目录

[2 目录说明 3](#_Toc489966287)

[3 事件编辑器 4](#_Toc489966288)

[3.1 EventModel模型类 4](#_Toc489966289)

[3.2 EventSetting设置类 5](#_Toc489966290)

[3.3 EventGroup事件组类 6](#_Toc489966291)

[3.4 EventNode事件节点类 7](#_Toc489966292)

[4 新手指引编辑器 8](#_Toc489966293)

[4.1 GuideModel模型类 9](#_Toc489966294)

[4.2 GuideSetting设置类 10](#_Toc489966295)

[4.3 GuideLink 指引链类 11](#_Toc489966296)

[4.4 GuideNode指引节点类 12](#_Toc489966297)

[4.5 AnimiData 动画类 13](#_Toc489966298)

[4.6 EffectData 特效类 14](#_Toc489966299)

[5 代码转译器 14](#_Toc489966300)

[5.1 CodeStyleNewModel 模型类 15](#_Toc489966301)

[5.2 CodeStyleNewSetting 设置类 15](#_Toc489966302)

[5.3 CodeStyleLanguage 模版语言类 17](#_Toc489966303)

[5.4 CodeStyleGroup 模版组 17](#_Toc489966304)

[5.5 CodeStyleNode 模版节点 18](#_Toc489966305)

[6 触发器 18](#_Toc489966306)

[6.1 TriggerModel模型类 18](#_Toc489966307)

[6.2 TriggerSetting 设置类 19](#_Toc489966308)

[6.3 TriggerGroup 触发组 19](#_Toc489966309)

[6.4 TriggerNode 触发节点 20](#_Toc489966310)

[7 UI编辑器 20](#_Toc489966311)

[7.1 GameDlgModel模型类 20](#_Toc489966312)

[7.2 GameDlgSetting设置类 21](#_Toc489966313)

[7.3 GameDlgNode UI类 21](#_Toc489966314)

[8 新版文本翻译配置 22](#_Toc489966315)

[9 行为编辑器 22](#_Toc489966316)

[9.1 AIModel 模型类 22](#_Toc489966317)

[9.2 AISetting 设置类 23](#_Toc489966318)

[9.3 AINode 行为节点类 23](#_Toc489966319)

[10 通用数据结构 24](#_Toc489966320)

[10.1 CommonStructModel模型类 24](#_Toc489966321)

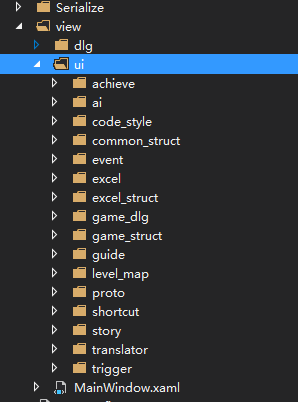
[10.2 CommonStructSetting设置类 25](#_Toc489966322)

[10.3 CommonStructGroup 分组 25](#_Toc489966323)

[10.4 CommonStructNode 节点 26](#_Toc489966324)

[10.5 CommonStructItem 节点中的单成员变量结构 26](#_Toc489966325)

# 目录说明



guide 新手指引编辑器

Event 事件编辑器

code\_style 代码转译器

trigger 触发器

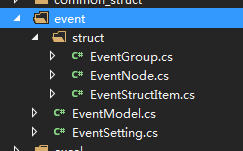
game\_dlg UI编辑器

translator 新版文本翻译配置

ai 行为编辑器

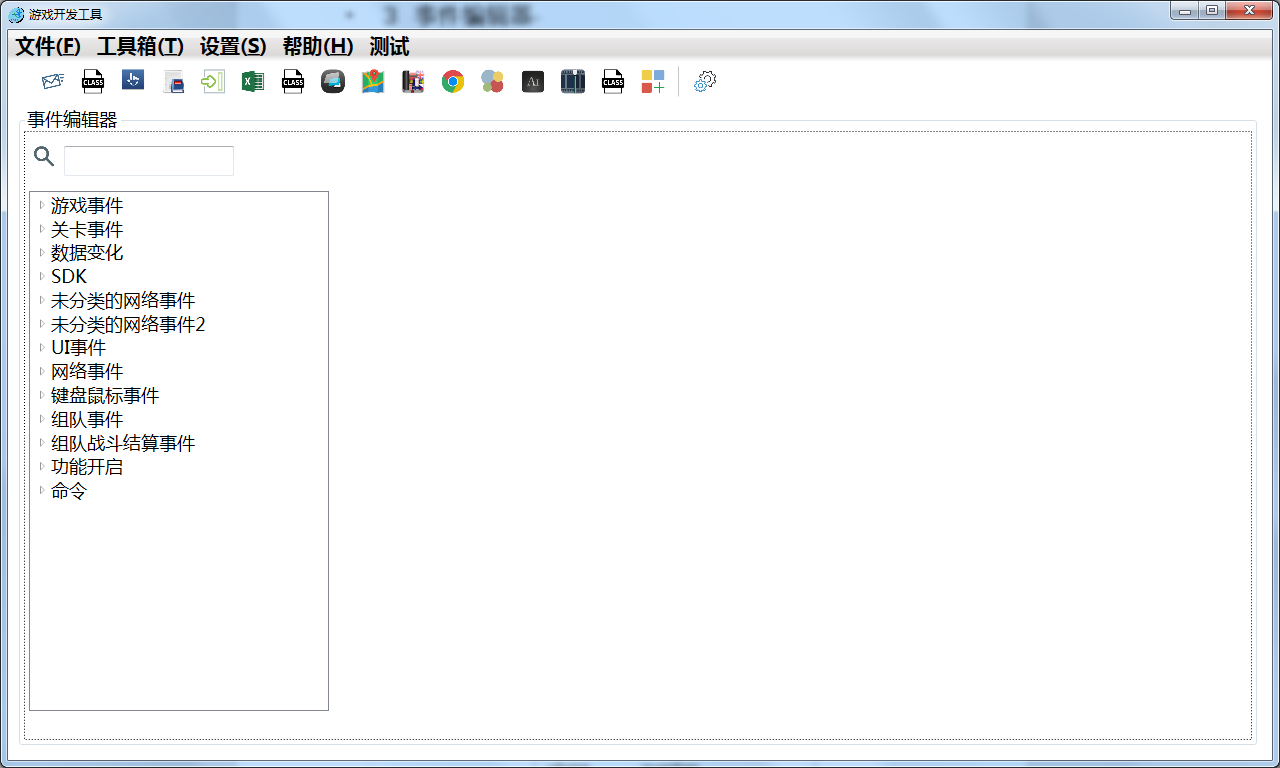
common\_struct通用数据结构

# 事件编辑器



通过编辑器定义客户端模块之间的交互事件,并分层级分组管理,这种交互让c#和lua无缝衔接.(事件包含:UI事件,游戏状态切换事件,网络事件,用户输入事件,还有一些发送到指定模块执行的命令通知)

