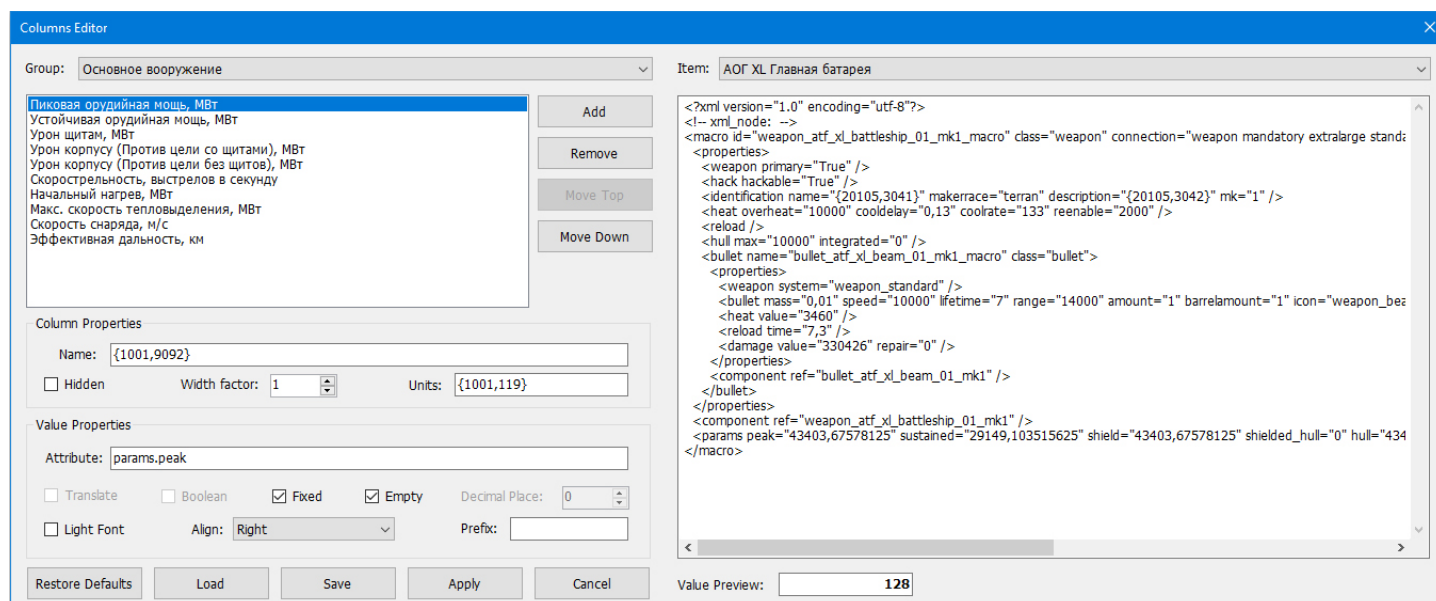


Редактор колонок таблицы «Вооружение»



Окно Редактора колонок.

Основные кнопки окна

- **Restore Defaults** – восстановление колонок всех групп вооружений до исходного состояния.
- **Load** – загрузка файла настроек колонок.
- **Save** – сохранение настроек колонок всех групп вооружений в файл на диске.
- **Apply** – принятие изменений.
- **Cancel** – отмена изменений.

Важно: Настройки колонок не запоминаются программой и действуют только до окончания сессии работы с программой. После перезапуска программы, при необходимости, загружайте ранее сохранённые на диск настройки колонок.

Селекторы Group и Item

Селектор **Group** содержит все предусмотренные программой группы вооружений. При изменении выбранной группы в списке колонок выводятся все настроенные для данной группы колонки*, а содержимое селектора **Item** меняется на вооружения соответствующие выбранной группы.

*В списке колонок не отображаются исходные колонки «название вооружения» и ID.

Селектор **Item** содержит список вооружений, соответствующих выбранной группе в селекторе **Group**. При изменении выбранного вооружения, в окне под селектором, выводится XML-конфигурация выбранного вооружения.

Примечание: XML-конфигурация дополнена необходимыми для работы программы тэгами и не является XML-файлом игры.

Список колонок и кнопки управления

Список колонок содержит все колонки, настроенные для выбранной группы вооружений. Колонки выводятся в порядке отображения в таблице (верхняя – первая, нижняя – последняя). Кнопки **Move Top** и **Move Down** служат для изменения положения выбранной колонки в таблице.

Кнопка **Add** добавляет в конец списка новую колонку, а кнопка **Remove** удаляет выбранную в списке колонку.

Настройки Column Properties

- Поле **Name** – содержит название колонки или ссылку на текст из переводного эквивалента игры в формате {<page_id>, <text_id>}. Если в поле указана неправильная ссылка, в списке колонка будет отображаться как ****error****. Если в поле не указано название колонки, в таблице такая колонка будет отображаться как «Неизвестно», а в списке такая колонка будет «субликом» 😊
- Выключатель **Hidden** – включает/выключает отображение колонки в таблице.
- Поле **Width factor** – задает коэффициент ширины колонки в таблице.
- Поле **Units** – при необходимости, содержит название единицы измерения или ссылку на переводной эквивалент игры, отображаемые в названии колонки.

Настройки Value Properties

- Поле **Attribute** – содержит путь к требуемому параметру XML-конфигурации вооружения.
- Выключатель **Translate** – включает перевод значения параметра, содержащего ссылку на переводной эквивалент игры (например, для параметров *name*, *basename*, *description* и т.п.).
- Выключатель **Boolean** – служит для логических значений параметров «**True**» и «**False**», и в таблице выводит эти значения как «**Да**» или «**Нет**».
- Выключатель **Fixed** – включает режим вывода только целой части десятичной дроби значения параметра.
- Выключатель **Empty** – указывает, что параметр может отсутствовать в XML-конфигурации. При отсутствии параметра, в таблице значение не выводится.
- Поле **Decimal Place** – указывает количество выводимых в таблице десятичных знаков, для значений параметров, содержащих десятичную дробь. При указанном в поле значении «ноль», десятичные дроби округляются.
- Выключатель **Light Font** – отключает «жирный шрифт» для значений параметров в таблице.
- Селектор **Align** – указывает край выравнивания выводимых значений в таблице.
- Поле **Prefix** – указывает префикс для выводимых значений в таблице.
- Поле **Value Preview** – предварительный просмотр значения выводимого параметра в соответствии с указанными настройками.

Путь к параметру (поле Attribute)

Путь к параметру должен содержать имена всех родительских тэгов, от корневого тэга **<macro>**, разделённые точкой. Например (см. XML-конфигурацию на снимке окна Редактора колонок):

- параметр **primary="True"**: properties.weapon.primary;
- параметр **cooldelay="0,13"**: properties.heat.cooldelay;
- параметр **mass="0,01"**: properties.bullet.properties.bullet.mass;
- параметр **value="330426"**: properties.bullet.properties.damage.value;
- параметр **shielded_hull="0"**: params.shielded_hull.