

O MOO

para principiantes

Vítor Manuel Carvalho

CICA – FEUP

vitor@fe.up.pt

Conteúdo:

Prefácio	03
Introdução	04
O que é o MOO?	05
Como se acede a este programa?	06
Nota prévia	08
Como entramos no programa com uma personagem?	09
Como me desligo do programa?	11
Como formatar o meu ecrã com os comandos do MOO?	12
Como posso falar com outras personagens?	14
Como posso criar a minha própria «casa»?	16
Como fazer descrições de objectos?	20
Como obter informações e gerir a nossa personagem?	22
Como saber informações sobre as outras personagens?	25
Como enviar correio a uma personagem do MOO?	27
Comandos suplementares	29
Índice Remissivo	32

Prefácio

É com enorme satisfação, que vejo realizado este projecto de fazer um livro de MOO para principiantes. Familiarizado há cerca de ano e meio com o famoso programa de Pavel Curtis, e conhecendo as dificuldades que todos têm no início desta espectacular aventura, decidi tomar em mãos o desafio de criar um guia para os inexperientes: um tira-teimas às questões que geralmente são colocadas.

Procurei seguir uma certa linha orientadora, mais ou menos coincidente com os passos naturais de um utilizador do MOO: o contacto inicial, a criação de uma personagem, locais e descrições, finalizando com uma introdução aos comandos básicos.

As universidades portuguesas, vêm com bons olhos o desenvolvimento de programas do tipo MOO, pois já se aperceberam da riqueza que advém da troca de ideias e culturas, tornada mais fácil por este meio. Aos estudantes, cabe a palavra final, fazendo com que o projecto atinja os objectivos para que foi idealizado.

Não podia deixar de dar uma palavra de apreço ao Centro de Informática Professor Correia de Araújo, da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, pela aposta que tem vindo a fazer no desenvolvimento do projecto Atlantis MOO, do qual sou modesto colaborador.

Lembro aqui também, os nomes das pessoas envolvidas no projecto Atlantis MOO, e que me ajudaram na revisão final deste trabalho: César (aka Mentor) e Jorge (aka Apolo).

Introdução

O Homem é um animal de sociedade. Desde que se espalhou pelo mundo e descobriu que este era imenso comparativamente com a sua escala, o seu problema número um foi encurtar as distâncias. Este problema resolveu-se principalmente de duas maneiras: Construindo meios de locomoção cada vez mais rápidos e inventando as telecomunicações.

Desde o telégrafo, passando pelo telefone, breve foi o caminho (se compararmos com a história da humanidade) que levou ao aparecimento dos computadores, e mais concretamente, da comunicação entre computadores.

Hoje em dia, assistimos ao florescer de uma nova era, que se adivinha ser liderada pelas telecomunicações informatizadas. As redes informáticas, mais conhecidas por auto-estradas de comunicação, ligam entre si um número cada vez maior de utilizadores.

Começamos a utilizar vocabulário novo, como é o caso de Internet, Email, Telnet, Realidade Virtual, etc., etc.; mas o princípio básico, esse está sempre lá: comunicar, trocar informação, aproximarmo-nos cada vez mais.

É neste contexto que devemos entender o fascínio que este novo mundo desperta em nós. Um mundo que permite a um europeu, a um asiático, a um africano e a um americano, entrarem em contacto, algures entre o emaranhado de fios ópticos, numa realidade virtual, que se for bem aproveitada, contribuirá para o enriquecimento de todos eles como Homens, pela troca de culturas e mentalidades.

O que é o MOO?

Começamos por dizer que se trata da abreviatura de Multi-user Dungeon, Object Oriented.

Não é mais do que um programa que pode ser acedido por múltiplos utilizadores (ao mesmo tempo), que se deslocam numa realidade virtual, onde podem criar objectos (qualquer coisa criada neste programa é designada como um objecto), quer sejam eles personagens, casas, descrições, ou listagens de programas que se executam dentro do programa principal (o MOO) e que servirão um determinado fim.

A realidade virtual da qual falamos anteriormente, é considerada de baixo nível, já que não é expressa por gráficos de aparência tridimensional, mas antes é transmitida através de texto.

Como se acede a este programa?