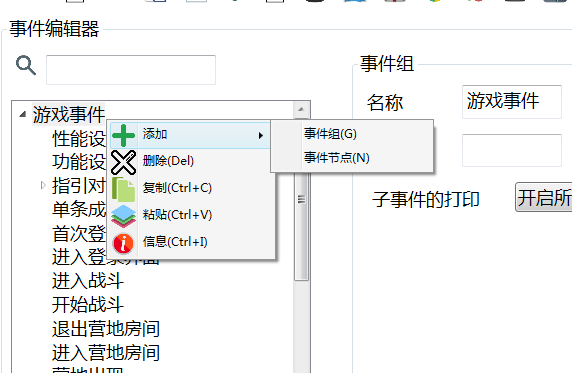
## EventModel模型类



## EventSetting设置类

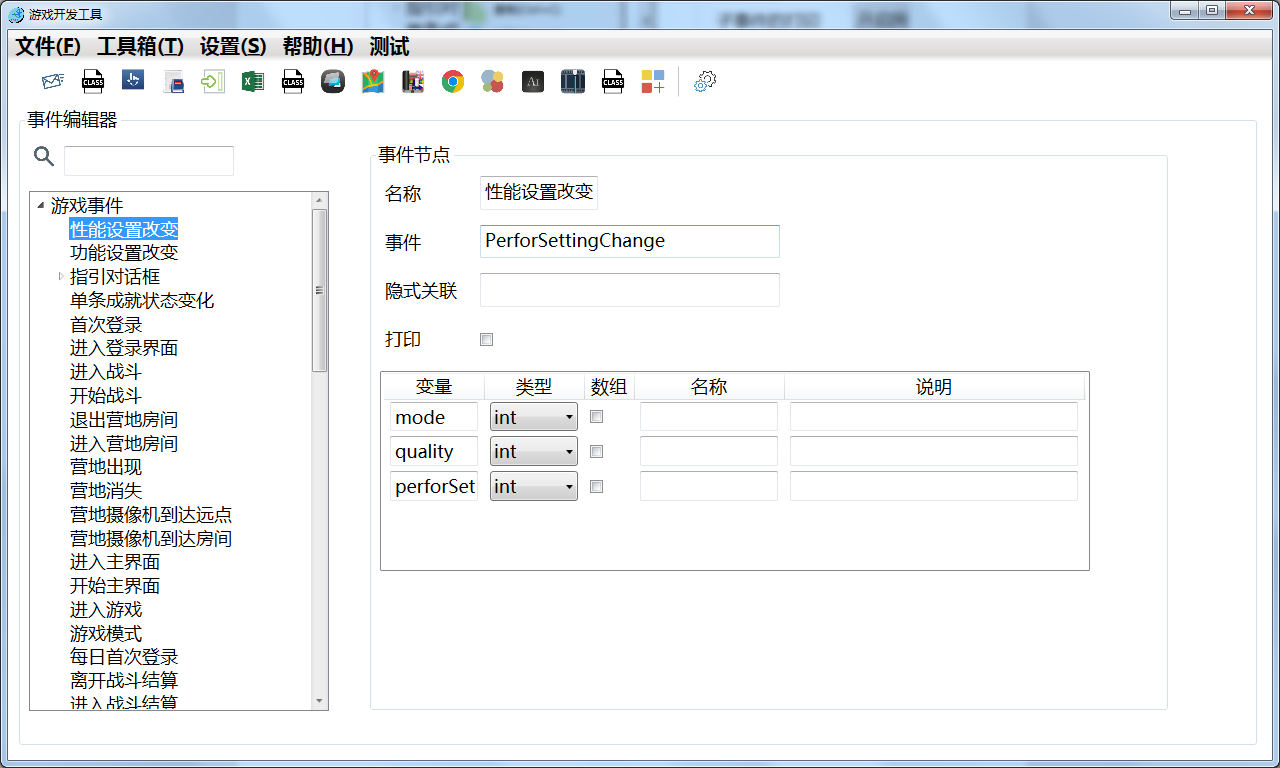


## EventGroup事件组类

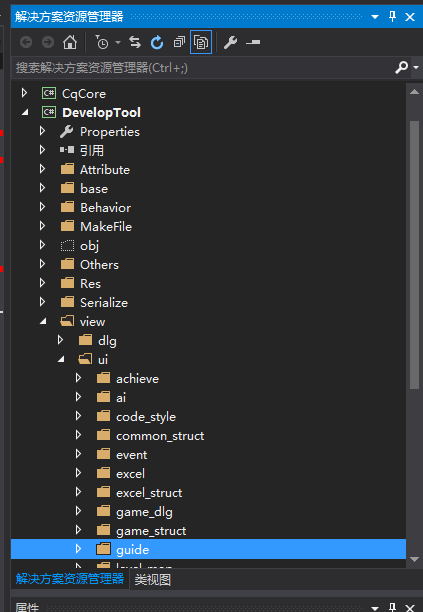


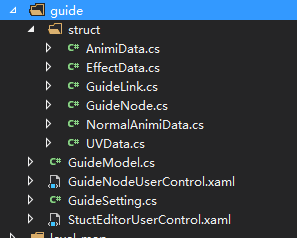


## EventNode事件节点类



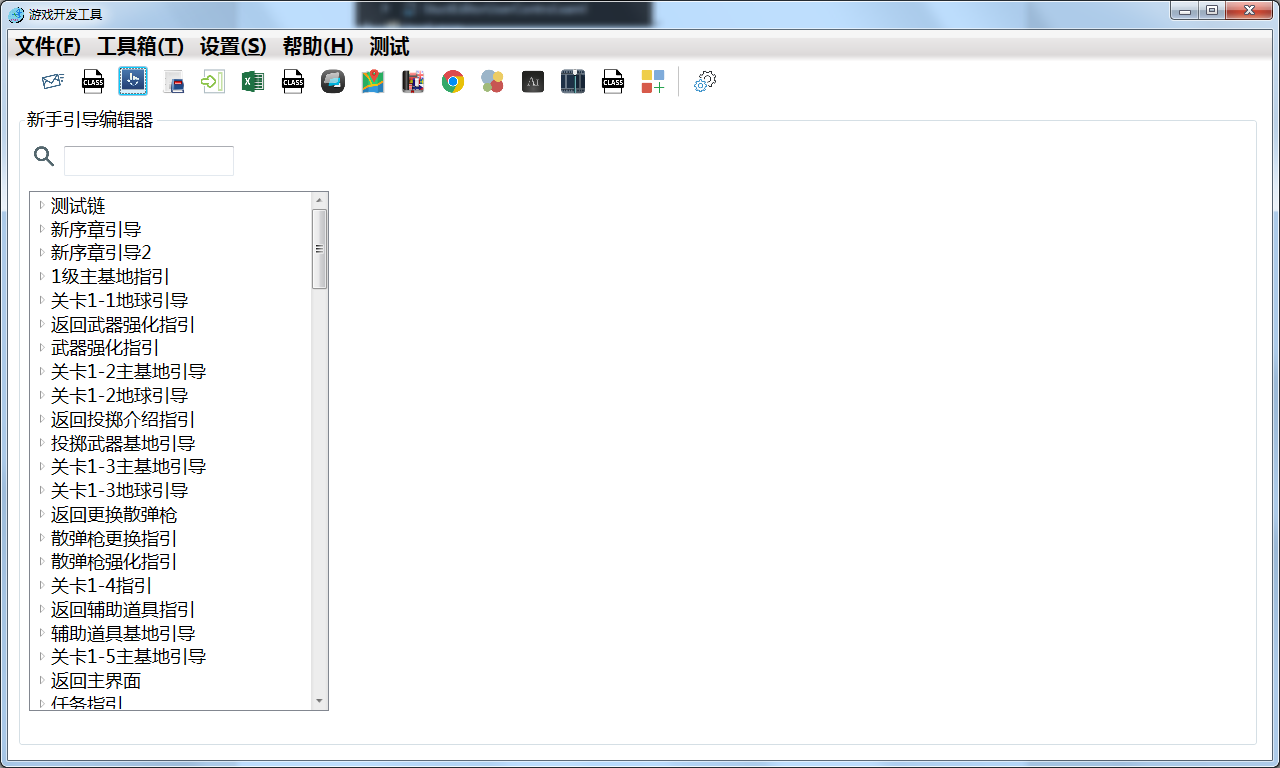
# 新手指引编辑器



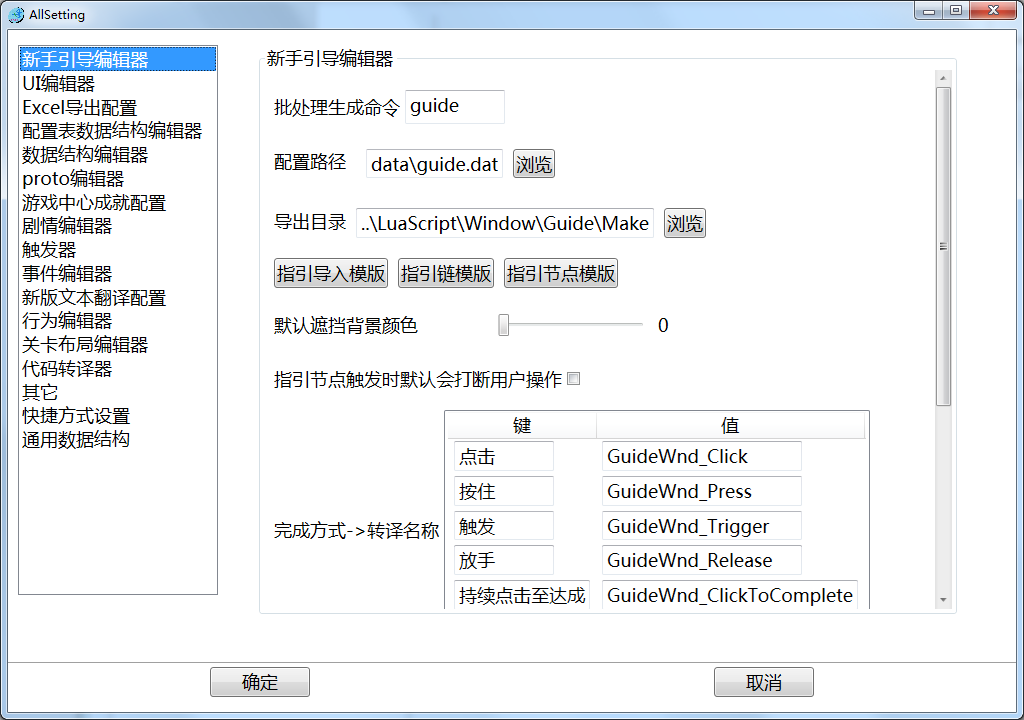


通过这个工具完成游戏内新手引导的配置,让新手引导和原有游戏系统解耦,不同于常规实现,极大的降低维护成本和BUG的出现.

