ved starten

og

```
<_init hørte: $init$ Kulisse: {r st1}>
```

betyder at i `_init` boksen forstod filteret `$init$` hændelsen samt at dette filter findes i kulisse `r` sætstykke 1.

```
-> se: [] Goal: _goal Hjælp når: 0>3
```

betyder at **se** kommandoen i hændelsesbeskrivelsen bliver udført.

Videre fortæller byggesystemet at for øjeblikket hedder målboksen `_goal` og at **hjælp** kommandoen giver hjælp efter 3 fejlslagne tastninger.

Velkommen til en simpel verden - tast `begynd` -

Så vil du være på engen - her tastes

`se` vest, `se` øst, osv. osv. eller gå vest, gå nord osv osv.

Eller brug pilknapperne

Er den tekst der står på `_init` boksens `r` kulisser sætstykke 1 som vises af **se** kommandoen.

->Fra: Engen(r):

en smuk blomstereng et træ

Teksten `en smuk blomstereng et træ` kommer fordi **se** kommandoen kigger ind i engboksen og viser den tekst der står på engboksens `r` kulisses sætstykke, som er omgivet af `$` tegn.

Det gør den fordi `_init` boksen `r` kulisser sætstykke 1 er forbundet til boksen Engen og på denne boks's `r` kulisser står netop:

Du står på `$en smuk blomstereng$`, med `$ et $enligt stort ege$træ$` på midten. Der hænger ligesom en stor dukke i træet

se kommandoen kigger altså ind i engboksen og viser den tekst der står på `r` kulissens sætstykke som er omgivet af `$` tegn.

`$nyboks`

`$hjælp`

`$nyboks` kommer fordi vi er gået ind i `_init` boksen da vi startede og `$hjælp` kommer fordi `$nyboks` ikke forstås nogen steder i `_init` boksen.

`begynd`

Er tastet af opdageren, teksten ovenfor bad ham netop om det.

```
<_init hørte: *begynd* Kulisser: {r st1}>
```

```
-> flyt: [] Goal: _goal Hjælp når: 0>3
```

```
Aktiv boks: Engen
```

Angiver at `_init` boksens filter `'begynd'` forstod hændelsen `begynd` og at **flyt** kommandoen blev udført da den stod i `begynd` hændelsens hændelsesbeskrivelse. Endeligt ser vi at den nye aktive boks er Engen.

Du står på en smuk blomstereng, med et enligt stort egetræ på midten. Der hænger ligesom en stor dukke i træet

Denne tekst stammer fra r kulissen i boksen Engen, den vises af **flyt** kommandoen når avataren kommer ind i engboksen.

\$nyboks

Autohændelsen \$nyboks kommer fra **PicturesInYourHead** fordi avataren er flyttet til en ny boks.

<Engen hørte: \$nyboks Kulisse: {r st1}>

-> vis: [] Goal: _goal Hjælp når: 0>3

Viser at boksen Engen forstod \$nyboks og udførte kommandoen **vis**, som imidlertid er tom og ikke viser nogen tekst

se ned

<Engen hørte: *se* *ned* & Kulisse: {b st1}>

-> se: [] Goal: _goal Hjælp når: 0>3

Her er græs og blomster

Opdageren tastede 'se ned' det blev forstået af bund kulissens sætstykke 1, som starter en **se** kommando ,som viser, hvad der står på sætstykkets tekst del.

Er man utilfreds med nogen af disse reaktioner så trykker man på rediger knappen i vandringsvinduet (se illustration 3), man kommer da ind i byggesystemets redigeringsvindue. Her kan man lave de ændringer man synes, dernæst gemme boksen og er derefter straks klar, til at prøve virkningen af ændringerne.

De øvrige knapper i vandringsvinduet i illustration 3 ovenfor bruges således:

- Hent status til at hente status fra en tidligere session
- Rediger til at åbne redigeringsvinduet
- Test til at skifte mellem afprøvning som vi lige har set det og en normal vandring uden afprøvningsudskrifter
- Filter Til at se hvilke filtre der er aktive - er indenfor hørevidde.
- Gem Status For at gemme status for denne session.

