

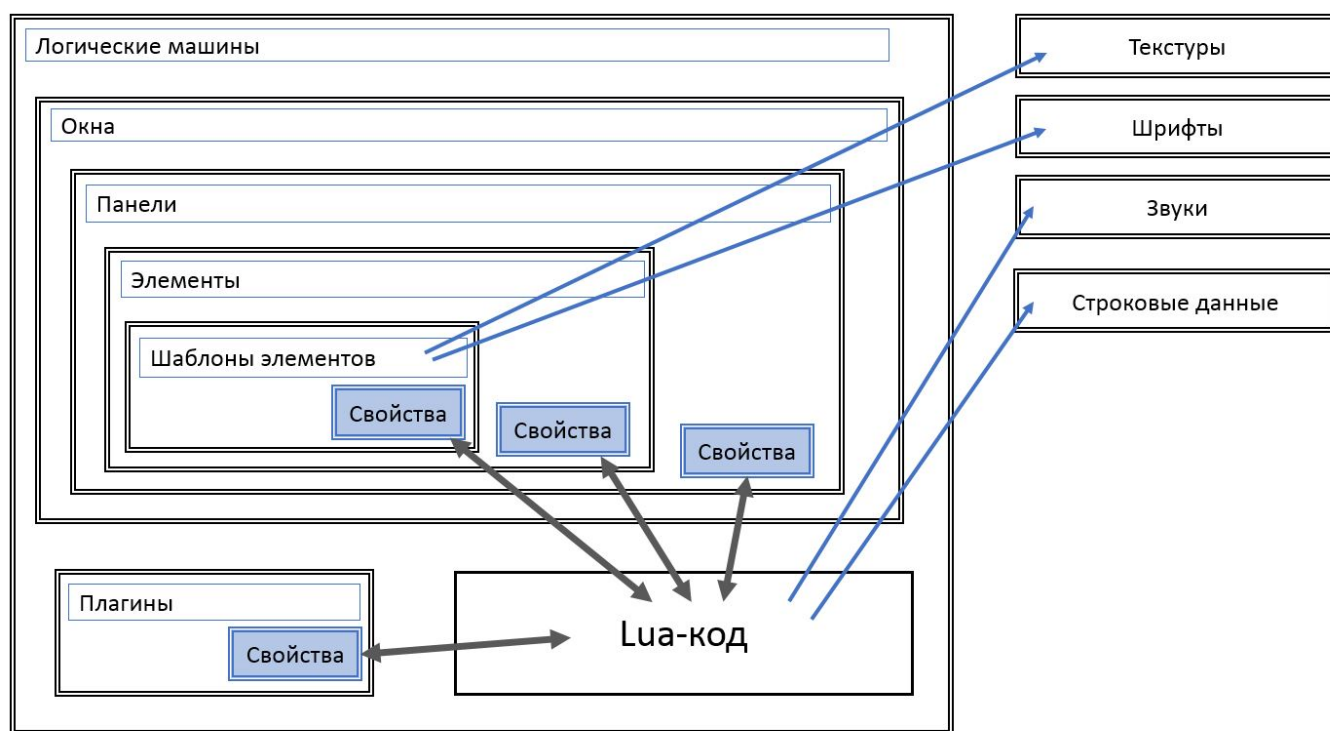
Логическая и файловая структура проектов

Логическая структура проекта

Прежде чем начать создавать свой проект, нужно ознакомиться с логической структурой, которая предусматривается для всех проектов платформы Lambda-Mu 2.

Видимая пользователю часть проекта это окна логических машин. Логических машин может быть несколько. Работать с ними можно одновременно и независимо. Деление на логические машины диктуется логикой проекта и задается в главном конфигурационном файле (см. статью «[Главный конфигурационный файл](#)»).

Дочерние элементы окон - панели. Далее элементы, далее подэлементы. Свойствами трех последних управляет lua-код (скрипт). Свойства могут иметь зависимости, а именно текстуры, шрифты. Так же при необходимости нужны звуковые файлы и строковые данные, к которым обращается lua-код. Отдельное место занимают плагины - динамически подгружаемые библиотеки, которые расширяют функционал платформы.



Внимательно изучите схему и при необходимости возвращайтесь к ней. Структурированность - основа хорошего проекта.

Файловая структура проекта

Исполняемый модуль (в корне проекта)- ядро платформы, исполняемый файл .exe и динамические библиотеки .dll необходимые для старта платформы в случае Windows или скомпилированный бинарный файл в случаях систем на основе ядра Linux. Исполняемые модули можно найти в репозитории lm2.engine.ce.

Главный конфигурационный файл (в корне проекта) - конфигурационный файл .xml, задает основные настройки платформы. Подробнее см. статью [«Главный конфигурационный файл»](#).

