Questify: autoload i ustawienia przy pierwszym uruchomieniu

Questify: autoload i ustawienia przy pierwszym uruchomieniu

Objaw

1. Na świeżym projekcie import kończył się błędami `Identifier "Questify" not declared`.
2. Po obejściu pierwszego błędu gra przy starcie kończyła się błędem `Invalid cast: could not convert value to 'bool'`.

Przyczyna

1. Pliki wtyczki odwołują się do autoloadu `Questify`, który wtyczka rejestruje dopiero sama, przy włączeniu w edytorze. Projekt włącza wtyczki wpisem w `project.godot`, więc przy pierwszym imporcie autoloadu jeszcze nie było.
2. Wtyczka czyta ustawienia `questify/general/*` jako wartości logiczne i liczby. Bez tych kluczy w `project.godot` odczyt zwracał wartość, której nie dało się zamienić na `bool`.

Rozwiązanie

W `project.godot`:

- wpis autoloadu `Questify` w sekcji `[autoload]` (skrypt `addons/questify/quest_manager.gd`), dodany przed pierwszym uruchomieniem,
- sekcja `[questify]` z wartościami domyślnymi: `general/update_polling=true`, `general/update_interval=0.5`, `general/add_quests_to_pot_generation=false`.

Test

`tests/test_plugins.gd` wypisuje `autoload Questify: OK` i listę sygnałów Questify. Import (`--import`) i start edytora (`--editor --quit`) kończą się bez błędów (zob. `docs/krok-zero-raport.md`).

[DO UZUPEŁNIENIA: plik i linia wtyczki, w których pada rzutowanie na bool.]

Zadanie

Krok zero, PR #2.

Opublikowano z repozytorium Horrorek (commit 87717ad) skryptem publikuj-bookstack.ps1.

Revision #5
Created 2026-10-27 21:45:52 UTC by Tomasz Konieczny
Updated 2026-10-28 22:54:08 UTC by Tomasz Konieczny