LUMEN

Manual del guardián de la luz

24 regiones, 72 misiones. Guía práctica de los movimientos y el lenguaje de edición de Vim.

24 islas / 72 misiones / todo gratis

Español / Edición 0.3.0

Este manual describe el subconjunto educativo que admite el juego. Los archivos virtuales permanecen en el navegador; el juego no accede al sistema de archivos de tu dispositivo.

Inténtalo primero. Las soluciones son ejemplos; otras secuencias correctas también pueden cumplir el objetivo.

Índice

Antes del viaje 3

Atlas de comandos 5

Guía de las islas 10

01 / Puerto de los Faroles . . . 11
02 / Arboleda de Palabras . . . 13
03 / Puentes de Líneas . . . 14
04 / Observatorio del Eco . . . 16
05 / Forja de las Brasas . . . 17
06 / Biblioteca de los Espejos . . . 19
07 / Escritorio del Alba . . . 21
08 / Torre de la Mañana . . . 23
09 / Acantilados del Viento . . . 25
10 / Paso de los Rastreadores . . . 26
11 / Círculos de Piedra . . . 27
12 / Torre del Horizonte . . . 29
13 / Taller de Tejedores . . . 31
14 / Fundición de Gramática . . . 33
15 / Santuario de Palabras . . . 35
16 / Bóveda de Delimitadores . . . 37
17 / Capilla de los Susurros . . . 39
18 / Campamento de Cartógrafos . . . 41
19 / Gabinete de Ecos . . . 43
20 / Cámara de los Nueve . . . 45
21 / Puerto de Escribas . . . 48
22 / Huerto Mecánico . . . 50
23 / Pruebas de Tejedores . . . 52
24 / Cumbre de los Comienzos . . . 54

Sigue aprendiendo 56

Antes del viaje

Tu objetivo

El viaje enseña a editar texto de forma consciente, desde un movimiento hasta objetos de texto, registros y macros. Cada región introduce una familia pequeña de órdenes. Las misiones requieren utilizar las herramientas indicadas, no obtener el resultado por casualidad.

Completar el juego significa practicar su programa, no dominar todas las funciones del editor Vim completo. Vuelve a las misiones terminadas y busca soluciones claras que puedas repetir.

Cómo jugar

Elige el idioma, da nombre a tu personaje y acepta las condiciones. Haz clic en el tablero para dirigirle el teclado. En modo Normal, las letras ejecutan órdenes; en modo de inserción, escriben texto. Esc vuelve al modo Normal. En pantallas táctiles usa las teclas bajo el tablero y los campos de texto.

Antes de actuar, lee el objetivo, compara el búfer con el texto esperado y consulta las órdenes necesarias. Las pistas son progresivas. Reiniciar afecta a la misión actual; el mapa permite volver a regiones desbloqueadas. El botón Ayuda abre las explicaciones y el manual en cualquier momento. Esc sale de inserción al modo Normal; en modo Normal, sin órdenes pendientes, abre la pausa. También hay un botón de pausa. Las tres últimas misiones pueden jugarse como pruebas de tiempo opcionales. El tiempo orientativo es un reto adicional, no una condición para completar el programa. Practica primero la precisión y luego la rapidez.

Guardado y privacidad

El nombre, la aceptación de las condiciones y el progreso se guardan en el localStorage de este navegador. No es una cuenta ni una copia en la nube. La navegación privada, el borrado de datos o las restricciones de almacenamiento pueden eliminarlo. Descarga una copia para conservar tu partida o llevarla a otro dispositivo.

Los diagnósticos opcionales están desactivados inicialmente y disponen de un interruptor separado en ajustes. No son necesarios para jugar. Incluyen datos técnicos limitados sobre errores, no tu nombre, el contenido de ejercicios ni toda la partida. Las condiciones detallan el tratamiento de los datos.

Cómo leer las teclas

Importan las mayúsculas: w y W, p y P, i e I son órdenes distintas. 3w significa pulsar 3 y luego w; Ctrl-r significa mantener Control y pulsar r. +, -, |, $, %, punto y coma y coma son teclas reales de órdenes.

Una orden como ciw combina el operador c con el objeto de texto iw. Escribe exactamente los nombres y textos objetivo de las tablillas, aunque las instrucciones estén en otro idioma. Confirma con Enter las órdenes con : y las búsquedas con / o ?. Escribe las secuencias en orden, sin las flechas que separan pasos. <Esc>, <Enter>, <C-r> y <Space> significan Escape, Enter, Control+r y espacio; no escribas los corchetes angulares.

El juego y Vim real

LUMEN es un simulador educativo de un conjunto seleccionado de habilidades de Vim. El tablero representa un búfer de texto y su parte visible es una ventana. Las órdenes de desplazamiento cambian la vista, no el contenido. Los archivos son virtuales: el juego no lee carpetas del equipo ni ejecuta órdenes del sistema.

Las órdenes siguen las operaciones enseñadas, pero el juego no sustituye al Vim completo con todas sus opciones, extensiones y excepciones de sintaxis. La ayuda y este manual describen el ámbito compatible.

Línea de comandos

Los dos puntos abren la línea de órdenes. :w guarda un documento virtual, :e abre otro, :ls lista los búferes y :b cambia de búfer. :marks muestra las marcas; :delmarks y su abreviatura :delm las eliminan; :delmarks! borra las marcas locales. :reg muestra los registros.

:set nu y :set nonu activan y desactivan los números absolutos; :set nu! los alterna. :set rnu, :set nornu y :set rnu! hacen lo mismo con los relativos. Enter confirma y Esc cancela.

Registros

Un registro es un portapapeles de Vim. La copia y el borrado normales utilizan el registro sin nombre; el prefijo de comillas dobles selecciona otro. a-z son registros con nombre y escribir en A-Z añade al correspondiente registro en minúscula.

El registro 0 conserva la última copia, 1-9 mantienen el historial de borrados grandes y - guarda un borrado pequeño. _ es el agujero negro: permite borrar sin reemplazar los demás portapapeles. :reg muestra lo que realmente quedó guardado.

Macros

Una macro graba una secuencia de acciones, incluidos los movimientos. Para grabar en el registro a, pulsa qa, realiza las acciones y termina con q. @a reproduce ese registro; @@ repite la última macro reproducida. Un número delante indica cuántas veces repetir.

Prueba una ejecución antes de repetir muchas. Una macro útil termina en una posición previsible, preparada para procesar el siguiente fragmento.

Archivos y búferes virtuales

Un búfer es un documento abierto; el nombre de archivo identifica su copia virtual guardada. :w [nombre] guarda, :e nombre abre, :ls enumera y :b nombre o número cambia de búfer. Guarda los cambios que quieras conservar antes de salir.

Todo ocurre dentro del juego y su partida local. Exportar el viaje crea una copia de seguridad, no un archivo fuente real en el sistema del equipo. No escribas contraseñas ni información confidencial en los ejercicios.

<Esc> = Escape; <Enter> = Intro; <C-r> = Ctrl+r; <Space> = espacio. La flecha separa fragmentos y no es una tecla. Las mayúsculas importan.