Existem vários endereços de Telnet, que possuem versões mais ou menos semelhantes do MOO. Tudo o que o utilizador necessita para aceder a um destes programas é:

- Um terminal ou um PC, ligado à rede, e que permita aceder à Telnet;
- Um endereço onde esteja localizado uma versão do MOO.

No *prompt* do seu terminal ou PC, deverá digitar o seguinte:

```
alf.fe.up.pt > telnet atlantis.fe.up.pt 7777
```

Em seguida aparecerá uma mensagem que lhe informa que o computador está a tentar estabelecer contacto com o endereço pretendido.

Depois, surgirá um ecrã de boas vindas...

```
=====
                                     at
                                     la  nti
                                     sat  la  nt
                                     is
tis  atl  ant  isat  lantisa  tla  ntis  atl
anti  sa  tla  ntisat  lantisatl  antis  atla  ntis
atla  ntisa  tl  antisatl  antis  atl  ant  isat  lantisatl
an  ti  satlan  tis  at  la  nti  satl  anti  sat  lantisat
lan  ti  sa  tla  ntisatl  ant  isa  tla  ntis  at  lan
tis  atl  ant  is atlan  tis  atl  ant  isat  lan  tisa  tlan
tisatlant  isa  tla  nti  satl  ant  isa  tlanti  sat  lantisatla
ntisa  tla  ntis  atl  antisatla  nti  sat  lantis  at  lant
isa  tla  ntis  at  lantisat  la
nt  is  Atlantis MOO - An Educational MOO
      Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto - FEUP

      Runs on a machine gently given by
      * C.I.C.A. *
      "Centro de Informatica Professor Correia de Araujo"
      >> PLEASE NOTE THE FOLLOWING COMMANDS: <<
-----
to exit this MOO, now or later .. @quit
to connect a guest character .... COnnect guest
to connect your character ..... COnnect <character> <password>
to see who is in this MOO ..... @who
to see the help index ..... ?
-----
Please Read the Help Manners to understand our Policy!
-----
=====
```

...que varia de acordo com o endereço de origem do programa do MOO.

Reuniu agora tudo o que precisa para se ligar ao MOO.

Nota Prévia

Ao longo do texto que se segue, será utilizada uma simbologia e uma nomenclatura próprias do MOO.

Este programa, dá um valor muito especial aos espaços em branco: são eles que separam os comandos e/ou dados introduzidos, e que possibilitam a partição dos mesmos, daí que sempre que o utilizador tiver de introduzir um espaço em branco, aparecerá o símbolo .

Tudo o que estiver entre `< >`, não deve ser escrito textualmente. Deverá ser substituído pelo que representa, por exemplo: se lhe aparecer `<nome>`, deverá escrever o nome do objecto em causa.

Como entramos no programa com uma personagem?

connect <nome> <palavra-chave>

Este é o comando que lhe permitirá entrar no programa propriamente dito. Se ainda não possui uma personagem (ser que assume o seu papel na realidade virtual), deve entrar como convidado. Escreva simplesmente:

```
co guest
```

Uma personagem previamente definida com um mínimo de acções que pode desempenhar, ser-lhe-á atribuída. O seu nome é do tipo *<nome>-guest*, por exemplo: Ametista-guest, Spinel-guest, que é gerado dentro de uma lista de nomes possíveis.

Se já tem personagem, para além do seu nome, deverá introduzir também a sua palavra-chave, uma segurança para evitar que outros entrem no MOO com a sua personagem.

Já foi dito que os guests têm um número muito limitado de acções. Servem apenas para serem utilizados por pessoas que querem experimentar o ambiente do MOO, como é o caso dos principiantes, ou por convidados ocasionais, que não fazem tenções de se ligarem assiduamente. Terá de resto todo o interesse, em adquirir uma personagem própria, para poder disfrutar de todas as potencialidades do MOO, e de subir na sua escala hierárquica.

@request <nome> for <endereço_e-mail>

O símbolo que aparece colado à palavra request, é chamado «arroba», e é com ele que principiam quase todos os comandos do MOO. É este comando que lhe permitirá ter uma personagem só sua. Como única condição, é

necessário possuir um endereço de correio electrónico, para onde será enviada a sua palavra-chave, única maneira de a obter, e consequentemente, única maneira de se poder ligar ao MOO com uma personagem própria. Em *<nome>*, deverá introduzir o nome que quer atribuir à sua personagem (o programa não aceita duas personagens com o mesmo nome). Em *<endereço_email>*, deverá introduzir o seu endereço de correio electrónico, que é sempre qualquer coisa do tipo *blablabla@bla.blabla.bla*.

