Главный конфигурационный файл

По умолчанию **config.xml**, если в качестве параметра при запуске не указан другой файл (этот функционал позволяет в одном проекте иметь разные уровни или занятия). Файл с общими настройками платформы, путями к файлам, плагинам и пр.

Структура файла

[1] <root>

[1] <System ... />

[1...N] <VM ... >

[0...N] <Plugin ... />

</VM>

[0...N] <Font ... />

[0...N] <Sound ... />

</root>

Описание атрибутов / свойств элементов

root - корневой элемент, не имеет свойств

root/System - элемент, свойства которого являются общими настройками платформы. Описание свойств:

Префикс	**Свойство**	**Описание**
[I STRING=«*log.txt*»]	LogName	Название лог-файла
[I STRING]	ImagesPath	Путь до директории с рендерами
[I STRING]	ConfigsPath	Путь до директории с конфигурационными файлами и lua-скриптами
[I STRING=«*licence.key*» RPI]	KeyFile	Имя key-файла с лицензией
[I BOOL=«*false*»]	Log	Необходимость логирования
[I BOOL=«*true*»]	LogLogicEvents	Необходимость логировать все события
[I BOOL=«*true*»]	LogLuaExec	Необходимость логировать вызов обработчиков событий
[I STRING FILE]	Language	Текущий язык
[I INT=«*60*» EXP]	FramerateLimit	Верхний предел частоты кадров (0 - не обрезать)
[I BOOL=«*false*» EXP]	VSync	Включить/выключить вертикальную синхронизацию
[I BOOL=«*false*»]	TrackMouse	Необходимость генерировать события при перемещении мыши

Префикс	**Свойство**	**Описание**
[I BOOL=«*false*»]	ShowFPS	Необходимость показывать частоту и количество кадров
[I BOOL=«*true*»]	TextureRender	Необходимость отрисовки панелей в текстуру
[I BOOL=«*true*»]	SmoothTextures	Необходимость глаживать текстуры при масштабировании
[I BOOL=«*false*» WIN]	CloseConsole	Необходимость закрывать консольное окно при старте приложения
[I BOOL=«*false*»]	ClearLog	Необходимость очищать лог-файл при старте

root/VM - виртуальная машина, родительский элемент для окон. Может быть несколько виртуальных машин со своими окнами. Разработчики платформы чаще применяют другой термин - **логическая машина**, так как создание нескольких машин диктуется логикой задачи: различные по своей логике подзадачи можно разделить по логическим машинам. Разные логические машины могут использовать как одинаковые модули lua, так и разные. Работать на разных логических машинах можно независимо и одновременно. Описание свойств логической машины машины:

Префикс	**Свойство**	**Описание**
[I STRING ID]	ID	Уникальный идентификатор виртуальной машины
[I STRING]	Visual	Название конфигурационного файла с описанием панелей
[I STRING]	StartupLayout	Название конфигурационного файла с описанием окон
[I STRING]	StartupLogic	названия первого файла с lua-кодом, который запустится при инициализации платформы

root/VM/Plugin - элемент, свойства которого подключают к платформе плагин. Плагины расширяют функционал, подробнее о плагинах см. статью «Плагины и их разработка». О встроенные плагинах см. «Встроенные плагины». Свойства:

Префикс	**Свойство**	**Описание**
[I STRING ID]	ID	Уникальный идентификатор плагина
[I STRING]	Type	Тип плагина
Type=«serial» - последовательный порт (COM)		
[I STRING]	Port	COM-порт
[I STRING]	Baudrate	Скорость соединения
[I STRING=«*8N1*»]	Format	Формат данных
[I BOOL=«*false*»]	Log	Необходимость логирования
Type=«udp» - UDP-клиент		
[I STRING]	Port	Порт
Type=«tcpclient» - TCP-клиент		
[I STRING=«*127.0.0.1*»]	Addr	IP-адрес
[I STRING]	Port	Порт
Type=«tcpserver» - TCP-сервер		
[I STRING]	Port	Порт
Type=«library» - библиотека		
[I STRING]	Name	Название файла с расширением

root/Font - элемент, свойства которого описывают подключаемый шрифт. Свойства:

Префикс	Свойство	Описание
[I STRING ID]	ID	Уникальный идентификатор шрифта
[I STRING]	FileName	Название файла с расширением

root/Sound - элемент, свойства которого описывают подключаемый звуковой файл. Свойства:

Префикс	Свойство	Описание
[I STRING ID]	ID	Уникальный идентификатор звукового файла
[I STRING]	FileName	Название файла с расширением

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

Permanent link:
https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/s_config?rev=1596446955

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