## GuideModel模型类



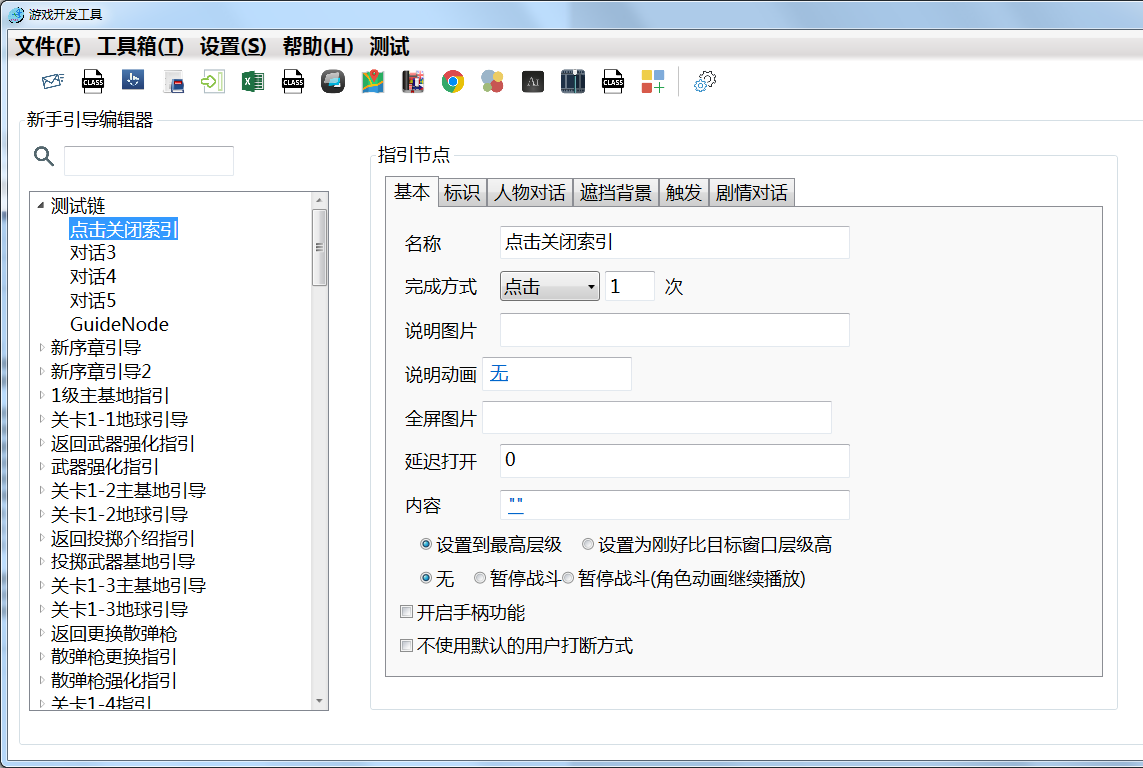
## GuideSetting设置类



## GuideLink 指引链类



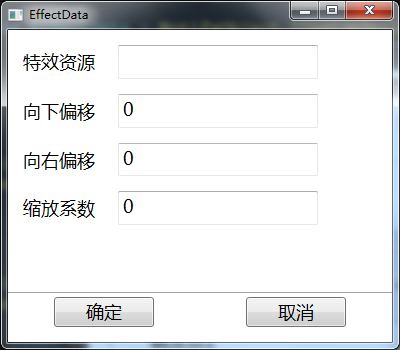
## GuideNode指引节点类



## AnimiData 动画类



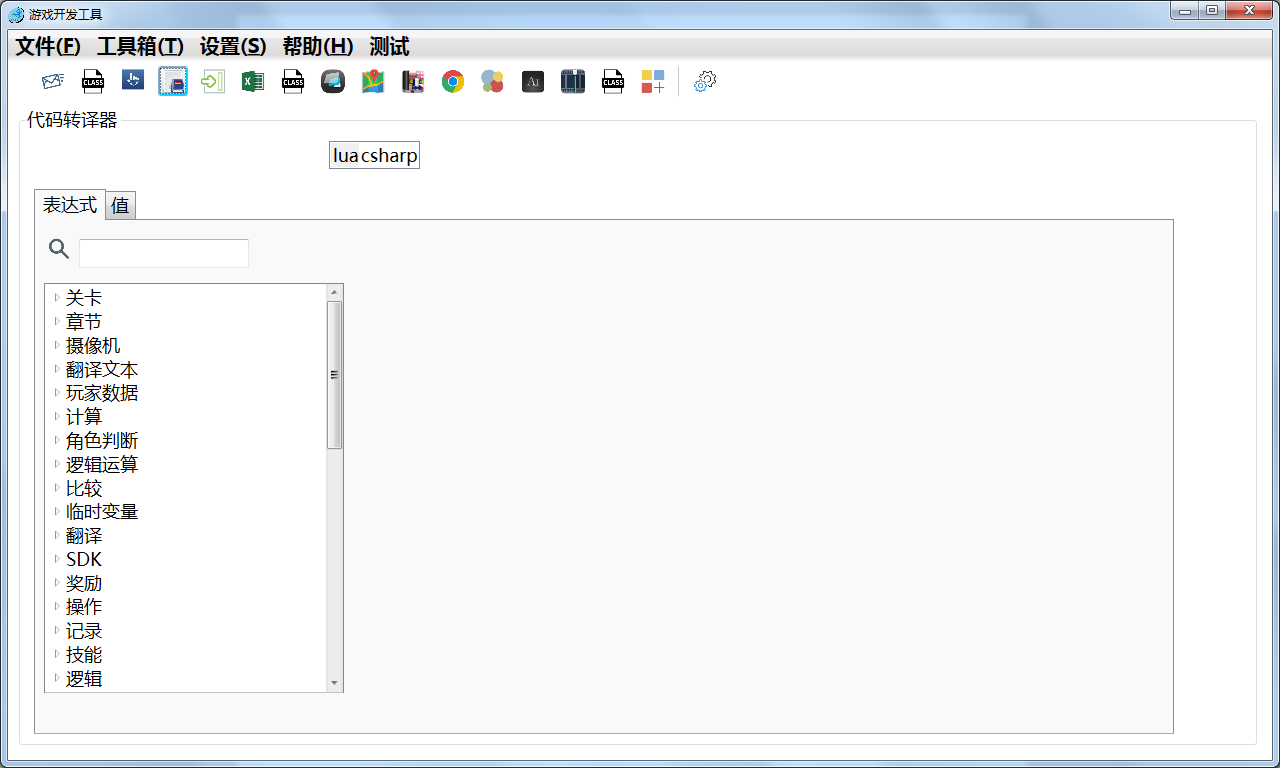
## EffectData 特效类



# 代码转译器

由此定义一些可视化的方法给配置人员使用,这些方法关联项目系统中已有的函数.整个代码转译器本身不生成代码.但提供给其它工具生成代码.(如:触发器,新手引导,UI编辑器,行为编辑器)

