Node Platform 0.0.1a Developer Manual (#)

1. LICENSE
2. Project Description

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 4429 |
| **Version**  **Name** | Realize the limit | | |
| **Commentary** | Can’t go through like this.  The limit of implementation is too much. | | |
| **Release**  **Date** | 2014-02-02 | | |
| **Revision**  **Number** | 11 | | |
| **Main**  **Developer** | Kniz | | |
| **Release**  **Type** | Sources with zip file | | |
| **Public** | Private only | | |
| **Changes**  **List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Target**  **System** | **Impor**  **tance** | **Influence** | **Content** | | Kernal | Mid | Mid | 커널의 T Typedef 누락.  Kernal/Headers.hpp에 NETStringSetKey, NETString, NETCharKey등이 누락되어 있어서 T매크로를 사용하지 못하는 오류가 있었다.  NEType에도NETCHAR\_SET, NETCHAR\_SET\_KEY등을 추가했다. | | Kernal | Low | None | NEWString::NEWString(const wchar\_t data) 뒤에 null 문자를 붙이지 않는다.  정확히 말하면 초기화시 0이 되므로 널문자는 존재하나 length가 변함이 없기 때문에 NEWString += 같은 걸 하게되면 꼬이게 된다. | | Window | Mid | Low | CharInputSpy 추가.  WM\_CHAR 메세지를 받아서, 1번키에 추가하는 기능을 가지고 있다. 백스페이스와 엔터에도 알맞은 동작을 수행한다. | | Developer.Release | Low | Low | Release 모드로 빌드 성공.  속도 테스트 수행함. | | Editor | High | Low | 셀렉터의 코드셋은 동기화 되지 않는 스크립트 동기화 문제를 발견, 이후 해결. | | 스크립트 동기화 문제 | Low | low | 이슈로 분류, Document를 남김. | | Editor | Mid | low | 스크립트 동기화를 수행하면 ScriptBank가 사라지는 에러 수정. | | Editor | Low | Low | ScriptEditor::\_countNode가 어디서도 사용되지 않기에 삭제함. | | CooeHandler | Mid | Low | 에러메세지를 내뱉다 말고 멈춤.  확인 결과, cout << NEString() 하는 경우 멈추게 된다.  Cout << NEString().toCharPointer()로 변경 | | | |
| **Added**  **Components** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Title** | **Type** | **Developer** | | **Window::CharInputSpy** | **Catch WM\_CHAR event.** | **Kniz** | | | |
| **Component List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | | Build# 671 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | | Build# 401 | | Kernal.dll | 0.0.1a | | Build# 2441 | | **Editable** | | | | | Editor.dll | 0.0.1a | | Build# 473 | | **MDK(Module Development Kit)** | | | | | MDK Project Template | 0.0.1a | | | | **External Modules** | | | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 136 | | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 189 | | | StandardModules.dll | 0.0.1a | Build# 118 | | | WindowModules | 0.0.1a | Build# 58 | | | ListModules | 0.0.1a | Build# 60 | | | ButtonPackage | 0.0.1a | Build# 62 | | | MessagePackage | 0.0.1a | Build# 77 | | | DX9Graphics | 0.0.1a | Build# 1058 | | | **Console User Interface** | | | | | Cooee.exe | 0.0.1a | Build# 380 | | | CooeeHandler.dll | 0.0.1a | Build# 96 | | | **Graphics User Interface** | | | | | MetaWorld | 0.0.1a | Build# 20 | | | **Etcetra** | | | | | CoreTest | 0.0.1a | | |   Keep in mind these, plz.   * Build# laid on top of this description was calculated by adding Build#s which were depicked in RED color. * Basically External modules aren’t part of kernel. * But, ManagerPackages are exceptional. (because they have to be needed.) | | |

1. Histories

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 4317 |
| **Version Name** | Recreation | | |
| **Commentary** | Ready for imple UI | | |
| **Release Date** | 2013-10-30 | | |
| **RevisionNumber** | 10 | | |
| **Main Developer** | Kniz | | |
| **Release Type** | Sources with zip file | | |
| **Public** | Private only | | |
| **Changes List** | Nobody knows. I couldn’t trace changes. Sorry. t\_t. | | |
| **Changed**  **Components** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | **DX9Graphics** | **Added** | **Support for DirectX9** | **Kniz** | | **MetaWorld** | **Added** | **GUI Project** | **Kniz** | | | |
