

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.



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

Файловая структура проекта

Исполняемый модуль - 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](https://github.com/lambda-mu/ce).

Главный конфигурационный файл - конфигурационный файл .xml. 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). Подробнее см. статью «[Главный конфигурационный файл](#)»



From:

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

Permanent link:

https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/s_struct?rev=1596221028

Last update: 2020/11/30 14:12