Atlas de comandos

Comando	Qué hace
`0`	Ve a la primera columna de la línea actual.
`hjkl`	h a la izquierda, j abajo, k arriba, l a la derecha: los movimientos básicos.
`h`	Mueve una casilla o carácter a la izquierda.
`j`	Mueve una línea o casilla hacia abajo.
`k`	Mueve una línea o casilla hacia arriba.
`l`	Mueve una casilla o carácter a la derecha.
`w`	Ve al principio de la siguiente palabra.
`b`	Retrocede al principio de una palabra.
`e`	Ve al final de una palabra.
`^`	Ve al primer carácter de la línea que no sea un espacio.
`$`	Ve al último carácter de la línea actual.
`gg`	Ve a la primera línea.
`G`	Ve a la última línea.
`count`	Un número repite el siguiente movimiento, como 3w o 2j.
`f`	Pulsa f y un carácter para encontrar su siguiente aparición en esta línea.
`;`	Repite la última búsqueda de un carácter hecha con f.
`/`	Busca texto hacia delante y confirma con Enter.
`n`	Repite la búsqueda en la dirección que ya tenía.
`N`	Repite en dirección contraria a la última búsqueda / o ?.
`x`	Borra el carácter bajo el cursor.
`r`	Sustituye el carácter bajo el cursor por el siguiente que escribas.
`dd`	Corta la línea actual y consérvala en un registro.
`dw`	Borra desde el cursor hasta el comienzo de la palabra siguiente.
`u`	Deshaz el último cambio del texto.
`Ctrl-r`	Rehaz un cambio deshecho.
`yy`	Copia toda la línea actual en el registro.

Comando	Qué hace
`yw`	Copia texto hacia el principio de la siguiente palabra.
`p`	Pega texto después del cursor o líneas enteras debajo de la actual.
`i`	Empieza a insertar antes del cursor.
`a`	Empieza a insertar después del cursor.
`A`	Empieza a insertar al final de la línea.
`o`	Abre una línea nueva debajo y empieza a insertar.
`Esc`	Vuelve al modo Normal o cancela una orden pendiente.
`:w`	Guarda el documento virtual; un nombre opcional indica el archivo del juego.
`1 ... 9`	Un número ante operador o movimiento indica repeticiones; 2d3w combina ambos.
`W`	Ve al siguiente WORD separado por espacios; la puntuación sigue dentro.
`E`	Ve al final de un WORD separado por espacios.
`B`	Retrocede al principio de un WORD; la puntuación no lo divide.
`ge`	Retrocede al final de la palabra anterior.
`gE`	Retrocede al final del WORD anterior.
`+`	Ve al primer carácter no vacío de la línea siguiente; admite un número.
`-`	Ve al primer carácter no vacío de la línea anterior.
`|`	Ve a la columna indicada, por ejemplo 5|; sin número, a la primera.
`F`	Pulsa F y un carácter para buscarlo hacia atrás en esta línea.
`t`	Avanza hasta justo antes de la siguiente aparición de un carácter.
`T`	Busca un carácter hacia atrás y detente justo después.
`,`	Repite el último f, F, t o T en la dirección contraria.
`*`	Busca hacia delante la palabra completa bajo el cursor.
`#`	Busca hacia atrás la palabra completa bajo el cursor.
`?`	Abre una búsqueda hacia atrás y confirma con Enter.
`%`	Salta al delimitador correspondiente (), [] o {}.
`[{`	Retrocede a la llave de apertura del bloque envolvente.
`]}`	Avanza a la llave de cierre del bloque envolvente.
`[(`	Retrocede al paréntesis de apertura envolvente.

Comando	Qué hace
`])`	Avanza al paréntesis de cierre envolvente.
`{`	Retrocede al límite de un párrafo; las líneas vacías los separan.
`}`	Avanza al siguiente límite de párrafo.
`(`	Retrocede al principio de una oración.
`)`	Avanza al principio de la siguiente oración.
`zt`	Desplaza la vista para dejar la línea actual arriba.
`zz`	Centra la línea actual sin modificar el texto.
`zb`	Desplaza la línea actual a la parte inferior de la vista.
`H`	Ve a la primera línea visible de la ventana.
`M`	Ve a la línea visible del centro de la ventana.
`L`	Ve a la última línea visible de la ventana.
`nu / :set nu`	Activa los números de línea absolutos.
`nonu / :set nonu`	Desactiva los números de línea absolutos.
`nu! / :set nu!`	Alterna los números de línea absolutos.
`rnu / :set rnu`	Activa números relativos que muestran la distancia al cursor.
`nornu / :set nornu`	Desactiva los números de línea relativos.
`rnu! / :set rnu!`	Alterna los números de línea relativos.
`X`	Borra el carácter anterior al cursor.
`D`	Borra desde el cursor hasta el final de la línea.
`~`	Invierte la mayúscula o minúscula bajo el cursor.
`I`	Inserta en el primer carácter no vacío de la línea.
`O`	Abre una línea encima y entra en inserción.
`s`	Borra el carácter bajo el cursor y empieza a insertar.
`S`	Sustituye la línea actual entrando en inserción.
`d`	Operador de borrado: añade un movimiento u objeto, como d$, diw o d2w.
`y`	Operador de copia: combínalo con un movimiento u objeto.
`c`	Operador de cambio: elimina el rango e inicia la inserción.
`cc`	Cambia toda la línea actual e inicia la inserción.

Comando	Qué hace
`C`	Cambia desde el cursor hasta el final e inicia la inserción.
`Y`	Copia toda la línea actual; equivale a yy en este juego.
`.`	Repite el último cambio, incluido el texto insertado.
`iw`	La palabra interior sin espacios alrededor; combina con d, y o c.
`aw`	Una palabra con espacio adyacente; objeto para un operador.
`iW`	El interior de un WORD: texto sin espacios, incluida puntuación.
`aW`	Un WORD con el espacio en blanco adyacente.
`is`	La oración interior sin el espacio que la separa.
`as`	Una oración con el espacio que la separa.
`ip`	El párrafo interior sin líneas vacías alrededor.
`ap`	Un párrafo con las líneas vacías que lo separan.
`i[ / i]`	Interior de un par [], sin corchetes; ambos alias equivalen.
`a[ / a]`	Un par [] completo, incluidos los corchetes.
`i( / i) / ib`	Interior de un par (), sin paréntesis; ib es un alias.
`a( / a) / ab`	Un par () completo, incluidos los paréntesis; ab es un alias.
`i{ / i} / iB`	Interior de un par {}, sin llaves; iB es un alias.
`a{ / a} / aB`	Un par {} completo, incluidas las llaves; aB es un alias.
`i< / i>`	Interior de un par <>, sin los delimitadores.
`a< / a>`	Un par <> completo, incluidos los delimitadores.
`i"`	Texto dentro de comillas dobles, sin las comillas.
`a"`	Texto con las comillas dobles que lo rodean.
`i'`	Texto dentro de comillas simples, sin delimitadores.
`a'`	Texto con las comillas simples que lo rodean.
`` i` ``	Texto dentro de acentos graves, sin delimitadores.
`` a` ``	Texto con los acentos graves que lo rodean.
`it`	Interior de una pareja de etiquetas HTML, sin las etiquetas.
`at`	Elemento completo con sus etiquetas de apertura y cierre.
`m`	Crea una marca: m y una letra, como ma, recuerdan la posición.

Comando	Qué hace
`'`	Comilla simple y letra de marca saltan al primer carácter de su línea.
`` ` ``	Acento grave y letra de marca saltan a la posición exacta.
`:marks`	Muestra las marcas guardadas.
`:delmarks / :delm`	Elimina marcas indicadas, como :delmarks a; :delm es la abreviatura.
`:delmarks!`	Elimina todas las marcas locales.
`"`	Prefijo de registro: comilla doble, nombre y después operador o p.
`""`	El registro sin nombre guarda el último texto copiado o borrado.
`"-`	Registro de borrado pequeño: texto menor que una línea completa.
`"_`	Agujero negro: borra sin sobrescribir otros registros.
`"0`	El registro 0 conserva la última copia incluso tras un borrado.
`:reg / :registers`	Muestra registros; puedes indicar nombres, como :reg a0.
`:e`	Abre un archivo virtual con el nombre indicado.
`:ls`	Muestra los búferes abiertos y sus números.
`:b`	Cambia de búfer virtual por nombre o número.
`q`	q y una letra inician una macro; otra q termina la grabación.
`@`	Reproduce la macro de un registro, como @a; admite repeticiones.
`@@`	Reproduce de nuevo la última macro utilizada.
`"1 ... "9`	Historial de borrados grandes: 1 es el más reciente y 9 el más antiguo conservado.
`"a ... "z`	Registro a-z: elige su letra antes del operador para conservar texto.
`"A ... "Z`	A-Z añade al registro a-z correspondiente en lugar de sustituirlo.
`P`	Pega texto antes del cursor o una línea entera encima de la actual.
`:set`	Cambia opciones de vista, como :set nu o :set rnu!.
`:`	Abre la línea de órdenes; escribe una orden y confirma con Enter.
`z`	Prefijo de desplazamiento: completa con t, z o b.
`:undo`	Deshaz el último cambio; forma de u en la línea de órdenes.
`:redo`	Rehaz un cambio; forma de Ctrl-r en la línea de órdenes.
`:delm!`	Abreviatura de :delmarks!: elimina todas las marcas locales.