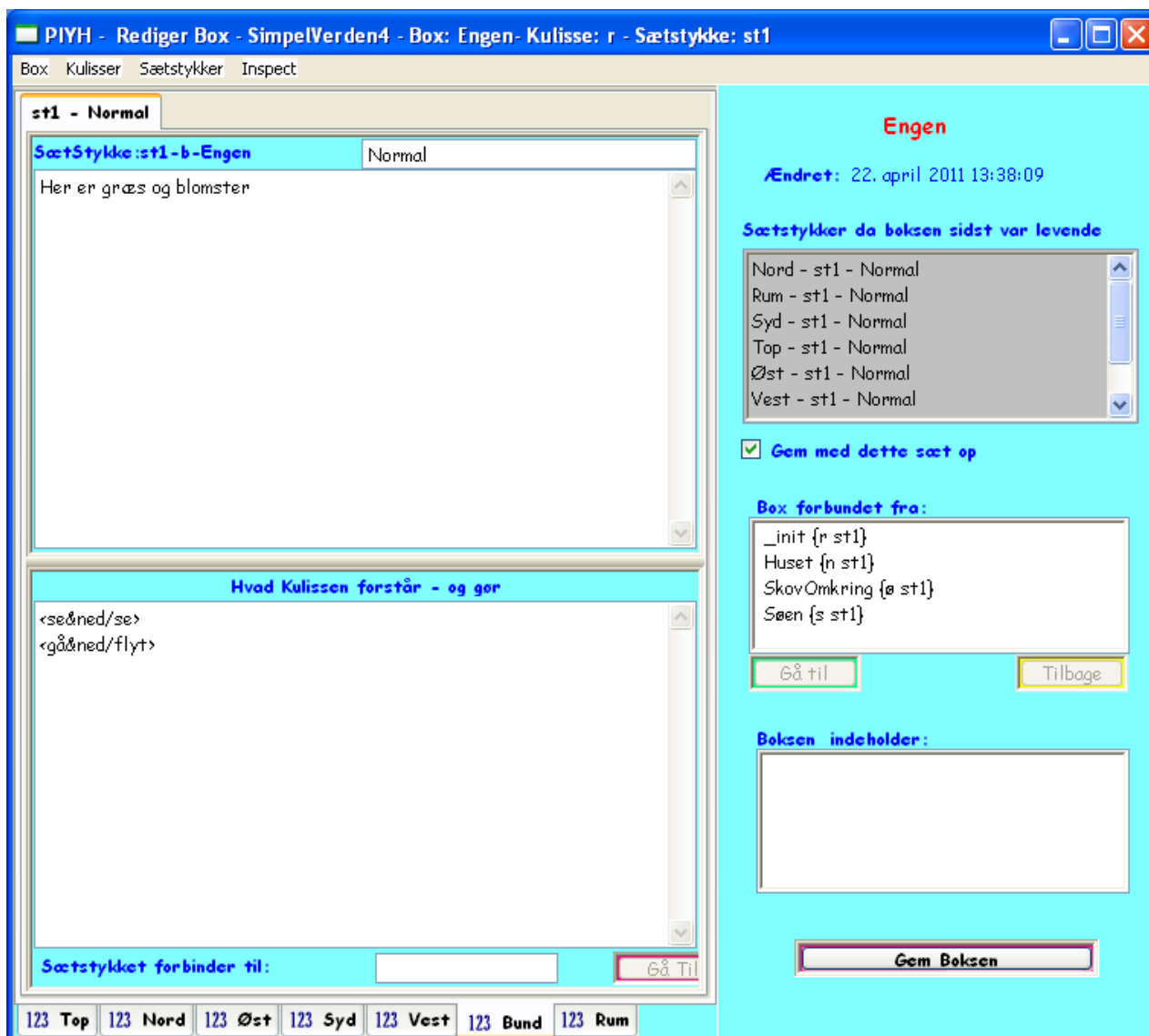


Illustration 4: Redigeringsvinduet

Tips om verdenen

For at ens verden kan virke, skal boksene i den være forbundet, så opdageren får noget ud af at gå rundt i den. Men hver boks skal også være bygget ordentligt op.