Passado algum tempo, receberá uma mensagem no correio electrónico, contendo os dados da sua personagem, incluindo a sua palavra-chave (sensível a letras maiúsculas e minúsculas).

Lembre-se: da primeira vez que se ligar com a palavra-chave, deverá introduzi-la “tal-e-qual” como a recebeu no seu correio. Como geralmente estas palavras-chave são geradas aleatoriamente, talvez lhe convenha trocá-la por uma mais inteligível. Faça uso do comando:

@password <palavra_antiga> <palavra_nova>

Embora sendo inteligível, tente gerar uma palavra-chave que não seja facilmente descoberta, para sua própria segurança.

Como me desligo do programa?

@quit

Em qualquer altura, poderá desligar-se do MOO, simplesmente digitando o comando acima. Voltará ao *prompt* do seu terminal ou PC.

Como formatar o meu ecrã com os comandos do MOO?

Por vezes, as descrições ou as mensagens são grandes demais, o que provoca um "enrolar" bastante rápido do texto, não permitindo que sejam lidas todas as linhas do mesmo. Para evitar isto, o MOO possui uma colecção de comandos bastante útil para a formatação do ecrã do seu computador:

@linelength <número>

Este comando define o número de colunas do nosso ecrã. Podemos evitar assim, que as linhas apareçam truncadas.

Especificamos o número de colunas em *<número>*. Por uma razão óbvia, o programa não aceita linhas com menos de dez caracteres. Qualquer valor inferior a dez, é automaticamente igualado a dez.

@pagelength <número>

Com a ajuda deste comando, define-se o número de linhas que queremos que apareçam de cada vez no nosso ecrã (uma boa solução se as mensagens rolam para fora do ecrã sem que tenhamos oportunidade de as ler). O desenrolar das linhas é feito com o comando que se segue.

@more [rest | flush]

Este comando é essencial para "enrolar" as linhas que já foram lidas, e "desenrolar" as novas. É utilizado de três maneiras:

Sem argumentos, "enrola" n linhas e "desenrola" n novas linhas, sendo n o número de linhas definido no comando **@pagelength**;

Digitando **@more rest** a seguir ao comando, o computador "desenrola" de uma só vez, todas as linhas que faltam.

Digitando **@more flush**, o computador simplesmente "esquece" todas as linhas que faltam, sem sequer as apresentar.

@wrap [on | off]

Quando colocado em **on**, este comando evita que as palavras apareçam cortadas no final de uma frase. No caso, toda a palavra passaria para a linha seguinte, bem como o resto da frase. Colocando em **off**, anulamos este efeito.

Como posso falar com outras personagens?

Um dos objectivos fundamentais no MOO, é a comunicação entre as diversas personagens que se encontram ligadas.

Há que distinguir duas situações: ou você encontra-se no mesmo local em que está a personagem com quem deseja falar, ou em local diferente. Se estiver no mesmo local, utilize o seguinte comando:

say <mensagem>

Na mensagem, pode colocar qualquer *string* constituída por caracteres alfanuméricos. A outra pessoa verá essa *string* tal e qual.

Uma abreviatura deste comando é:

"<mensagem>

Pode acontecer que no local em que você se encontra, estejam várias personagens. Para fazer a distinção da personagem com que pretende falar, é conveniente utilizar um comando mais elaborado.

to <nome> <mensagem>

Existe a necessidade de dois parâmetros de *input* neste comando. O primeiro, deve conter o nome da personagem com que pretende falar, o segundo, é a *string* que contém a mensagem propriamente dita.

Note que usando os comandos anteriores, todas as pessoas que estiverem no local, "ouvem" a sua mensagem.

Se o local em que você se situa é diferente do local da personagem com quem quer falar, ou apenas pretende que a sua mensagem só seja ouvida por

ela, então deverá utilizar o comando que se segue, com uma gramática análoga ao comando anterior.

page <nome> <mensagem>

Um comando alternativo a page, é o seguinte:

'<nome> <mensagem>

Note a plica antes de *<nome>*.

