

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 виртуальной машины. Дочерние элементы окон - панели. Далее элементы, далее подэлементы. Свойствами трех последних управляет логическая машина - 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. Подробнее плагины описаны в статье «[Плагины и их разработка](#)», в этом туториале мы больше не будем к ним возвращаться.

[sxemy.png](#)

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

Файловая структура проекта

From:

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

Permanent link:

https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/s_struct?rev=1596219309

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

