

Elemente - Rennen.xml

Element	Tags	Kommentar
<RennScreen>		Schließt alle folgenden Elemente ein
<base>	<dim>, <defaults>	
<texte>	<text>	
<grafik>	<bitmap>, <box>, <roundbox>, <linie>, <rechteck>, <roundrechteck>	
<variablen>	siehe Liste aller Variablen	Besonderheiten sind weiter unten aufgelistet
Attribut nr="n"	nr="1-8"	steht für die Position oder den Slot, je nachdem, ob sortiert wird oder nicht.
	nr="0"	Der Wert '0' zeigt meist an, dass es sich um eine allgemeine Variable handelt, die unabhängig von Slot/Position angezeigt wird. Dazu gehört z.B. die Variable <status>.
	nr="-1"	Der Wert '-1' steht immer für den Führenden (Position 1).
	nr="-2"	Der Wert '-2' sagt aus, dass an dieser Stelle Informationen aus einem AddOn eingeblendet werden. Im Feld 'Option' ist dann noch der Name der Variablen aus dem AddOn Code einzutragen
	nr="-3"	Der Wert '-3' hat eine spezielle Funktion für die Qualifikation. Dort kann eine Spur ausgewählt werden, auf der die Startreihenfolge ermittelt wird. Ist nr="-3" werden automatisch die Daten dieses Slots im Rennbildschirm eingeblendet.

Der Bereich <base>

Tag	Attribut	Kommentar
<dim>		Legt die Rennbildschirm-Parameter fest
	xmax="n"	Breite in Pixel
	ymax="n"	Höhe in Pixel
	bcolor="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise - siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc"
	bimage="datei.bmp"	Name des Hintergrundbildes. MUSS im .bmp Format im gleichen Ordner liegen
	tc="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise - siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc"
	fahrerposfix="-1/0/1"	Legt fest, ob die Position der Fahrer auf der Anzeigefläche immer gleich ist (=1), ob er je nach Position im Rennen wechselt (=0) oder ob die Einstellung aus den Rennbildschirm-Optionen übernommen wird (=1)
	slots="n"	Anzahl der Fahrspuren, für die der Rennbildschirm entworfen ist.
<defaults>	sorttraining="0 1"	n="1" - die Trainingsbestzeiten werden sortiert nach Position dargestellt n="0" - Auf dem Trainingsbildschirm erfolgt keine sortierte Ausgabe nach Zeiten
		Definiert die global für den Rennbildschirm gültige Schriftart.
	fh="n"	Schriftgröße als numerischer Wert - siehe Bereich <variablen> - Attribut "fh"
	ft="text"	Schriftart (Name der Schrift) - siehe Bereich <variablen> - Attribut "ft"
	fs="text"	Schriftstil (fett, kursiv, unterstrichen) - siehe Bereich <variablen> - Attribut "fs"
	fc="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise - siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc"

Der Bereich <texte>

Tag	Attribut	Kommentar
<text>		Dient zur Erstellung von festen Anzeigetexten, z.B. Spaltenüberschriften
	xpos="n"	linke Ecke gemessen vom Seitenrand
	ypos="n"	obere Ecke gemessen vom Seitenrand
	fh="n"	Schriftgröße als numerischer Wert - siehe Bereich <variablen> - Attribut "fh"
	ft="text"	Schriftart (Name der Schrift) - siehe Bereich <variablen> - Attribut "ft"
	fs="text"	Schriftstil (fett, kursiv, unterstrichen) - siehe Bereich <variablen> - Attribut "fs"
	fc="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise - siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc"
	text="text"	Der anzuzeigende Text
	typ="analog/digital"	Text wird entweder nur bei analogen oder digitalen Rennbahnen angezeigt - kein MUSS

Der Bereich <grafik>

Tag	Attribut	Kommentar
<bitmap>		Fügt eine externe Grafikdatei ein
	nr="n"	Slot/ID oder Platz
	x1="n"	Position vom linken Seitenrand
	y1="n"	Position vom oberen Seitenrand
	tc="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise (siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc")
	file="dateiname.bmp"	Muss im gleichen Ordner liegen und das Format .BMP haben

