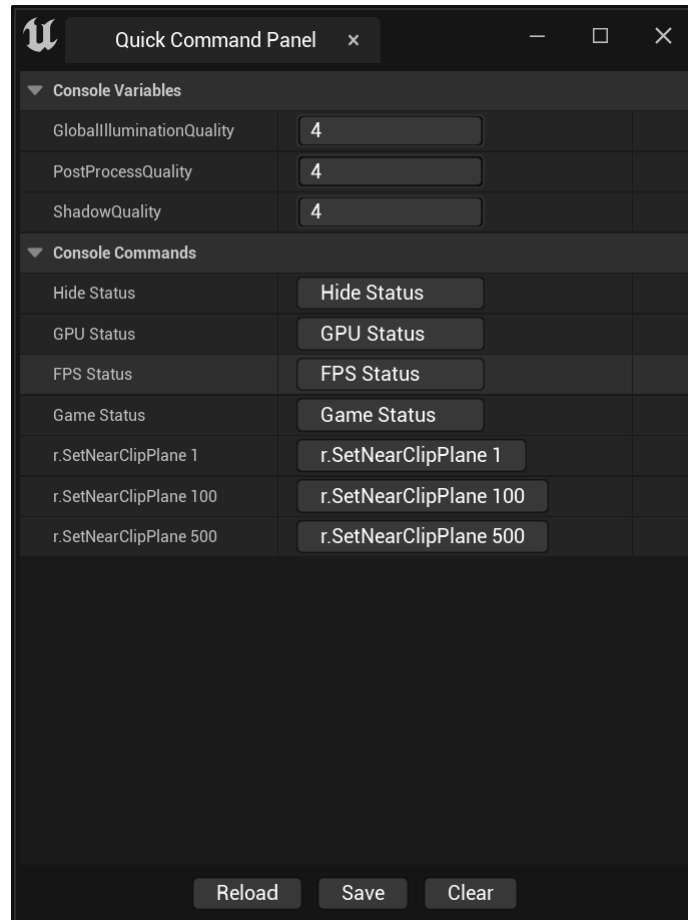


# Quick Command Panel

Quick Command Panel 是一个能让你快速设置控制台命令的插件，包含了两个模块：

QuickCommandCore —— Runtime Module

QuickCommand —— Editor Module



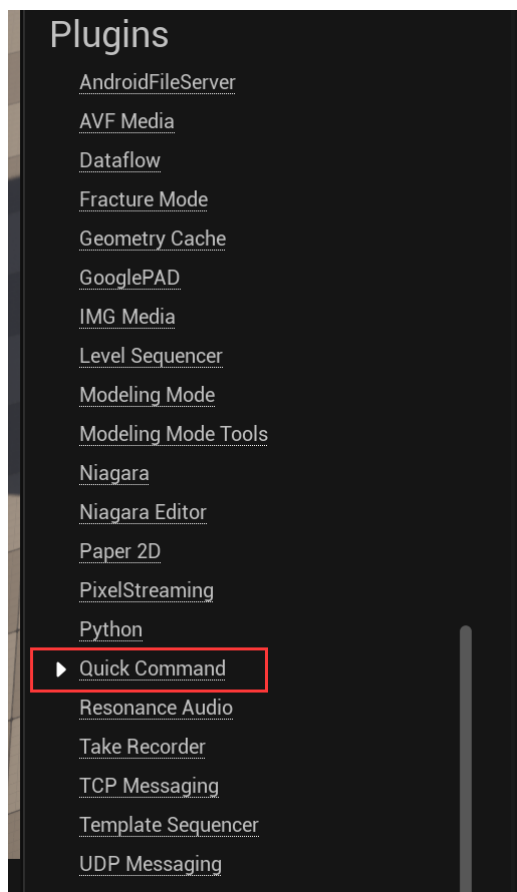
## Getting Started

请确保插件已经开启并加载，可以在 Edit -> Plugins 面板中确认。

### Step 1

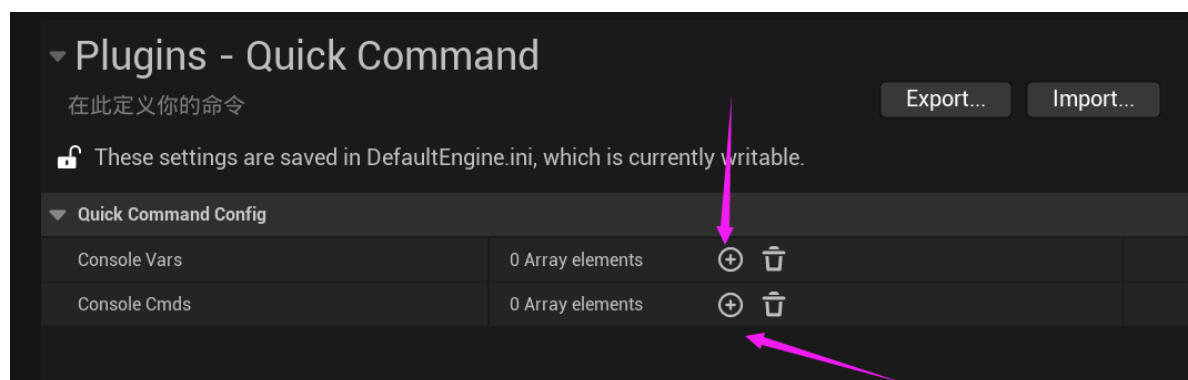
从设置面板中配置 Command Panel，打开 Edit -> Project Settings 面板。

在Plugins分类中找到 Quick Command，对 Quick Command Panel 进行配置。



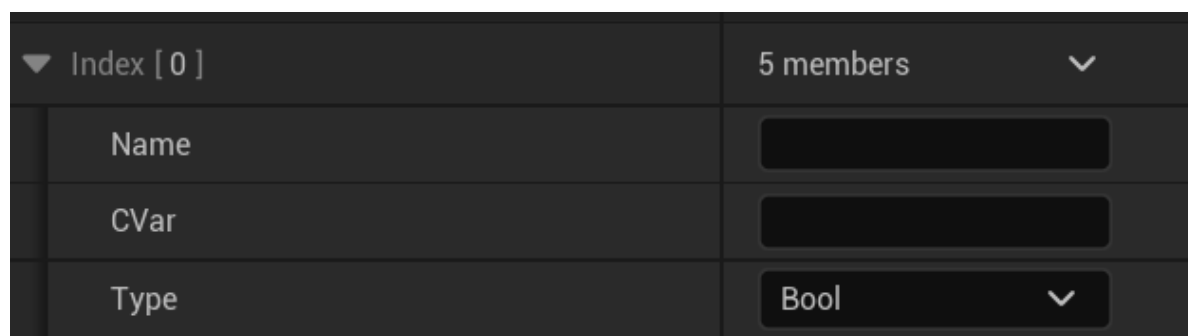
## Step 2

可以看到，这里有两个分类。Console Variables 和 Console Commands，它们之间的区别请查阅官方文档。可以告诉大家的是，`r.Streaming.PoolSize` 是 Console Variable，而 `stat` 系列命令是 Console Command。



通过这两个按钮，我们可以添加 Console Variables 和 Console Commands。

### 添加 Console Variables




可以看到，界面是这样的。Name 是该条变量的显示名称，CVar 的值为实际的控制台变量，例如 `r.Streaming.PoolSize`。Type 则选择对应的控制台变量类型，一共有4种：Bool、Integer、Float 和 String。

在这个例子中，我们选择 Integer。选择 Integer 或 Float 时，界面会出现 Min 和 Max 两个设置，这使得我们可以设定调整的最小值和最大值。