Det er ret kedeligt og tager tid, at chekke om alt nu er på plads. Så derfor indeholder **PicturesInYourHead's** byggesystem en funktion 'Tips om Verdenen' som kan hjælpe hermed. Den funktion giver tips om steder, hvor det ikke ser ud til, at verden hænger ordentligt sammen. - Der er en sprække -. For alle tips gælder, at der kun gives et tip af samme type for hver boks.

Så når man har rettet op på, hvad tippet giver en et råd om, er det en god ide at prøve

'Tips om Verdenen' igen.

Her er en oversigt over tipsene og en nøjere forklaring til hvert enkelt tip:

- **tip# 1.**
- Er der tekst på en kulisse, men ingen **se** kommando som kan vise teksten. Der tages kun hensyn til tekst udenfor **# #** og **| |** tegnene
 - Så vil kulisseteksten kun blive vist, hvis det er en **r** kulisse og da kun når avataren går ind i boksen
 - Det er nok en fejl!
 - Det er en god ide, at have en et 'se' filter der aktiverer en **se** kommando i alle **r** kulisser. Den vil vise den samme beskrivelse af boksen, som man får at se, når man kommer ind i boksen. Det vil hjælpe en opdager, som er blevet forvirret over, hvor han er henne.
- **tip# 2.**
- Er der en **se** kommando, men ingen tekst skrevet på den tilhørende kulisse. Og heller ingen tekst i **\$\$** tegn i **r** kulissen for den boks kulissen er forbundet til.
 - Så vil **se** kommandoen slet ingen ting kunne vise
 - Det kan være ok, at avataren ingenting kan se, men det er nok en mangel?
 - Muligvis er det bælgmørkt, og avataren kan ikke se noget, men arkitekten bør nok fortælle dette til opdageren.
- **tip# 3.**
- Afsendes der en autohændelse som ingen filtre forstår
 - Så vil denne autohændelse aldrig have nogen virkning
 - Det er en fejl !
 - Autohændelser bruges i hovedsagen til at give andre bokse, end den der har forstået en hændelse, besked om, hvad avataren har gjort. Når en autohændelse ikke forstås, er det hyppigt fordi man har stavet den galt, eller har stavet filteret i den boks ,der skal forstå autohændelsen galt. Det kan også være der ikke blev brug for autohændelsen alligevel. Se iøvrigt i **PicturesInYourHead** verdensbygningsdel vinduet: **Talende og Lyttende Ting og Steder** som giver en oversigt over alle autohændelser i verdenen.
- **tip# 4.**

- Findes et filter, som er indrettet til at forstå en autohændelse, men autohændelsen bliver ikke sendt af nogen **tast** kommando.
 - Så vil filterets hændelsesbeskrivelse aldrig blive aktiveret.
 - Det er en fejl !
 - Autohændelser bruges i hovedsagen til at give andre bokse, end den der har forstået en hændelse, besked om, hvad avataren har gjort. Når en autohændelse ikke forstås, er det hyppigt, fordi man har stavet den galt, eller har stavet filteret i den boks der skal forstå autohændelsen galt. Det kan også være at man alligevel ikke fik brug for autohændelsen.

- **tip# 5.**
- Findes der bokse med sætstykker som er tomme.
 - Så vil de ikke vise noget eller forstå nogen hændelser, måske er de glemt, og skal bare fjernes. Men det kan være meningen f.eks hvis en ting skal forsvinde og senere kunne komme igen.
 - Men måske skulle der stå noget i dem, så det er nok en mangel?
 - Hyppigst er det fordi arkitekten ikke endnu har taget de pågældende sætstykke i brug. Men det kan også være de alligevel ikke skulle anvendes.