## CodeStyleNewModel 模型类

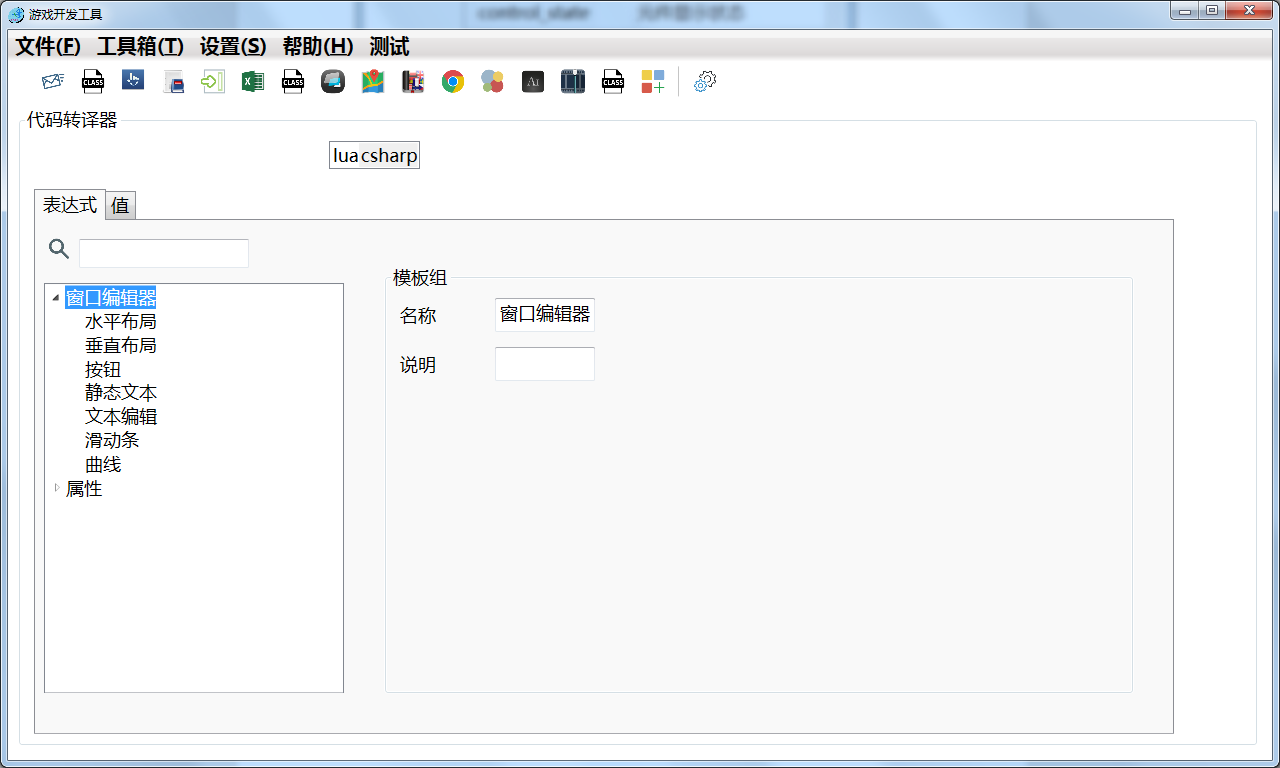


## CodeStyleNewSetting 设置类

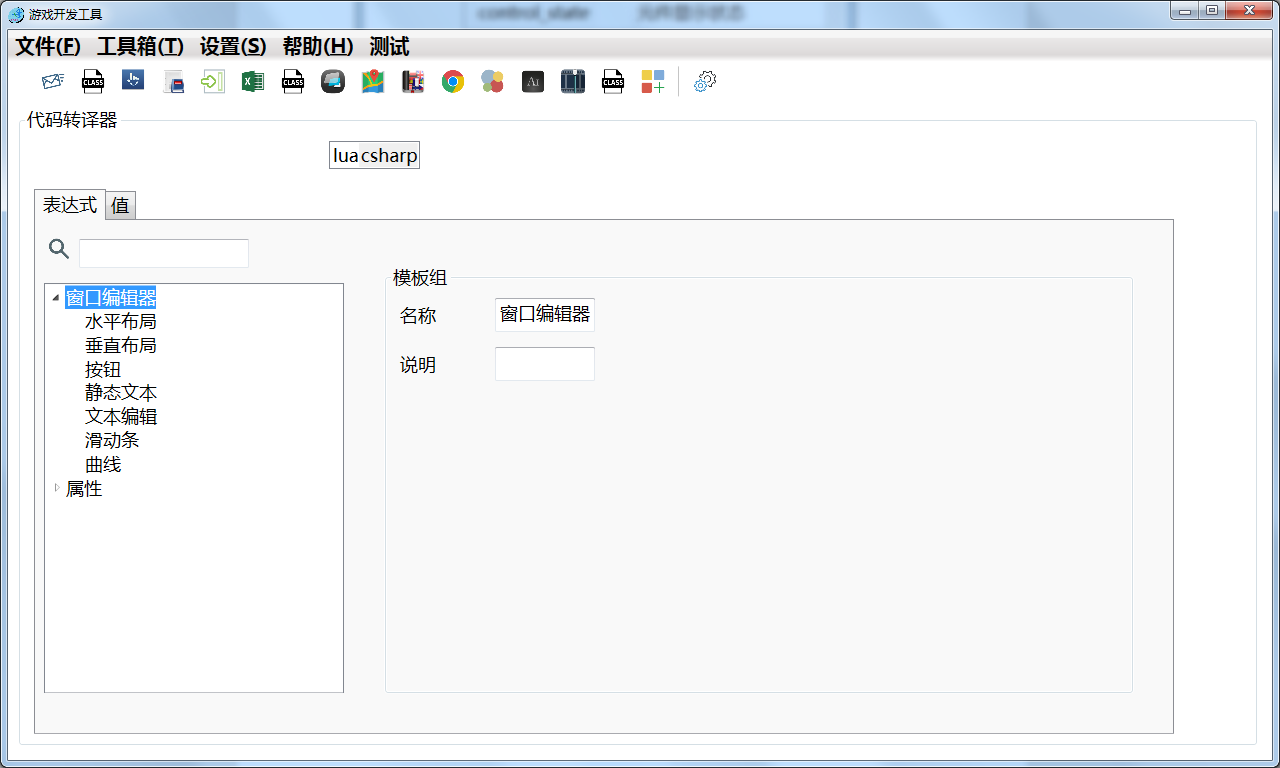




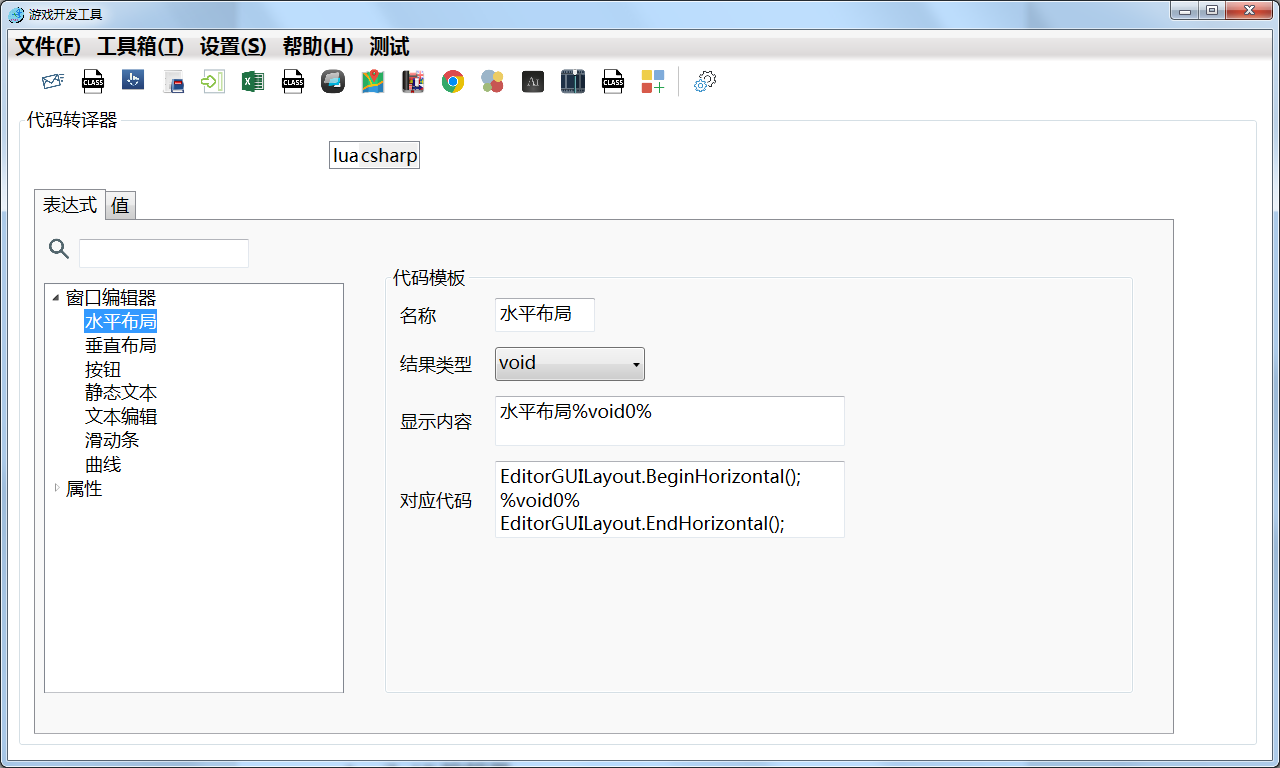
## CodeStyleLanguage 模版语言类



## CodeStyleGroup 模版组



## CodeStyleNode 模版节点

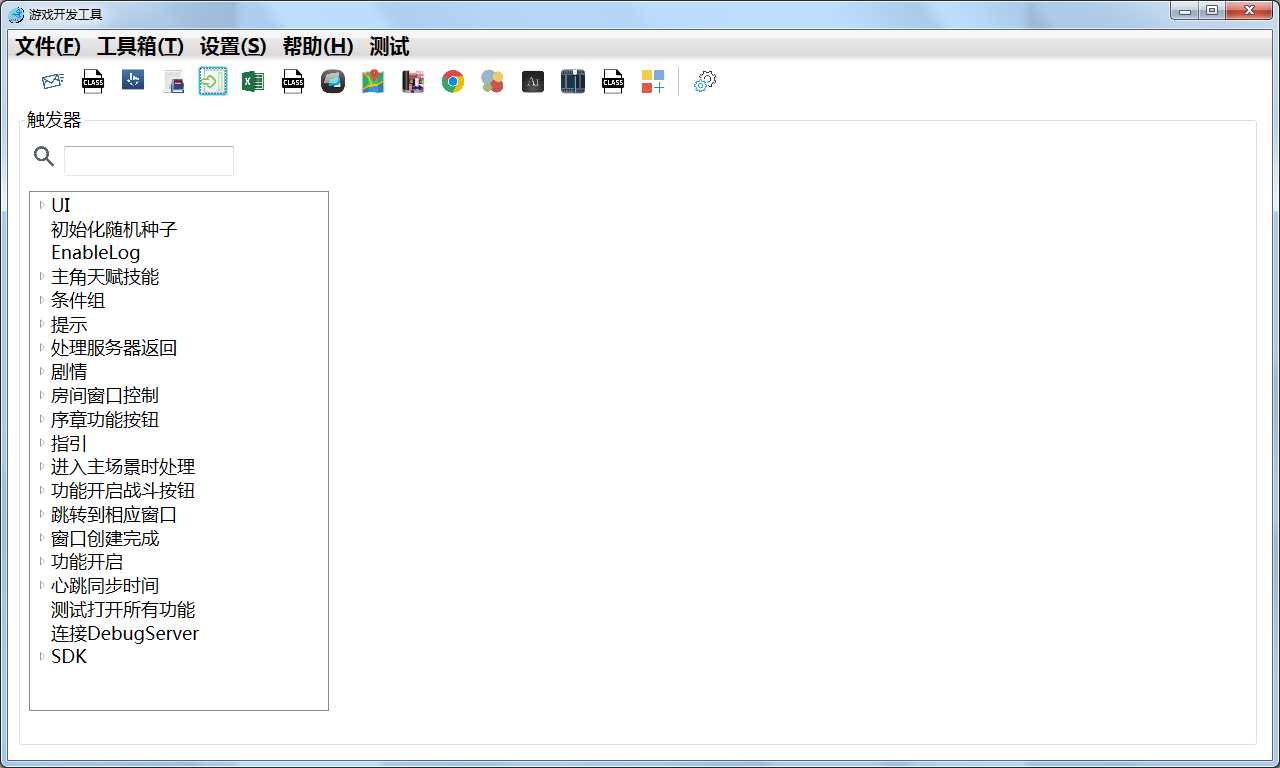


# 触发器

用于处理一些比较灵活的,易于修改的业务逻辑, (比如:点击某某按钮打开某某窗口之类)