Der Bereich <grafik> - Fortsetzung

Tag	Attribut	Kommentar
<box>, <roundbox>		Zeichnet ein gefülltes Rechteck ohne/mit gerundeten Ecken
	nr="n"	Slot/ID oder Platz
	x1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	x2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	c="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise (siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc")
	m="n"	m - Modus für das Element n = normale Farbdarstellung. Die Farbe entspricht dem Farbton, der mit dem Attribut c="n" vorgegeben ist. x = mit Farbumkehrung (XOR). Die Farbe entspricht der Komplementärfarbe gegenüber dem Normalmodus. Beispiel: aus Orange (000080FF) wird Türkis (00FF8000).
	w="n"	n = Radius der Ecken in Pixeln bei <roundbox>. Bei <box> Dicke der Rahmenlinie.
<linie>		Erstellt eine senkrechte (x1=x2) oder waagerechte (y1=y2) Linie
	nr="n"	Slot/ID oder Platz
	x1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	x2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	w="n"	n = Dicke der Linie in Pixeln, z.B. w="1" zeichnet eine 1 Pixel starke Linie
	c="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise (siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc")
	m="n"	m - Modus für das Element n = normale Farbdarstellung. Die Rahmenfarbe entspricht dem Farbton, der mit dem Attribut c="n" vorgegeben ist. x = mit Farbumkehrung (XOR). Die Rahmenfarbe entspricht der Komplementärfarbe gegenüber dem Normalmodus. Aus orange (000080FF) wird türkis (00FF8000).
	e="n"	e - Anzahl der Linien für das Element 1 = eine Linie 2 = zwei Linien
<rechteck>, <roundrechteck>		Generiert einen rechteckigen Rahmen ohne/mit gerundeten Ecken
	nr="n"	Slot/ID oder Platz
	x1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	x2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	c="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise (siehe Bereich <variablen>, Attribut "fc")
	m="n x"	m - Modus für das Element n = normale Farbdarstellung. Die Rahmenfarbe entspricht dem Farbton, der mit dem Attribut c="n" vorgegeben ist. x = mit Farbumkehrung (XOR). Die Rahmenfarbe entspricht der Komplementärfarbe gegenüber dem Normalmodus. Aus orange (000080FF) wird türkis (00FF8000).
	w="n"	n = Stärke der Linie in Pixeln
	e="1 2"	e - Anzahl der Linien für das Element 1 = eine Linie 2 = zwei Linien
	typ="analog/digital"	Text wird entweder nur bei analogen oder digitalen Rennbahnen angezeigt - kein MUSS

Der Bereich <variablen>		
Tag	Attribut	Kommentar
<abstand>		Hier sind alle Variablen möglich, die in der Datei CpV2-Doku-RennDesigner_Rennbildschirm.pdf aufgeführt sind. Die möglichen Attribute sind vollständig gelistet. Wo diese nicht eingesetzt werden können, ist das gesondert erwähnt.
...		
<zwischenzeit>		
	nr="1-8 -1"	1-8 = Fahrer oder Fahrzeug in Spur 1-8 (analog) bzw. mit der Regler-ID 1-8 (digital) -1 = Der schnellste Fahrer 0 = Bei Allgemeinen Informationen, z.B. Rennmodus, Status, etc. In der Variablenliste ist vermerkt, wenn dies die richtige Einstellung ist.
	xpos="n"	Position vom linken Seitenrand
	ypos="n"	Position vom oberen Seitenrand
	fh="n"	fh - <u>f</u> ont <u>h</u> eight n = Größe der gewählten Schriftart, z.B. 48 Punkt
	fc="hex slotcolor slotcolorbg"	hex = Farbwert in hexadezimaler Schreibweise. Die Reihenfolge ist "00BBGGRR". 00 - Wert, der momentan noch nicht berücksichtigt wird, daher immer 00 BB - Farbcode für den Farbkanal Blau (FF = reines Blau) GG - Farbcode für den Farbkanal Grün (FF = reines Grün) RR - Farbcode für den Farbkanal Rot (FF = reines Rot) slotcolor = Schriftfarbe aus den Einstellungen für die Slot-Farben aus Cockpit-XP V2 slotcolorbg = Hintergrundfarbe aus den Einstellungen für die Slot-Farben aus Cockpit-XP V2
	ft="text"	ft - <u>f</u> ont <u>t</u> ext text = Name der Schriftart, z.B. ft="Arial Black"
	fa="left right center"	fa - <u>f</u> ont <u>a</u> lignment - definiert die Ausrichtung des Textes left - Textausgabe erfolgt linksbündig right - Text wird rechtsbündig ausgerichtet center - Text ist zentriert dargestellt
	fs="text"	fs - <u>f</u> ont <u>s</u> tyle - definiert, wie die Schrift angezeigt wird text = b - Fettschrift text = i - <i>Schrift kursiv</i> text = u - <u>Text wird unterstrichen</u> Kombinationen sind möglich, z.B. fs="biu" stellt den Text <i><u>fett-kursiv-unterstrichen</u></i> dar
	fdc="hex"	fdc - <u>f</u> ont <u>d</u> efault <u>c</u> olor - Farbe der Schrift, wenn fc nicht angegeben wurde
	fcn="hex"	hex = Farbwert in hexadezimaler Notation (siehe Attribut "fc") zusätzliche Farbe, z.B. für alle <diff...>-Variablen
	typ="analog digital"	analog - Cockpit-XP V2 zeigt das Element nur bei analogen Rennbahnen an digital - Das Element erscheint nur bei digitalen Rennbahnen keine Angabe - Das Element erscheint bei allen Rennbahntypen <u>Beispiel:</u> <slot ... typ="analog"></slot> <reglerid ... typ="digital"></reglerid> zeigt bei analoger Rennbahn die Nr. der Spur und bei Digitalbahnen die Regler-ID an. Ein und derselbe Rennbildschirm kann also für beide Rennbahntypen genutzt werden.
	nks="n"	n = Anzahl Nachkommastellen
	mst="n"	n = Nummer der Messstelle (TopSpeed, Zwischenzeit, Sektorzeit)
	prefix="text"	text = Text, der vor dem Wert einer Variablen steht, z.B. Runde: <runde>
	post="text"	text = Text, der nach dem Wert einer Variablen angezeigt wird, z.B. <tank1000> %
	go="0 1"	0 = Standardwert 1 = Variable liegt auf einem grafischen Element (siehe Bereich <grafik>), z.B. die Variable <position> ist mit einem gefüllten Rechteck <box> unterlegt
	sort="0 1"	0 = Die Variablen bleiben fest an ihrem Platz 1 = Die Variablen werden nach der aktuellen Position im Rennen sortiert
	option="ms leer"	Ermöglicht die Anzeige der TopSpeed-Werte entweder in km/h oder m/s ms = Anzeige in Meter pro Sekunde (m/s) option="" - Anzeige in km/h (Standardeinstellung)
	len="n"	Legt die Länge eines Variablentextes fest, z.B. bei Statusinformationen
	Zeiformate	Langes Zeitformat: 00:00,000 - steht zwischen <rennzeit ...>00:00,000</rennzeit> als Init-String Kurzes Zeitformat: 00,000 - steht zwischen <rennzeit ...>00:00,000</rennzeit> als Init-String
		nr="-1" zeigt immer die Daten für den schnellsten Fahrer
	typ="analog/digital"	Text wird entweder nur bei analogen oder digitalen Rennbahnen angezeigt - kein MUSS
<histrundenzeit>		
	mst="1-20"	Die Einstellungen für die Messstellen 1-20 lassen sich jetzt direkt über den RennDesigner eingeben. Die Ausgabe der Messstellen 9-20 muss NICHT mehr direkt im XML-Code vorgenommen werden.
	option="R#<1-9> oder Z#<1-9>" option="SR#<1-9> oder SZ#<1-9>"	R#<1-9> - formatiert die Rundeangabe der Rundenhistorie. R# ohne "n" passt die Variable passend zum Inhalt an. Wird für "n" ein Wert angegeben, z.B. "R#5", ist die Ausgabe auf 5 Zeichen begrenzt. Setzt man vor das R# noch ein "S" erfolgt die Ausgabe sortiert nach Rundenzeiten, die schnellste an Position 1, die zweitschnellste an Position 2, etc. Z#<1-9> - formatiert die Zeitangabe der Rundenhistorie. Details wie R#.

