

# gamemtl.xr compiler/decompiler (gamemtl.xr cdc)

Материал из xrWiki

## gamemtl.xr compiler/decompiler

<b>Тип</b>	Компилятор/декомпилятор
<b>Автор</b>	K.D.
<b>Последняя версия</b>	0.2
<b>Написан на</b>	Perl 5
<b>Обратная связь</b>	АМК форум

Утилита предназначена для распаковки в текстовый формат и запаковки файла **gamemtl.xr**.

## Содержание

- 1 Установка
- 2 Использование
  - 2.1 Пояснения
- 3 История версий

## Установка

1. Установите ActivePerl.
2. Распакуйте архив со скриптом в нужную папку.
3. Скопируйте библиотеку модулей stkutils в папку с библиотеками Perl (например, C:\Perl\lib) или в папку со скриптом.

## Использование

Декомпиляция:

```
| perl gmxcrcdc.pl -d <input_file> [-o <outdir> -l <logfile>]
```

- -d <input\_file> — входной файл (gamemtl.xr)
- -o <outdir> — папка для сохранения файлов материалов в текстовом виде

Компиляция:

```
| perl gmxcrcdc.pl -c <input_dir> [-o <outfile> -l <logfile>]
```

- -c <input\_dir> — папка с файлами материалов в текстовом представлении
- -o <outfile> — выходной файл

Общие опции:

- -l <logfile> - файл лога

## Пояснения

- Параметр **parent\_id** пар материалов обозначает пару материалов, от которой данная пара наследует настройки. Если стоит none, у пары нет родителя.
- Параметр **OwnProps** устанавливает перечень свойств, которые переопределяются для данной пары материалов при наследовании. Если **none**, не переопределяется никаких свойств (все наследуются), если **all** — напротив, все свойства переопределяются.

Будьте внимательны, парсер тупой, пути до звуков/партиклов/марков в свойствах перечислять следует через запятую без пробелов.

## История версий

### 0.2

- полный рефакторинг кода

### 0.1

- начальный релиз

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=gamemtl.xr\\_compiler/decompiler\\_\(gamemtl.xr\\_cdc\)&oldid=1210](https://xray-engine.org/index.php?title=gamemtl.xr_compiler/decompiler_(gamemtl.xr_cdc)&oldid=1210)»

Категория:

Perl

- 
- Страница изменена 9 февраля 2024 в 01:38.
  - К этой странице обращались 4562 раза.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