可以接收由事件编辑器定义的事件,判断一个由代码模版组合的条件,来执行任意代码

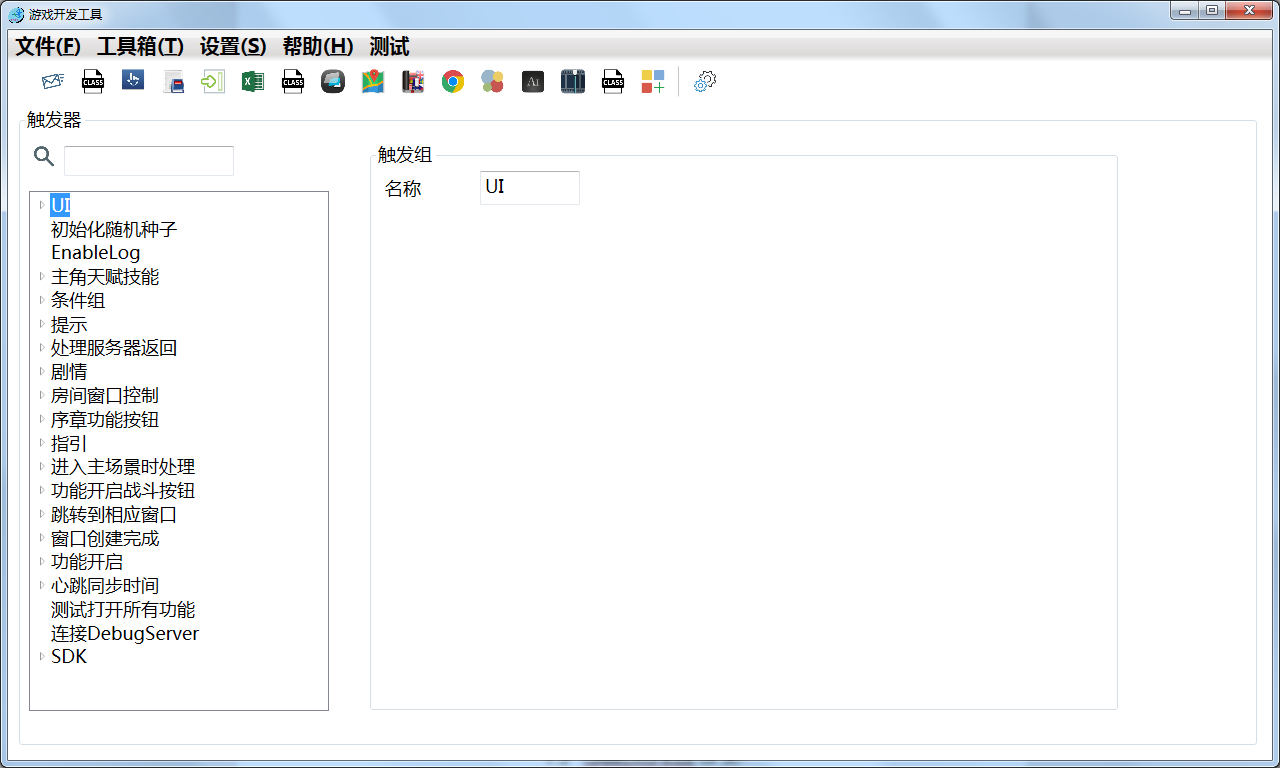
## TriggerModel模型类



## TriggerSetting 设置类



## TriggerGroup 触发组



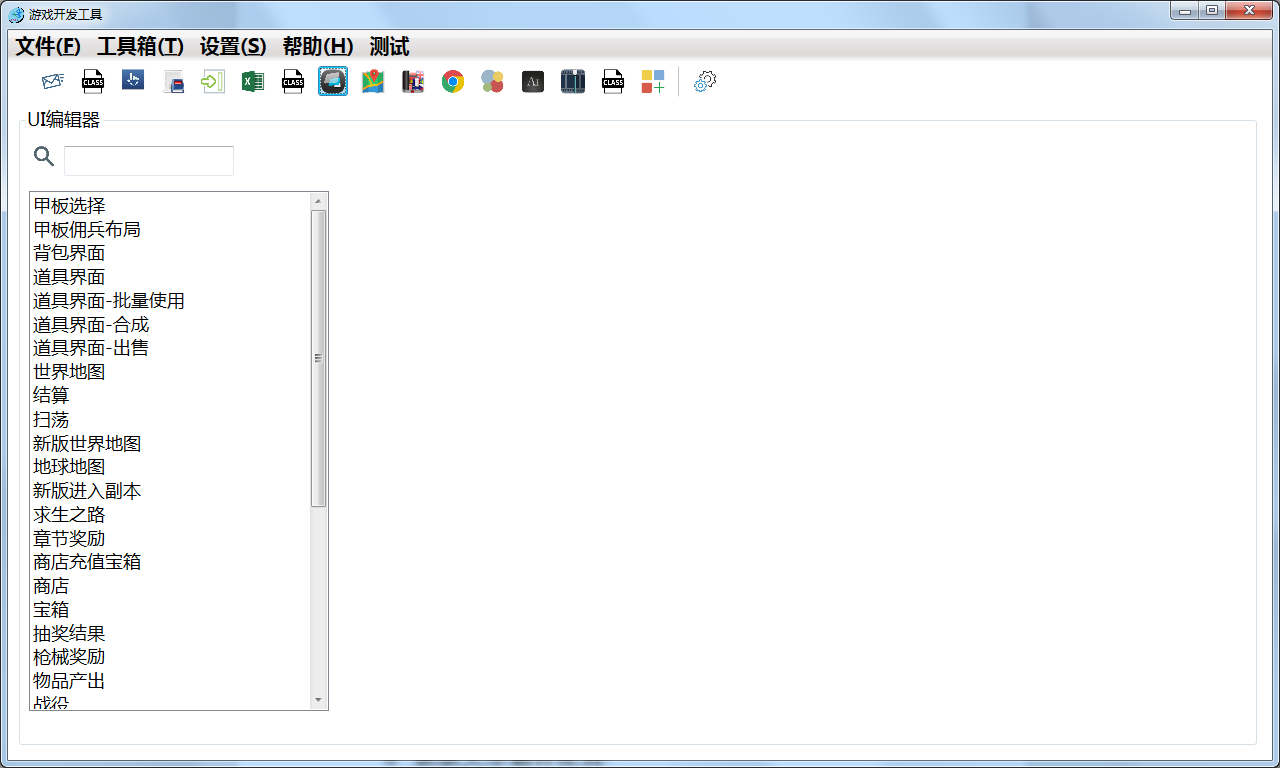
## TriggerNode 触发节点



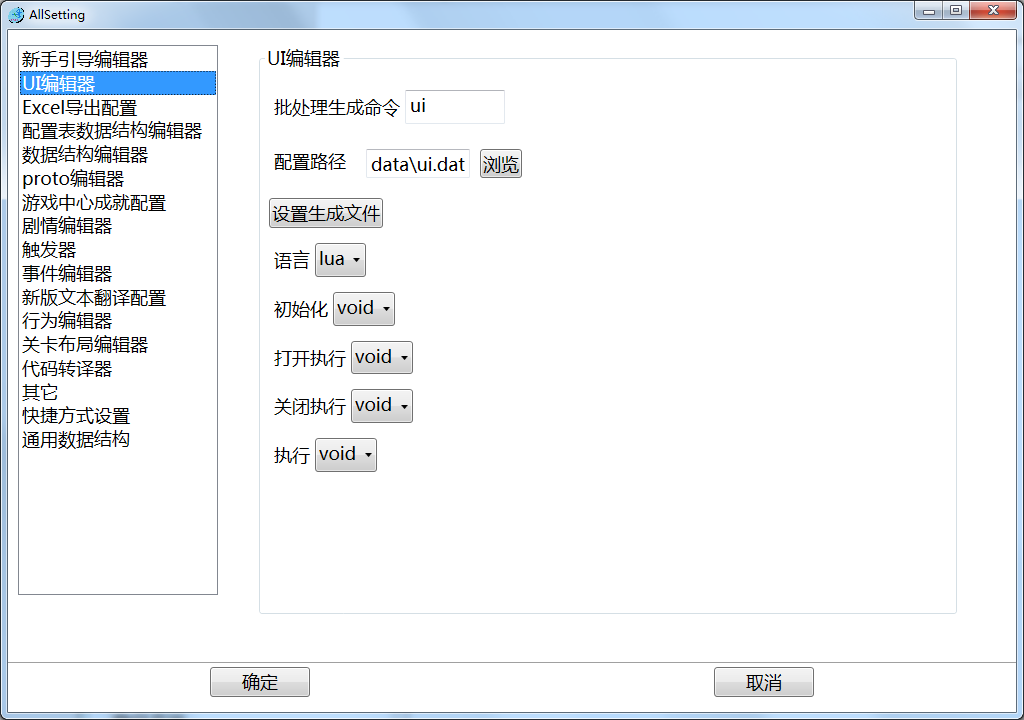
