

Come compilare in modalità Glulx con JIF e le librerie italiane

Alessandro Schillaci

2004-10-30

Cosa

In questo breve tutorial, vedrete come compilare sotto glulx un'avventura testuale scritta in italiano. Il che equivale ad avere la possibilità di includere nell'avventura, elementi multimediali quali immagini, suoni e musiche utilizzando le potenzialità del compilatore per glulx.

Requisiti

- Jif 1.3 o superiore
- Infit 2.5 o superiori
- Compilatore Inform 6.30
- Librerie 6/11 distribuite con il compilatore
- Pacchetto con i file di esempio per compilare in glulx (che contiene anche questo documento)

NOTA: Tutti questi requisiti sono soddisfatti se si scarica la versione di JIF 1.3 MEGA PACK o superiore (è una distribuzione pre-configurata con i vari componenti già installati correttamente. Tale versione è pronta all'uso), la trovate qui:

<http://slade.altervista.org/JIF/>

Passi da seguire

1. Installare JIF 1.3 o superiore. Se avete installato la versione MEGA PACK, saltare direttamente al punto 3
2. Installare il compilatore (6.30) le librerie 6/11, windowsfrotz e winglulxe e le librerie che io ho modificato a partire dalle infit2.2 (si trovano sul mio sito slade.altervista.org sotto il menu Inform)

Controllare che tutti i seguenti file abbiano un path valido nella finestra

Impostazioni->configurazione->Path

path compilatore (esempio: C:\Programmi\Jif\compiler\inform.exe)

path interprete Inform(esempio: C:\Programmi\Jif\interpreter\WindowsFrotz2002\Frotz.exe)

path interprete GLULX (esempio: C:\Programmi\Jif\interpreter\Glulxe\Gluxe.exe)

e i path in Impostazioni->configurazione-> Glulx

BRES (esempio: C:\Programmi\Jif\glulx\BRES.EXE)

BLC (esempio: C:\Programmi\Jif\glulx\BLC.EXE)

Controllarli ed eventualmente modificarli in base al proprio path.

Salvare le modifiche.

3. Scompattare i file dell'esempio nella directory [JIF]\games (dove [JIF] è la directory dove si è scelto di installare JIF, di solito è la **C:\Programmi**). Da ora in avanti [JIF] indica la directory di installazione di JIF.

I file di esempio sono:

- **test_glulx.inf**
- **test_glulx.res**
- **pic3.jpg**

Controllare di averli scompattati in maniera corretta nella directory "games".

4. Far partire JIF
5. Aprire il file **test_glulx.inf**
6. Selezionare: menu "MODE" --> Selezionare il modo "GLULX"
7. Apri il file **test_glulx.res**, all'interno cambiare il file in questo modo:

```
CODE [JIF]\JIF\games\test_glulx.ulx
PICTURE immagine [JIF]\JIF\games\PIC3.jpg
```

(dove [JIF] è il percorso dove avete installato JIF, per esempio [JIF] = C:\Programmi\)
 NOTA: mettere il path completo e state attenti al case sensitive (JIF è diverso da Jif)

8. Salvate il file **test_glulx.res** così modificato
9. Selezionate il file **test_glulx.inf**
10. Selezionare: menu "GLULX"-> "Make Resource file"
 dovreste vedere in basso una cosa del tipo:
 C:\Jif\glulx\BRES.EXE C:\Programmi\Jif\games\test_glulx.inf
 OK.

Nella directory JIF\games verranno generati due nuovi file:

