

## 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  findHandle(CString windowname) #获取窗口句柄
16      #windowname: 要操作的窗口名(一般在窗口左上角), 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  mouse_move(CString windowname, int start_x, int start_y, int end_x, int
21  end_y) #鼠标拖动事件
22      #windowname: 同上 start_x, start_y: 鼠标拖动起点坐标 end_x, end_y: 鼠标拖动
23      终点坐标
24  random_pos(int pos_x, int pos_y, int offsetX, int offsetY) #随即偏移坐标, 防止
25      游戏外挂检测
26      #pos_x, pos_y: 原坐标 offsetX, offsetY: 设置x,y偏移的距离, 返回值: 新坐标
27  random_delay(int index, int gameclass, dmsoft *dm, int time_min, int
28  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)
29      #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
30      一/二(0或1)
31      #dm: 大漠对象 time_min, time_max: 延迟的时间范围(单位: ms)
32  IsInYard(dmsoft *dm, int gameclass, int index) #判断是否在庭院, index: 索引(多线程
33      用来表示游戏一[0]或游戏二[1])
34      #gameclass: 多线程用来标识游戏一/二(0或1) dm: 大漠对象
35  IsShowYard(dmsoft *dm, int gameclass, int index) #判断庭院是否展开 true: 展开
36      false: 关闭
37
38  showYard(dmsoft *dm, int gameclass, int index) #展开庭院
39
40  FindExploreLanTernAndClick(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #寻
41      找探索灯笼并点击
42      #hd: 窗口句柄
43  CombineTeamAction(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #点击组队
44      #hd: 窗口句柄
45  findNowSection(CString sourcePic, CPoint startXY, CPoint endXY, dmsoft *dm,
46  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
47      #sourcePic: 图片源(以|分隔多张图片) startXY, endXY: 识别范围 返回值: 寻找到的
48      图片在图片源中的位置(下标), 若未找到返回-1
49  findDestination(long hd, CString allpic, long destinationLoc, CString
50  destPic, CPoint startXY, CPoint endXY, dmsoft *dm, int gameclass, int index)
51      #寻找目标位置并点击(用于选层)
52      #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
53      在allpic中的位置[下标])
```

```

36      #destPic: 目标图片(要找的图片) startXY, endXY: 识别范围
37  CreatTeamToInvite(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #从创建队伍到
    点击邀请
38  unlock(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #解锁阵容
39  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
40      #count: 记录组队次数
41  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
42
43  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
44      #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
45  DefalutInvite(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #第一局结束后点击
    的默认邀请事件
46
47  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
48      #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
49  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
50      #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
51  AutoRejectXS(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #自动拒绝悬赏
52
53  returnYard(long hd, dmsoft *dm, int gameclass, int index) #返回庭院
54  #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)
55  BeginChangeYuHun.cpp:      #自动换御魂预设实现
56  BeginExplore.cpp:          #探索功能实现
57  BeginJueXing.cpp:          #觉醒功能实现
58  BeginRest.cpp:             #定时休息功能实现
59  BeginRiLunZhiYun.cpp:      #日轮之陨实现
60  BeginTuPo.cpp:             #个人突破实现
61  BeginYaoQiFengYin.cpp      #妖气封印实现
62  BeginYeYuanHuo.cpp:        #业原火实现
63  BeginYongShengZhiHai.cpp:   #永生之海实现
64  BeginYuhun.cpp:            #御魂功能实现
65  BeginYuLing.cpp:           #御灵功能实现
66  CDragStatic.cpp:           #拖动获取句柄
67  #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
68  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

```