Como posso criar a minha própria «casa»?

O MOO começa realmente a ter interesse, quando desenvolvemos uma estória, uma descrição, e um espaço virtual para a nossa personagem. É nisto que reside o atractivo do MOO. Começemos por criar uma casa.

Faremos uso do seguinte comando:

@dig <nome_do_lugar>

Em <nome_do_lugar>, deve estar uma *string*, que contenha o nome do local (a sua casa) que deseja criar.

Um objecto, definido como sendo uma casa genérica, será criado, com um número de identificação, por exemplo: #8888. Anote o número que lhe aparecer no ecrã, pois será necessário para o comando seguinte.

Agora, terá que mover o seu personagem para o tal objecto que criou. Utilize o comando:

@go <número_do_objecto>

No argumento deste comando, deverá colocar o número que apontou aquando da criação da sua casa.

Fica desde já a saber, que pode ir para qualquer sítio do MOO com este comando, desde que:

- Esse número corresponda a um objecto do tipo casa ou lugar;
- esse objecto permita a sua entrada.

Supondo que criou uma casa chamada Barraca, por esta altura, o ecrã do seu computador deve estar mais ou menos assim:

```
Barraca
You see nothing special
```

É sinal que de facto, você já se encontra em sua casa.

Terá agora que dizer isso mesmo ao programa do MOO. Basta que digite:

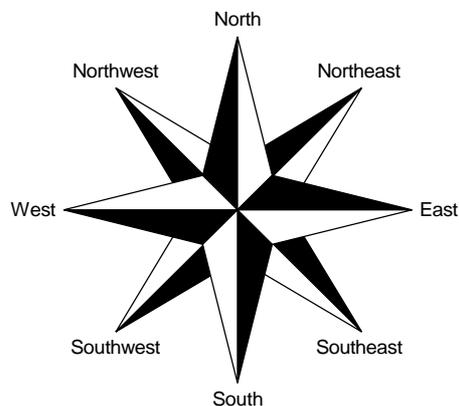
@sethome

Este comando não possui qualquer tipo de argumentos. Agora, sempre que se ligar ao programa MOO, será imediatamente tele-transportado para a sua casa.

Também, sempre que você estiver em qualquer sítio do MOO que não seja a sua casa, e pretenda regressar para ela, basta executar:

home

Poderá criar divisões dentro de sua casa, fazendo uso normal do comando **@dig**. A única diferença, é que terá que estabelecer ligações (passagens) entre os quartos da sua casa. Sirva-se da rosa-dos-ventos para criar quartos nos pontos cardinais, e para dar nomes às suas passagens:



As passagens são criadas com uma outra forma do comando **@dig**:

@dig <passagem>,<alias1>,<alias2>... to <quarto>

Talvez com um exemplo, as coisas se tornem menos complicadas.

Suponhamos que a nossa casa se chama Barraca, e possui o número (#8888). Suponhamos também, que queremos criar um quarto chamado Praia. Fariamos o seguinte:

@dig Praia

O quarto Praia seria criado, digamos, com o número (#9999).

Se quisermos que a praia se encontre a norte da barraca, basta-nos fazer:

@dig North,n to #9999

Uma saída da Barraca para a Praia seria criada, com o nome North, e com o alias n. Assim, sempre que estivermos na Barraca e quisermos ir para a Praia, basta-nos digitar n ou north seguido de ENTER.

Convém manter uma certa lógica nas passagens. Logo, uma vez que estivermos no quarto Praia, devemos executar o seguinte comando:

@dig South,s to #8888

Aprende assim, a construir a sua casa virtual. O limite para as suas construções, só é função de dois parâmetros:

- Quota disponível;
- A sua imaginação.

@resident <nome>

Por defeito, a casa e/ou o quarto que você cria, têm um único dono: você. Esta situação pode ser invertida, utilizando o comando acima indicado.

A personagem definida em <nome>, passa a ser residente na sua casa, podendo assim usufruir dos mesmos poderes que você em relação à mesma.

Como fazer descrições de objectos?

Existem duas maneiras de fazer descrições de objectos. A primeira é utilizando um comando directo:

@describe <objecto> as <texto>

Respectivamente, os parâmetros deste comando, são: o número do objecto e o texto que contém a descrição do objecto.

