

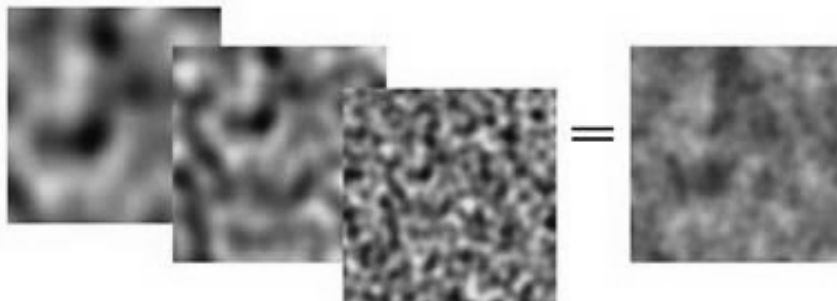
# Felhasználói útmutató

## A program működése

A programmal a parancssoron tudunk interaktálni különböző parancsok segítségével. A különböző kategóriájú parancsokat az előtagukkal kell leírni. (pl.: param city AABBC). A konzolt a C vagy az E billentyű megnyomásával érjük el. Amennyiben az E betűvel léptünk be a konzolba, a program addig fog parancsokat kérni, amíg az "endcmd" parancsot be nem írjuk. A programból a grafikus ablak bezárásával, vagy az "exit" paranccsal lépünk ki.

### Pár alapfogalom:

- seed: A random generálás azonosítója: ebből a számból generálja a véletlen dolgokat. Ez azért hasznos, mert ugyanaz a szám ugyanolyan generálást eredményez.
- biome: A biom alapján lesz a bolygó kiszínezve. Minden biomhoz tartozik egy magassági szint (0-tól 1-ig valós szám), és egy szín. A program az adott pontot a magassága alapján színezi ki: az adott magassághoz az azt körbezáró két biom színének keverékét rendeli. Egy példa.: ha az első biom 0 magasságú és szürke, a második 0.5 magasságú és fehér, akkor a 0.25-ös magasságú pontokhoz világos szürkét rendel, mert a 0.25 félúton van az első kettő biom között. Ügyelni kell arra, hogy a biomok szintje növekvő sorrendben legyen. különben a program nem megfelelően működik.
- szín: a színeket hexadecimális RGB kódjukkal kell megadni a konzolban
- terrLayer: a domborzat érdekességéhez több rétegnyi zajt használunk. Ezeknek az skáláját, (mennyire "sűrű") és súlyait(a végleges zajba milyen szorzóval kerülnek) tudjuk állítani



- bolygófájl: egy .plnt kiterjesztésű fájl, ami tartalmazza a bolygó domborzatát, és kiszínezési szabályait.
- bolygóparaméter-fájl: egy szöveges fájl, ami olvasható módon tartalmazza a bolygó paramétereit. A fájl **param** előtagú parancsokból áll, azonban nincs kiírva az előtag.

Az egyparaméteres függvények, ha nem írunk be semmit, az adott mező jelenlegi értékét fogják kiírni.

## *Paraméterek parancsai (param)*

- **oceanLevel:** <valós>  
Beállítja a tengerszint új értékét
- **oceanBot:** <szín>  
Beállítja a tengerszint legmélyebb színét
- **oceanTop:** <szín>  
Beállítja a tengerszint legsekélyebb színét
- **city:** <szín>  
Beállítja a városok színét
- **sunset:** <szín>  
Beállítja a naplemente színét
- **sunsetInt:** <valós>  
Beállítja a naplemente intenzitását
- **atmosphere:** <szín>  
nem használt
- **cloud:** <szín>  
nem használt
- **iceCapRad:** <valós>  
Beállítja a jégsapka rádiuszát
- **polarIce:** <szín>  
Beállítja a jégsapka jegének színét (az a jégsapka jege, ahol tenger van de a sarkkörön belülre esik)
- **polarCapMin:** <szín>  
Beállítja a jégsapka alsó színét
- **polarCapMax:** <szín>  
Beállítja a jégsapka felső színét
- **visualSeed:** <egész>  
Beállítja a városok generálásának a seed-jét.
- **biome\_add:** <valós> <szín>  
Hozzáadja a biómokhoz egy új biómot, aminek az 1. param. a magassága és a 2. param. a színe.
- **biome\_add\_at:** <valós> <valós> <szín>  
Hozzáadja az adott Hozzáadja a biómokhoz egy új biómot az 1. param. indexű bióm után, aminek az 2. param. a magassága és a 3. param. a színe.
- **biome\_rmv:** <egész>  
Kitörli az 1. param. indexű biómot.
- **biome\_ch\_lvl:** <egész> <szín>  
Az 1. param. indexű bióm színét a 2. param-ra változtatja.
- **biome\_ch\_col:** <egész> <valós>  
Az 1. param. indexű bióm magasságát a 2. param-ra változtatja.
- **biome\_list:**  
Kilistázza a biómokat.