- **tip# 6.**
- Findes der bokse med sætstykker som aldrig kommer i anvendelse.
 - Så vil de aldrig blive vist,
 - Det er en fejl !
 - Verden starter altid sådan alle kulisset viser sætstykke 1 f.eks (r-1). Det kan der ændres på i `_init` boksen. Ellers vises sætstykkerne ved `sætst(...)` i kommandoerne. Glemmer man det vil sætstykket aldrig komme i brug. Måske drejer det sig bare om et sætstykke, arkitekten alligevel ikke fik brug for.

- **tip# 7.**
- Findes der sætstykker der bliver sat op, uden at kulissen har sådan et sætstykke.
 - Så mangler de at blive oprettet og de vil blive vist tomme
 - Det er en fejl !
 - I dette tilfælde har vi et sætstykke f.eks. (r-3) i en kulisse som bliver sat op i en eller anden kommando, men i kulissen findes r-3 ikke. Det er enten fordi arkitekten har glemt at oprette dette sætstykke i kulissen eller fordi han har

skrevet forkert og f.eks. mente sætst (r-2).

- **tip# 8.**
- Findes der bokse med sætstykker, som er forbundet med andre bokse, men der er ingen tilhørende **flyt** kommando i sætstykket .
 - Så vil avataren aldrig kunne komme til den boks, som der er forbundet til
 - Det er en fejl !
 - Enten har arkitekten glemt at indsætte en **flyt** kommando i en hændelsesbeskrivelse eller det er slet ikke meningen, at man skal kunne flytte til en anden boks fra dette sætstykke, i så fald bør man ikke angive at der er en forbindelse fra sætstykket til en anden boks.

- **tip# 9.**
- Findes der bokse som har en **flyt** kommando, men sætstykket er ikke forbundet til en boks der kan flyttes til.
 - Så vil **flyt** kommandoen aldrig føre avataren til en anden boks.
 - Ellers har vi en **flyt** kommando, som bare ikke virker og det er nok en mangel?
 - Men det er måske netop meningen. Det kunne jo være at arkitekten godt ville vise at det kan man ikke. F.eks. At avataren altså ikke kan klatre op ad et tov der hænger ned fra et skib, der er ved at redde ham ude på havet, men det kan også være en forglemmelse. Derfor undersøger 'Tips om verdenen' også om der er en tekst i # # i tekstområdet i kulissens sætstykke og om **flyt** kommandoen har en tekst i [] som **flyt** kommandoen kan vise og tippet gives kun, hvis der hverken kan flyttes eller er noget at vise.
 -

- **tip# 10.**
- Findes der kulisser som bruger || symbolerne, men der skiftes ikke sætstykke.
 - || bruges til at vise hvad der sker, når et sætstykke fjernes, så arkitekten har sikkert glemt at skifte sætstykket. Tippet gives også, hvis det pågældende sætstykke aldrig vises, så kan det jo ikke blive fjernet igen.
 - Det er en fejl !
 - Oftest er dette en fejl eller forglemmelse fra arkitektens side, han kunne have planlagt at skifte sætstykket, men gjorde det alligevel ikke. Men det kunne også ske, at det sætstykke der tales om, aldrig bliver sat, og så vil det ikke kunne fjernes, dette vil tip#6 så også vise.