Guía de las islas

Inténtalo primero. Las soluciones son ejemplos; otras secuencias correctas también pueden cumplir el objetivo.

<Esc> = Escape; <Enter> = Intro; <C-r> = Ctrl+r; <Space> = espacio. La flecha separa fragmentos y no es una tecla. Las mayúsculas importan.

01 / Puerto de los Faroles

Todo viaje empieza con un movimiento

El mar te lleva a un puerto donde todos los faroles se han apagado. Neri ha encontrado unas chispas perdidas entre las piedras del muelle. Recógelas y el primer camino volverá a dibujarse en el mundo.

Misión 01 / La primera chispa

Avanza a la derecha con l, recoge la chispa y después sube con k hasta la puerta.

Inicio: línea 4, columna 3

Recoge las luces: (4, 6). Destino del cursor: (2, 6).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.......#
4     #.......#
5     #########
```

Practica estos comandos: l, k

Pistas: l mueve a la derecha y k hacia arriba. Utiliza ambas teclas en esta misión. El viaje no termina al recoger la chispa: lleva su luz hasta la puerta iluminada.

Una ruta posible

`lllkk`

Misión 02 / Peldaños de la marea

Utiliza h y j: sal del camino superior, recoge la chispa y llega a la puerta de la izquierda.

Inicio: línea 2, columna 8

Recoge las luces: (4, 6). Destino del cursor: (4, 3).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.......#
4     #.......#
5     #########
```

Practica estos comandos: h, j

Pistas: h mueve a la izquierda y j hacia abajo. Necesitas ambos movimientos. Acércate a la chispa y baja hasta ella con j. Lleva después la luz recuperada a la puerta.

Una ruta posible

`hhjjhhh`

Misión 03 / Iluminar el muelle

Recoge todas las chispas que quedan. Con la luz recuperada, el puerto revelará la siguiente isla.

Inicio: línea 2, columna 2

Recoge las luces: (2, 8), (6, 8), (6, 2). Destino del cursor: (4, 4).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.#####.#
4     #...#...#
5     #.#####.#
6     #.......#
7     #########
```

Pistas: Antes de moverte, observa el camino entero y la posición de las luces. Si un camino termina, retrocede unos pasos. Puedes tomarte tu tiempo: aquí no se premia la prisa.

Una ruta posible

```
lllllljjjjhhhhhhkkll
```

02 / Arboleda de Palabras

Piensa en palabras, no en pasos sueltos

Los árboles de esta arboleda crecen de las palabras. La Marea Silenciosa dispersó sus raíces e Ivo ya no puede cruzar entre frases. Te enseñará movimientos que encuentran el principio y el final de palabras enteras.

Misión 04 / De raíz en raíz

Llega a la posición indicada saltando entre principios de palabras con w.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 10.

```
1     dew moss lantern river
```

Practica estos comandos: w

Pistas: w lleva al principio de la siguiente palabra. Los espacios separan las islas de palabras. w cruza ese hueco con un solo movimiento.

Una ruta posible

`ww`

Misión 05 / El rastro que dejamos

Encuentra una palabra anterior. Usa b para retroceder por el sendero escrito.

Inicio: línea 1, columna 10

Destino del cursor: línea 1, columna 5.

```
1     dew moss lantern river
```

Practica estos comandos: b

Pistas: b retrocede al principio de una palabra. Desde el interior de una palabra, la primera b vuelve a su principio. Otra b te lleva más atrás.

Una ruta posible

`b`

Misión 06 / El final de la rama

Detente en la última letra de la palabra correcta. Prueba e.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 11.

```
1     soft silver light
```

Practica estos comandos: e

Pistas: e lleva al final de una palabra. Mira el objetivo iluminado. El principio y el final de una palabra son lugares diferentes: elige el movimiento preciso.

Una ruta posible

`we`

03 / Puentes de Líneas

De un extremo al otro

Los puentes de piedra solo recuerdan comienzos y finales. Sela te enseñará a encontrar sus bordes y a dar una cantidad a cada movimiento. Un cruce largo no tiene por qué exigir muchas pulsaciones separadas.

Misión 07 / La primera piedra

Visita el principio de la línea con 0 y después llega a su primera letra con ^.

Inicio: línea 1, columna 10

Destino del cursor: línea 1, columna 4.

```
1        stone bridge
```

Practica estos comandos: 0, ^

Pistas: 0 llega a la primera columna aunque contenga un espacio. ^ salta los espacios iniciales. Pulsa 0 y después ^. El objetivo es la primera letra, pero aquí aprenderás ambos comienzos.

Una ruta posible

`0^`

Misión 08 / La otra orilla

Salta a la última línea con G y llega a su final con $.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 3, columna 16.

```
1     a quiet river
2     under the bridge
3     the last lantern
```

Practica estos comandos: G, $

Pistas: G lleva a la última línea del registro. $ lleva al último carácter de la línea actual. Combina los dos movimientos: G y después $. No hace falta bajar línea a línea.

Una ruta posible

`G$`

Misión 09 / Una zancada larga

Vuelve arriba con gg, baja tres líneas con 3j y elige la primera columna con 0.

Inicio: línea 5, columna 5

Destino del cursor: línea 4, columna 1.

```
1     north gate
2     mist
3     old steps
4     star bridge
5     last lantern
```

Practica estos comandos: gg, count, 0

Pistas: gg lleva a la primera línea. El número 3 antes de j repite el movimiento tres veces. Utiliza gg, después 3j y, por último, 0. El número forma parte de la orden, no del texto.

Una ruta posible

```
gg3j0
```

04 / Observatorio del Eco

Encuentra lo que no se ve a primera vista

Las estrellas siguen brillando sobre la isla, pero sus nombres están dispersos por las tablillas. Orin escucha cómo vuelven sus ecos. Aprende a buscar caracteres y palabras para leer el camino que esconden.

Misión 10 / Una estrella elegida

Encuentra la letra l en la línea actual con f.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 8.

```
1     moss | lantern | stars
```

Practica estos comandos: f

Pistas: f espera el carácter que quieres buscar. En esta misión es l. Pulsa f y después l. Llegarás a la siguiente l sin pasar por cada letra.

Una ruta posible

```
fl
```

Misión 11 / El eco de un carácter

Encuentra la siguiente b con fb y repite la búsqueda con el punto y coma ;.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 11.

```
1     bell bell bell
```

Practica estos comandos: f, ;

Pistas: Pulsa b después de f. ; repite la última búsqueda de un solo carácter. Usa fb y después ; para llegar a otra b de la misma línea.

Una ruta posible

```
fb;
```

Misión 12 / El eco que vuelve

Busca light con /light y Enter. Usa n, N y de nuevo n para llegar al eco de la última tablilla.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 3, columna 10.

