**UserAttributes im UPK**

Die Module im UPK teilen sich eine Grundfunktionalität – hauptsächlich die Speicherung und Abrufung von Füllständen. Diese werden in den Standard-UserAttributes (siehe 1.1) festgelegt und können im jeden Modul verwendet werden.

Die Module, die als Trigger fungieren, können zusätzlich zu den Standard-UserAttributes und ihren eigenen die Trigger-UserAttributes (siehe 1.2) nutzen. Dort wird festgelegt, wann der Trigger die Funktion ausführen soll.

Alle als „default“ gekennzeichneten Werte der UserAttributes brauchen nicht gesetzt werden, sie sind es standardmäßig schon.

**Changelog**

**V0.1.3**

- Modultyp **unspecified** hinzugefügt (2.5)

- geändert: **enableChildrenIfProcessing** (pocessor, 2.4.19)

- neu: **addIfProcessing** (processor, 2.4.16)

- neu: **emptyFillTypesIfProcessing** (processor, 2.4.17)

- neu: **enableChildrenIfNotProcessing** (processor, 2.4.20)

- neu: **disableChildrenIfProcessing** (processor, 2.4.21)

- neu: **disableChildrenIfNotProcessing** (processor, 2.4.17)

- umbenannt: von „equal“ zu „uniform“ in **outcomeVariationType** (procesor, 2.4.11)

# Allgemeine UserAttributes

## Standard-UserAttributes

### type (string)

Gibt an, um welches Modul es sich handelt, d.h. welche Funktion es haben soll.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| base | siehe 2.1 |
| displaytrigger | siehe 2.2 |
| entitytrigger | siehe 2.3 |
| processor | siehe 2.4 |
| unspecified | siehe 2.5 |

### adjustToTerrainHeight (boolean)

Dieses UserAttribute ist auch für alle Nodes oder TriggerGroups im Mod anwendbar, die kein UPK-Modul sind.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | Verschiebt den Node-Ursprung auf Höhe des Terrains. |
| false (default) | Verändert die Lage der Node nicht. |

### store (string)

Regelt die Speicherung und Verwaltung von Füllständen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Das Modul greift auf den selben Speicher zu wie das übergeordnete Modul und nutzt dessen Einstellungen.  Nicht kombinierbar mit capacity oder capacities.  Die Basis (siehe 2.1) speichert standardmäßig jeden Fülltyp separat ab. |
| *(Auflistung von Fülltypen)* | Die Speicherung erfolgt separat für jeden aufgelisteten Fülltyp. Bei nicht aufgelisteten Fülltypen wird an das übergeordnete Modul weiterverwiesen.  Kombinierbar mit capacities (siehe 1.1.5)  Bsp: „wheat“, „barley water“, „manure wheat barley“ |
| single | Speichert nur einen einzigen Fülltyp ab. Sobald ein Füllstand gespeichert ist, ist auch dessen Fülltyp fixiert. Weitere Füllstände anderer Fülltypen können dann nicht mehr gespeichert werden.  Der Fülltyp kann sich erst ändern, wenn der Füllstand des vorherigen wieder leer ist.  Kombinierbar mit capacities (siehe 1.1.5) |
| fifo | (z. Zt. nicht unterstützt) |
| filo | (z. Zt. nicht unterstützt) |

### capacity (float)

Legt den maximalen Standard-Füllstand fest.

Bei separater und einzelner Füllstandsspeicherung gilt dies für jeden Fülltyp, für fifo und filo nur insgesamt.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Die Füllmenge ist unendlich. |
| *(Zahl)* | Maximaler Füllstands-Wert  Bsp: „30000“, „6500“ |

### capacities (string)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Keine Ausnahmen für capacity (siehe 1.1.4) |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Legt die Füllstände für verschiedene Fülltypen fest. Für alle hier nicht aufgelisteten Fülltypen, die gespeichert werden, gilt capacity (siehe 1.1.4).  Geht nur in Kombination mit separater oder einzelner Füllstandsspeicherung.  Bsp: „6000 wheat“, „5000 water 1000 manure“, „100 barley 100 rape 50 manure“ |