- **tip# 11.**
- Findes der sætstykker som bruger ## symbolerne, men der flyttes ikke til en anden boks fra dette sætstykke og der findes heller ikke en **tag** eller **læg** kommando i sætstykket
 - ## bruges til at vise hvad der sker når avataren går fra en boks til en anden eller når en ting bliver taget eller lagt, så arkitekten har nok glemt at han ville flytte, eller at tingen skulle tages eller lægges.
 - Det er en fejl !
 - ## kan også bruges uden at der kan flyttes nogen vegne, f.eks. #Du går ind i væggen# men det er nødvendigt med en **flyt** kommando i sætstykket for at aktivere #Du går ind i væggen# når avataren prøver herpå.
- **tip# 12.**
- Findes der autohændelser uden \$
 - korte autohændelser uden \$ er lidt usikre, de kan fanges af filtre, som ikke skulle forstå dem f.eks sederop som autohændelse vil blive fanget af alle se&op filtrene, medens \$sederop kun vil blive fanget af et filter der ser fuldstændig ligesådan ud. Sætter man altid \$ først, er der gode chancer for, at autohændelsende kun bliver forstået af det rigtige filter.
 - Men i nogen tilfælde kan det være at autohændelsen netop skal eftergøre en almindelig tastning på tastaturet
 - I almindelighed vil det være en mangel ?
- **Tip# 13.**
 - Boks ikke brugt. Boksen er ikke forbundet til andre bokse, og anbringes heller ikke i nogen tingbeholder.
 - Boksen kommer aldrig i brug.
 - Det er en fejl !

Tip# 14.

- Lydfil (.wav) findes ikke i lydfil mappen.
- Det kan være man er kommet til at fjerne eller flytte den, eller måske har man skiftet navn på den. Lyden vil aldrig blive afspillet.
- Det er en fejl ! (Se afsnittet interessante filer).

- **Tip# 15.**
 - Billedfil (.jpg) findes ikke i billedfil mappen.
 - Det kan være man er kommet til at fjerne eller flytte den, eller måske har man skiftet navn på den. Billedet vil aldrig blive vist.
 - Det er en fejl! (Se afsnittet interessante filer).

Den store afprøvning

Den helt store afprøvning er, når en anden end en selv går en tur i verden. Derfor indeholder **PicturesInYourHead** en såkaldt log mekanisme, den laver en tekstfil, som indeholder alt, hvad opdageren tastede og hvordan verdenen reagerede. Formatet for logfilen er fuldstændigt som beskrevet i afsnittet: **Afprøvning af en boks**. Når du udgiver din verden via menuen i **PicturesInYourHead** startvindue, kan du endda angive din e-mail adresse og så vil logfilen blive sendt til dig - hvis opdageren synes det er ok -. Ved at kigge på den, kan du se alle de steder hvor opdageren gik i stå, eller blev forvirret, eller bare tænkte helt anderledes end du ville.

Biblioteksverdener

Biblioteksverdener kan indlæses i byggesystemets univers og bruges som legoklodser til at opbygge ens egen verden.

Man kan kopiere bokse fra biblioteksvedenen - og iøvrigt også fra andre verdener - til ens egen verden og dernæst kopiere dem til ens egne bokse, eller bare plukke de kulisser og sætstykker fra dem som man får brug for. På samme måde kan man danne et 'kontinent' ud fra sin egen verden eller en anden verden, der indeholder et udvalg af nyttige bokse som kan benyttes som ens egen biblioteksverden.

Se iøvrigt menuerne for start vinduet i **PicturesInYourHead** verdensbygningsdel.

Man kan finde følgende i biblioteksverdenen 'boksbibliotek.wld':

Basisboks - med de basale kommandoer og tekster

EnRumBoks - som er et værelse i et hus

Hunden - Placeret i en simpel hundeboks, se afsnittet **væsener**

TingBoks - Med de simple kommandoer en ting skal kunne.

DialogBoks - Hvor alle 10 sætstykker er udnyttet i rum kulissen til at snakke med en mand ,der enten bliver mere og mere vred eller mere og mere venlig.

Et Lager - Som er en 'uendelig stor' rumboks som opfører sig som et lagerlokale med udgang til en elevator.

En Elevator - som består af boksene stue,etage1,etage2,etage3,etage4 med lydeffekter

Spørgeboks - som gør det muligt at gå på opdagelse i de andre bokse ved at besøge biblioteksverdenen.

_default - En boks avataren altid bør have med og som kan give rimelige svar på mange tastninger, men ikke gør andet end at svare

Iøvrigt er Simpelverden1-8 også velegnet som biblioteksverden

Og så er der hele soria moria slot som man kan gå på jagt i og danne nye biblioteksverdener ud fra.