```
1     light sleeps
2     follow light
3     wake the light
```

Practica estos comandos: /, n, N

Pistas: n busca otro resultado en la misma dirección; N busca en la contraria. Escribe /light, pulsa Enter y después usa n, N, n. En esta misión practica ambas direcciones.

Una ruta posible

```
/light → <Enter> → nNn
```

05 / Forja de las Brasas

Repara sin miedo. Los cambios se pueden deshacer

En el hogar queda calor suficiente para forjar nuevas letras. Asha no exige movimientos perfectos: quien conoce su oficio también sabe deshacer un error. Limpia los registros dañados y reaviva el fuego.

Misión 13 / Una astilla en el registro

Elimina un carácter sobrante con x y restaura el texto.

Inicio: línea 1, columna 6

Texto inicial

```
1     sparkx
```

Texto objetivo

```
1     spark
```

Practica estos comandos: x

Pistas: x borra el carácter bajo el cursor. Coloca primero el cursor sobre la letra que sobra. Después de borrarla, examina el texto completo.

Una ruta posible

x

Misión 14 / La memoria del metal

Sustituye la primera c por g con rg, deshaz el cambio con u y rehazlo con Ctrl-r.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     cold ember
2     cold ember
```

Texto objetivo

```
1     gold ember
2     cold ember
```

Practica estos comandos: r, u, Ctrl-r

Pistas: r espera un carácter de sustitución. rg convierte cold en gold. Después de rg, usa u y Ctrl-r. El objetivo es gold ember en la primera línea y cold ember en la segunda.

Una ruta posible

```
rg → u → <C-r>
```

Misión 15 / Una forma nueva

Borra el primer broken con dw y corta la línea dañada que queda con dd. Deja solo dawn.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     broken broken
2     dawn
```

Texto objetivo

```
1     dawn
```

Practica estos comandos: dw, dd

Pistas: dw borra hacia la siguiente palabra. dd borra toda la línea actual. Primero dw y después dd: dos tamaños de daño, dos herramientas diferentes.

Una ruta posible

`dwdd`

06 / Biblioteca de los Espejos

Una buena idea merece un eco

Los libros de estas estanterías reflejan sus páginas en el agua. Mira sabe conservar una palabra antes de que se desvanezca. Con un registro podrás copiar un poco de luz o trasladar una línea completa.

Misión 16 / Una línea gemela

Copia una línea con yy y coloca su reflejo debajo con p.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     light
2     sleep
```

Texto objetivo

```
1     light
2     light
3     sleep
```

Practica estos comandos: yy, p

Pistas: yy copia toda la línea actual sin quitar el original. Después de copiar una línea, p la pega debajo de la actual. Primero elige dónde debe aparecer la copia.

Una ruta posible

`yyp`

Misión 17 / Una palabra en el espejo

Conserva una palabra con yw y colócala en el lugar correcto con p.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     glow moss
```

Texto objetivo

```
1     glow glow moss
```

Practica estos comandos: yw, p

Pistas: yw copia el texto hacia el principio de la palabra siguiente. Si has copiado un fragmento, p lo pega después del cursor. No se comporta igual que al pegar una línea entera.

Una ruta posible

`ywwhp`

Misión 18 / Un orden nuevo

Corta una línea con dd y muévela con p para recuperar el orden correcto.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1   mist
2   sun
3   sky
```

Texto objetivo

```
1   sun
2   mist
3   sky
```

Practica estos comandos: dd, p

Pistas: dd guarda la línea eliminada en el mismo registro que usa p. Tras cortar, ve al destino. p coloca la línea recordada debajo de la actual.

Una ruta posible

`ddp`

07 / Escritorio del Alba

Deja un nuevo registro a tu paso

Eno ha encontrado huecos en la crónica. Esas palabras no volverán solo con movimientos: alguien tiene que escribirlas. Aquí aprenderás el ritmo de alternar entre actuar sobre el texto e introducirlo.

Misión 19 / La palabra que falta

Coloca el cursor, entra en el modo de inserción con i y escribe el texto que falta.

Inicio: línea 1, columna 5

Texto inicial

```
1     the returns
```

Texto objetivo

```
1     the dawn returns
```

Practica estos comandos: i, Esc

Pistas: i empieza a insertar antes del cursor. En el modo de inserción, las letras se convierten en texto. Esc devuelve el modo Normal y sus movimientos.

Una ruta posible

`i → dawn<Space> → <Esc>`

Misión 20 / Espacio para más

Añade s con a, vuelve con Esc y después agrega un espacio y shine al final de la línea con A.

Inicio: línea 1, columna 4

Texto inicial

```
1     star
```

Texto objetivo

```
1     stars shine
```

Practica estos comandos: a, A, Esc

Pistas: a empieza a insertar después del cursor. A lo hace al final de toda la línea. Convierte star en stars con a, s, Esc. Después A, espacio, shine, Esc producen stars shine.

Una ruta posible

`as → <Esc> → A<Space>shine → <Esc>`

Misión 21 / El sello de la crónica

Abre una línea nueva con o, escribe returns, sal con Esc y guarda con :w y Enter.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1  dawn
```

Texto objetivo

```
1  dawn
2  returns
```

Practica estos comandos: o, Esc, :w

Pistas: o abre una línea debajo y entra directamente en el modo de inserción. Escribe returns debajo de dawn. Después Esc, :w y Enter sellan la tablilla completa.

Una ruta posible

`oreturns → <Esc> → :w → <Enter>`

08 / Torre de la Mañana

Todos los caminos conducen a la luz

En la cumbre espera una lente hecha con fragmentos de las primeras islas. Reúne tus habilidades para llamar al primer amanecer. Su luz revelará más regiones y el camino hacia la maestría.

Misión 22 / Un mapa en la memoria

Corta la primera línea dañada con dd, copia la buena con yy, pégala con p y confirma con :w.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     lost lost
2     keep the light
```

Texto objetivo

```
1     keep the light
2     keep the light
```

Practica estos comandos: dd, yy, p, :w

Pistas: Después de dd queda keep the light. yy conserva toda esa línea y p crea una copia debajo. Usa dd, yy, p, después :w y Enter. Deben quedar dos líneas idénticas de keep the light.

Una ruta posible

`ddyyp:w → <Enter>`

Misión 23 / La última reparación

Busca sleep con /sleep y Enter. Bórralo con dw, añade sing con A y guarda con :w.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     moss covers dawn
2     the bells sleep
```

Texto objetivo

```
1     moss covers dawn
2     the bells sing
```

Practica estos comandos: /, dw, A, :w

Pistas: La búsqueda te coloca en sleep. dw elimina esa palabra y A permite terminar la línea. No cambies la primera línea. La segunda debe decir the bells sing. Sal con Esc y termina con :w y Enter.

Una ruta posible

`/sleep → <Enter> → dwAsing → <Esc> → :w → <Enter>`

Misión 24 / Que vuelva la luz

Elimina la primera línea, copia la que queda y añade the dawn returns en una línea nueva. Guarda la crónica restaurada.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     the night stays
2     one small spark
```

Texto objetivo

```
1     one small spark
2     one small spark
3     the dawn returns
```

Practica estos comandos: dd, yy, p, o, :w

Pistas: dd elimina la línea dañada; yy y p crean otro one small spark. o abre espacio para la última línea. Después de dd, yy, p, usa o y escribe the dawn returns. Esc, :w y Enter llamarán al primer amanecer y abrirán el camino siguiente.

Una ruta posible

`ddyypothe<Space>dawn<Space>returns → <Esc> → :w → <Enter>`

09 / Acantilados del Viento

Cuando una palabra es algo más

El viento transporta cintas de escritura rotas. Tavi te enseña a cruzar fragmentos sin espacios y volver sobre ellos sin contar letras.

Misión 25 / Una cinta continua

Salta todo one-two con W y llega al principio de three.four. Órdenes necesarias: W.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 9.

```
1     one-two three.four five
```

Practica estos comandos: W

Pistas: Ve al siguiente WORD separado por espacios; la puntuación sigue dentro. Haz primero un paso consciente y comprueba el cursor o texto. Añade repeticiones cuando comprendas una operación.