- **test_glulx.bli**
- **test_glulx.blc**

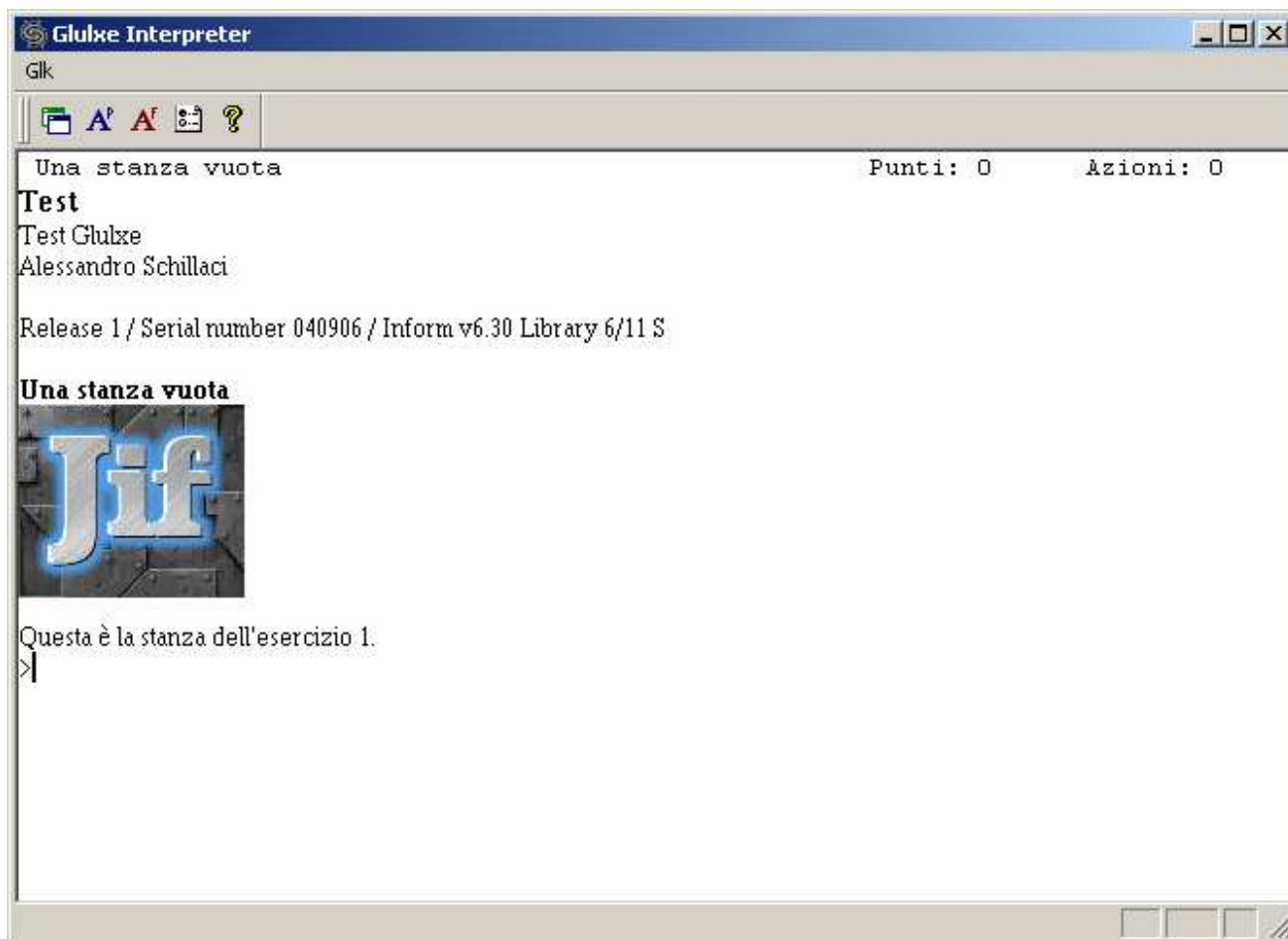
In caso contrario controllare i passi seguiti e riprovare.

11. Compilate il file **test_glulx.inf**. Dovreste vedere una cosa tipo:

```
File C:\Programmi\Jif\games\test_glulx.inf salvato
Fase di compilazione....
C:\Programmi\Jif\compiler\inform.exe +language_name=italian -G
+include_path=C:\Programmi\Jif\lib,C:\Programmi\Jif\games
C:\Programmi\Jif\games\test_glulx.inf C:\Programmi\Jif\games\test_glulx.ulx
Inform 6.30 for Win32 (27th Feb 2004)
[Including <infglk>]
Including bres resource declarations generated on Jun 13 2000
OK.
```

Ricordate di usare il compilatore 6.30 (e non la versione 6.21. Se usate il MEGA PACK il problema non si presenta)

12. Eseguite la vostra at (con il tasto apposito, oppure con il menu GLULX->Run Ulx File)
 Dovreste trovarvi in una situazione come nella seguente figura....



13. E' possibile anche creare in automatico il file BLB, con
menu "Glulx"-> make blb
Verrà creato nella directory "games", il file **test_glulx.blb**, il formato BLB è un formato compresso dove vengono memorizzati il file ULX principale e tutti i file di risorse (immagini e suoni). Potrete distribuire il solo file BLB che può essere eseguito da WinGlulxe.
14. Si può eseguire l'interprete Glulxe, usando in input sia il file ulx che il file blb
menu "Glulx"-> Run ulx file
menu "Glulx"-> Run blb file
15. Avete appena compilato la vostra prima avventura (!) per glulx.
Per quello che potete o che non potete fare con Glulx, vi rimando al tutorial a cura di Paolo Vece che potete trovare sul sito di IfItalia

<http://www.ifitalia.info/portale2/modules/special/gull/index.php>

NOTA FINALE:

Questo breve documento non spiega i dettagli di **come** programmare un'avventura scritta in glulx, ma solo **come si compila** correttamente in glulx utilizzando JIF come ambiente di programmazione Inform.

au revoir
Alessandro Schillaci
silver.slade@tiscalinet.it