### initialFillLevels (string)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Alle Füllmengen sind beim Kauf des Mods/ zu Beginn des Spiels 0. |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Setzt bestimmte Fülltypen einmalig beim Kauf/ beim Beginn des Spiels auf die angegebenen Werte.  Bsp: „500 wheat“, „300 water 60 manure“ |

### isEnabled (boolean)

Legt fest, ob das Modul beim Kauf des Mods/ zu Beginn des Spiels aktiviert oder deaktiviert ist.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | das Modul ist aktiviert |
| false | das Modul ist deaktiviert |

## Trigger-UserAttributes

### allowWalker (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | der Trigger funktioniert für Fußgänger |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Fußgänger |

### allowMotorized (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | der Trigger funktioniert für Fahrzeuge mit Motor |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Fahrzeuge mit Motor |

### allowCombine (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | der Trigger funktioniert für Erntemaschinen |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Erntemaschinen |

### allowFillable (boolean)

Als Überkategorie für alle speziellen Anhänger.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | der Trigger funktioniert für alle Anhänger |
| false | der Trigger funktioniert nur für diejenigen Anhänger, die mit dem entsprechenden UserAttribute auf true gesetzt sind |

Bsp um nur Ballenwickler und Ladewagen zu akzeptieren:

allowFillable=false

allowBaler=true

allowForageWagon=true

### allowTipper (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Kipper |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Kipper |

### allowShovel (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Schaufeln |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Schaufeln |

### allowWaterTrailer (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Wassertanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Wassertanks |

### allowFuelTrailer (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Treibstofftanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Treibstofftanks |

### allowLiquidManureTrailer (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Gülletanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Gülletanks |

### allowMilkTrailer (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Milchtanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Milchtanks |

### allowSowingMachine (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Sämaschinen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Sämaschinen |

### allowSprayer (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Spritzen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Spritzen |

### allowForageWagon (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Ladewagen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Ladewagen |

### allowBaler (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Ballenpressen/-wickler |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Ballenpressen/-wickler |

### allowTrafficVehicle (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | der Trigger funktioniert für Wagen des automatischen Straßenverkehrs |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Wagen des automatischen Straßenverkehrs |

# spezielle UserAttributes

## base

Dieser Modultyp wird für das oberste Modul im Mod automatisch vergeben und kann nicht manuell verwendet werden. D.h. alle unten aufgeführten UserAttributes gelten nur für das oberste Modul im Mod.

### UPKversion (string)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | keine Überprüfung der Versionsnummer |
| *(Zahl.Zahl.Zahl)* | Mindest zu verwendende UPK-Version. Falls diese vom Nutzer unterschritten wird, wird ein Fehler angezeigt und der Mod nicht geladen.  Bsp: „0.1.1“ |

### modname (string)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) |  |
| *(Name des Mods)* | Gibt den Namen des Mods bzw. des verwendeten Mod-Ordners an. Für verschiedene Dinge wichtig, z.Bsp. für Extraeintragungen in der ModDesc.xml. Groß- und Kleinschreibung beachten. |

## displaytrigger

Für dieses Modul gelten auch die Trigger-UserAttributes (siehe 1.2).

### displayFillTypes (string)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Keine Füllstände werden angezeigt |
| *(Auflistung von Füllständen)* | Eine Liste mit anzuzeigenden Füllsorten, durch Leerzeichen getrennt.  Bsp: „wheat“, „wheat barley“, „wheat barley water manure“ |

### onlyFilled (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | zeigt nur die angegebenen Füllsorten (displayFillTypes) an, wenn deren Füllstand größer als 0 Liter ist |
| false | zeigt immer jeden Füllstand an, auch 0 Liter |

### showFillLevel (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | zeigt den Füllstand in Litern an |
| false | zeigt ihn nicht an |

### showPercentage (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true (default) | zeigt den Füllstand in Relation zur Kapazität (capacity) in Prozent an |
| false | zeigt ihn nicht an |

## entitytrigger

Aktiviert und deaktiviert die untergeordneten Module.

