

Variables

Javier Fernández Rivera - www.aurea.es

Definición: Las variables son como una fuente de almacenamiento en la que depositamos un determinado dato. Además, sirven de enlace entre el usuario remoto y el programa, otra de sus utilidades es poder utilizarlas en distintas partes de nuestro código-script.

Localización: El sector del mIRC dedicado al almacenamiento de las variables (donde se hallan y también donde es posible modificarlas) se puede llegar a él a través del menú: Herramientas - remote y posteriormente seleccionando la solapa dedicada a las variables. El mismo efecto se haría pulsando sobre el icono mostrado abajo.

En esta sección del editor del mIRC dedicado a las variables podemos observar como tales variables se citan en el lado izquierdo, a continuación un espacio y luego el valor que devolverá dicha variable. Esto será explicado mas detenidamente a continuación



Nomenclatura

Una variable por ejemplo sería: **%canal**

Como podéis ver una variable esta precedida por el signo **%** el cual hace que el mIRC identifique ese elemento como variable y seguidamente el nombre de la variable (en el ejemplo anterior es **canal**) este puede contener cualquier carácter alfanumérico (aunque no es recomendable). También es preferible que se le aplique un nombre con relación a la función o contenido que va a tener dicha variable. El mIRC no aprecia diferenciación de las variables en mayúsculas y minúsculas, así pues la variable **%canal** es igual que la variable **%CaNal**.

Crear, definir y borrar variables

La creación, eliminación y definición de una variable en scripting es muy sencilla.

Para crear una variable simplemente se hace con un comando al igual que para eliminarla.

Para definirla solamente se le asigna un valor y ese valor permanece hasta que a esa misma variable se le asigna un nuevo valor.

A diferencia de otros lenguajes de programación, en scripting cuando se crea una variable no se borra hasta que ejecutamos el comando de eliminación, tampoco se distinguen ámbitos.

Crear una variable: Para crear una variable es necesaria la utilización del comando **/set**.

La sintaxis es la siguiente: **/set %variable valor**

Ahora veremos las dos primeras partes de la sintaxis, nos referimos pues a: **/set %variable** posteriormente ya abordaremos todo el comando.

Si ahora ponemos en el cuadro de edición del mIRC: **/set %nick**

Crearemos una variable llamada **%nick**, la fuente de almacenamiento ya esta preparada para depositar un dato dentro de ella, se ha creado un espacio en nuestra memoria Ran reservado a esa variable. Aunque de momento la variable **%nick** no dispone de ningún dato podemos verlo en el editor del mIRC dentro del departamento de las variables. Vendrá de la siguiente forma: **%nick ""**

Si ponemos, **//echo -s %nick**, observaremos como el mIRC nos dice que el echo no se pudo ejecutar debido a que este no dispone de suficientes parámetros, ósea que el echo intento imprimir el valor de la variable **%nick** pero como no le asignemos ningún valor el comando no pudo disponer de ese parámetro y debido a eso devolvió ese error de ejecución.

Definición de una variable: Básicamente definir una variable no es mas que asignarle un valor a dicha variable, esto se hace con las misma sintaxis dada anteriormente, pero añadiendo un parámetro mas, en donde **valor**, pondremos el dato o lo que queremos que la variable contenga. Con lo cual deduce que lo que escriba a continuación del nombre de la variable (dejando un espacio) es la definición de la variable. Así pues si ponemos **/set %nick Quasi**, lo que estamos haciendo es asignar a la variable **%nick** la cadena de caracteres **Quasi**.

Ahora pongamos lo siguiente: **//echo -s %nick**.

Observaremos como en la pantalla de status se imprime el texto **Quasi**, este es el texto devuelto por la variable **%nick** creada con anterioridad.

También es posible utilizar los llamados identificadores para definir una variable, de esta forma hacemos una especie de puente que enlazan el programa con el usuario remoto.

Veamos un ejemplo: **//set %nick \$me**

En este ejemplo lo que hacemos es asignar a la variable **%nick** el nick que tengo actualmente que es a su vez lo devuelto por el identificador **\$me**.

Es interesante ver la utilización de la doble // esto es explicado en el tutorial referido a los alias .

Veamos este otro ejemplo: **//set %txt \$\$?="introduce un texto"**

Cuando introducimos este ejemplo en el cuadro de edición del mIRC y pulsamos **intro** vemos como aparece un dialog (cuadro de dialogo) en él escribiremos un texto, el que queramos y pulsamos **ok**.

Ahora pongamos **//echo -s %txt** y vemos como el texto introducido en el anterior dialog es impreso en el status.

Borrar variables: Para eliminar variables se hace con el comando **/unset**

La sintaxis es: **/unset %variable**

Si queremos borrar una variable concreta, pondremos **/unset %variable**, dicha variable queda eliminada y por lo tanto el espacio en la memoria ran queda liberado.

Si queremos eliminar una serie de variables que empiezan por los mismos caracteres solo hace falta poner un ***** en donde los caracteres de la variables ya no son comunes entre si, mejor lo veamos en un ejemplo.

Creamos las variables: **%nick1**, **%nick2**, **%nick3**, **%nick4**, **%nick5**, todas ellas tiene en común los caracteres **nick** con lo cual a partir de hay situamos un **astedisco**.

Pondríamos: **/unset %nick**, de esa forma eliminaríamos todas las variables que comienzan con los caracteres **nick**

En caso de que deseemos eliminar todas las variables que tenemos actualmente solo tenemos que poner **`/unsetall`**

Es recomendable que las variables sean eliminadas al finalizar el código de un alias exceptuando aquellas que

Cambiaran de valor continuamente.

Utilización de las variables

Las variables creadas y definidas tanto por nosotros como por el usuario de nuestro programa pueden ser utilizadas en distintas partes de nuestro script indistintamente.

Una de las utilidades de las variables es hacerla común para poder ser utilizada en distintas secuencias del código de un alias

Por ejemplo creamos una variable:

```
/set %script DuÉnDë §cRípT vër 0.1
```

Hemos creado una variable llamada script en la cual introducimos los caracteres que van tras el nombre de la variable, (después del espacio).

Así pues podemos ejecutar las siguientes acciones con una misma variable:

```
/echo -s %script
```

```
/quit %script
```

```
on 1:join:#{ msg $chan %script }
```

Otra de las utilidades de las variables y tal vez la más importante es funcionar como enlace entre el usuario remoto y nuestro programa .

Por ejemplo hacemos el siguiente alias:

```
/opendir {
```

```
  set %dir $$sdir="directorio" c:\
```

```
  run %dir
```

```
echo -s La directorio seleccionada para abrir es: %dir
```

```
unset %dir
```

```
}
```

Inserte usted este alias en su mIRC y en el cuadro de edición pon `/opendir` automáticamente se abrirá un dialog para elegir un directorio y posteriormente se abrirá tal directorio contenido en la variable dir ejecutada por un run y ese directorio es impreso a su vez en el status por el comando echo, finalizamos el código del alias con un unset para borrar siempre la variable.

La forma de hacer un buen script es permitir al usuario de nuestro programa que defina de una forma clara e invisible las variables. Con esto quiero decir, que lo bueno sería que el programador creará las variables y las dejará dispuestas en alias o en otras partes de nuestro script para que el usuario las definiese justo cuando se ejecutase el alias o el código donde el programador las introdujo y esto solo se puede hacer con ciertos identificadores como son los cuadros de dialogo que incorpora ya el mIRC o los que el scripter pueda hacer en su script .