| **Component List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | | Build# 670 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | | Build# 400 | | Kernal.dll | 0.0.1a | | Build# 2418 | | **Editable** | | | | | Editor.dll | 0.0.1a | | Build# 455 | | **MDK(Module Development Kit)** | | | | | MDK Project Template | 0.0.1a | | | | **External Modules** | | | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 125 | | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 140 | | | StandardModules.dll | 0.0.1a | Build# 109 | | | WindowModules | 0.0.1a | Build# 42 | | | ListModules | 0.0.1a | Build# 53 | | | ButtonPackage | 0.0.1a | Build# 55 | | | MessagePackage | 0.0.1a | Build# 70 | | | **DX9Graphics** | **0.0.1a** | **Build# 995** | | | **Console User Interface** | | | | | Cooee.exe | 0.0.1a | Build# 361 | | | CooeeHandler.dll | 0.0.1a | Build# 83 | | | **Graphics User Interface** | | | | | **MetaWorld** | **0.0.1a** | **Build# 1** | | | **Etcetra** | | | | | CoreTest | 0.0.1a | | |   Keep in mind these, plz.   * Build# laid on top of this description was calculated by adding Build#s which were depicked in RED color. * Basically External modules aren’t part of kernel. * But, ManagerPackages are exceptional. (because they have to be needed.) | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 4162 |
| **Version Name** | Recreation | | |
| **Commentary** | Horrible Update Bomb! | | |
| **Release Date** | 2013-01-29 | | |
| **RevisionNumber** | 9 | | |
| **Main Developer** | kniz (name which was for original developer has been changed.) | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Private only | | |
| **Changes List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Target**  **System** | **Impor**  **tance** | **Influence** | **Content** | | Whole | Low | Low | 디렉토리와 폴더구조를 리네이밍.  기존 소문자, 단수 체제에서 첫글자 대문자, 복수 체제로 전환했다. | | Kernal | High | High | 기존의 노드-모듈-키 구조를 전체적으로 변경 됨. 이제 각 노드셋, 모듈셋, 키셋은 실제 인스턴스가 아닌 코드값만을 소유하게 되었다. 구조 변경은 모두 Binder를 위해서 이루어졌다. | | Kernal | Low | Low | 가상 Array 추가.  외부에 삽입되는 타입에 관계없이 내부적으로 다른 타입을 다룰 수 있다. | | Kernal | Low | Low | NEIndexedArray 추가.  기존의 배열은 삽입/삭제시 인스턴스를 밀거나 당기는 식으로 Compact 하게 만들었으나, IndexedArray는 주어진 인덱스가 “소유되었나 소유되지 않았나”만을 관리한다. | | Kernal | Low | Low | Collector 패키지의 계층도 수정.  차후에 다른 자료구조가 추가하기에 용이하도록 재구성. | | Kernal | Low | Mid | 자료 구조를 위한 계층도 변경으로, ListTemplate은 이제 size가 존재하지 않는다. (deprecated) | | Kernal | Low | Low | KeyManager의 추가.  타입을 input으로, 키의 인스턴스를 output하는 키 매니져를 추가하였다.  키매니져는 Kernal에 항상 존재하며, (= ModuleManager) 외부에서 상속 받을 수 없다. | | Whole | High | Low | 기존의 Id에 해당하는 개념이 scriptcode로 변경되었다. | | Kernal | Low | Low | 제조번호를 의미하는 \_id가 추가되었다.  플랫폼이 시작되고나서, 몇번째 생성되었는가를 지칭하며 8byte 정수형이다. | | Whole | Mid | Low | 디버그 경로를 SDK\Libraries로 변경.  이제 예전처럼 프로젝트에 하나, Libraries에하나씩 분산되지 않고 같은 파일을 두고 디버깅 할 수 있게 되었다. | | Kernal | Low | Low | 셀렉터에 탐색할 manager를 직접 할당 할 수 있다. 그러나, 이경우 셀렉터를 저장/로드 할경우, 전에 할당한 manager의 포인터가 사라지게 된다. | | Kernal | Low | Low | 셀렉터에 manager의 주소 대신에 타입을 지정 할 수 있다.  이경우, 저장과 로드가 가능하지만, NEScriptManager, NENodeManager 둘 중 하나만 지정 가능하다. | | Kernal | High | Low | Binder의 추가.  바인더는 셀렉터를 통해서 한번 binding이 되면, 다음 부터는 셀렉터가 갖는 추가적인 탐색 오버헤드 없이 처음의 인스턴스를 제공해준다.  이는 “한번 찾은 걸, 앞으로도 계속 쓰고 싶은 경우”에 사용하게 된다.  단, 현재는 저장/로드를 제공하지 않으므로 로드를 하게되면 저장시점에서 binding했던 인스턴스를 놓쳐버리고 새로운 instance를binding 하게 되는 난점이 있다. | | Kernal | Low | Low | NEEnlistableSetTemplate의 추가. | | Kernal | Mid | Low | NEEnlistableManager의 추가.  숏컷과 실제 인스턴스가 담길 자료구조들을 가지고 있다. | | SDKBuilder | Low | Low | 버그 수정.  SDK/Libraries 폴더에 Modules 폴더를 생성한다. | | Whole | Low | Low | 히스토리에 버전이름과 코멘터리란을 추가 | | | |
| **Changed**  **Components** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | CoreTest | Added | Testing Project | Kniz | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | Build# 662 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | Build# 396 | | Kernal.dll | 0.0.1a | Build# 2379 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.1a | Build# 429 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK Project Template | 0.0.1a |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **External Modules** | | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 107 | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 123 | | StandardModules.dll | 0.0.1a | Build# 66 | | WindowModules | 0.0.1a |  | | ListModules | 0.0.1a |  | | ButtonPackage | 0.0.1a |  | | MessagePackage | 0.0.1a |  |  |  |  | | --- | --- | | **Cooee** | | | Cooee.exe | 0.0.1a | | CooeeHandler.dll | 0.0.1a | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 3727 |