Zum Beispiel um eine Animation, wie eine Schranke, abzuspielen, wenn sich ein Fahrzeug davor befindet.

Für dieses Modul gelten auch die Trigger-UserAttributes (siehe 1.2).

### enableOnEmpty (boolean)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | aktiviert die untergeordneten Module wenn sich nichts im Trigger befindet |
| false (default) | aktiviert die untergeordneten Module wenn sich etwas im Trigger befindet |

## processor

Das Kernstück des UPK. Es erzeugt Güter bzw. Früchte, wenn gewünscht verbraucht es dafür andere.

Der Referenzwert ist 1 Liter des product (siehe), zu dem alle anderen Mengenangaben im Verhältnis stehen.

### product (string)

Legt den Fülltyp der Produktion fest.

Bsp: „wheat“, „barley“

### recipe (string)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Keine Füllstände werden bei der Produktion verbraucht. |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Legt die verbrauchte Mengen an Fülltypen fest, die für 1 Liter des Produkts verbraucht werden sollen.  Beeinflusst die produzierte Menge in einem Produktionszyklus.  Bsp: „2 water“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

### byproducts (string)

Gibt an, welche Mengen von anderen Fruchttypen noch produziert werden sollen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Es wird neben dem Produkt nichts weiter produziert. |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Zusätzlich und in Relation zu einem Liter des Produkts hergestellte Füllmengen.  Bsp: „2 water“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

### onlyWholeProducts (boolean)

Ob das angegebene Produkt nur als Ganzes produziert werden soll. Die byproducts sind davon nicht betroffen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | Das Produkt wird nur in ganzzahliger Stückmenge produziert. Anfallende Reste werden beim nächsten Produktionszyklus dazugerechnet.  Z. Bsp. für alle Dinge wie Tiere, Flaschen, Ballen etc. |
| false (default) | Das Produkt wird auch mit Nachkommasetellen dem Füllstand dazugerechnet.  Z. Bsp. für alle Volumenangaben wie Weizen, Wasser, Dünger etc. |

### productionPrerequisite (string)

Legt die Voraussetzungen fest, wann 1 Liter des Produkts produziert werden kann.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Diese Bedingung wird nicht angewandt. |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Zusätzlich und in Relation zu einem Liter des Produkts benötigte Füllmengen. Diese Füllstände werden nicht verbraucht.  Beeinflusst die produzierte Menge in einem Produktionszyklus.  Bsp: „2 water“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

### productsPerDay (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 0 (default) | nichts wird beim Tageswechsel produziert. |
| *(Zahl)* | Legt die Menge des Produkt fest, die beim Tageswechsel produziert werden soll.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Nicht kombinierbar mit productsPerHour, productsPerMinute und productsPerSecond |

### productsPerHour (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 0 (default) | nichts wird beim Stundenwechsel produziert. |
| *(Zahl)* | Legt die Menge des Produkt fest, die beim Stundenwechsel produziert werden soll.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Nicht kombinierbar mit productsPerDay, productsPerMinute und productsPerSecond |

### productsPerMinute (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 0 (default) | nichts wird beim Minutenwechsel produziert. |
| *(Zahl)* | Legt die Menge des Produkt fest, die beim Minutenwechsel produziert werden soll.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Nicht kombinierbar mit productsPerDay, productsPerHour und productsPerSecond |

### productsPerSecond (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 0 (default) | nichts wird beim Sekundenwechsel produziert. |
| *(Zahl)* | Legt die Menge des Produkt fest, die jede Sekunde (Echtzeit) produziert werden soll.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Nicht kombinierbar mit productsPerDay, productsPerHour und productsPerMinute |

### outcomeVariation (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 0 (default) | Die produzierte Füllmenge schwankt nicht zufällig. |
| *(Kommazahl zwischen 0 und 1)* | Legt den Anteil fest, um den die Produktion schwanken soll.  Beeinflusst die produzierte Menge in einem Produktionszyklus.  Z.Bsp. „0.05“ entspricht 5% Schwankung nach oben und unten |

### outcomeVariationType (string)

Legt das Zufallsverfahren für die Produktionsschwankung fest.

