

Hibernation of Advanced Railroad Trains (ArrT)

Schritt Zwei – Elaborate Visions / Leave Hibernation (EViL)

Kinds of Objects

Dieser Hibernation Report erklärt die Umbenennung von statischen, dynamischen und globalen Objekten in gebundene, ungebundene und astrale Objekte.

Dieser Hibernation Report ist ein "Snapshot" und wird nicht weiter upgedatet. Die Versionsnummer wurde mit dem Ende des Schrittes Zwei "EViL" auf den Wert 2.0 hochgezählt.

1 Arten von SMS Objekten – eine kleine Historie

Am Anfang waren die sogenannten **statischen Objekte**. Ein Modul konnte Modelle enthalten und diese Modelle wiederum konnten MIDAS Objekte enthalten.

Der Begriff "Objekt" wurde als Überbegriff für "Modell" und "MIDAS Objekt" eingeführt.

Um initialisiert und an das Modul attacht zu werden, musste ein statisches Objekt die Modulparameter erhalten.

Eine Ausnahme stellte dann der **Avatar Container** dar.

Dieser konnte auch mit den Common Parameters initialisiert werden und ausserhalb jedes Moduls existieren. Deshalb nannten wir ein Objekt ausserhalb jeden Moduls ein **globales Objekt**.

Globale Objekte wurden ganz zu Beginn bei der Initialisierung der Szeneninstanz initialisiert und niemals disabled.

Statische Objekte wurden gemeinsam mit ihrem Elternmodul initialisiert und disabled.

Dann kamen die **dynamischen Objekte**.

Dynamische Modelle und ihre MIDAS Objekte konnten das Modul wechseln (bzw. *sollten* das können), konnten nach Bedarf geladen und entladen werden und konnten – falls ihr Elternmodul in einer Szeneninstanz nicht geladen war – auch ausserhalb von allen Modulen existieren (sie waren dann detach).

Der Begriff "dynamisch" bezog sich hauptsächlich darauf, dass dynamische Modelle beliebig nachgeladen und wieder entladen werden konnten.

2 Änderungen durch "Rebase to MIB Core"

Mit dem "Rebase to MIB Core" werden einige Verallgemeinerungen in der MIDAS Base eingeführt, die es nunmehr erlauben, auch "statische" Objekte bei Bedarf nachzuladen und wieder zu entladen, solange sich das ganz nur innerhalb eines Moduls abspielt.

Somit ist es naheliegend, die "statischen" Objekte umzubenennen auf "gebundene" Objekte und die "dynamischen" Objekte auf "ungebundene Objekte".

Weiters gibt es ein philosophisches Problem mit den "globalen" Objekten, da es mit dem MMF-Paradigma nicht vereinbar ist, Objekte relativ zum Weltkoordinatensystem darzustellen. Solche Objekte können nicht "wirklich existieren", weshalb "astrale Objekte" den Kern ganz gut trifft.

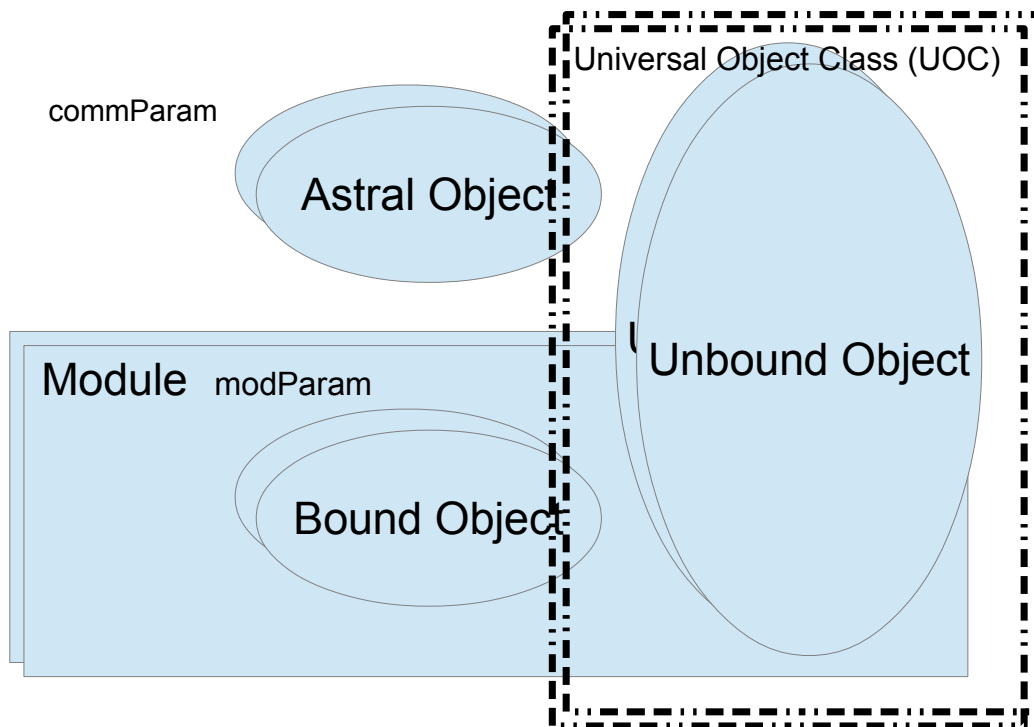


Figure 1: Kinds of objects