Artykuly - [UE1] Pliki .umod by Raven dnia: 25 Listopad 2007, 23:05
Istnieja dwa sposoby, aby zrobic installera typu **.umod**. W pierwszym, wystarczy sciagnac program UMOD Wizard (obsluga banalna), w drugim zas, którym my sie zajmiemy, uzyjemy wbudowanej funkcji **ucc master**.

Dlaczego ten? Poniewaz zawsze warto go znac :). No ale przejdzmy do kursu. Zatem wpierw nalezy stworzyc dwa pliki, o **IDENTYCZNYCH** nazwach (powiedzmy **MyModSE**). Pliki te maja miec rozszerzenia **.int** oraz **.ini**, a znajdowac sie maja w katalogu system.

Plik INI
W pliku .ini mozna zdefiniowac kilka grup.

Grupa setup

Product - nazwa, która bedzie zapisana do pliku manifest.ini po zainstalowaniu moda.
Version - wersja (charakter czysto informacyjny).
Archive - nazwa wygenerowabego.
SrcPath - katalog w którym zostanie zapisany wygenerowany plik .umod (. oznacza katalog system).
MasterPath - domyslna sciezka (najlepiej zostawic .. i uzywac odpowiednich odwolan w grupach).
Requires - grupa wymagan.
Group - grupa instalacyjna. Zauwaz, ze zarówno grupa [SetupGroup] i zawarte w niej pliki sa niezbedne. Pierwszy plik oznacza logo, drugi readme). Grup moze byc wiele.
Visible i **Tree** - Czy grupy maja byc widoczne podczas instalacji (tzn. czy mozliwy jest wybór, które grupy maja byc zainstalowane).

np:

```
[Setup]
Product=My Mod
Language=int
Version=1
Archive=MyMod.umod
SrcPath=.
MasterPath=..
MasterPathUnrealGameContent=..
Requires=UTRequirement
Group=SetupGroup
Group=MMain
Group=MHelp
Tree=True
Visible=true
```

Grupa UTRequirement

Product - nazwa wymaganej gry.
Version - wymagana wersja gry.

np:

```
[UTRequirement]
Product=UnrealTournament
Version=436
```

Grupa SetupGroup

Copy=(Src=System\Manifest.*,Flags=3) - aktualizuje plik Manifest
File=(Src=MyMod\help\MyMod.bmp") - sciezka do loga
File=(Src=MyMod\help\HELP.html") - sciezka do readme

np:

```
[SetupGroup]
Copy=(Src=System\Manifest.*,Flags=3)
File=(Src=MyMod\help\MyMod.bmp")
File=(Src=MyMod\help\HELP.html")
```

Grupy Instalacyjne

Visible - czy grupa jest widoczna w wyborze grup (nie ma znaczenia, jesli nie ustawiamy zadnych grup) - wartosci True lub False
Optional - czy grupa jest wymagana (False), czy nie (True)
Selected - czy jest domyslnie wybrana - wartosci True lub False
Selectable - czy moze zostac wybrana - wartosci True lub False
File - sciezka do pliku który ma zostac umieszczony w pliku .umod (instalowany bedzie w tym samym miejscu)
Copy - kopiuje plik. Dodanie Flags=3 spowoduje zaktualizowanie istniejacego juz pliku.
Src - opcja komendy Copy/File. Wskazuje odpowiedni plik
Master - ?? (nie doszedlem do czego sluzy)
Shortcut - tworzy skrót
WinRegistry - dodaje/modyfikuje wskazana wartosc w rejestrze (dziala tylko w systemach Windows)!!
AddIni - dodaje jedna linijke do wskazanego pliku ini we wskazanej grupie (PlikINI.ini,Nazwa.Grupy.Opcja=wartosc)
Ini - modyfikuje wskazana wartosc pliku .ini

np:

```
[MMain]
Visible=True
Optional=False
Selected=True
Selectable=False
Shortcut=PlayShortcut
File=(Src=MyMod\system\MyMain.u")
File=(Src=system\MyMain.int")
AddIni=UnrealTournament.ini,Core.System.Paths=../MyMod/System/*.u
AddIni=UnrealTournament.ini,Engine.Engine.Language=int
WinRegistry=HKEY_LOCAL_MACHINE\MyMod\%Product%\DisplayName=%LocalProduct%

[MHelp]
Visible=True
Optional=True
Selected=True
Selectable=True
File=(Src=system\ext.dll")

[PlayShortcut]
Template=%CommonProgramsPath%\%LocalProduct%\%Caption%.lnk
```

WorkingDirectory=%DestPath%\System
Command=%DestPath%\System\UnrealTournament.exe
Parameters=ini=MyMod.ini
Icon=%DestPath%\Help\Unreal.ico

Plik INT

To by bylo na tyle jesli chodzi o plik ini. Jednak do poprawnego skompilowania nalezy zbudowac takze plik .int, który takze jest podzielony na grupy.

Grupa Setup

LocalProduct - nazwa instalowanego moda.
ReadMe - link do readme
SetupWindowTitle - nazwa okna instalacyjnego.
ProductURL - oficjalna strona moda
VersionURL - strona na której mozemy sciagnac najnowsza wersje
Developer - twórcy moda
DeveloperURL - link do oficjalnej strony autorów moda
License - opcjonalnie licencja (nie rozgryzlem o co w tym biega :))
AutoplayWindowTitle - nazwa okna po zainstalowaniu moda
Logo - adres loga

np:

[Setup]
LocalProduct=Skaarj Evasion
ReadMe=MyMod\help\HELP.html
SetupWindowTitle=Install My Mod
AutoplayWindowTitle=Play My Mod
ProductURL=http://mymod.pl
VersionURL=http://mymod.pl/download
Developer=SET
DeveloperURL=http://mymod.pl/team
Logo=MyMod\help\MyMod.bmp

Grupa UTRequirement

ProductURL - nazwa gry.
ProductURL - link do strony o grze.
VersionURL - link do pobrania najnowszego patcha niezbednego do instalacji moda.
Developer - nazwa twórcy gry.
DeveloperURL - link do oficjalnej strony autorów gry.

np:

[UTRequirement]
LocalProduct=UnrealTournament
ProductURL=http://www.unrealtournament.com/
VersionURL=http://unreal.epicgames.com/
Developer=Epic Games, Inc.
DeveloperURL=http://www.epicgames.com/

Grupy instalacyjne

Caption - nazwa opcji.
Description - opis opcji.

np:

```
[MMain]
Caption=My Mod Game
Description=install all game files

[MHelp]
Caption=My Mod Help
Description=install help
```

Grupa Shortcut

Caption - nazwa skrótu.

np:

```
[PlayShortcut]
Caption=Play MyMod
```

Kompilacja
Najwazniejsza czesc. Proces kompilacji ulatwi ponizszy skrypt **.bat**, który nalezy umiescic w katalogu system:

```
echo off
echo :: umod compiler ::
echo code by Raven

copy Manifest.ini OldManifest.ini
copy Manifest.int OldManifest.int

ucc.exe master MyModSE

del Manifest.ini
del Manifest.int

copy OldManifest.ini Manifest.ini
copy OldManifest.int Manifest.int

del OldManifest.ini
del OldManifest.int
```

Oczywiscie wszystkie nazwy mozna zmieniac, nalezy tylko zwracac uwage na wskazane zaleznosci.