**COOP COMMANDERS**

Исправленная версия стандартной библиотеки совместного режима

Оглавление

[Используемые термины 2](#_Toc196004563)

[Стандарты при создании данных 2](#_Toc196004564)

[Разделение зависимостей командиров 2](#_Toc196004565)

[Использование наборов данных (Data Collection) 2](#_Toc196004566)

[Создание единиц данных 2](#_Toc196004567)

[Основные положения мастеров (Wizards) 2](#_Toc196004568)

# Используемые термины

**Единица данных** – один из основных объектов игровых данных таких как “Единица”, “Способность”, “Улучшение”, “Набор данных”

**Дополнительная единица данных** – Вложенные объекты в основную единицу данных. Например: “Оружие”, “Эффект”, “Алгоритм”, “Агент”, “Модель”, “Звук” и прочие.

**Родитель** – единица данных, от которой должны создаваться другие единицы данных.

# Стандарты при создании данных

Здесь рассмотрены все необходимые рекомендации, для обеспечения стандартизации данных проекта. Следование этим рекомендациям, обеспечивает однородность наборов библиотек командиров

## Разделение зависимостей командиров

1. Все данные командиров НЕ должны явно связываться друг с другом, и ДОЛЖНЫ быть в своих собственных зависимых модификациях *(dependent mod).*
2. Каждая модификация должна исправно работать без любых других зависимых модификаций.
3. Каждая зависимая модификация командира должна называться по стандарту “Commander-{NameCommander}.SC2Mod”.
4. Каждая зависимая модификация в репозитории проекта “COOP-COMMANDERS”, должна быть разобрана на компоненты мода.
5. Каждая зависимая модификация командира, должна иметь только одну подключенную зависимость, такую как “COOPCore.SC2Mod”

## Использование наборов данных (Data Collection)

1. При добавлении новой единицы данных, необходимо создать для неё набор данных (Data Collection).
2. ID новой единицы данных, должно совпадать с ID набора данных (Data collection).

## Создание единиц данных

1. При создании единицы данных, следует использовать соответствующего родителя. Например: для создания новой **наземной единицы терранов** следует использовать родителя **Commander Unit - Ground (Terran)**. Это касается всех единиц данных, будь то единица, Актор, Модель, Звук, Набор данных и прочие

# Основные положения мастеров (Wizards)