

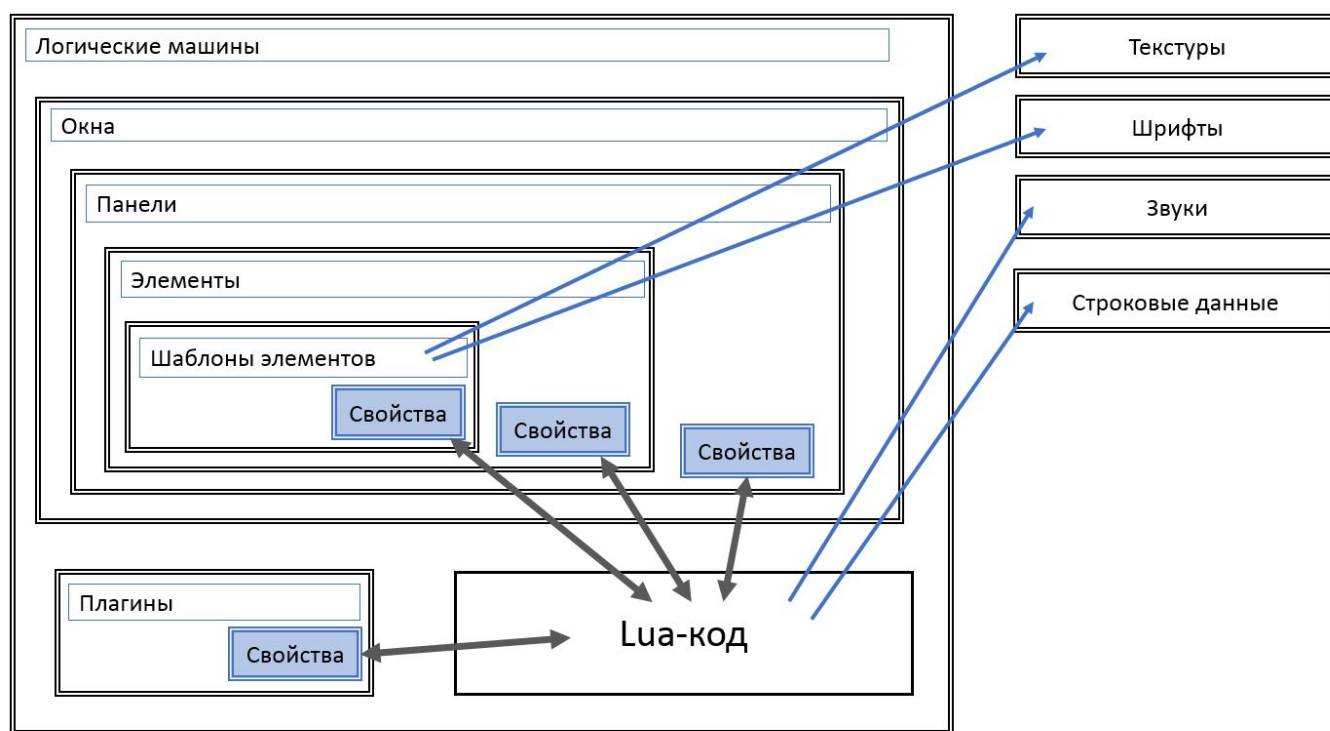
Логическая и файловая структура проектов

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.

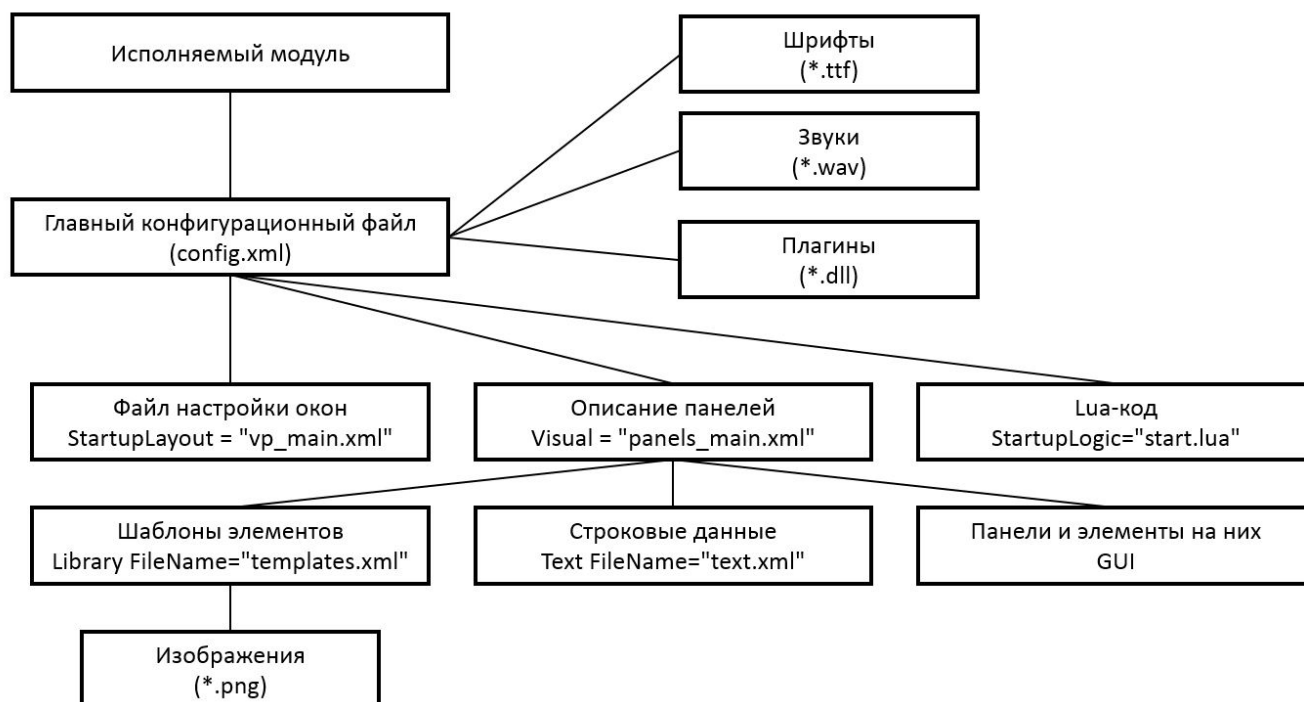


Внимательно изучите схему и при необходимости возвращайтесь к ней. Структурированность - основа хорошего проекта.

Файловая структура проекта

Исполняемый модуль - 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 - 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=1596458284

Last update: 2020/11/30 14:12