Una ruta posible

```
W
```

Misión 26 / Volver por la cresta

Compara E y B con ge y gE y vuelve después a la primera columna. Órdenes necesarias: E · B · ge · gE.

Inicio: línea 1, columna 23

Destino del cursor: línea 1, columna 1.

```
1     one-two three.four five
```

Practica estos comandos: E, B, ge, gE

Pistas: Ve al final de un WORD separado por espacios. Retrocede al principio de un WORD; la puntuación no lo divide.

Una ruta posible

```
BEgegE0
```

Misión 27 / Pasos medidos

Practica + y -, añade un número al movimiento y usa la columna para llegar a la t de third. Órdenes necesarias: + · - · | · cantidad.

Inicio: línea 1, columna 4

Destino del cursor: línea 3, columna 2.

```
1      first
2        second
3      third
```

Practica estos comandos: +, -, |, count

Pistas: Ve al primer carácter no vacío de la línea siguiente; admite un número. Ve al primer carácter no vacío de la línea anterior.

Una ruta posible

```
+-2+2|
```

10 / Paso de los Rastreadores

Mira también hacia atrás

Unas muescas señalan el paso. Ryn te enseña a buscar en ambos sentidos y detenerte justo donde empieza la siguiente piedra segura.

Misión 28 / Contra el rastro

Busca a hacia atrás, compara t y T e invierte con la coma hasta quedar justo antes de la última a. Órdenes necesarias: F · t · T · ,.

Inicio: línea 1, columna 13

Destino del cursor: línea 1, columna 12.

```
1     a x a y a z a
```

Practica estos comandos: F, t, T, ,

Pistas: Pulsa F y un carácter para buscarlo hacia atrás en esta línea. Avanza hasta justo antes de la siguiente aparición de un carácter.

Una ruta posible

`FataTa,`

Misión 29 / Una palabra responde

Sigue la palabra completa glow en ambos sentidos con * y #. Termina en el segundo glow de la primera línea. Órdenes necesarias: * · #.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 11.

```
1     glow moss glow
2     glow
```

Practica estos comandos: *, #

Pistas: Busca hacia delante la palabra completa bajo el cursor. Busca hacia atrás la palabra completa bajo el cursor.

Una ruta posible

#

Misión 30 / El camino inverso

Busca star hacia atrás con ?, practica n y N y termina en la aparición central. Órdenes necesarias: ? · n · N.

Inicio: línea 3, columna 1

Destino del cursor: línea 2, columna 1.

```
1     star
2     star
3     star
```

Practica estos comandos: ?, n, N

Pistas: Abre una búsqueda hacia atrás y confirma con Enter. Repite la búsqueda en la dirección que ya tenía.

Una ruta posible

`?star → <Enter> → nN`

11 / Círculos de Piedra

Cada apertura tiene un cierre

Uma custodia círculos dentro de otros círculos. Lee los delimitadores, las oraciones y los espacios de los párrafos hasta descubrir el orden del laberinto.

Misión 31 / Piedras emparejadas

Explora los delimitadores anidados con % y los límites de bloque. Vuelve a la llave exterior de apertura. Órdenes necesarias: % · [(·]) · [{ ·]}.

Inicio: línea 2, columna 5

Destino del cursor: línea 1, columna 1.

```
1     {
2       [a(b)c]
3     }
```

Practica estos comandos: %, [(,]), [{,]}

Pistas: Salta al delimitador correspondiente (), [] o {}. Retrocede al paréntesis de apertura envolvente.

Una ruta posible

`% → [( → ]) → [{ → ]} → %`

Misión 32 / Entre párrafos

Avanza y retrocede entre párrafos. Detente en la línea vacía entre north y south. Órdenes necesarias: { · }.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 3, columna 1.

```
1     north
2     path
3     [línea vacía]
4     south
5     gate
6     [línea vacía]
7     dawn
```

Practica estos comandos: {, }

Pistas: Retrocede al límite de un párrafo; las líneas vacías los separan. Avanza al siguiente límite de párrafo.

Una ruta posible

`}}{`

Misión 33 / Espacio para respirar

Visita principios de oraciones en ambos sentidos y vuelve al principio de Second. Órdenes necesarias: (·).

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 14.

```
1     First light. Second light! Third light?
```

Practica estos comandos: (,)

Pistas: Retrocede al principio de una oración. Avanza al principio de la siguiente oración.

Una ruta posible

```
)))(
```

12 / Torre del Horizonte

Cambia la vista, no el texto

Las ventanas de la torre recorren un pergamino. Noa muestra la diferencia entre la posición del cursor y el fragmento que permite ver una ventana.

Misión 34 / La ventana sube

Prueba las tres posiciones de ventana. Termina con la línea actual, la quinta, en el borde superior. Órdenes necesarias: zt · zz · zb.

Inicio: línea 5, columna 1

Destino del cursor: línea 5, columna 1.

```
1     line one
2     line two
3     line three
4     line four
5     line five
6     line six
7     line seven
8     line eight
9     line nine
```

Primera línea visible: 5

Practica estos comandos: zt, zz, zb

Pistas: Desplaza la vista para dejar la línea actual arriba. Centra la línea actual sin modificar el texto.

Una ruta posible

```
ztzzzbzt
```

Misión 35 / Un horizonte estable

Centra la quinta línea, visita los extremos de la ventana y vuelve a su centro. Órdenes necesarias: H · M · L.

Inicio: línea 5, columna 1

Destino del cursor: línea 5, columna 1.

```
1     line one
2     line two
3     line three
4     line four
5     line five
6     line six
7     line seven
8     line eight
9     line nine
```

Primera línea visible: 3

Practica estos comandos: H, M, L

Pistas: Ve a la primera línea visible de la ventana. Ve a la línea visible del centro de la ventana.

Una ruta posible

`zzHLM`

Misión 36 / Números a tu lado

Activa, desactiva y alterna ambos tipos de números. Deja los absolutos activados y los relativos desactivados. Órdenes necesarias: nu · nonu · nu! · rnu · nornu · rnu!.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 1.

```
1     north
2     south
```

Números absolutos: activados

Números relativos: desactivados

Practica estos comandos: nu, nonu, nu!, rnu, nornu, rnu!

Pistas: Activa los números de línea absolutos. Desactiva los números de línea absolutos.

Una ruta posible

`:set<Space>nonu → <Enter> → :set<Space>nu → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>rnu → <Enter> → :set<Space>nornu → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter>`

13 / Taller de Tejedores

Corta, añade y cose

Ada repara telas tejidas con letras. A veces debes alcanzar antes del cursor, otras subir una línea y otras empezar de nuevo toda la puntada.

Misión 37 / Antes del hilo

Borra la x anterior al cursor, convierte DAWN a minúsculas y recorta junk. Conserva el espacio tras dawn. Órdenes necesarias: X · ~ · D.

Inicio: línea 1, columna 2

Texto inicial

```
1     xDAWN junk
```

Texto objetivo

```
1     dawn
```

Practica estos comandos: X, ~, D

Pistas: Borra el carácter anterior al cursor. Invierte la mayúscula o minúscula bajo el cursor.

Una ruta posible

`X4~wD`

Misión 38 / Corte y costura

Usa I para añadir the antes de glow conservando la sangría. Usa O para crear header en una línea superior. Órdenes necesarias: I · O.

Inicio: línea 1, columna 7

Texto inicial

```
1        glow
```

Texto objetivo

```
1     header
2        the glow
```

Practica estos comandos: I, O

Pistas: Inserta en el primer carácter no vacío de la línea. Abre una línea encima y entra en inserción.