I Videoen PIYH-10 er vist et besøg i biblioteksverdenen boksbiblioteket.

Verden startes

For tiden mener astronomerne at vores verden startede med et 'big bang' i **PicturesInYourHead** er dette 'big bang' lavet som en speciel boks der hedder `_init` og som er en af standardboksene. **PicturesInYourHead** præsentationsdel sender autohændelsen `$init$` til `_init` boksen, og overlader dernæst, hvad der videre skal ske til arkitekten for verden.

Arkitekten skal derfor skrive en hændelsesbeskrivelse, der forstår `$init$` i denne `_init` boks. Denne autohændelse skal placere de ting der skal være i verden i tingbeholderne for de bokse tingene skal være i og sætte de rigtige sætstykker for boksenes kulisser, når verden startes. I `_init` boksen skal også være to vigtige ting. Den skal nemlig fortælle hvilken boks der er avatar og hvilken boks der skal være målboks, det sidste er nødvendigt for at **hjælp** kommandoen kan virke. Sidst i `$init$` hændelsesbeskrivelsen i `_init` boksen skal der være en **flyt** kommando, som flytter avataren til den boks der er den første rigtige startboks. Og så er verden startet.

I det følgende vises eksempler på hvordan man gør.

En `_init` boks, som sætter målboksen til 'prinsessekammer' og avatar boksen til 'digSelv' og flytter avataren til `Søen` boksen.

`_init`: (kulissens sætstykke er forbundet til Søen)

Kulissen forstår - og gør:

```
<$init$/
målEr prinsessekammer avatarEr digSelv.
flyt>
```

Både prinsessekammer og digSelv er bokse.

Dette er den simpleste `$init$` hændelsesbeskrivelse man kan nøjes med. Egentligt ikke helt rigtigt, skal der ikke være noget mål, kan **målEr** kommandoen også udelades.

Verden vil så starte med at ingen bokse har noget i deres tingbeholdere, og alle kulisser i alle bokse vil vise sætstykke 1.

Skal verdenen starte med at der er en Svane i en sø og en trolde i en buskads boks og en Spade til at grave med i fælde 5. Så ordnes det på følgende måde:

En `_init` boks som også anbringer ting i tingbeholdere.

Svanen placeres i `Søen`, trolde i buskadset
spaden i fælde5

Kulissen forstår - og gør:`<$init$/`

*anbring Svanen i Søen.
 anbring trolde i budskads.
 anbring spade i fælde5.*

målEr prinsessekammer avatarEr digSelv.
 flyt [klar] >

Man vil ofte være 'kommet til' at lave bokse, hvor en eller anden kulisser ikke skal vise sætstykke 1 når verden startes. For eksempel kan en kniv måske ligge på et gulv og vise det i sit sætstykke 2 og når den tages op, så præsenterer kniven dette, ved at vise sætstykke 1. Og vi vil helst have at kniven ligger på gulvet, når opdageren kommer ind i boksen. Kniven skal altså starte med at vise sætstykke 2, det ordnes på følgende måde:

En `_init` boks, som også sætter sætstykker for nogle kulisser til andet end 1, Og fortæller at verden startes.

Kulissen forstår - og gør:`<$init$/`

sæt sætst(r-2) i enKniv.

*anbring Svanen i Søen.
 anbring trolde i budskads.
 anbring spade i fælde5.*

målEr prinsessekammer avatarEr digSelv.
 flyt [klar] >

Anbringer vi `_default` boksen i avatarens tingbeholder, vil han tage den med rundt på sin rejse, og dennes hændelsesfiltre vil altid være klar til at reagere. Det gøres således:

En `_init` boks der også sætter `default` boksen i avatarens tingbeholder:

Kulissen forstår - og gør:`<$init$/`

sæt tilst(r-2) i enKniv.

anbring _default i digSelv.

anbring Svanen i Søen.
anbring trolde i budskads.
anbring spade i fælde5.

målEr prinsessekammer avatarEr digSelv.
flyt [klar] >

Biblioteksverden indeholder `_init`, `_default` boksene, Man kan også kopiere bokse fra en af udgaverne af simpelverden. Eller fra Soria Moria Slot.