Este comando não se torna prático para descrições muito extensas.

Geralmente, faz-se uso de um comando indirecto, porém muito mais simples e versátil: o editor de texto do MOO.

@edit <objecto>.<tipo>

Em <objecto>, colocamos o número do objecto em que queremos inserir o texto contido no editor.

Em <tipo>, colocamos o tipo de coisa a que o texto se referirá.

Em vez do número do objecto, podemos colocar outro tipo de comando. Por exemplo: Se quisermos fazer a nossa descrição, digitaremos:

@edit me.description

Em que *me* é o pronome pessoal que devolve o número do objecto que representa a nossa personagem (em inglês, significa eu), e *description* é uma das "partições" do objecto, que contém a sua descrição. Note o ponto entre <objecto> e <tipo>.

Se quiséssemos fazer a descrição de um dos nossos quartos, bastaria movermo-nos para lá, e fazer:

@edit here.description

Em que *here* é o substantivo que devolve o número do objecto que representa o local onde nos encontramos (em inglês, significa aqui).

Assim que nos encontramos no editor do MOO, existem certos comandos básicos com os quais nos devemos familiarizar, e que passam a ser explicados:

Comandos	Descrição
“	as aspas devem figurar no início de cada linha de texto.
Delete• n	apaga a linha n de texto, e coloca o ponto de inserção do editor, justamente nessa linha
List	faz uma listagem de tudo o que foi escrito até ao momento. Este comando é bastante útil, já que nos permite saber o número de cada linha de texto
Insert• ^n	este comando, permite-nos mover o ponto de inserção para antes da linha n
Save	grava os dados actuais introduzidos
Done	termina o nosso trabalho no editor e faz-nos regressar à nossa casa (já que quando invocamos o editor do MOO, somos movidos para o quarto que o contém)
Look	dá-nos o panorama completo de todos os comandos que podem ser invocados no editor do MOO

Sempre que estiver num quarto, e pretenda ver a sua descrição, quem ou o quê se encontra lá dentro, basta utilizar o seguinte comando: **look**

Ou então, para ver a descrição de um determinado objecto:

look <objecto>

Como obter informações e gerir a nossa personagem?

Existe uma grande variedade de comandos no MOO que nos permite complementar a informação da nossa personagem e geri-la:

@gender <género>

Atribui o género à nossa personagem.

A palavra presente em *<género>* deve ser uma das seguintes:

- female;
- male;
- neuter;
- etc.

@message me

Faz um relatório de todas as mensagens que nos estão associadas no MOO.

Podemos modificá-las recorrendo ao seguinte esquema, que resulta com todas elas:

@occupation me is <texto>

O comando **@occupation** está aqui a título de exemplo. Pode ser qualquer um dos comandos que contêm mensagens e que aparecem listados no ecrã. A mensagem contida em *<texto>*, deve vir entre aspas, e neste caso, significa a ocupação da nossa personagem (dormir, por exemplo).

@name <alias>

Este comando opera duas coisas: adiciona uma nova alcunha à nossa personagem, ou evoca um dos *aliases* da nossa lista de *aliases*, e muda o nome da nossa personagem para essa alcunha.

@addalias <alias> to <object>

Este comando adiciona o novo *alias* ao objecto especificado, mas não muda o seu nome para esse mesmo novo *alias*.

@rmalias <alias> from <objecto>

Retira um dos *aliases* ao objecto especificado.

@rename <object> to <nome>:<alias1>,<alias2>...

Dar um novo nome a um qualquer objecto possuído por nós (incluindo a nossa própria personagem). Em *<nome>*, deve figurar o nome principal do nosso objecto, seguindo-se depois dos dois pontos, os diversos *alias* ou alcunhas associados ao mesmo. Para saber o número do objecto, consulte o comando **who** tratando-se da nossa personagem, ou o comando **@audit** em qualquer outro caso.

@audit <nome>

Lista todos os objectos que a personagem especificada em *<nome>* possui.

@recycle <object>

Este comando apaga um qualquer objecto em nossa posse. Podemos libertar espaço de quota, reciclando objectos que não utilizamos mais.