- **biome\_clear:**

Kitörli az összes biomot. Ekkor a program biotok hiányában pirosra színezi a szárazföldet

## *Generálás parancsai (gen)*

- **continentCount:** <poz. egész>  
Beállítja a kontinensek számát. A kontinensek itt nem feltétlen jelentenek önnálló földrészeket.
- **minContinentNodes:** <poz. egész>  
Beállítja, minimum hány részkontinens legyen.
- **maxContinentNodes:** <poz. egész>  
Beállítja, legfeljebb hány részkontinens legyen
- **minNodeDist:** <valós>  
Beállítja, legalább milyen messze legyen a részkontinens az anyakontinenstől.
- **maxNodeDist:** <valós>  
Beállítja legfeljebb milyen messze legyen a részkontinens az anyakontinenstől.
- **edgeLayer\_list:**  
Kilistázza az élek érdekességének paramétereit
- **edgeLayerCount:** <poz. egész>  
Az kontinens-élek érdekesség súlyainak számát állítja be
- **edgeWgh:** <poz. egész> <valós>  
A kontinens-élek érdekességének az 1. param. indexű súlyát állítja be
- **terrLayer\_list:**  
A domborzat érdekességének paramétereit kilistázza
- **terrLayerCount:** <poz. egész>  
A domborzat érdekességének a rétegszámát állítja be
- **terrScl:** <poz. egész> <valós>  
A domborzat érdekességének az 1. param. indexű skáláját állítja be
- **terrWgh:** <poz. egész> <valós>  
A domborzat érdekességének az 1. param. indexű súlyát állítja be
- **generate:**  
Legenerálja a domborzatot. Rövid ideig eltarthat míg a generálás végbemegy.

## Importálás parancsai (import)

- **planetData:** <.plnt fájl>  
Betölti az adott bolygófájlt, ami felülírja a jelenlegi bolygó adatait
- **planetParam:** <fájlnév>  
Betölti az adott bolygóparaméter-fájlt, ami felülírja a jelenlegi bolygó paramétereit.

## Export Parancsok (export)

- **texture:** <fájlnév>  
Elmenti a bolygó textúráját. A kiterjesztésnek szigorúan .bmp-nek kell lennie!
- **heightmap:** <fájlnév>  
Elmenti a bolygó heightmap-jét. A kiterjesztésnek szigorúan .bmp-nek kell lennie!
- **sattelite:** <fájlnév>  
Elmenti a bolygó műholdas képét. A kiterjesztésnek szigorúan .bmp-nek kell lennie!
- **normalmap:** <fájlnév> <'y'/'n'>  
Elmenti a bolygó normalmap-jét. Az 1. param. a fájlnev, a 2. param. az az, hogy a tenger alatti felszínt is számítsa-e (ha 'y' akkor igen, ha 'n' akkor nem).  
A kiterjesztésnek szigorúan .bmp-nek kell lennie!
- **shadedMap:** <fájlnév> <valós> <valós> <'y'/'n'>  
Elmenti a bolygó normalmap-jét. Az 1. param. a fájlnev, 2. param. az az, hogy a tenger alatti felszínt is számítsa-e (ha 'y' akkor igen, ha 'n' akkor nem), a 3. param. az az, hogy maximum mekkora szögig árnyékoljon fokban (alapból 110), a 4. param meg az árnyékolás maximum intenzitása (0-1 valós).  
A kiterjesztésnek szigorúan .bmp-nek kell lennie!
- **planetData:** <fájlnév>  
Elmenti a bolygót bolygófájlként. A kiterjesztésnek szigorúan .plnt-nek kell lennie!
- **planetParam:** <fájlnév>  
Elmenti a bolygó kiszínezési szabályait.