

Создание пустого проекта

Исполняемые модули находятся в репозитории [lm2.engine.ce](https://github.com/lm2-engine/ce). Файлы для проекта находятся в репозитории [lm2.examples](https://github.com/lm2-engine/examples). Необходимый минимум доступен по ссылкам:

- [win_empty_project_start.zip](#)
- [rpi_empty_project_start.zip](#)

Создание структуры директорий

Создайте папку `empty_project`. Это корень проекта. Скопируйте в корень исполняемый модуль (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).

Создайте в корне папку `images`. Это каталог для хранения рендеров. Далее мы укажем к нему путь в главном конфигурационном файле. Скопируйте в этот каталог файл `logo.png`.

Создайте в корне папку `configs`. Это каталог для хранения конфигурационных файлов (кроме главного конфигурационного файла, он должен быть в корне проекта).

Создайте в корне папку `fonts`. Это каталог для используемых шрифтов. Далее мы подключим шрифты в главном конфигурационном файле. Скопируйте в этот каталог файл `LiberationSerif-Regular.ttf`.

Создание файлов

Главный конфигурационный файл

Основная статья «[Главный конфигурационный файл](#)». Создайте в корне проекта файл `config.xml`. Платформа по умолчанию к нему обратиться. Никаких дополнительных действий не требуется. Файл должен содержать следующий код:

```
<!-- объявление xml -->
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
<!-- корневой элемент -->
<root>
  <!-- элемент общих настроек, задаются следующие: язык, путь к рендерам,
   путь к конфигурационным файлам, флаг логирования -->
  <System
    Language="ru"
    ImagesPath="images/"
    ConfigsPath="configs/"
    Log="true"/>
  <!-- элемент логической машины, задаются следующие свойства: уникальный
   идентификатор, файл описание панелей, файл конфигурации окон, первый
   файл с lua-кодом для запуска -->
  <VM
    ID="main"
```

```
Visual="panels.xml"
StartupLayout="viewports.xml"
StartupLogic="start.lua">
</VM>
<!-- элемент шрифта, задаются следующие свойства: уникальный идентификатор,
      полный путь к файлу -->
<Font ID="Default" FileName="fonts/LiberationSerif-Regular.ttf" />
</root>
```

Напишите код сами, а не просто скопируйте его, так лучше запоминается.

Файл конфигурации окон

Основная статья «[Конфигурация окон](#)». В папку configs создайте viewports.xml. Название файла должно совпадать с названием, указанным в главном конфигурационном файле. Определим окно на первом мониторе (если у вас несколько мониторов) с разрешением 800×480. Файл должен содержать следующий код:

```
<!-- объявление xml -->
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
<!-- корневой элемент, задается следующее свойство: разрешение -->
<root MonitorWidth="800" MonitorHeight="480">
  <!-- элемент вьюпорт, задаются следующие свойства: положение на мониторе,
        уникальный идентификатор -->
  <ViewPort Monitor="0,0" ID="main_viewport" />
</root>
```

Запуск проекта

В следующих статьях описано как запускать проекты. Там же есть прямые ссылки на готовый пустой проект.

- [Установка и запуск платформы на Windows](#)
- [Установка и запуск платформы на Raspbian](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/t_struct?rev=1596636315

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