# UI编辑器

定义项目中使用的一些界面窗口,并对初始化时,打开时,关闭时,可以插入一些可视化代码

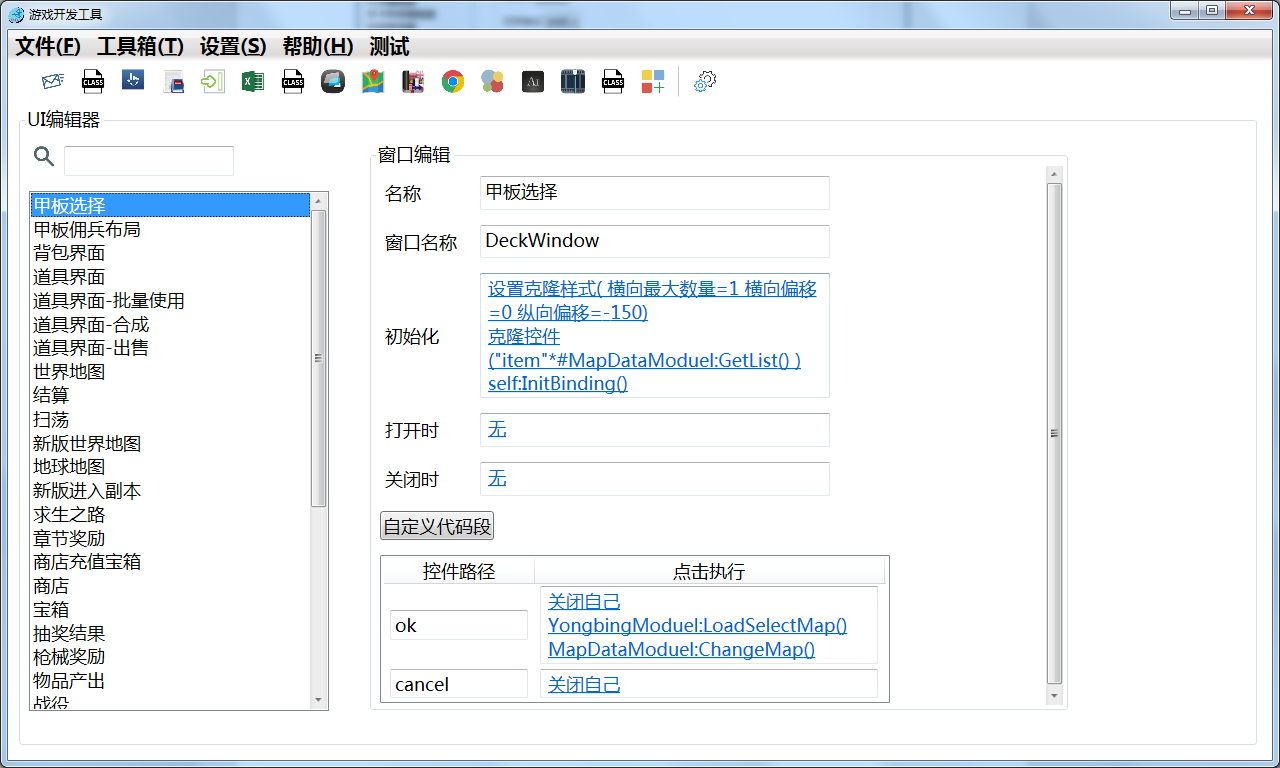
## GameDlgModel模型类



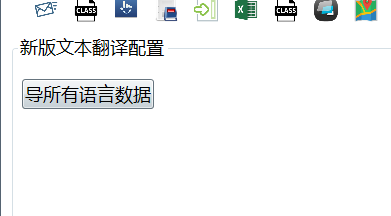
## GameDlgSetting设置类



## GameDlgNode UI类



# 新版文本翻译配置

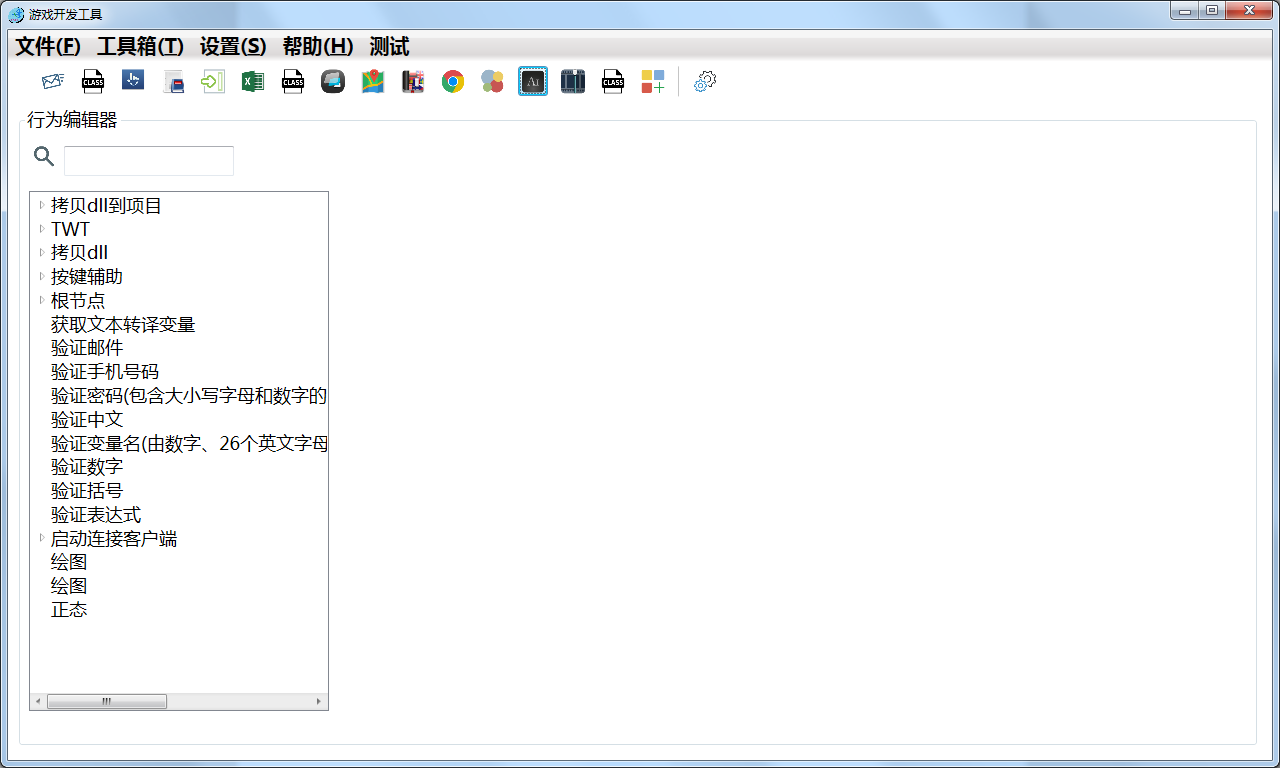


读取翻译表为每种项目需要的语言生成\*.lua文件