Una ruta posible

`Ithe<Space> → <Esc> → Oheader → <Esc>`

Misión 39 / Una capa nueva

Sustituye x por sun con s y toda la segunda línea por moon con S. Órdenes necesarias: s · S.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     x
2     bad line
```

Texto objetivo

```
1     sun
2     moon
```

Practica estos comandos: s, S

Pistas: Borra el carácter bajo el cursor y empieza a insertar. Sustituye la línea actual entrando en inserción.

Una ruta posible

`ssun → <Esc> → jSmoon → <Esc>`

14 / Fundición de Gramática

Una acción y su alcance

Keris funde órdenes de dos piezas: qué hacer y sobre qué. Combina operador y movimiento para descubrir el sentido de una expresión breve.

Misión 40 / Un verbo y un camino

Compara el cambio de palabra con c, de línea con cc y de final con C. Obtén warm sun y fixed. Órdenes necesarias: c · cc · C.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     cold moss
2     broken
```

Texto objetivo

```
1     warm sun
2     fixed
```

Practica estos comandos: c, cc, C

Pistas: Operador de cambio: elimina el rango e inicia la inserción. Cambia toda la línea actual e inicia la inserción.

Una ruta posible

`cewarm → <Esc> → jccfixed → <Esc> → ggwCsun → <Esc>`

Misión 41 / Conservar y pegar

Copia una palabra con y y pégala antes del cursor con P. Practica también Y y el borrado sin perder north. Órdenes necesarias: y · Y · P · d.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     red blue
2     north
```

Texto objetivo

```
1     red red blue
2     north
```

Practica estos comandos: y, Y, P, d

Pistas: Operador de copia: combínalo con un movimiento u objeto. Copia toda la línea actual; equivale a yy en este juego.

Una ruta posible

`ywwPYpdd`

Misión 42 / Una vez más

Borra el primer bad con dw y repite el cambio para los otros dos. Deja solo light. Órdenes necesarias: dw · ..

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     bad bad bad light
```

Texto objetivo

```
1     light
```

Practica estos comandos: dw, .

Pistas: Borra desde el cursor hasta el comienzo de la palabra siguiente. Repite el último cambio, incluido el texto insertado.

Una ruta posible

```
dw..
```

15 / Santuario de Palabras

Elige sentido, no distancia

Eli no mide el texto contando caracteres. Aquí las palabras, oraciones y párrafos son recipientes preparados para tu intención.

Misión 43 / El corazón de una palabra

Compara iw y aw: elimina el interior de moss y después blue con su espacio adyacente. Deja red. Órdenes necesarias: iw · aw.

Inicio: línea 1, columna 6

Texto inicial

```
1      red moss blue
```

Texto objetivo

```
1      red
```

Practica estos comandos: iw, aw

Pistas: La palabra interior sin espacios alrededor; combina con d, y o c. Una palabra con espacio adyacente; objeto para un operador.

Una ruta posible

```
diwwdaw
```

Misión 44 / Una palabra mayor

Trata moss.green como un solo WORD. Practica iW y aW hasta dejar solo red. Órdenes necesarias: iW · aW.

Inicio: línea 1, columna 7

Texto inicial

```
1      red moss.green blue
```

Texto objetivo

```
1      red
```

Practica estos comandos: iW, aW

Pistas: El interior de un WORD: texto sin espacios, incluida puntuación. Un WORD con el espacio en blanco adyacente.

Una ruta posible

```
diWwdaW
```

Misión 45 / Oraciones y párrafos

Copia el interior y toda una oración, luego el interior de un párrafo. Elimina alpha/beta con su separación sin quitar las oraciones ni keep. Órdenes necesarias: is · as · ip · ap.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     One. Two.
2     [línea vacía]
3     alpha
4     beta
5     [línea vacía]
6     keep
```

Texto objetivo

```
1     One. Two.
2     [línea vacía]
3     keep
```

Practica estos comandos: is, as, ip, ap

Pistas: La oración interior sin el espacio que la separa. Una oración con el espacio que la separa.

Una ruta posible

`yisyasjjyipdap`

16 / Bóveda de Delimitadores

El interior y su marco

Sen guarda cajas dentro de otras cajas. Elige el contenido o el marco completo: distintos nombres de una llave pueden abrir la misma cerradura.

Misión 46 / Cuadrado y círculo

Copia interiores y marcos de [] y () con todos los alias indicados. Termina con (glow) completo en el registro sin nombre. Órdenes necesarias: i[· a[· i] · a] · i(· a(· i) · a) · ib · ab.

Inicio: línea 1, columna 3

Destino del cursor: línea 1, columna 8.

```
1     [moss] (glow)
```

Registro ""

```
1     (glow)
```

Practica estos comandos: i[, a[, i], a], i(, a(, i), a), ib, ab

Pistas: Interior de un par [], sin corchetes; ambos alias equivalen. Un par [] completo, incluidos los corchetes.

Una ruta posible

```
yi[ya[yi]ya]f(yi(ya(yi)ya)yibyab
```

Misión 47 / Ángulos y alias

Compara todos los alias de {} y <>. Conserva al final <dawn> completo, incluido su marco, en el registro. Órdenes necesarias: i{ · a{ · i} · a} · iB · aB · i< · a< · i> · a>.

Inicio: línea 1, columna 3

Destino del cursor: línea 1, columna 9.

```
1     {ember} <dawn>
```

Registro ""

```
1     <dawn>
```

Practica estos comandos: i{, a{, i}, a}, iB, aB, i<, a<, i>, a>

Pistas: Interior de un par {}, sin llaves; iB es un alias. Un par {} completo, incluidas las llaves; aB es un alias.

Una ruta posible

```
yi{ya{yi}ya}yiByaBf<yi<ya<yi>ya>
```

Misión 48 / El marco completo

Cambia solo el interior de (seed) por bloom y conserva los paréntesis. Después elimina todo [noise]. Órdenes necesarias: i(· a[.

Inicio: línea 1, columna 11

Texto inicial

```
1     [noise] (seed) {ash} <sky>
```

Texto objetivo

```
1      (bloom) {ash} <sky>
```

Practica estos comandos: i(, a[

Pistas: Interior de un par (), sin paréntesis; ib es un alias. Un par [] completo, incluidos los corchetes.

Una ruta posible

`ci(bloom → <Esc> → 0da[`

17 / Capilla de los Susurros

Escucha entre los símbolos

Yuna conserva mensajes entre comillas y etiquetas. Para escucharlos, aprende a distinguir la voz del marco que la contiene.

Misión 49 / Dos voces suaves

Compara los objetos interiores y completos de comillas dobles y simples. Termina copiando todo glow con sus comillas simples. Órdenes necesarias: i" · a" · i' · a'.

Inicio: línea 1, columna 3

Destino del cursor: línea 1, columna 8.

```
1     "moss" 'glow'
```

Registro ""

```
1     'glow'
```

Practica estos comandos: i", a", i', a'

Pistas: Texto dentro de comillas dobles, sin las comillas. Texto con las comillas dobles que lo rodean.

Una ruta posible

```
yi"ya"f'yi'ya'
```

Misión 50 / Un susurro y una etiqueta

Copia dentro y alrededor de acentos graves y después de un elemento HTML. Conserva todo glow. Órdenes necesarias: i` · a` · it · at.

Inicio: línea 1, columna 3

Destino del cursor: línea 1, columna 8.

```
1     `seed` <b>glow</b>
```

Registro ""

```
1     <b>glow</b>
```

Practica estos comandos: i`, a`, it, at

Pistas: Texto dentro de acentos graves, sin delimitadores. Texto con los acentos graves que lo rodean.

Una ruta posible

```
yi`ya`f<yityat
```

Misión 51 / Un mensaje anidado

Cambia solo el contenido del elemento p por new, sin quitar las etiquetas. Elimina todo noise entre comillas y conserva el espacio final. Órdenes necesarias: it · a".

Inicio: línea 1, columna 5

Texto inicial

```
1     <p>old</p> "noise"
```

Texto objetivo

```
1     <p>new</p>
```

Practica estos comandos: it, a"

Pistas: Interior de una pareja de etiquetas HTML, sin las etiquetas. Texto con las comillas dobles que lo rodean.

Una ruta posible

`citnew → <Esc> → f"da"`

18 / Campamento de Cartógrafos

Deja un lugar al que volver

Aro dibuja mapas que el viento no puede dispersar. Recuerda una posición, vuelve a su línea o columna exacta y borra los hitos que ya no necesitas.

Misión 52 / Crear un hito

Crea la marca a en la segunda línea. Compara el salto de línea con el de columna exacta y vuelve a la posición guardada. Órdenes necesarias: m · ' · `.

Inicio: línea 2, columna 5

Destino del cursor: línea 2, columna 5.

