

LOKSIM3D DATEI ORGANISATION VERSION 1.3

12. Jänner 2013

PROGRAMMIERER: LUKAS HASELSTEINER

loksim3d@lukas-haselsteiner.at

<http://www.lukas-haselsteiner.at>

Loksim3D:

<http://www.loksim3d.de>

EINLEITUNG

Mit diesem Tool wird es ermöglicht, Loksim3D Dateien zu verschieben, auch wenn diese bereits in anderen Dateien verwendet werden (zB. Objektdateien in Gruppdateien, Texturen in Objektdateien,...)

Das Programm wurde mit VisualStudio2012 (<http://www.microsoft.com>) entwickelt und basiert auf dem .NET Framework 4.0

FUNKTIONSWEISE

Grundsätzlich sind beim Verschieben von L3D Dateien zwei Bereiche zu unterscheiden: Zum einen muss die verschobene Datei geprüft werden, zum anderen müssen sämtliche andere Dateien geprüft werden.

Bei der verschobenen Datei ist das Problem, dass relative Pfade nicht mehr funktionieren könnten. Bsp: Der Texturpfad ist auf ‚bild.bmp‘ festgelegt. Wird jetzt die Objektdatei ohne der Texturdatei in einen anderen Ordner verschoben, muss der Pfad angepasst werden. Mein Programm durchsucht daher alle verschobenen Dateien, welche eine Endung besitzen die im Hauptfenster, unabhängig ob die Endung ausgewählt ist, angezeigt werden (.bmp brauchen nicht durchsucht werden) nach Dateipfaden. Es werden nur die Pfadangaben von existierenden Dateien verändert. (Es wird nach Schlüsselwörtern wie `Name=`, `Texture=` gesucht)

Danach werden alle Dateien im Loksim Verzeichnis, mit der im Optionsfenster angegebenen Dateiendung, durchsucht. In diesen Dateien wird nach Pfaden der verschobenen Dateien gesucht, und durch die neuen Pfade ersetzt. (Hier wird nicht mit Schlüsselwörtern gearbeitet, da der zu suchende Teil der Pfad der verschobenen Datei ist!)

OBERFLÄCHE

Das Hauptfenster ist in 2 Teile eingeteilt: Die linke Seite wird hauptsächlich für Optionen und die einfache Steuerung verwendet, auf der rechten Seite werden die Dateien dargestellt, die innerhalb des Verzeichnisses verschoben wurden.

In der Liste der Dateien kann ein „Von-Nach“ Eintrag mit einem Klick auf eine Zeile und Entf gelöscht werden.

ABLAUF

Folgendermaßen wird das Programm verwendet:

- **Überwachen** Knopf drücken
- Danach ganz normal im Windows Explorer (bzw. sind auch andere Programme möglich) die **Dateien verschieben** bzw umbenennen.
Es ist auch möglich ganze Ordner umzubenennen oder eine Datei mehrmals umzubenennen. Zu beachten ist, dass nach dem Umbenennen eines Ordners die Liste der zu durchsuchenden Dateiendungen immer automatisch bestimmt wird.
- Jetzt muss man auf den Button **Start** klicken.
Das Programm passt jetzt alle Pfade an. Nach Fertigstellung wird eine Meldung ausgegeben.

Es ist auch möglich mehrfach vorhandene Dateien in eine Datei zusammenzufassen. Dafür muss einfach nur die Datei die „gelöscht“ werden soll, in den Ordner der anderen Datei kopiert werden und die Datei darin **überschrieben** werden.

ABHÄNGIGKEITEN

Falls die CheckBox ‚Abhängigkeiten nur anzeigen‘ gewählt ist, kann überprüft werden von welchen anderen Objekten, Strecken,... eine oder mehrere Dateien verwendet werden. Falls diese Option gewählt wird, kann man mit dem Button ‚Datei hinzufügen‘ Dateien hinzufügen (Mehrfach-Auswahl möglich), die auf ihre Abhängigkeiten überprüft werden sollen. Danach kann die Überprüfung mit dem Button ‚Abhängigkeiten‘ gestartet werden. Am Ende wird ein Dialog gezeigt in dem die gefundenen Abhängigkeiten gezeigt werden. In **Fett** werden die überprüften Dateien dargestellt und darunter befinden sich die Dateien die von dieser Datei abhängig sind.

zB: folgende Ausgabe wird gezeigt:

<code>\Objekte\Bahnsteige\LukasH\Einzelteile\warteraum_dach.l3dobj</code> <code>F:\Loksim3D\Objekte\Bahnsteige\LukasH\warteraum_mit.el3dgrp</code> <code>F:\Loksim3D\Objekte\Bahnsteige\LukasH\GroupObjects\Teile\warteraum_gedreht.l3dgrp</code> <code>\Objekte\Bahnsteige\LukasH\Einzelteile\Hst_name_tafel.l3dobj</code> <code>F:\Loksim3D\Objekte\Bahnsteige\LukasH\Hst_name.l3dgrp</code>
--

Dies bedeutet, dass die Datei **warteraum_dach.l3dobj** von `warteraum_mit.el3dgrp` und `warteraum_gedreht.l3dgrp` verwendet wird. Die Datei **Hst_name_tafel.l3dobj** wird von `Hst_name.l3dgrp` verwendet.