@quota

Sem argumentos. Este comando devolve um valor em *bytes* da quota por si disponível para a criação de objectos, descrições, etc. Usualmente, cada *player* tem disponível uma quota de 25 000 *bytes*. Este valor poderá variar para diferentes programas do MOO.

@chparent <objecto> to <novo_parentesco>

Muda o "parentesco" de um objecto para o número que define o novo parentesco. O "parentesco" é o atributo que define as várias propriedades e características que um objecto possui. Consulte um *wizard* para saber qual o novo *parent* para que deve mudar, se for caso disso.

A mudança de *parent* de um objecto, pode ser necessária, se certas acções (coincidentes com as acções que você quer desempenhar), só estiverem disponíveis num *parent* que não o *parent* do seu objecto.

Como saber informações sobre as outras personagens?

Uma das informações muito importantes que podemos obter, é: que pessoas estão ligadas ao MOO neste momento?

Para sabermos isto, executamos o seguinte comando:

who

Aparecerá uma lista semelhante à que se segue:

```
Player name           Connected   Idle time   Location
-----
Anjo (#2838)         18 minutes 13 seconds  Main Square
Barthol (#2846)      10 minutes a minute   Main Square
Realidade [G] (#1013) 5 minutes  a minute   Main Square
Feedback (#3025)     6 hours    4 minutes  Bothanic Dreams
Noa (#2892)          22 minutes 4 minutes  Abyss
Apolo (#103)         5 hours    14 minutes Cabana junto 'a praia

Total: 6 players, 5 of whom have been active recently.
```

Passaremos a discriminar tudo quanto aparece nesta lista:

Em primeiro lugar, o nome do *player*, seguido do seu número. Na coluna à direita, aparece-nos há quanto tempo esse *player* se encontra ligado. Mais à direita, o seu *idle* time, que não é mais do que o tempo que se passou desde a última vez que aquele *player* tocou no teclado (esta informação pode revelar a ausência, ou pelo menos a "distracção" de um determinado *player*). Finalmente, a indicação da sua localização virtual. Lembre-se que nem sempre um *player* se encontra na sua própria casa.

Depois da lista, aparece uma linha com os totais, que indica quantos *players* estão ligados, e quantos se encontram recentemente activos.

O comando **who** pode ainda ser utilizado apenas para revelar informações acerca de um ou vários *players* específicos. Neste caso, fariamos:

who <name> <name>...

A listagem apenas incluiria os *players* por nós discriminados.

@users

É apresentada uma lista contendo apenas o nome das personagens ligadas ao MOO naquele momento, sendo exibido no final da listagem, o número total de *players*.

Como enviar correio a uma personagem do MOO?

Caso uma personagem com quem você quer falar não se encontre ligada, poderá enviar-lhe uma "carta" através do MOO. Proceda da seguinte forma:

@send <nome>

Este é o procedimento de iniciação para enviarmos uma "carta" à personagem <nome>. Ao ser pressionado ENTER, o computador ficará a aguardar a entrada da carta, que se deverá processar nos seguintes termos:

Título da carta	ENTER	(esta primeira linha não necessita das ")
"Linha 1	ENTER	(Note as aspas ")
"Linha 2	ENTER	
...		

Quando terminar a edição, envia a sua carta com o comando **send** seguido de ENTER.

Outros comandos importantes relacionados com a recepção de correio, são:

@mail

Devolve-lhe uma lista de todas as "cartas" que recebeu até ao momento:

```
15 messages:
>>>8: Oct 22 1996   Cesar (#85)           Wizards Consillium Convocatis
    10: Dec  4 1996   Cesar (#85)           Reuniao de trabalho
    11: Jan  7 1997   Rmr (#180)            Lisboa/Porto vs Porto/Lisboa
    12: Jan 13 1997   Rmr (#180)            Mail para variar!
-----+
```

Em primeiro lugar, o número da mensagem e a data de envio. Segue-se o nome da personagem que o enviou e o seu respectivo número. Finalmente, o título da carta.

@read <número>

Este comando permite-lhe ler qualquer uma das "cartas" listadas com o comando **@mail**. Em *<número>*, deve colocar o número que vê na lista acima.

Suponha que queria ler a "carta" intitulada "Reuniao de trabalho". Bastaria escrever: **@read 10**.