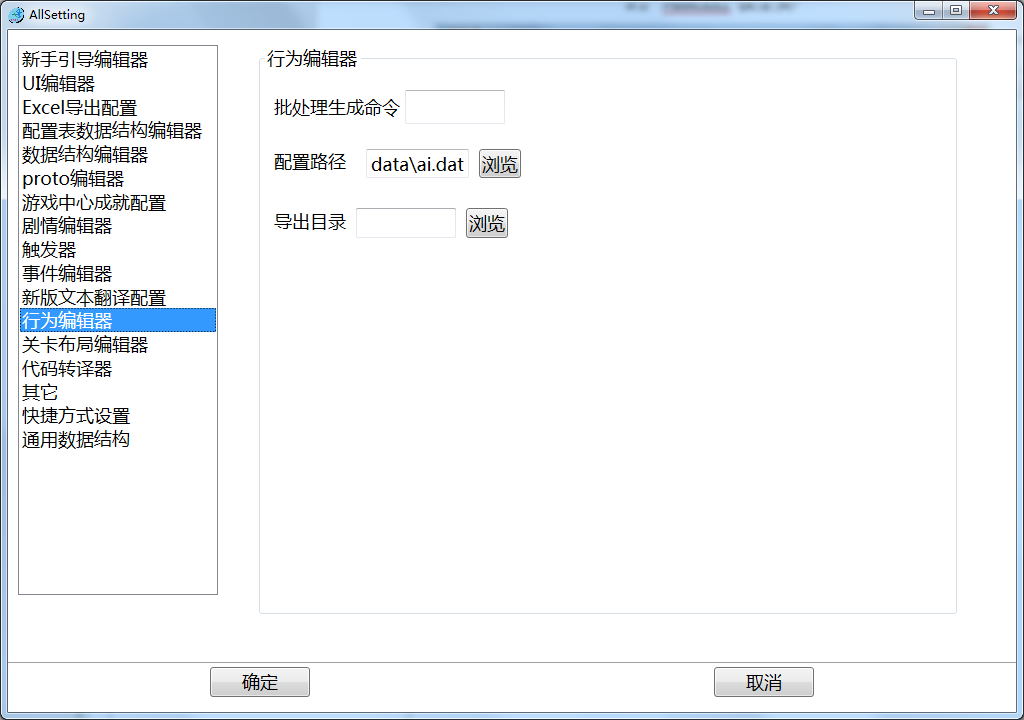
# 行为编辑器

一个行为树的框架,可以实现类似按键精灵,定时关机,定时bat之类的效果,目前项目中用来连接手机客户端查看log日志,并发送命令做测试

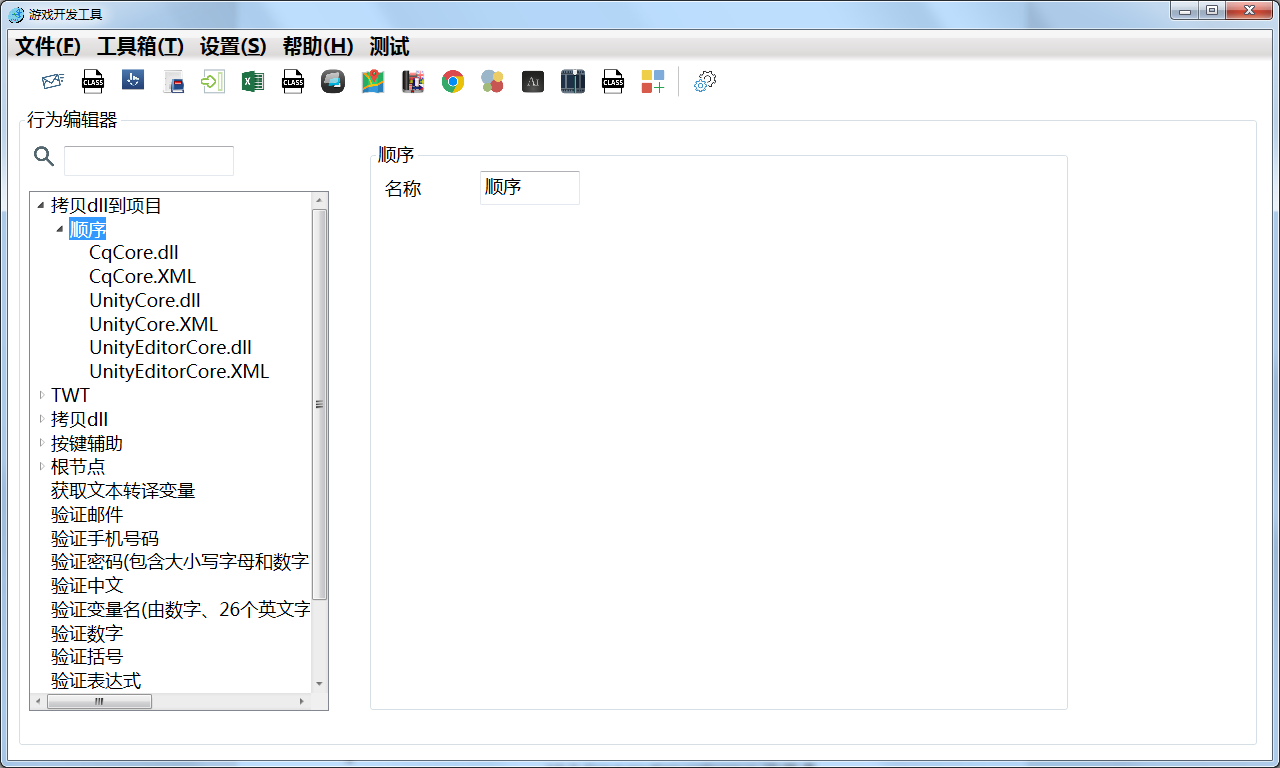
## AIModel 模型类

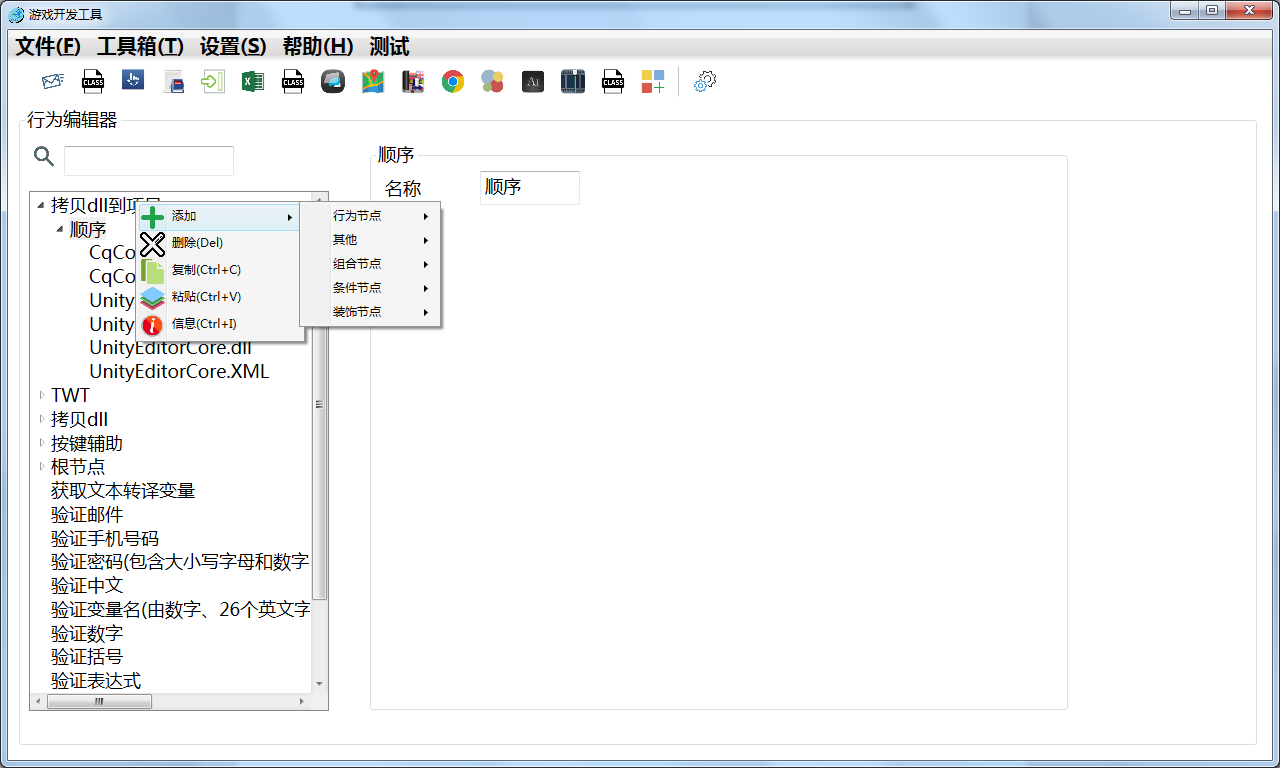


## AISetting 设置类



## AINode 行为节点类

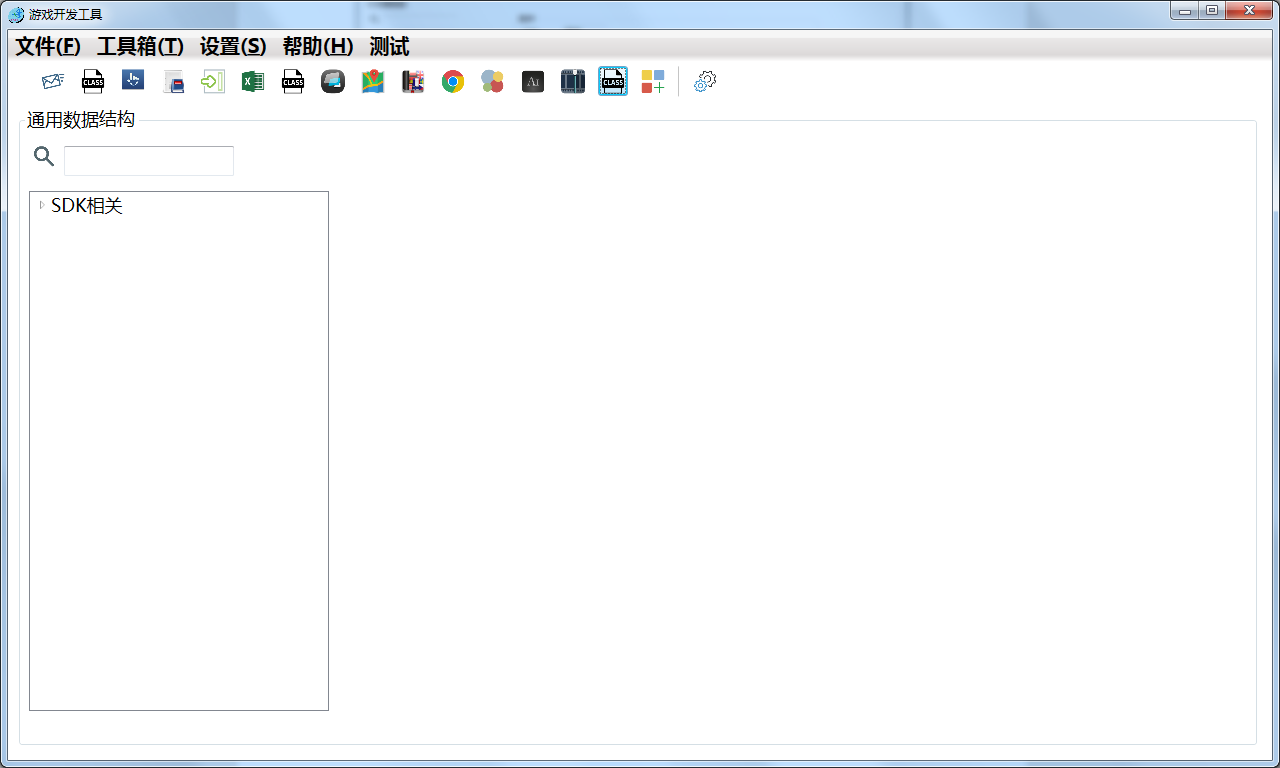




