

-*- coding: utf-8 -*-

【ファイル入力】

プログラム起動時に引数としてファイル名を指定するとそのファイルを読み込む。

ファイル名を指定しない場合はcontrol_panel_番号.txtを探し
番号が100以下で一番大きいファイルを選んで読み込む。

該当ファイルが無い場合は空のパネルが表示される。

【ファイル出力】

Wまたはwキーで編集結果をファイル名 control_panel_番号.txt に出力する。
番号は1から100まで順に使われていないファイル名を探して記録する。

【各モード共通操作】

Page Upキーでパネルサイズを面積2倍に拡大、Page Downキーで面積1/2に縮小する。

マウス中央ボタンをドラッグ（押したまま移動）すると
表示された赤枠内の物が選択される。
その際以前の選択は解除されないので選択を追加してゆける。

選択されたラインは太く表示され、その他の選択されたアイテムには
赤枠が表示される。

EnterまたはEscキーですべての選択が解除される。

Deleteキーで選択されたものが消去される。

Hまたはhキーでコマンドウインドウ側にこのHelpを表示する。

【ライン描画モード】

Lまたはlキーでライン（線路）追加モードになり、続けてLまたはlを押すごとに
次に追加されるラインの色が変わる。

マウスの左ボタンクリックでラインが追加され、
同じ場所を2度左ボタンクリックするか右ボタンクリックで終端される。

さらに右ボタンをクリックすると新しいラインから順に削除される。

【各要素追加モード】

Pまたはpキーでポイント（黄土色）追加モードになる。

Oまたはoキーでスローポイント（緑色）追加モードになる。

Sまたはsキーでセンサ追加モードになる。

Aまたはaキーで3灯信号機追加モードになる。

Bまたはbキーで6灯信号機追加モードになる。

Cまたはcキーでコントローラー（パワーバック）追加モードになり
続けてCを押すごとに次に追加されるコントローラーの色が変わる。

Tまたはtキーでタイル（四角形）追加モードになる。
続けてTまたはtを押すごとに次に追加されるタイルの色が変わる。

マウスの左ボタンクリックで上記モードに対応した対象物を追加する。
マウスの右ボタンクリックで追加した対象物を新しいものから順に削除する。

【moveモード】

Mまたはmキーでmoveモードになる。

アイテム上でマウス左ボタンをクリックした場合はそのアイテムが選択される。
選択されたアイテム上で右ボタンをクリックすると選択解除できる。

ライン以外のアイテムを新規に選択した場合、それ以前のアイテムの選択は解除される。

斜めのラインはライン中央部のクリックで選択または選択解除ができる。

左ボタンのドラッグで選択されたものが移動する。

上下左右の矢印キーにより選択されたものが1グリッドずつ移動する。

Fまたはfキーで選択されている信号機は左右反転する。

Fまたはfキーで選択されているポイントの接続方向の表示が変わる。
さらにfを2回押すごとに画像表示と実際のポイントの接続方向の対応が反転しID番号の色(黒/白)が変わる。

Fまたはfキーで選択されているコントローラは出力極性が変わる。
さらに2回押すごとに画像表示と実際の出力極性の対応が反転しID番号の色(黒/白)が変わる。

Rまたはrキーで選択されたポイントが90°回転する。
Rまたはrキーで選択されたsignal3およびsignal6の信号色が変化する。

0~9キーで選択されたポイント、センサー、信号機、コントローラの最大3桁のID番号が下の桁からシフト入力される。

シリアルネットワークに接続されたハードウェアに対応するものは接続順に1から順に割り振る必要がある。

【画像ファイルの追加方法】

pngやjpgなどの画像ファイルの付加機能は本エディタに無いが
入力ファイルに直接テキストエディタで追加すれば
本エディタで表示、選択、移動、削除ができる。

[画像ファイル参照の記述例]

```
3 tile 150 69 0 0 120 icon.png
```

各項目の意味は

ID番号 tile x座標 y座標 鏡像反転(0/1) 回転角(0/90/180/270)
x方向サイズ 画像ファイル名(png, jpgなど)

x方向サイズに0を指定すると画像ファイルのサイズを変更せずに表示する。

【文字の追加方法】

文字の付加機能は本エディタに無いが
入力ファイルに直接テキストエディタで追加すれば
本エディタで表示、選択、移動、削除ができる。

[文字の記述例]

```
text 20 13 yumincho 26 1 0 "【Nゲージ制御盤】"
```

各項目の意味は

text x座標 y座標 フォント名 フォントサイズ bold指定(0/1)
色指定 "文字列"

日本文字コードはutf-8。文字コード変換や別の文字コード対応は
"python 文字コード"などでネット検索されたし。

使えるフォント名については以下のpythonプログラムで表示できる。

```
import pygame
for x in pygame.font.get_fonts():print(x)
```

【入力ファイル内での色指定方法】

line, text, controller, tileの色指定は

黒=0、茶=1、赤=2、橙=3、黄=4、緑=5、青=6、紫=7、灰=8、白=9
の数字1桁の他に

RGBを各10進3桁0~255で表し連結して9桁にしたものでも良い。

【ウインドウやグリッドサイズの詳細変更方法】

入力ファイル内のWindow_w, window_h, grid の各キーワードに続く数字を
テキストエディタで修正すれば

ウインドウサイズやグリッドサイズをピクセル単位で変更できる。