Standard Bokse

Disse bokse blive oprettet automatisk når verdenen startet, de kan ikke fjernes eller skifte boksnavn.

- `_init`
Er den boks `PicturesInYourHead` sender avataren ind i når verdenen starter. Der sendes også en `$init$` autohændelse ind i den og i afsnittet **Verden Starter** beskrives hvordan man udnytter dette til at få verden startet på den rigtige måde
- `_default`
Er en boks som kan indeholde alle mulige filtre der kan fange hvad opdageren kan finde på at taste, men som ikke rigtigt kan bruges til noget se afsnittet **Verden Starter**. Et eksempel på en `_default` boks findes i `biblioteksverden.wld`
- `_goal`
Er den boks som opdageren skal nå frem til for at opfylde sin mission. Man kan ved målEr kommandoen oprette andre målbokse, gør man ikke dette er `_goal` boksen målet. Anvendes af hjælpefunktionen.
- `_CopyBox`
Er en teknisk boks, som bruges til at anbringe kulisser der kopieres i.
- `DigSelv`
Er avatarens boks, den kan ændres i målEr kommandoen, men bør ikke ændres efter verdenen er startet.

Interessante filer

PicturesInYourHead gemmer sine oplysninger i en række filer på harddisken. Filerne er ordnet i mapper. Disse mapper er

/Verdener

her gemmes:

- verdens filerne. De har extension: `.wld`
En sådan fil kan læses ind i **PicturesInYourHead** klar til at gå på opdagelse i. f.eks: `simpelverden7.wld`
- backup filerne. De har extension: `.sav`
Disse filer bliver gemt, når man laver om i verden. Hver gang man gemmer en boks i redigerings vinduet i byggesystemet for **PicturesInYourHead** vil der blive taget en

kopi af den verden man er i gang med at lave om i. Det er denne status der gemmes her. Går ens ændring håbløst i kludder kan man starte påny fra en sav fil. (Det er en god ide at skifte navn på den først)

simpelverden7.sav

- log filerne. De har ekstension: .log

Disse filer bliver skrevet når man er på opdagelse i verden og indeholder alt, hvad der er tastet og alt hvad **PicturesInYourHead** skriver på skærmen. De er rigtig gode at kigge i, når en opdager har været på opdagelse i en verden, idet man kan se, hvor opdageren er faret vild og ikke rigtigt kunne finde ud af det. Udgiver du en verden og angiver din email adresse vil denne logfil blive sendt til dig, med mindre opdageren ikke vil have det. f.eks.

simpelverden7.log

- status filerne. De har ekstension: .vnd

Disse filer bliver skrevet, når en opdager stopper og gerne vil fortsætte senere.

De indeholder al status for, hvor langt opdageren er kommet på sin opdagelsesrejse.

De bliver indlæst igen når opdageren vil genoptage sin opdagelsesrejse.

- Egne biblioteksverdener

Du kan lave et udtræk af bokse fra din verden - altså et kontinent og bruge dette kontinent som din egen biblioteksverden f.eks

mitbibliotek.knt

verdener/lyd

her skal arkitekten gemme alle de .wav filer han bruger i sin verden.

verdener/illustrationer

Her skal arkitekten gemme alle de .jpg billedfiler han bruger i sin verden.

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 kulisser der angiver selve rummet i boksen. Den kaldes rum kulisser 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 kulisser beskrives dels, hvad man kan se når man kigger i kulisserens retning, men på kulisser anbringes også en liste af hændelsesbeskrivelser som angiver hvad kulisser skal forstå, af det opdageren taster. Processbeskrivelsen i hændelsesbeskrivelsen angiver, hvad der skal ske når filteret har forstået det opdageren taster.

Kulisserne 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.