Comandos Suplementares

@refuse <acção> from <*player*> for <período>

Nem sempre todos os *players* do MOO se portam como gostaríamos. Neste contexto, foi criado um comando que nos permite recusar determinadas acções dos *players* mais indesejados. Em <acção>, devemos inserir um dos seguintes itens:

- page ;
- mail;
- move;
- accept;
- all (qualquer acção).

Em <*player*>, devemos introduzir o nome da personagem à qual estamos a fazer **@refuse**.

Em <*período*>, devemos colocar o período de tempo durante o qual fica em vigor este comando. O valor utilizado por defeito são quinze dias.

@eject <nome>

Se estivermos em nossa "casa", este comando poderá ser útil para expulsarmos uma personagem indesejável. Esta, será posta na "rua".

@join <nome>

Juntámo-nos à personagem <*nome*>, onde quer que ela esteja. Contudo, o acesso a esse local pode-nos ser negado. Por uma questão de

cortesia, convém avisar a personagem que lhe queremos fazer companhia, para que ela possa tomar as medidas necessárias à nossa entrada.

@lastlog

Indica-nos quando foi a última ligação de todas as personagens que fazem parte do moo em questão, quer estejam presentes ou ausentes.

:<mensagem>

Este comando é útil para exprimirmos um sentimento ou uma atitude virtual. Limita-se, contudo, à zona que ocupamos. Pessoas que estejam fora dela, não a "verão". Um exemplo:

Suponhamos que o nosso personagem no MOO se chama Rabanete.

Se escrevêssemos:

```
:acabou agorinha mesmo de chegar!
```

Apareceria o seguinte no ecran:

```
Rabanete acabou agorinha mesmo de chegar!
```

Este livro, pretende apenas ser o ponto de partida para um mundo completamente novo que é o MOO. Nem todos os comandos se encontram aqui explicados. Cabe-lhe a si descobri-los! O MOO contém um óptimo serviço de ajuda on-line, capaz de satisfazer qualquer dúvida que lhe surja, e que o acompanhará na sua evolução.

Os comandos que se seguem, são comandos de ajuda:

help

Trata-se de uma ajuda *on-line*. Sem mais nenhuma adição, este comando remete-nos para um índice de tópicos de ajuda.

Cada um destes tópicos com sub-tópicos, proporcionando assim, uma forma organizada de esclarecimento de dúvidas.

help <tópico>

É uma ajuda mais específica. Em <tópico>, podemos colocar qualquer comando do MOO, bem como qualquer uma das palavras que aparecem no índice dos tópicos de ajuda. Obteremos assim uma explicação detalhada sob o comando ou tópico.

ndice emissivo

A.

@addalias <alias> to <objecto>	23
@audit <nome>	23

C.

@chparent <objecto> to <novo-parentesco>	24
connect <nome> <palavra-chave>	09

D.

delete n	21
@describe <objecto> as <texto>	20
@dig <nome_do_lugar>	16
@dig <passagem>,<alias1>,<alias2>... to <quarto>	18
done	21

E.

@edit <objecto>.<tipo>	20
@eject <nome>	29

.

@gender <género>	22
@go <número_do_objecto>	16



help	31
help <tópico>	31
home	17

I.

insert ^n	21
-----------	----



@join <name>	29
--------------	----

L.

@lastlog	30
@linelength <número>	12
list	21
look (editor de texto)	21
look	21
look <objecto>	21

M.

@mail	27
@message me	22
MOO	05
@more [rest flush]	12

N.

@name <alias> 23

P.

page <nome> <mensagem> 15

@pagelength <número> 12

@password <palavra_antiga> <palavra_nova> 10

.

@quit 11

@quota 24

.

@read <número> 28

@recycle <objecto> 23

@refuse <acção> from <player> for <periodo> 29

@rename <objecto> to <nome>:<alias1>,<alias2>... 23

@request <nome> for <endereço_e-mail> 09

@resident <nome> 19

@rmaliases <alias> from <objecto> 23

S.

save 21

say <mensagem> 14

send 27

@send <nome>	27
@sethome	17

T.

to <nome> <mensagem>	14
----------------------	----

U.

@users	26
--------	----

.

who	25
who <nome> <nome>...	26
@wrap [on off]	13

#.

"<mensagem>	14
:<mensagem>	30
'<nome> <mensagem>	15