Nur in Kombination mit outcomeVariation.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| uniform (default) | Die Produktionsschwankung ist gleichverteilt. |
| *normal* | Die Produktionsschwankung ist normalverteilt. |

### productionHours (string)

Zu welchen Uhrzeiten produziert werden soll.

Nicht in Kombination mit productionPerDay.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 0-23 (default) | Zu jeder Uhrzeit wird porduziert |
| *(Zahl-Zahl, Zahl-Zahl)* | Legt die Uhrzeiten in Stunden fest, in denen produziert werden soll.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Bsp: „7-18“, „7-12, 14-16, 18-21“ |

### productionInterval (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 1 (default) | In jedem Zyklus wird produziert. |
| *(Zahl)* | Legt die Produktionszyklen fest, bei denen produziert werden soll. Zu lesen als „jeder x-ter Zyklus“.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Bsp: „2“, „5“ |

### productionProbability (float)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| 1 (default) | Es wird immer produziert |
| *(Kommazahl zwischen 0 und 1)* | Legt die Wahrscheinlichkeit fest, ob produziert werden soll.  Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird.  Bsp: „0.5“, „0.2“ heißt, dass in 50% bzw. 20% der Fälle produziert wird. |

### addIfProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Fügt bestimmte Füllstände hinzu, wenn bei einem Produktionszylkus etwas produziert wurde.  Im Unterschied zu product oder byproducts ist diese hinzugefügte Füllmenge von der Menge der produzierten Güter unabhängig.  Bsp: „1 counter“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

### addIfNotProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| *(Auflistung von Füllständen und Fülltypen)* | Fügt bestimmte Füllstände hinzu, wenn bei einem Produktionszylkus nichts produziert wurde (z.B. weil productionPrerequisite (siehe 2.4.5) nicht erfüllt wurde).  Bsp: „1 counter“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

### emptyFillTypesIfProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| *(Auflistung von Fülltypen)* | Leert bestimmte Füllstände, dh. setzt sie auf 0, wenn etwas produziert wird.  Bspw. um einen Zähler der unproduktiven Zyklen zurückzusetzen.  Bsp: „counter“, „wheat barley“ |

### emptyFillTypesIfNotProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| *(ohne)* (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| *(Auflistung von Fülltypen)* | Leert bestimmte Füllstände, dh. setzt sie auf 0, wenn nichts produziert wird.  Bspw. um einen Zähler der produktiven Zyklen zurückzusetzen.  Bsp: „counter“, „wheat barley“ |

### enableChildrenIfProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | Die untergeordneten Module werden aktiviert, wenn etwas produziert wird, um bspw. eine Animation abzuspielen.  Nicht in Kombination mit disableChildrenIfProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

### enableChildrenIfNotProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | Die untergeordneten Module werden aktiviert, wenn in einem Produktionszyklus nichts produziert wird.  Nicht in Kombination mit disableChildrenIfNotProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

### disableChildrenIfProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | Die untergeordneten Module werden deaktiviert, wenn etwas produziert wird, um bspw. eine Animation abzuspielen.  Nicht in Kombination mit enableChildrenIfProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

### disableChildrenIfNotProcessing

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausprägung** | **Beschreibung** |
| true | Die untergeordneten Module werden deaktiviert, wenn in einem Produktionszyklus nichts produziert wird.  Nicht in Kombination mit enableChildrenIfNotProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

## unspecified

Dieses Modul unterstützt nur die Standard-Attribute (siehe 1.1). Hauptsächlich zur Speicherung von Füllständen und Verbindung von Modulen gedacht.