```
1       north
2       south
3       dawn
```

Marca a: línea 2, columna 5

Practica estos comandos: m, ', `

Pistas: Crea una marca: m y una letra, como ma, recuerdan la posición. Comilla simple y letra de marca saltan al primer carácter de su línea.

Una ruta posible

`magg'agg`a`

Misión 53 / Leer el mapa

Crea a y b en columnas contiguas, abre la lista de marcas y elimina solo a con la abreviatura :delm. Órdenes necesarias: :marks · :delm.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 2.

```
1     path
```

Marca b: línea 1, columna 2

Marcas eliminadas: a

Lista abierta: Marcas

Practica estos comandos: :marks, :delm

Pistas: Muestra las marcas guardadas. Elimina marcas indicadas, como :delmarks a; :delm es la abreviatura.

Una ruta posible

`malmb → :marks → <Enter> → :delm<Space>a → <Enter>`

Misión 54 / Borrar rutas antiguas

Practica el borrado de un rango de marcas, :delmarks! y :delm!. Termina sin a, b ni c. Órdenes necesarias: :delmarks · :delmarks! · :delm!.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 2.

```
1     path
```

Marcas eliminadas: a, b, c

Practica estos comandos: :delmarks, :delmarks!, :delm!

Pistas: Elimina marcas indicadas, como :delmarks a; :delm es la abreviatura. Elimina todas las marcas locales.

Una ruta posible

`malmb → :delmarks<Space>a-b → <Enter> → ma → :delmarks! → <Enter> → mc → :delm! → <Enter>`

19 / Gabinete de Ecos

Un portapapeles puede tener nombre

Esme conserva ecos en cajones separados. Guarda uno, amplía otro y deja desaparecer el ruido sin perder lo importante.

Misión 55 / Un eco sin nombre

Borra a, recupérala del registro de borrado pequeño y copia todo ab mediante el registro sin nombre explícito. Órdenes necesarias: "- · "" · x · yy · P.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto objetivo

```
1	ab
```

Registro ""

```
1	ab
```

Registro "-

```
1	a
```

Practica estos comandos: "-, "", x, yy, P

Pistas: Registro de borrado pequeño: texto menor que una línea completa. El registro sin nombre guarda el último texto copiado o borrado.

Una ruta posible

`x"-P""yy`

Misión 56 / Añadir sin sobrescribir

Guarda moss en a, añade glow mediante A y pega ambas líneas. Revisa el registro a. Órdenes necesarias: "a · "A · p.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     moss
2     glow
```

Texto objetivo

```
1     moss
2     moss
3     glow
4     glow
```

Registro "a

```
1     moss
2     glow
```

Practica estos comandos: "a, "A, p

Pistas: Registro a-z: elige su letra antes del operador para conservar texto. A-Z añade al registro a-z correspondiente en lugar de sustituirlo.

Una ruta posible

```
"ayyj"Ayygg"ap
```

Misión 57 / El silencio protege la copia

Conserva keep en a, borra trash al agujero negro y pega la copia guardada encima de la línea actual. Órdenes necesarias: "_ · "a · dd · P.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     keep
2     trash
```

Texto objetivo

```
1     keep
2     keep
```

Registro "a

```
1     keep
```

Registro ""

```
1     keep
```

Practica estos comandos: "_, "a, dd, P

Pistas: Agujero negro: borra sin sobrescribir otros registros. Registro a-z: elige su letra antes del operador para conservar texto.

Una ruta posible

```
"ayyj"_dd"aP
```

20 / Cámara de los Nueve

La memoria tiene un orden

Nona recuerda más que la última desaparición. Abre los cajones del historial y descubre que borrar no siempre significa despedirse.

Misión 58 / La última copia

Copia light, borra dust y recupera la copia del registro 0. El registro 1 debe seguir recordando dust. Órdenes necesarias: "0 · dd.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1  light
2  dust
```

Texto objetivo

```
1  light
2  light
```

Registro "0

```
1  light
```

Registro "1

```
1  dust
```

Practica estos comandos: "0, dd

Pistas: El registro 0 conserva la última copia incluso tras un borrado. Corta la línea actual y consérvala en un registro.

Una ruta posible

```
yyjdd"0p
```

Misión 59 / Una cadena de despedidas

Borra nueve líneas y revisa los registros 1 a 9. Restaura el one más antiguo encima de keep. Órdenes necesarias: "1 · "2 · "3 · "4 · "5 · "6 · "7 · "8 · "9.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     one
2     two
3     three
4     four
5     five
6     six
7     seven
8     eight
9     nine
10    keep
```

Texto objetivo

```
1     one
2     keep
```

Registro "1

```
1     nine
```

Registro "2

```
1     eight
```

Registro "3

```
1     seven
```

Registro "4

```
1     six
```

Registro "5

```
1     five
```

Registro "6

```
1     four
```

Registro "7

```
1     three
```

Registro "8

```
1     two
```

Registro "9

```
1     one
```

Practica estos comandos: "1, "2, "3, "4, "5, "6, "7, "8, "9

Pistas: Historial de borrados grandes: 1 es el más reciente y 9 el más antiguo conservado. Historial de borrados grandes: 1 es el más reciente y 9 el más antiguo conservado.

Una ruta posible

`dd........ → "1pu → "2pu → "3pu → "4pu → "5pu → "6pu → "7pu → "8pu → "9P`

Misión 60 / Leer los cajones

Copia one en a y abre el inspector de registros. Comprueba que a y 0 conservan la misma línea. Órdenes necesarias: :reg.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 1.

```
1	one
2	two
```

Registro "0

```
1	one
```

Registro "a

```
1	one
```

Lista abierta: Registros

Practica estos comandos: :reg

Pistas: Muestra registros; puedes indicar nombres, como :reg a0. Haz primero un paso consciente y comprueba el cursor o texto. Añade repeticiones cuando comprendas una operación.

Una ruta posible

`"ayy → :reg → <Enter>`

21 / Puerto de Escribas

Muchas páginas, un solo viaje

Tero lleva documentos entre puertos virtuales. Guarda lo que quieras conservar y cambia de página sin perder de vista sus nombres.

Misión 61 / Una página recordada

Guarda dawn rises en notes.txt, cambia echo.txt a awake y guárdalo. Vuelve a notes.txt sin perder cambios. Órdenes necesarias: :w · :e · c.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1      dawn
```

Texto objetivo

```
1      dawn rises
```

Búfer activo: notes.txt

Archivo virtual guardado: notes.txt

```
1      dawn rises
```

Archivo virtual guardado: echo.txt

```
1      awake
```

Practica estos comandos: :w, :e, c

Pistas: Guarda el documento virtual; un nombre opcional indica el archivo del juego. Abre un archivo virtual con el nombre indicado.

Una ruta posible

```
A<Space>rises → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>echo.txt → <Enter> → ccawake → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>notes.txt → <Enter>
```

Misión 62 / Otro puerto

Abre beta.txt, muestra los búferes y vuelve por nombre a alpha.txt. Órdenes necesarias: :e · :ls · :b.

Inicio: línea 1, columna 1

Destino del cursor: línea 1, columna 1.

```
1      north
```

Búfer activo: alpha.txt

Lista abierta: Búferes

Practica estos comandos: :e, :ls, :b

Pistas: Abre un archivo virtual con el nombre indicado. Muestra los búferes abiertos y sus números.

