

Propozycja nowej struktury katalogów.

Autor: Juhas

Podziękowania dla: youBy, matek123

dynamic - właściwie tak, jak jest. Dochodzi tylko jeden katalog: „common”, który przechowuje elementy wspólne dla lokomotyw, wagonów i samochodów - np. dźwięki

static - informacje o obiektach statycznych. Zawiera następujące podkatalogi:

<u>buildings</u>	budynki, kioski, magazyny, kościoły itp.
<u>bridges</u>	mosty, kładki, wiadukty itp.
<u>lamps</u>	latarnie, lampy itp.
<u>nature</u>	pioruny, drzewa, żywopłoty, rzeki, jeziora itp.
<u>humans</u>	ludzie
<u>animals</u>	zwierzęta
<u>stations</u>	elementy związane ze stacjami, czyli wiaty, zejścia podziemne, tabliczki z numerami peronów, perony i słupy zegarowe(bez zegarów)
<u>details</u>	różne <u>MAŁE</u> detale uprzyjemniające życie: kosze na śmieci, tarcze zegarowe, ławki, krzyże, no generalnie wszystko, co można nazwać detalem i wstawić dla uprzyjemnienia scenerii
<u>semaphores</u>	semafony; widzę, że to jest gotowe, więc nie ruszamy zawartości(poza wkopiowaniem tekstur, o tym niżej)
<u>traction</u>	trakcja; przewody, słupy, podstawy i generalnie wszystkie elementy, składające się na trakcję. UWAGA! Jeśli ktoś zrobi transformator, to powinien on się znaleźć w <u>details</u>
<u>signs</u>	znaki, tarcze, wskaźniki itp.
<u>db</u>	używane w Niemczech
<u>pkp</u>	używane w Polsce
<u>inne podkatalogi oznaczające państwa</u>	
<u>common</u>	znaki używane w wielu krajach
<u>crossing</u>	elementy na przejazdach kolejowych, krzyże św. Andrzeja, sygnalizatory, szlabany itp.
<u>tracks</u>	tory, zwrotnice itp.
<u>roads</u>	drogi
<u>sky</u>	wszystko, co związane z niebem. Chodzi o pliki typu <i>cgskj_cirrus003.e3d</i>
<u>vehicles</u>	pojazdy, które są elementem scenerii. Np. traktory, kombajny itp.
<u>farms</u>	farmy, pola itp.

Każdy z tych katalogów powinien mieć w sobie podkatalog textures (chyba że nie potrzebuje). Przykładowa zawartość static\buildings\

[dom1.e3d](#)

[dom2.e3d](#)

textures\
 dom1.dds
 dom2.dds

scenery - scenerie ;)

Tutaj każdy podkatalog to oddzielna sceneria. Czy spacje i polskie litery są dozwolone, to już kwestia programistów. Znajduje się jeden podkatalog specjalny: "common", w którym umieszczamy rzeczy wspólne dla wielu scenerii. Głównie (albo wyłącznie) będą to pliki *.inc z trakcją, semaforami itp. Można też stworzyć 2 podkatalogi w common:

sounds - wspólne dźwięki (np. śpiewający ptak, czy śmiech dzieci, jeśli to w ogóle się przebije)

inc - wspomniane już pliki inc :)

Każdy katalog scenerii jest zbudowany następująco:

<u>timetables</u>	pliki z rozkładami jazdy
<u>sounds</u>	pliki z dźwiękami - radio, zapowiedzi itp
<u>images</u>	obrazy scenerii (dla startera)
<u>inc</u>	pliki inc dla tej scenerii
<u>scm</u>	pliki scm dla tej scenerii
<i>scenery.scn</i>	główny plik scenerii - nazwa to już kwestia programistów. Może być "scenery", może być taka jak nazwa scenerii albo może być dowolna, skoro mamy tylko jeden plik scn

Pliki inc powinny być wyszukiwane w następującej kolejności:

- najpierw w katalogu inc\ scenerii
- potem w katalogu scenery\common\

Autorzy scenerii nie powinni mogli używać plików używanych w innych sceneriach(wyjątek stanowi katalog common)

Zauważyliście pewnie, że zmieniłem rozszerzenie głównego pliku na scn. To jest logiczne: SCeNery. To jest główny plik scenerii, który opisuje jej nazwę, zawiera FirstInit i tabor. No i include pozostałe pliki SCM i INC