

## Pályaépítés a BVEPreproc programmal

Ahogy ezt én elképzeltém, és használom.

Az emberek nem szeretnek olvasni, úgyhogy először üzemeljük be a teszt pályát. Amikor ezt olvasod, már kitömörítetted a fájlt. Ha szóközt használtál az elérési útban, akkor javítsd, különben nem fog működni.

1. Szerkesszük a **bin\sets.bat** fájlt.

Írjuk át az ott található mappa neveket az installációknak megfelelően.

Ha a BVE könyvtárad szóközt is tartalmaz, akkor ne folytasd. Úgysem lesz jó.

Nevezd át, utána folytathatod.

```
SET ROUTE=C:\jatek\bve\Railway\Route\teszt
```

```
SET OBJ=C:\jatek\bve\Railway\Object\teszt
```

A piros részt kell átírni.

2. Hozzuk létre az előbbi két **teszt** mappát a lemezünkön.

3. Az **objects** mappa tartalmát másoljuk át a most létrehozott **Railway\Object\teszt** alá.

4. Menjünk be a **sources** mappába, és indítsuk el a **FordAll.bat** parancsfájlt.

5. Kész. Teszteljük le a pályát.



Most tanulmányozzuk kicsit a teszt pálya könyvtárszerkezetét.

A **bin** könyvtárban találhatóak a fordításhoz szükséges fájlok.

A **objects** mappa tartalmazza az összes olyan fájlt, amit nem dolgozunk fel a scripttel. Továbbá ide rakjuk az összes textúrát. Ennek a mappának ugyanaz a szerkezete, mint ami a BVE alatti Railway\Object\teszt alatt lesz. A lefordítandó script fájlok kivételével mindent ide gyűjtünk.

A **sources** mappában ugyanazt a könyvtárszerkezetet láthatjuk, de itt csak azok a mappák vannak, amikben fordításra váró script fájlok vannak.

Továbbá itt vannak a route fájlok fordításához szükséges dolgok is.

A **sources\FordAll.bat** parancsfájl minden fordításra váró scriptet feldolgoz, és a helyére rak. Mindent újrafordít.

A **sources\route.bat** parancsfájl lefordítja az itt található összes **rou** kiterjesztésű fájlt, és bemásolja a BVE könyvtár alá. Ez tehát csak a route fájlokat fordítja le.

Mind a **novenyek**, mind a **hazak** mappa tartalmaz egy **compile.bat** parancsfájlt, ami az itt lévő **src** fájlokból készít b3d fájlt, és be is másolja a BVE könyvtár alá.

## Új pálya elkezdése

Célszerű a teszt pályából kiindulni, és eltávolítani ami nem kell. Átmásolás után tehát:

1. Módosítjuk a **bin\sets.bat** fájlt.

```
SET ROUTE=C:\jatek\bve\Railway\Route\teszt
SET OBJ=C:\jatek\bve\Railway\Object\teszt
```

A piros részeket átírjuk.

2. Az **objects** mappába összegyűjtjük ami kell.

3. A sources mappában létrehozuk a szükséges könyvtárakat. Mindegyikbe odamásolunk egy compile.bat fájlt, és átírjuk benne ezt:

```
SET FOLDER=novenyek
```

Ez az a mappa neve a BVE object pálya alatt, ahová a b3d fájlok keletkezni fognak.

4. Módosítjuk a **sources\FordAll.bat** fájlt.

```
rem =====
rem === A route fájlok fordítása ===
rem =====
call route.bat
rem =====
rem === Novenyek ===
rem =====
cd novenyek
call compile.bat
cd ..
rem =====
```

```
rem === Hazak ===  
rem =====  
cd hazak  
call compile.bat  
cd ..
```

Az első **call** sor lefordítja a route fájlokat.

Minden további blokk az adott mappában lévő összes **src** fájlt lefordítja.

```
cd novenyek  
call compile.bat  
cd ..
```

Ha új mappát hozunk létre, akkor itt kell neki egy blokkot is létrehozni.

## Gyakran ismétlődő kérdések

Kérdés: Mit kell csinálni ha új objektum mappát akarok bevinni a fordítás alá?

Válasz:

1. Létre kell hozni a mappát a sources alatt.
2. Bele kell másolni egy compile.bat fájlt.
3. Azt módosítani kell.
4. El kell készíteni egy új blokkot a FordAll.bat fájlban.
5. Létre kell hozni ugyanazt a mappát az objects könyvtárban, és ide kell gyűjteni a textúrákat.

Kérdés: Mit kell módosítani akkor ha új SRC fájlt akarok létrehozni egy már létező mappában?