# 通用数据结构

将任何项目需要的定义的数据结构配置在此,目前暂时只针对SDK交互相关的数据结构,

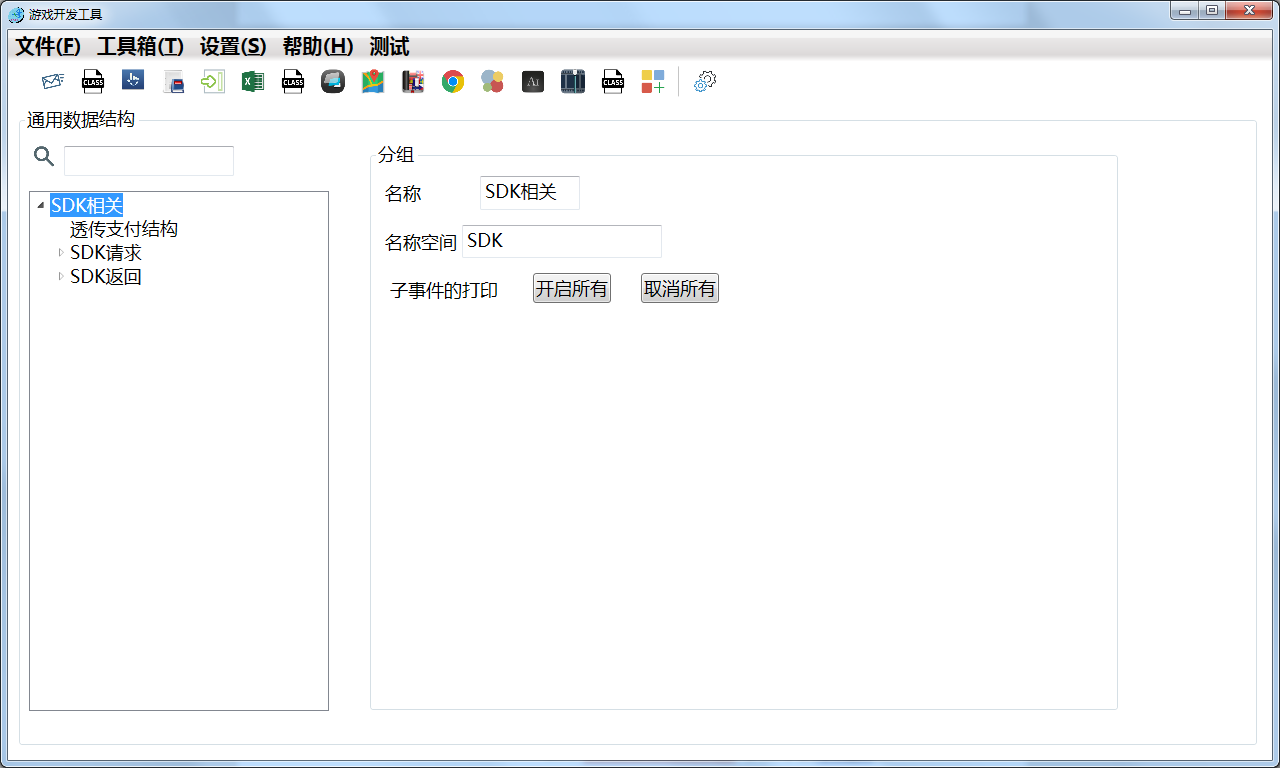
## CommonStructModel模型类



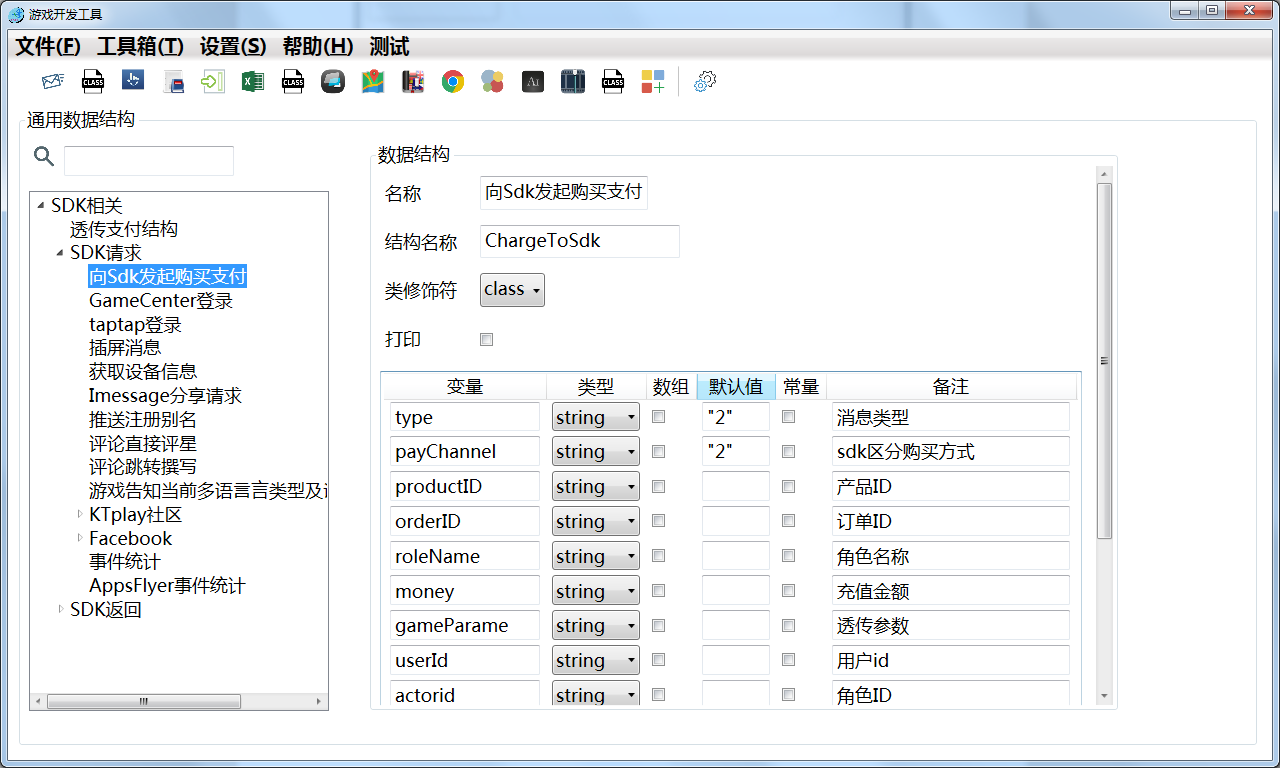
## CommonStructSetting设置类



## CommonStructGroup 分组



## CommonStructNode 节点



## CommonStructItem 节点中的单成员变量结构