Una ruta posible

```
:e<Space>beta.txt → <Enter> → :ls → <Enter> → :b<Space>alpha.txt → <Enter>
```

Misión 63 / Cruzar entre búferes

Guarda una copia como final.txt, ábrela y compara el cambio de búfer por número. Termina en final.txt. Órdenes necesarias: :w · :e · :b.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto objetivo

```
1     light
```

Búfer activo: final.txt

Archivo virtual guardado: final.txt

```
1     light
```

Practica estos comandos: :w, :e, :b

Pistas: Guarda el documento virtual; un nombre opcional indica el archivo del juego. Abre un archivo virtual con el nombre indicado.

Una ruta posible

```
:w<Space>final.txt → <Enter> → :e<Space>final.txt → <Enter> → :b<Space>1 → <Enter> → :b<Space>2 → <Enter>
```

22 / Huerto Mecánico

Que un buen movimiento dé muchos frutos

Omi cuida los delicados mecanismos del huerto. Graba un ciclo fiable, comprueba dónde termina y deja que trabaje en las siguientes ramas.

Misión 64 / Una máquina pequeña

Graba en a la adición de ! y el movimiento hacia abajo. Reproduce una vez para cambiar las dos primeras líneas dawn. Órdenes necesarias: q · @.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1	dawn
2	dawn
3	dawn
```

Texto objetivo

```
1	dawn!
2	dawn!
3	dawn
```

Macros grabadas: a

Practica estos comandos: q, @

Pistas: q y una letra inician una macro; otra q termina la grabación. Reproduce la macro de un registro, como @a; admite repeticiones.

Una ruta posible

`qaA! → <Esc> → jq@a`

Misión 65 / El huerto se repite

Graba añadir + al principio y bajar una línea. Usa @a y @@ y deja intacto el cuarto seed. Órdenes necesarias: q · @ · @@.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1      seed
2      seed
3      seed
4      seed
```

Texto objetivo

```
1      +seed
2      +seed
3      +seed
4      seed
```

Macros grabadas: a

Practica estos comandos: q, @, @@

Pistas: q y una letra inician una macro; otra q termina la grabación. Reproduce la macro de un registro, como @a; admite repeticiones.

Una ruta posible

`qaI+ → <Esc> → jq@a@@`

Misión 66 / Otra vez, con precisión

Graba borrar una x y reproduce la macro tres veces. Deja solo light. Órdenes necesarias: q · @ · cantidad.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1      xxxxlight
```

Texto objetivo

```
1      light
```

Macros grabadas: a

Practica estos comandos: q, @, count

Pistas: q y una letra inician una macro; otra q termina la grabación. Reproduce la macro de un registro, como @a; admite repeticiones.

Una ruta posible

`qaxq3@a`

23 / Pruebas de Tejedores

Combina los patrones aprendidos

Vel extiende un patrón largo. Los números, las ediciones repetidas y las macros son herramientas distintas: elige la que expresa tu intención.

Misión 67 / Dos contadores

Combina las cantidades de operador y movimiento: borra seis palabras con 2d3w y conserva keep. Órdenes necesarias: cantidad · dw.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1      one two three four five six keep
```

Texto objetivo

```
1      keep
```

Practica estos comandos: count, dw

Pistas: Un número ante operador o movimiento indica repeticiones; 2d3w combina ambos. Borra desde el cursor hasta el comienzo de la palabra siguiente.

Una ruta posible

`2d3w`

Misión 68 / El mismo tejido

Borra x, deshaz y rehace con :undo y :redo y repite después el borrado con el punto. Órdenes necesarias: :undo · :redo · ..

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1      xxdawn
```

Texto objetivo

```
1      dawn
```

Practica estos comandos: :undo, :redo, .

Pistas: Deshaz el último cambio; forma de u en la línea de órdenes. Rehaz un cambio; forma de Ctrl-r en la línea de órdenes.

Una ruta posible

`x → :undo → <Enter> → :redo → <Enter> → .`

Misión 69 / Un patrón fiable

Graba quitar ash y bajar, repite dos veces, prueba el registro 0 con keep y deshaz la copia de prueba. Órdenes necesarias: q · @ · cantidad · "0.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     ash dawn
2     ash dawn
3     ash dawn
4     keep
```

Texto objetivo

```
1     dawn
2     dawn
3     dawn
4     keep
```

Registro "0

```
1     keep
```

Macros grabadas: a

Practica estos comandos: q, @, count, "0

Pistas: q y una letra inician una macro; otra q termina la grabación. Reproduce la macro de un registro, como @a; admite repeticiones.

Una ruta posible

```
qadwjq2@ayy"0Pu
```

24 / Cumbre de los Comienzos

Todo el archipiélago en un registro

Luma espera donde se unen todos los caminos. No ofrece poderes nuevos, sino una última tarea para reunir memoria, precisión e imaginación.

Misión 70 / Un registro sin ruido

Cambia el contenido de la etiqueta a light, elimina todo [noise] y su línea vacía y guarda. Órdenes necesarias: it · a[· dd · :w.

Inicio: línea 1, columna 5

Texto inicial

```
1     <p>old</p>
2     [noise]
3     keep
```

Texto objetivo

```
1     <p>light</p>
2     keep
```

Practica estos comandos: it, a[, dd, :w

Pistas: Interior de una pareja de etiquetas HTML, sin las etiquetas. Un par [] completo, incluidos los corchetes.

Una ruta posible

`citlight → <Esc> → jda[dd → :w → <Enter>`

Misión 71 / El regreso preciso

Recuerda dos posiciones con A y a. Combina saltos exactos y búsquedas en ambos sentidos y vuelve a dawn. Órdenes necesarias: m · ` · / · ? · n.

Inicio: línea 1, columna 6

Destino del cursor: línea 3, columna 6.

```
1     star north
2     star south
3     star dawn
```

Marca A: línea 1, columna 6

Marca a: línea 3, columna 6

Practica estos comandos: m, `, /, ?, n

Pistas: Crea una marca: m y una letra, como ma, recuerdan la posición. Acento grave y letra de marca saltan a la posición exacta.

Una ruta posible

`mA/dawn → <Enter> → ma`A?star → <Enter> → n`a`

Misión 72 / Todas las luces, un cielo

Graba cambiar sleep por wake y aplícalo a tres líneas. Copia la última línea de message.txt a dawn.txt y guarda. Órdenes necesarias: q · @ · @@ · :w · :e · yy · "0 · p.

Inicio: línea 1, columna 1

Texto inicial

```
1     sleep
2     sleep
3     sleep
```

Texto objetivo

```
1     wake
2     wake
3     wake
4     the dawn returns
```

Registro "0

```
1     the dawn returns
```

Búfer activo: dawn.txt

Archivo virtual guardado: dawn.txt

```
1     wake
2     wake
3     wake
4     the dawn returns
```

Archivo virtual guardado: message.txt

```
1     the dawn returns
```

Macros grabadas: a

Practica estos comandos: q, @, @@, :w, :e, yy, "0, p

Pistas: q y una letra inician una macro; otra q termina la grabación. Reproduce la macro de un registro, como @a; admite repeticiones.

Una ruta posible

```
qaccwake → <Esc> → jq@a@@ → :w → <Enter> → :e<Space>message.txt → <Enter> → yy → :e<Space>dawn.txt → <Enter> → "0p → :w → <Enter>
```

Sigue aprendiendo

Este manual describe el subconjunto educativo que admite el juego. Los archivos virtuales permanecen en el navegador; el juego no accede al sistema de archivos de tu dispositivo.

Vim documentation

Motions and text objects
https://vimhelp.org/motion.txt.html

Editing and registers
https://vimhelp.org/change.txt.html

Macros
https://vimhelp.org/usr_10.txt.html

Files and buffers
https://vimhelp.org/usr_22.txt.html