| **Release Date** | 2012-10-19 | | |
| **RevisionNumber** | 8 | | |
| **Main Developer** | haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Target**  **System** | **Impor**  **tance** | **Influence** | **Content** | | Whole | Low | Low | 디렉토리와 폴더구조를 리네이밍.  기존 소문자, 단수 체제에서 첫글자 대문자, 복수 체제로 전환했다. | | Whole | Low | Low | 솔루션과 소스 폴더를 서로 분리시켰다. | | Whole | Low | Low | VS2012 마이그레이션 적용 | | Whole | Low | Low | 프로젝트들을 몇개의 그룹으로 나누어 솔루션에 각각 담았다. | | Whole | Low | Low | 나누어진 솔루션들을 최종적으로 묶어 하나의 통합된 솔루션을 작성했다.  단, 통합된 솔루션의 구성요소의 변경이, 가각의 솔루션에 직접적으로 적용되지는 않는다. | | MDK | Low | Low | 바뀌어진 경로에 맞게 몇가지 MDK의 폴더경로를 일부 수정하고 Templates.inf에 파일을 추가하였다. | | Core/  StandardModule | Low | Low | AfterBuild 프로그램을 사용하여, 빌드횟수가 갱신되도록 구성하였다. | | Whole | Low | Low | 기존의 txt로 되어있던 버전명세가 어떤 편집기로 보느냐에 따라서 서로 다르게 출력이 됨을 확인했다. 따라서 이를 워드 파일로 변환하였다. | | Whole | Low | Low | Bug fix. 내부적으로 $(SolutionDir)을 사용으로 인한 통합 솔루션 빌드에러를 $(ProjectDir)로 고침으로써 해결 | | AfterBuild | Mid | Low | Bug fix. 파일을 복사도중, 복사할 장소에 파일이 없으면 에러가 발생하는 오류 수정 | | VS2012-Whole | Low | Low | VS2012에 맞게 옵션-링크-경로를 $(TargetName)$(TargetExt)로 변경했다. | | | |
| **Changed**  **Components** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | TEST | Removed | Module Project | haku | | Cooee | Name  Changed | Project | haku | | CooeeHandler | Name  Changed | Project | haku | | AfterBuild | Added | Project | haku | | SDKBuilder.bat | Added | BatchProgram | haku | | Distributor.bat | Added | BatchProgram | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | Build# 647 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | Build# 383 | | Kernal.dll | 0.0.1a | Build# 2212 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.1a | Build# 374 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK Project Template | 0.0.1a |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **External Modules** | | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 34 | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | Build# 47 | | StandardModules.dll | 0.0.1a | Build# 30 | | WindowModules | 0.0.1a |  | | ListModules | 0.0.1a |  | | ButtonPackage | 0.0.1a |  | | MessagePackage | 0.0.1a |  |  |  |  | | --- | --- | | **Cooee** | | | Cooee.exe | 0.0.1a | | CooeeHandler.dll | 0.0.1a | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 3600 |
| **Release Date** | 2012-05-19 | | |
| **RevisionNumber** | 7 | | |
| **Main Developer** | haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Target**  **System** | **Impor**  **tance** | **Influence** | **Content** | | Whole | Low | Low | #pragma의 경로를 전역으로 지정했다. 이로써, VS에서 추가적으로 “포함 디렉토리를  지정하지 않아도 된다. | | MDK | Low | Low | 변경된 #pragma 경로를 적용 | | UnamedCUIEditor | Mid | Low | 모듈의 namecode를 변경할 수 없었던 점을 수정했다. | | | |
| **Changed**  **Components** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | ButtonPackage | Added | Module Project | haku | | ListModule | Added | Module Project | haku | | MessagePackage | Added | Module Project | haku | | WindowModule | Added | Module Project | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | Build# 627 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | Build# 379 | | NodeEngine.dll | 0.0.1a | Build# 2203 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.1a | Build# 371 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK Project Template | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | | TEST.dll | 0.0.1a | | StandardDialog.dll | 0.0.1a | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.1a | | WindowModule | 0.0.1a | | ListModule | 0.0.1a | | ButtonPackage | 0.0.1a | | MessagePackage | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 3559 |
| **Release Date** | 2012-05-05 | | |
| **RevisionNumber** | 6 | | |
