ini配置文件自动生成工具使用说明

# 使用说明

1. **编写XxxConfig.ini文件放到指定目录下（目前是Config根目录），需要注意的XxxConfig.ini文件格式是ANSI格式，最好不要用记事本编辑，用UE比较好。**
2. Winodws7用户运行CreateGameConfig.bat
3. 生成的文件为在 \tmp 目录下
4. CreateGameConfig.bat中的IniConfigFolder和DstCppFolder路径的说明： IniConfigFolder是：svn://10.17.5.13/Branches/Main/Server/Config

DstCppFolder是：

svn://10.68.14.13/ Branches/Main/Server/Public

1. 目前默认生成的C++代码以及**XxxConfig**.ini，全部自动拷贝到相关目录.

C++代码： **XxxConfig.h、XxxConfig.cpp以及Config.h**

# 注意点

1. **XXXConfig.ini**的编写需要符合规范：

目前规范为：

[domian]

fieldName=fieldValue;fieldType;isReload;commentary

其中

Domian：字段所属域名。

fieldName：字段名。

fieldValue：字段值。

fieldType：字段类型。

目前支持5种类型分别为bool、**int32\_t、uint32\_t、float**、**string** <128>。

类型与fieldType对应关系为：

|  |  |
| --- | --- |
| 变量类型 | fieldType |
| bool | b |
| int32\_t | i |
| uint32\_t | u |
| float | f |
| solar::string<128> | s |
| int64 | i2 |

isReload：是否reload。1-reload 0-不reload

commentary：注释。

分号不能缺省，工具是以分号为分割符的。

3．Eg：

[Login]

OpenBlockRole=1;b;1;0关闭封停角色功能，1打开封停角色功能

PlayerCachedDataTimeout = 60;i;0;玩家缓存数据超时时间，秒

PlayerSaveInterval = 120000;u;1; 玩家定时存储间隔，毫秒

[DynamicScreening]

OpenDynamicScreening=1;i2;1;0关闭动态屏蔽字功能 1打开动态屏蔽字功能

[Billing]

FormalBillingURL=http://mobilebilling.changyou.com/billing;s;0;正式Billing网址TestBillingURL=http://tmobilebilling.changyou.com/billing;s;0;测试Billing网址

[Activity]

MoneyTreeFreeFactor=1.0f;f;1;免费金币因子

4. **字符串Reload风险:**

**字符串Reload实现：首先memset 0，之后从第一个字符依次拷贝。**

**风险点：可能获取的是一个不全的字符串。**

**字符串使用Reload前，最好跟房迪商量一下。**