

# Текстовое окно

- Вывод текста
- <note>
- <w>
- <seq>
- clear
- mode
- time
- window

# Вывод текста

## Синтаксис

```
(narratorID) [text]
```

## Параметры

- `narratorID` — ID говорящего, опциональный параметр.
- `text` — текст, обязательный параметр. Указывается двойных или одинарных кавычках.

## Примеры использования

```
"Hello, World!"
```

```
hi "Hello, World!"
```

```
hi 'Hello, World!'
```

## Тэги разметки

Текст поддерживает тэги разметки Rich Text, а также некоторые специальные тэги, такие как `<note>`, `<w>` и `<seq>`.

# <note>

Специальный тэг, который можно использовать при выводе текста для обозначения сноски.

## Синтаксис

```
<note=[id]>[caption]</note>
```

## Параметры

- `id` — ID сноски.
- `caption` — текст, к которому нужно пояснение.

## Пример использования

```
# делает слово "рамен" кликабельным и показывает сноску note3 при клике  
hi "То есть заварной <note=note3>рамен</note>, по-твоему, лучше?"
```

### Демонстрация

# <W>

Тэг, используемый для расстановки пауз в тексте. Доходя до позиции тэга в тексте, игра приостанавливает вывод и ожидает действия от игрока для продолжения (клика мышкой, нажатия пробела, тапа по экрану).

## Синтаксис

```
<w>
```

## Пример использования

```
"Школа...<w> А там Кетрин."
```

### Демонстрация

# <seq>

Запускает определённую заранее последовательность команд.

## Синтаксис

```
<seq [sequenceID]>
```

## Параметры

- `sequenceID` — ID сиквенса, обязательный параметр.

## Пример использования

```
scene bg kitchen_mc_day with dissolve
show ka

# определение сиквенса со сменной эмоции спрайта персонажа
sequence ka_surprise
{
  show ka surprise
}

"..."

# <seq ka_surprise> запускает определённый выше сиквенс
"За пару секунд на лице Кагомэ<seq ka_surprise> сменилась целая гамма эмоций."
```

## Демонстрация

# clear

Очищает текстовое окно.

## Синтаксис

```
clear
```

# mode

Задаёт режим текстового окна.

## Синтаксис

```
mode [name]
```

## Параметры

- `name` — название мода.  
Обязательный параметр.  
Может иметь следующие значения:

`adv`

`nvl`

## Пример использования

```
# режим adv
```

```
mode adv
```

```
"Так выглядит текстовое окно в режиме adv"
```

```
# очистка текстового окна
```

```
clear
```

```
# режим nvl
```

```
mode nvl
```

```
"Так выглядит текстовое окно в режиме nvl"
```

## Демонстрация

# time

Меняет цвет оформления текстового окна.

## Синтаксис

```
time [mode]
```

## Параметры

- `mode` — название оформления.

Возможные значения:

`day` — дневное оформление;

`sunset` — вечернее оформление;

`night` — ночное оформление;

## Пример использования

```
scene bg kitchen_mc_day with dissolve
```

```
# определение лейбла time_test
```

```
label time_test
```

```
time day
```

```
"Это дневное оформление окна."
```

```
time sunset
```

```
"Это вечернее оформление окна."
```

```
time night
```

```
"Это ночное оформление окна."
```

```
# скрытие окна
```

```
window hide
```

```
# nvl-окно
```

```
mode nvl
```

```
# переход в начало лейбла time_test  
goto time_test
```

## Демонстрация

# window

Показывает или скрывает текстовое окно.

## Синтаксис

```
window [state]
```

## Параметры

- `state` — `show` или `hide`. Первое — показывает окно, второе — скрывает.

## Пример использования

```
window hide
```

```
window show
```

Текстовое окно автоматически скрывается перед выборами, а также показывается при выводе текста, если было скрыто.