| **Main Developer** | Haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Target**  **System** | **Impor**  **tance** | **Influence** | **Content** | | Kernal/  Editor | Mid | low | 노드셀렉터와 스크립트셀렉터에 임의로 검색할 객체를 지정할 수 있게 되었다. | | Kernal | Mid | Mid | 모듈셀렉터의 생성자에서 기본값으로 NECodeType을 RECENT로 지정한다. 이전에는 UNDEFINED였다. | | Kernal | High | Mid | Bug fixed. recentModule이 "자기 이전" 이 아니라, 항상 "자기 자신" 이었던 오류 수정 | | MDK | Mid | Low | Bug fixed. Project Template이 유니코드로 변경해서 깨져나오던 점 수정 | | Kernal | High | high | 모듈에 \_onModuleFetched() 핸들러 추가. 기본적으로 initialize를 호출하도록 정의되어있다. | | | |
| **Changed**  **Components** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | ButtonPackage | Added | Module Project | haku | | ListModule | Added | Module Project | haku | | MessagePackage | Added | Module Project | haku | | WindowModule | Added | Module Project | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | Build# 620 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | Build# 373 | | NodeEngine.dll | 0.0.1a | Build# 2199 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.1a | Build# 367 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK Project Template | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | | TEST.dll | 0.0.1a | | StandardDialog.dll | 0.0.1a | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.1a | | WindowModule | 0.0.1a | | ListModule | 0.0.1a | | ButtonPackage | 0.0.1a | | MessagePackage | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 3531 |
| **Release Date** | 2012-04-15 | | |
| **RevisionNumber** | 5 | | |
| **Main Developer** | Haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes List** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Target**  **System** | **Impor**  **tance** | **Influence** | **Content** | | Whole | Low | Low | 모든 소스파일을 UTF-16(LE)로 저장함haku | | Kernal/  Editor | Low | None | 셀렉터의 CallStack innerclass를 외부에 공개하고, DepthUnit으로 명칭변경 | | Kernal/  Editor | Mid | None | 셀렉터의 버그 수정 | | Kernal/  Editor | Mid | None | 셀렉터에 setNodePostion 가능. | | Kernal | Low | None | NodeIdKey, NodeIdSetKey의 추가 | | Standard  EditorManager | High | None | synchronize의 오류 수정. 이제 키도 id값이 동기화 가능. | | Kernal | Mid | None | bugfix. 같은 타입의 키를 assign할 경우, 동작되지 않는 오류 수정 | | Kernal | High | None | bugfix. INI를 생성할때 BOM을 잘못 기록했던 오류 수정. | | Kernal | High | Mid | 셀렉터의 계층도를 다시 수정. 그리고 generic 셀렉터를 쓰기 위해서 reinterpret\_cast<NENodeSelector\*>를 하는 것으로 변경. | | UnamedCUIProjectHandler | Mid | None | CollectorKey를 수정할때 Collector의 insert, remove를 지원함 | | Kernal | High | High | bugfix. 서브노드도 id가 부여되고 있던 것을 없앴다. 서브노드는 개별적으로 create될 수 없다. 서브노드는 아이디값으로 -1를 갖게됨. | | Kernal | Very  High | Very  High | bugfix. 스크립트 동기화시, ScriptManager에 노드의 id가 0이되어 input 되었던 점을 수정. | | | |
| **Changed**  **Components** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | Node rev5 | Added | Prototype Project | haku | | CAudio | Added | Prototype Project | haku | | Cartridge | Added | Module Project | haku | | Cartridge\_applied | Added | Prototype Project | haku | | Input Project | Added | Prototype Project | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | Build# 619 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | Build# 373 | | NodeEngine.dll | 0.0.1a | Build# 2176 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.1a | Build# 363 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK.dll | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | | TEST.dll | 0.0.1a | | StandardDialog.dll | 0.0.1a | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.1a | **Build#** | 3445 |
| **Release Date** | 2012-03-15 | | |
| **RevisionNumber** | 4 | | |
| **Main Developer** | haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes** |  | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.1a | Build# 602 | | NEFileAccess.dll | 0.0.1a | Build# 365 | | NodeEngine.dll | 0.0.1a | Build# 2135 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.1a | Build# 343 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK.dll | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.1a | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.1a | | TEST.dll | 0.0.1a | | StandardDialog.dll | 0.0.1a | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.1a |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.0 | **Build#** | 3377 |