OPTIONEN

LOKSIM PFAD

Pfad zum Loksimverzeichnis. Normalerweise wird es aus der Registry ausgelesen, aber falls etwas schiefgeht kann er hier auch händisch eingetragen werden.

SICHERUNGSPFAD

Pfad in den veränderte Dateien gesichert werden. Wird dieses Feld leergelassen, wird keine Sicherung durchgeführt.

BEI VERÄNDERUNGEN NACHFRAGEN

Fragt bei jeder anstehenden Veränderung nach, ob sie durchgeführt werden soll. Bei jeder Veränderung wird ein Fenster angezeigt, in dem die alte und die neue Datei angezeigt und die Veränderungen hervorgehoben werden. Man kann danach auf annehmen oder ablehnen klicken.

DATEIENDUNGEN

Gibt an welche Dateien durchsucht werden. Je nachdem welche Dateien man verschoben hat, kann man diese anpassen. (Verschiebt man eine Objektdatei müssen wahrscheinlich Gruppenobjekte und Streckendateien durchsucht werden; bei einer Textur müssen es wahrscheinlich nur Objektdateien sein...)

Das Programm wählt nach jeder verschobenen Datei, selbstständig die benötigten Dateiendungen aus. Hat man alle Dateien verschoben, kann man **bevor** man auf Starten klickt, manuell die zu durchsuchenden Dateiendungen auswählen.

MÖGLICHKEIT FÜR ERFAHRENE USER

Das Programm speichert sämtliche Einstellungen in der Datei `settings.xml`

Diese `.xml` Datei kann mit jedem Editor bearbeitet werden. Grundsätzlich kann man alle Einstellungen wie in der Oberfläche vornehmen. Zusätzlich kann man aber auch die Schlüsselwörter, welche bei der verschobenen Datei durchsucht werden und die Dateiendungen die durchsucht werden verändern.

In der Sektion `<AutoExtList>` kann man einstellen, wann welche Dateiendungen ausgewählt werden. Dafür ist immer ein `<PairOfStringListOfString>` Eintrag verantwortlich. Der Eintrag `<first>` gibt an, bei welchen Dateien dieses Kriterium zum Einsatz kommt. Im nachfolgenden `<second>` Eintrag, können dann die zu durchsuchenden Dateien eingetragen werden (mittels `<string>*.DATEIENDUNG</string>`). Natürlich können auch neue `<PairOfStringListOfString>` Einträge hinzugefügt werden.

```
<PairOfStringListOfString>
  <first>.l3dgrp</first>
  <second>
    <string>*.l3dstr</string>
    <string>*.el3dgrp</string>
  </second>
</PairOfStringListOfString>
```

„Übersetzt“ bedeutet dieser Eintrag also: „Falls eine Gruppendatei verschoben wird, durchsuche alle Strecken- und erweiterte (GroupObjects-Tool von mir) Gruppendateien nach eventuell vorzunehmenden Veränderungen.“

Außerdem besteht die Möglichkeit unter dem Punkt **<XmlProperties>** die Schlüsselwörter, welche bei einer verschobenen Datei gesucht werden, um Dateipfade zu finden anzupassen. Dazu muss folgender Eintrag hinzugefügt werden

```
<PairOfStringBoolean>
  <first>Schlüsselwort="</first>
  <second>true</second>
</PairOfStringBoolean>
```

Ist der Parameter **<second> true** wird nach dem Schlüsselwort gesucht, ist er false wird dieser Eintrag ignoriert. Es hätte den gleichen Effekt würde man den ganzen PairOfStringBoolean Eintrag herauslöschen, aber so kann man einfach Schlüsselwörter aktivieren und deaktivieren.

Sollte bei diesen Veränderungen etwas schiefgehen, kann man die Datei einfach löschen und beim nächsten Programmstart wird eine neue Datei mit Standardeinstellungen angelegt.

Ich möchte darauf hinweisen, dass für Schäden, die durch dieses Programm verursacht werden KEINESFALLS Verantwortung übernommen wird!