



Manual del programador

[English version](#)

Distribución

Este paquete contiene:

- Todos los contenidos de la [edición estándar](#).
- Una copia del juego en formato [DSK](#) (imagen de disco) con extras.
- El [código fuente del juego comentado en detalle](#) en formato HTML.
- El código fuente completo en formato de texto plano.
- Este manual del programador.

Cómo cargar desde disco

Como preparación cargar el juego desde disco o desde imagen de disco, necesitas copiar los siguientes ficheros:

- PMOUSE.BAS
- DATA.BIN
- GAME.BAS

Para cargar el juego desde disco, introduce RUN"PMOUSE.BAS". El juego se ejecutará automáticamente tras la carga.

Contenidos del disco

La imagen de disco contiene múltiples versiones de Pérez the Mouse y el código BASIC usado para generar el fichero binario.

La siguiente sección describe la finalidad de cada fichero.

Ficheros principales

Cada versión de Pérez the Mouse consta de tres ficheros:

- PMOUSE.BAS: el cargador. Primero carga (BLOAD) el binario en memoria, a continuación POKEa las rutinas LDIRVM y finalmente ejecuta GAME.BAS
- DATA.BIN: el fichero binario. Se extiende desde &HC000 hasta &HD60F. En la siguiente sección se describe en detalle
- GAME.BAS: el código principal del juego del que se puede consultar la [versión comentada en detalle](#)

La versión CAS (imagen de cinta) del juego utiliza un cargador diferente, también incluido:

- PMOU_CAS.BAS: cargador para cinta

Cómo generar el fichero binario

El fichero binario contiene las tablas de color y patrones, la de patrones de sprites y partes de la tabla de nombre con las diferentes pantallas.

Hay tres ficheros que intervienen en la creación del fichero binario:

- MKGFX.BAS: empezando en &HC000, POKEa la memoria con el contenido de las tablas de color y patrones.
- MKSPR.BAS: empezando en &HC970, POKEa la memoria con el contenido de la tabla de definición de sprites.
- MKSTG.BAS: empezando en &HCD30, POKEa la memoria con bloques que se pueden volcar a la tabla de nombres.

Cada uno de estos ficheros indica qué area de RAM se ha escrito para que pueda ser salvada (BSAVE).

Una generación típica del binario reproducirá la siguiente secuencia:

```
RUN"MKGFX.BAS"
POKE C000 TO C96F (GFX)
Ok
RUN"MKSPR.BAS"
POKE C980 TO CD2F (SPR)
Ok
RUN"MKSTG.BAS"
POKE CD30 TO D60F (STG)
Ok
BSAVE"DATA.BIN",&HC000,&HD60F
Ok
```

Por supuesto, si se añaden nuevos gráficos, sprites o pantallas las direcciones de memoria iniciales se han de actualizar para evitar sobreescritura.

Del mismo modo hay que actualizar el cargador para que las rutinas LDIRVM se localicen más allá del area de datos y utilicen las direcciones de memoria correctas.

Finalmente, si las rutinas LDIRVM se han movido, las instrucciones DEFUSR del código del juego se deben actualizar.

Versión alternativa: 1.0

La primera versión pública de Pérez the Mouse está incluida en el disco.

Como las optimizaciones habitualmente tienden a hacer el código menos legible, esta versión puede ser más fácil de leer dado que no está completamente optimizada.

Los ficheros correspondientes a esta versión son:

- PMOU_10.BAS, DATA_10.BIN, GAME_10.BAS: ficheros principales.
- MKGFX10.BAS, MKSPR10.BAS, MKSTG10.BAS: generadores del binario.

Versión alternativa: sprites dobles

Una versión experimental con sprites dobles para el ratón y los enemigos también está incluida en el disco. A partir de un código a caballo entre las versiones 1.0 y 1.1, esta versión presenta un segundo sprite que mejora los gráficos cuando los personajes están delante de puertas, escaleras y camas.

Lamentablemente, en BASIC no es posible determinar en qué momento se actualiza el VDP, y al actualizar los patrones se pueden detectar falsas colisiones. Filtrar estas falsas colisiones es posible, pero el filtro era lento y no completamente fiable. Debido a ello, los dobles sprites no se utilizaron y esta versión se abandonó.

Se proporciona como curiosidad. La adaptación del código a la nueva tabla de patrones de sprites no está completa, y hay bugs que pueden causar que el juego no sea jugable:

- Patrones y planos de sprite incorrectos en la secuencia inicial, final de fase...
- Defectos gráficos al ser pillado, y la reaparición no limpia todos los sprites que debería
- El borde de la pantalla cambia de color cuando se detectan colisiones falsas (para depuración)

Los ficheros de esta versión son:

- PMOU_2SP.BAS, DATA_2SP.BIN, GAME_2SP.BAS: ficheros principales.
- MKGFX2SP.BAS, MKSPR2SP.BAS, MKSTG2SP.BAS: generadores del binario. En MKSPR2SP.BAS está la definición de los sprites extra