| **Release Date** | 2012-02-20 | | |
| **RevisionNumber** | 3 | | |
| **Main Developer** | Haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | Developer.Release | Added | Build Configuration | haku | | Runnable | Removed | Project | haku | | TEST\_PANEL | Added | Module Project | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.0 | Build# 593 | | NEFileAccess.dll | 0.0.0 | Build# 357 | | NodeEngine.dll | 0.0.0 | Build# 2106 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.0 | Build# 321 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK.dll | 0.0.0 |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.0 | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.0 | | TEST.dll | 0.0.0 | | StandardDialog.dll | 0.0.0 | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.0 |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.0 | **Build#** | 3297 |
| **Release Date** | 2012-02-16 | | |
| **RevisionNumber** | 2 | | |
| **Main Developer** | haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | UnamedCUIProject | Added | Project | haku | | UnamedCUIProjectHandler | Added | Project | haku | | StandardEditorManager | Added | Module Project | haku | | StandardDialog | Added | Module Project | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.0 | Build# 588 | | NEFileAccess.dll | 0.0.0 | Build# 354 | | NodeEngine.dll | 0.0.0 | Build# 2068 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.0 | Build# 305 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK.dll | 0.0.0 |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.0 | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.0 | | TEST.dll | 0.0.0 | | StandardDialog.dll | 0.0.0 | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.0 |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.0 | **Build#** | 3086 |
| **Release Date** | 2012-01-15 | | |
| **RevisionNumber** | 1 | | |
| **Main Developer** | haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Title** | **History** | **Type** | **Developer** | | MDK Project Template | Added | Project Template | haku | | StandardKernalManagerPackage | Added | Module Project | haku | | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.0 | Build# 588 | | NEFileAccess.dll | 0.0.0 | Build# 354 | | NodeEngine.dll | 0.0.0 | Build# 2068 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.0 | Build# 305 |  |  |  | | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | MDK.dll | 0.0.0 |  |  |  | | --- | --- | | **External Modules** | | | StandardKernalManagerPackage.dll | 0.0.0 | | StandardEditorManagerPackage.dll | 0.0.0 | | TEST.dll | 0.0.0 | | StandardDialog.dll | 0.0.0 | | UnamedCUIProjectHandler | 0.0.0 |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | UnamedCUIProject | CUI Editor | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | 0.0.0 | **Build#** | 2976 |
| **Release Date** | 2011-10-03 | | |
| **RevisionNumber** | 0 | | |
| **Main Developer** | haku | | |
| **Release Type** | Source Code with ZIP file. | | |
| **Public** | Non-public | | |
| **Changes** | No recorded. | | |
| **Component List** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Executable** | | | | NEFileSystem.dll | 0.0.0 | Build# 577 | | NEFileAccess.dll | 0.0.0 | Build# 344 | | NodeEngine.dll | 0.0.0 | Build# 1827 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Editable** | | | | Editor.dll | 0.0.0 | Build# 200 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **MDK(Module Development Kit)** | | | | MDK.dll | 0.0.0 | Build# 13 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **External Modules** | | | | EssentialEditPackage.dll | 0.0.0 | Build# 15 |  |  |  | | --- | --- | | **Runnable** | | | Runnable.exe | Test Program | | Test.dll | Test Module | | | |