Рекомендации по именованию объектов в редакторе

Материал из xrWiki

Рекомендации по выбору имён объектов, расставляемых в редакторе

Имена сталкеров и монстров должны быть информативными и отражать их предназначение. Также в имени сталкера нужно указывать имя уровня, чтобы иметь возможность определить при отладке, с какого уровня пришел сталкер. Например, командир группировки Долг с двумя солдатами и охранником около ворот на уровне Garbage:

```
gar_dolg_commander
gar_dolg_soldier1
gar_dolg_soldier2
gar_dolg_gate_guard
```

Здесь `gar` — префикс имени уровня.

В именах путей нужно указывать либо:

- в случае, если по пути всегда ходит один и тот же персонаж, задать в префиксе имени пути имя персонажа. Пример: путь коммандира группировки получит имя **gar_dolg_commander_walk**, **gar_dolg_commander_look**
- в случае, если на путь схемой управления назначаются произвольные персонажи, то задать в имени пути место действия, либо должность, на которую назначаются персонажи. Пример: путь, по которому кто-то из солдат патрулирует второй этаж завода, получит имя **gar_factory_2nd_floor_walk**, **gar_factory_2nd_floor_look**

В идеале, увидев имя пути в списке объектов уровня, дизайнер должен быть способен определить, о каком конкретно месте уровня идет речь.

Имена предметов также должны быть информативными и включать в себя название места, куда кладётся предмет, например, аптечка на крыше здания фабрики:

```
gar_factory_roof_medikit
```

Те же правила относятся и к прочим объектам.

Постфикс, т.е. вторую часть имени пути (или других объектов), желательно формировать по имени поля в customdata скрипта, который Вы настраиваете. Пример customdata и имён путей:

```
[zoneguard]
        path_main_walk = gar_dolg_gate_guard_main_walk
        path_main_look = gar_dolg_gate_guard_main_look
        path_side_walk = gar_dolg_gate_guard_side_walk
```

```
        path_side_look = gar_dolg_gate_guard_side_look
```

Обратите внимание, что в префиксе имен путей отражены место/должность персонажа, а в постфиксе — имя поля из customdata скрипта, которому присвоен путь.

Рекомендации по выбору уникального имени команды для скриптов

В скриптах, где у нескольких персонажей используется общая память (грабители, охранники и т.п.), требуется с помощью поля `team` в customdata задать уникальный идентифиактор их общей памяти (так называемое имя команды). Правила выбора имен этих идентификаторов следующие: в имя должно включаться название уровня, а также имя места, где происходят события, и, возможно, название схемы. Примеры:

```
    team = gar_garage
    team = esc_factory_robbers
    team = esc_factory_defenders
```

Важно, чтобы имя команды было уникальным для **ВСЕЙ ИГРЫ**, а не только в пределах одного уровня, поэтому и используется сокращённое имя уровня в качестве префикса.

Расстановка гулагов

Имена секций для файла *misc\gulag_tasks.ltx* составляются так:

```
[walker1@agr_mil]

    ^ имя схемы

        ^ имя уровня из таблицы LevelNameAbbrevs

            ^ имя места
```

Пожалуйста, везде используйте СОКРАЩЁННЫЕ имена уровней из вышеуказанной таблицы. Не придумывайте других аббревиатур!

Скопировано из X-Wiki за 2004 год, составитель — Andrey Fidrya (Zmey)

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Рекомендации_по_именованию_объектов_в_редакторе&oldid=1256»

Категория:

Level Editor

- Страница изменена 18 февраля 2024 в 16:33.
- К этой странице обращались 2465 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

- GNU FDL FREE DOC LICENSE
- Powered By MediaWiki