配置

本部分专注于orx的配置系统[]Orx是一个开源、跨平台、轻量、数据驱动及2D游戏引擎。

简介

配置系统是Orx的核心模块之一。它是使得Orx成为一个数据驱动游戏引擎的主要模块。它是需要学习的最重要的模块之一,因为它可以在运行中调整和修改。 当你习惯它以后,你的开发时间将会大大地缩短。

它的格式和 **INI** 文件中的基本一致。但是添加了一些如同继承和重载的概念。 同时也添加了一些特别的操作符¹¹将会在 语法部分中介绍。

概要

当Orx被初始化后,它会使用可执行文件的名字推断出主配置文件名。

基本上,如果有后缀名的话,它会删除可执行文件名的后缀名,然后添加 .ini后缀。如果你使用orx launcher (orx.exe/orx),那么主配置文件名将会是orx.ini

一样的,如果你的程序名为 MyNewGame.exe[]Orx初始化后将会加载的主配置文件名为MyNewGame.ini[]

在主配置文件中你可以包含任何你想要的其他配置文件²] 你也可以直接在代码中加载配置文件。

orxConfig Load("MyConfigFile.cfg");

一旦一个配置文件被加载,它的信息访问都会在内存中完成,文件不会再从磁盘读取除非指定调用函数orxConfig Load() 或 orxConfig ReloadHistory()□

你甚至可以部分或全部地保存配置的内容到一个文件。利用下面这个函数:

```
orxConfig_Save("MyConfigFile.cfg", bEncrypt, MySaveFilter);
```

MySaveFilter是一个在每一个配置段和关键字都会调用的回调函数,让你决定是否保存这些信息到文件。如果你传的值为orxNULL而不是一个有效的回调函数,每一个单独的关键字/值都会被保存。请注意从原来加载的文件中的原始注释不会被保存,因为在加载的时候就已经被忽略并从未存储在内存中。

在你的MySaveFilter 回调函数中,当提供了一个配置段的名字 和orxNULL作为关键字时,你要决定是只否保存这个配置段中一部分(通过返回orxTRUE)或者你宁愿完全地跳过整个配置段(通过返回orxFALSE□□

在第一种情况中,每一个配置段中的关键字/值都会被询问是否要保存。

当你想要保存部分数据,像处理保存游戏(你将在游戏保存部分中看到)等,利用这个筛选系统是非常方便的。

你可以通过orx's doxygen 文档页面或者直接访问这里 找到doxygen格式的配置模块API① 我们相信API是一看便知的并且不会存在太多学习上的障碍。

配置模块的使用,数据方式[]data-wise[],将在下面的章节中完整地阐述。最后一个部分将会展示如何修改它来处理保存游戏。

在许多地方配置模块都会很有用:例如它已经是本地化模块的基础。现在由你来根据需求去发现其他巧妙的用法啦。:)

Sections

- Syntax
- Orx's main settings
- Orx's structures settings
- Encryption & orxCrypt program
- Using config module for savegames

1

例如,为了处理list[random或者包含文件

可以是任意后缀名, .ini 不是强制的

From:

https://orx-project.org/wiki/ - Orx Learning

Permanent link:

https://orx-project.org/wiki/cn/orx/config/main?rev=1449432654

Last update: 2025/09/30 17:26 (4 weeks ago)