Шрифты (обычно папка fonts)- файлы .ttf со шрифтами, используемыми в проекте. Подключаются в главном конфигурационном файле.

Звуки (обычно папка sounds) - файлы .wav со звуками, используемыми в проекте. Подключаются в главном конфигурационном файле.

Плагины (в корне проекта) - динамические библиотеки .dll, расширяют функционал платформы. Подключаются в главном конфигурационном файле. Подробнее см. статьи [«Плагины и их разработка»](#) и [«Встроенные плагины»](#).

Файл настройки окон (в папке configs) - конфигурационный файл .xml, описывает логические машины, родителей окон. Подключается в главном конфигурационном файле. Подробнее см. статью [«Конфигурация окон»](#)

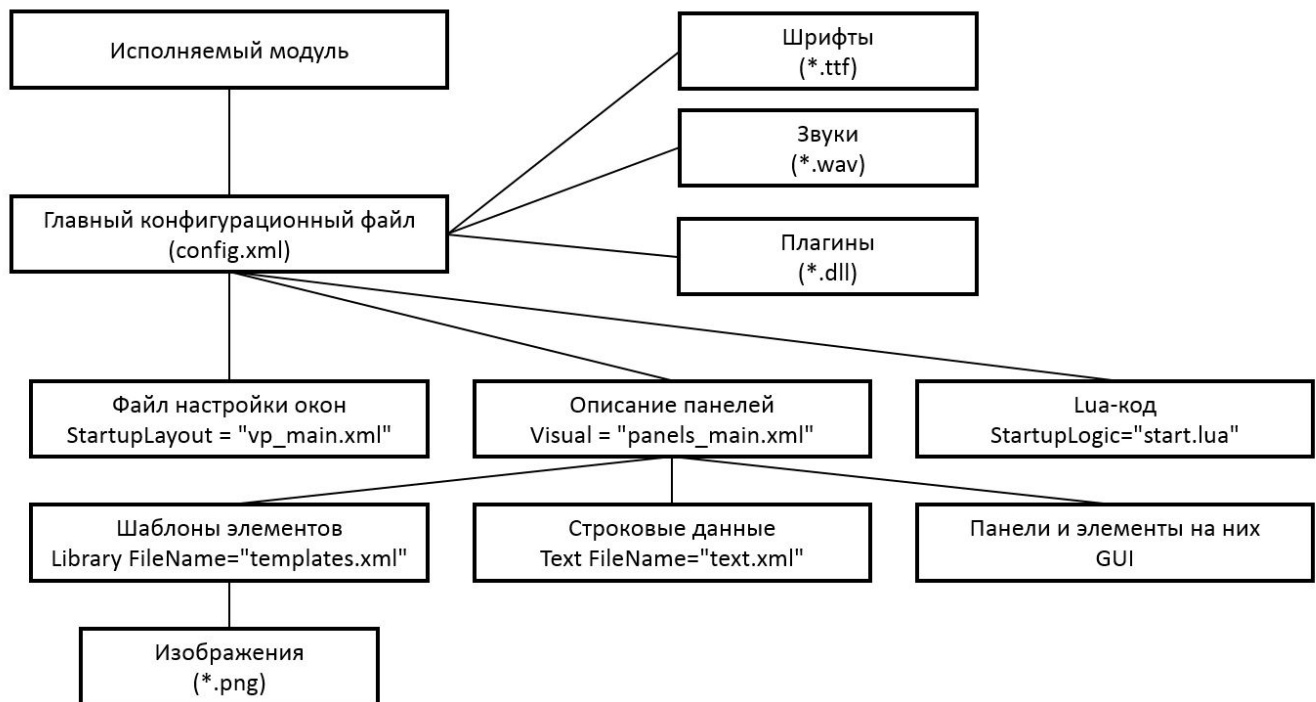
Lua-код (в папке configs) - файлы .lua. Скриптовый язык lua быстро осваивается и используется для программирования на платформе. Первый файл подключается в главном конфигурационном файле. Подробнее см. статью [«Lua-код \(скрипт\)»](#).

Описание панелей (в папке configs)- конфигурационный файл .xml, описывает панели. Подключается в главном конфигурационном файле. Подробнее см. статью [«Описание панелей»](#).

Шаблоны элементов (в папке configs) - файл .xml набор шаблонов, которые можно использовать для графических элементов. Подключается в файле описания панелей. Подробнее см. статью [«Библиотека элементов»](#).

Изображения (обычно папка images) - файлы .png с рендерами. Путь к папке задается в главном конфигурационном файле.

Строковые данные (в папке configs) - файлы .xml со строковыми данными. Подключаются в файле описания панелей.



From:

<https://wiki.lambda-mu.com/> - **Lambda-Mu Wiki**

Permanent link:

https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/s_struct

Last update: **2020/11/30 14:12**

