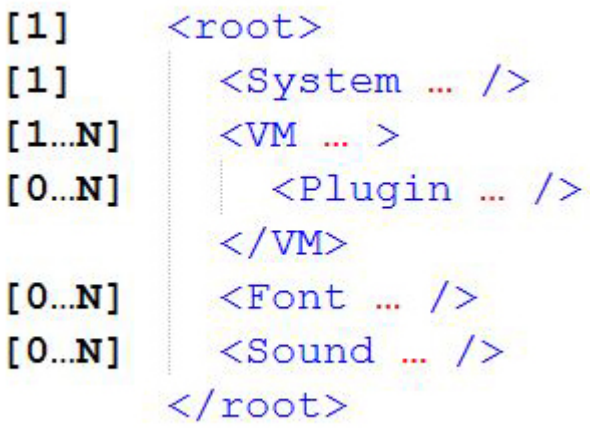
# Главный конфигурационный файл

Файл с общими настройками платформы, путями к файлам, плагинам и пр. 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).

## Структура файла




## Описание атрибутов / свойств элементов

Условные обозначения префиксов в квадратных скобках можно посмотреть в статье «Условные обозначения при описании атрибутов / свойств».

**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 |

| **Префикс** | **Свойство** | **Описание** |
|---|---|---|
| [I BOOL=«*false*»] | TrackMouse | Необходимость генерировать события при перемещении мыши |
| [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** - логическая машина, родительский элемент для окон. Может быть несколько логических машин со своими окнами.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 логической 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 |

## Пример главного конфигурационного файла:

<code xml>

<?xml version=«1.0» encoding=«utf-8» standalone=«yes»?> <root>

```
<System
  Language="ru"
  ImagesPath="images/"
  ConfigsPath="configs/"
  Log="true"/>
<VM
  ID="main"
  Visual="panels.xml"
  StartupLayout="viewports.xml"
  StartupLogic="start.lua">
</VM>
<Font ID="Default" FileName="fonts/LiberationSerif-Regular.ttf" />
```

</root>

</code xml>

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

Permanent link:
**https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/s_config?rev=1596549644**

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