Válasz: Semmit. Az ott lévő compile.bat automatikusan lefordítja.

Kérdés: Muszáj az objects mappába gyűjtögetnem a fájlokat? Én csak pár SRC-t szeretnék lefordítani.

Válasz: Nem muszáj. Az objects mappa használata csak ajánlás. Én szeretem ha a pályához tartozó összes fájl megvan a fejlesztő könyvtár alatt. Bármikor újra lehet építeni az egészet (lásd: tesztpálya installálása a bevezetőben). Továbbá biztonsági másolat készítése is egyszerűbb.

Fejleszthetsz úgy ahogy eddig, csak az SRC fájlokat fogod itt lefordítani.

Kérdés: Muszáj a FordAll.bat fájlt megírni és használni?

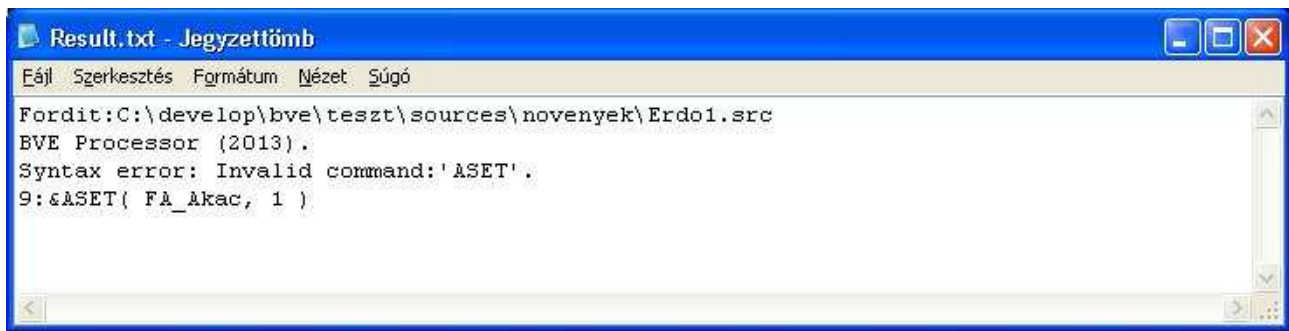
Válasz: Nem. Minden lefordítható a megfelelő compile.bat és route.bat fájlok egyenkénti futtatásával. Ez csak könnyebbítés akkor, ha szerteágazó a könyvtárszerkezeted.

Kérdés: Én nem a BVE könyvtárakba akarok fordítani. Majd én mindent a helyére másolok kézzel. Megtehetem?

Válasz: Igen. A bin\sets.bat fájlban olyan könyvtárakat adsz meg amelyet akarsz. Még csak léteznie sem kell, a fordító eljárás létrehozza.

Kérdés: Mi történik, ha hibás az SRC fájlom?

Válasz: A fordítás megáll a fájlnál, és feldob egy Jegyzetömböt a hiba okával.



```
Result.txt - Jegyzettömb
Eájl Szerkesztés Formátum Nézet Sűgő
Fordit:C:\develop\bve\teszt\sources\novenyek\Erdol.src
BVE Processor (2013).
Syntax error: Invalid command:'ASET'.
9:&ASET( FA_Akac, 1 )
```

## Hasznos tanácsok

- Tilos szóközt írni a mappák és a fájlok nevében. Helyette használjuk az „\_” (aláhúzás) karaktert.
  - Kerüljük az ékezetes karaktereket a fájlok nevében. Nem biztos, hogy gondot okoz, de mindenképpen rizikófaktor.
  - Az &INCLUDE( **..\novenyek\\_Fak.h** ) parancsban mindig hasonló formában adjuk meg a fájl nevét. Ez biztosítja azt, hogy ha áthelyezünk egy fájlt egy másik mappába, akkor átírás nélkül ott is működni fog. Továbbá összetett objektumok esetében így „nyúlhatunk át” egy másik könyvtárba az ott lévő fájlért. Lásd: **hazak\Tabla.src**.
  - Ugyanez vonatkozik a textúrákra is.
- Load **..\hazak\Default.bmp**
- Időnként ürítsük ki minkét pálya mappát a BVE könyvtár alatt, és végezzük el a bevezetőben leírt 3. és 4. műveleteket. A fejlesztés alatt maradhatnak ott olyan fájlok, amire már nincs szükség. Ilyenkor ezek törlődnek.
  - Készítsünk gyakran biztonsági másolatot a fejlesztő könyvtárról.

Használjátok meglelégedéssel!

Tomasz