

阴阳师助手接口介绍

```
1  #主要接口介绍（所有坐标都为相对坐标，相对于绑定的窗口）yysfunction.cpp
2
3  SplitString(LPCTSTR lpszStr, LPCTSTR lpszSplit, CStringArray& rArrString,
4  BOOL bAllowNullString) #拆分字符串
5      #lpszStr: 要拆分的字符串 lpszSplit: 拆分的字符(分隔符) rArrString: 储存结果集
6      bAllowNullString: 是否允许空格
7
8
9  ReadFile(CString filePath, CStringArray& ListArray) #读文件操作
10      #filePath: 文件目录 ListArray: 存储结果数组
11
12
13  WriteFile(CString filePath, CStringArray& ListArray) #写文件操作
14      #filePath: 文件目录 ListArray: 要写入的数据
15
16  findHa口左上角), 如: 雷电模拟器
17  mouse_click_event(CString windowname, int click_x, int click_y) #鼠标点击事件
18      (后台点击)
19      #windowname: 同上 click_x, click_y: 要点击的相对坐标（相对于绑定的窗口）
20
21  mouse_move(CString windowname, int start_x, int start_y, int end_x, int
22  end_y) #鼠标拖动事件
23      #windowname: 同上 start_x, start_y: 鼠标拖动起点坐标 end_x,end_y: 鼠标拖动
24      终点坐标
25
26  random_pos(int pos_x, int pos_y, int offsetX, int offsetY) #随即偏移坐标, 防止
27  游戏外挂检测
28      #pos_x, pos_y: 原坐标 offsetX, offsetY: 设置x,y偏移的距离, 返回值: 新坐标
29
30  random_delay(int index, int gameclass, dmsoft *dm, int time_min, int
31  time_max) #随机延迟点击, 防止游戏外挂检测(内部还加入了暂停与停止的实现)
32      #index: 索引(多线程用来表示游戏一[0]或游戏二[1]) gameclass: 多线程用来标识游戏
33      一/二(0或1)
34      #dm: 大漠对象 time_min, time_max: 延迟的时间范围(单位: ms)
35
36  IsInYard(dmsoft *dm, int gameclass,int index) #判断是否在庭院, index: 索引(多线程
37  用来表示游戏一[0]或游戏二[1])
38      #gameclass: 多线程用来标识游戏一/二(0或1) dm: 大漠对象
39
40  IsShowYard(dmsoft *dm,int gameclass, int index) #判断庭院是否展开 true:展开
41  false:关闭
42
43
44  showYard(dmsoft *dm,int gameclass, int index) #展开庭院
45
46
47  FindExploreLanTernAndClick(long hd, dmsoft *dm,int gameclass, int index) #寻
48  找探索灯笼并点击
49      #hd: 窗口句柄
50
51  CombineTeamAction(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #点击组队
52      #hd: 窗口句柄
53
54  findNowSection(CString sourcePic, CPoint startXY, CPoint endXY, dmsoft *dm,
55  int gameclass, int index) #获取当前的层数位置, 来判断鼠标沿着什么方向拖动
56      #sourcePic: 图片源(以|分隔多张图片) startXY, endXY: 识别范围 返回值: 寻找到的
57      图片在图片源中的位置(下标), 若未找到返回-1
58
59  findDestination(long hd, CString allpic, long destinationLoc, CString
60  destPic, CPoint startXY, CPoint endXY, dmsoft *dm, int gameclass, int index)
61  #寻找目标位置并点击(用于选层)
62      #hd: 窗口句柄 allpic: 图片源(以|分隔多张图片) destinationLoc: 目标位置(目标图片
63      在allpic中的位置[下标])
64      #destPic: 目标图片(要找的图片) startXY, endXY: 识别范围
```

```

36 CreatTeamToInvite(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #从创建队伍到
    点击邀请
37 unlock(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #解锁阵容
38 IsEnterTeam(long hd, dmsoft *dm, int count, int gameclass, int index) #检测好
    友是否进入队伍, 若进入: 点击挑战; 若未进入: 等待
39     #count: 记录组队次数
40 InviteEnterEvent(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #队长进入副本
    后的操作事件: 点准备、胜利结算
41
42 ReceiveEnterEvent(long hd, dmsoft *dm, int count, CString gameMode, int
    gameclass, int index) #队员进入副本后的操作事件: 接受普通/默认邀请, 点准备、胜利结算
43     #count: 记录第几局了 gameMode: 游戏模式: 御魂、御灵、日轮之陨、永生之海等
44 DefalutInvite(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #第一局结束后点击
    的默认邀请事件
45
46 auto_open_jc(long hd, CString jc_category, CString jc_index, CPoint
    start_xy, CPoint end_xy, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #自动开加成
47     #hd: 窗口句柄 jc_category: 加成类别: 御魂、觉醒、探索。其中探索包含: 金币加成 (暂未
    实现代码, 留了位置)、50%经验加成、 100经验加成 50/100经验混合加成
    start_xy, end_xy: 寻找的加成位置范围
48 auto_close_jc(long hd, CString jc_category, CString jc_index, CPoint
    start_xy, CPoint end_xy, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #自动关加成
49     #hd: 窗口句柄 jc_category: 加成类别: 御魂、觉醒、探索。其中探索包含: 金币加成 (暂未
    实现代码, 留了位置)、50%经验加成、 100经验加成 50/100经验混合加成
    start_xy, end_xy: 寻找的加成位置范围
50 AutoRejectXS(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #自动拒绝悬赏
51
52 returnYard(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #返回庭院
53 #各文件介绍(以下各个文件都继承yysfunction.cpp, 里面的函数功能都是调用yysfunction.cpp
    的函数组合出具体的业务逻辑)
54 BeginChangeYuHun.cpp: #自动换御魂预设实现
55 BeginExplore.cpp: #探索功能实现
56 BeginJueXing.cpp: #觉醒功能实现
57 BeginRest.cpp: #定时休息功能实现
58 BeginRiLunZhiYun.cpp: #日轮之陨实现
59 BeginTuPo.cpp: #个人突破实现
60 BeginYaoQiFengYin.cpp #妖气封印实现
61 BeginYeYuanHuo.cpp: #业原火实现
62 BeginYongShengZhiHai.cpp: #永生之海实现
63 BeginYuhun.cpp: #御魂功能实现
64 BeginYuLing.cpp: #御灵功能实现
65 CDragStatic.cpp: #拖动获取句柄
66 #以上这些文件中的函数最后分别在CGame1.cpp和CGame2.cpp的线程函数中被调用, 实现脚本功能
67 CGame_*** : #CGame_开头的都是MFC图形化界面的实现, 包含添加任务列表, 界面显示的内容等一
    些点击或展示事件, 不加新功能一般不用修改

```