Der Bereich <variablen> - Fortsetzung

Tag	Attribut	Kommentar
Grafische Variablen für Tankinhalt, Tankzeit und Runden-/Zeitstrafen (Eingabe nur in XML-Ansicht)		
<tankbar>		Grafische Anzeige für den Tankinhalt (kann zur Zeit nur von Hand im XML-Modus angelegt werden).
	nr="n"	Slot/ID oder Platz
	x1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	x2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	lc="hex"	Farbe der Rahmenlinie um die grafische Anzeige
	nc="hex"	Farbe der Tankinhalte von 100% bis zu Reserve
	tc="hex"	Farbe des Tankinhaltes von Reserve bis 0%
	tbtyp="h v"	h = grafische Tankanzeige läuft horizontal von rechts (100%) nach links (0%) v = grafische Tankanzeige läuft vertikal von oben (100%) nach unten (0%)
<progressbar>		grafische anzeige für Runden-/Zeitstrafe und Wartezeit von Beginn des Tankvorgangs
	nr="1-n -1 -2"	Slot/ID oder Platz
	x1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	x2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom linken Seitenrand
	y2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
	typ="strafe rennzeit"	strafe - zeigt Boxenstrafe und Wartezeit Strafe/Tanken an rennzeit - zeigt die Rennzeit als Fortschrittsbalken an. Nr="0 1" legt fest, ob Zeit hoch- oder herunter zählt.
	nc="hex"	Strafanzeige für Rundenstrafen
	tc="hex"	Strafanzeige für Zeitstrafen
	lc="hex"	Wartezeit vor Beginn des Tankvorgangs
	tbtyp="v h"	h = Grafische Strafanzeige läuft horizontal von rechts (100%) nach links (0%) v = Grafische Strafanzeige läuft vertikal von oben (100%) nach unten (0%)
Bildvariablen		
		Anzeige von Bildern für Fahrer, Fahrzeug, Landesflagge und Rennbahn
<bildfahrer>	nr="1-n 0 -1"	Slot/ID oder Platz
<bildfahrzeug>	x1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom linken Seitenrand
<bildnation>	y1="n"	Position der linken Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
<bildrennbahn>	x2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom linken Seitenrand
<bildbahnrekordfahrer>	y2="n"	Position der unteren rechten Ecke gemessen vom oberen Seitenrand
<bildbahnrekordfahrzeug>		
<bildslotrekordfahrer>		
<bildslotrekordfahrzeug>		