Min	0.0
Max	10000.0

在这个例子中，我们设置 Min 为0，Max 为10000。

完成设置后，重新打开 Quick Command Panel 或者点击 Reload 按钮，即可看到以下界面。

 Quick Command Panel × — □ ×

▼ Console Variables

Set Pool Size

3000

Reload



Save

Clear

## 添加 Console Commands

相比添加 Console Variables，添加命令则简单许多。

点击新增一个 Console Commands，我们可以看到操作界面如下：

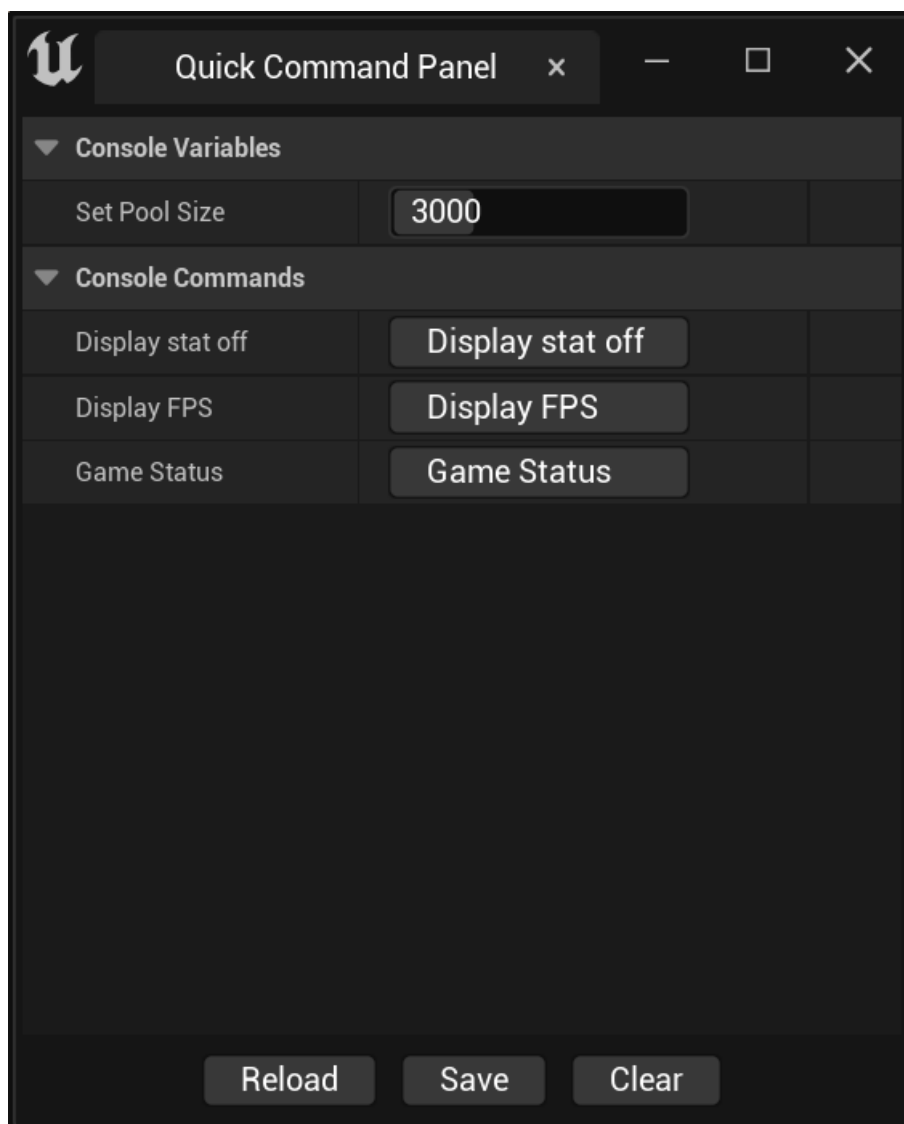
▼ Console Cmds	1 Array elements	 
▼ Index [ 0 ]	2 members	▼
Name	<input type="text"/>	
Command	<input type="text"/>	

Name 是显示名称，Command 则填入实际的控制台命令，例如 `stat fps`、`stat game` 和 `stat none` 等。

Console Cmds		3 Array elements	
▼ Index [ 0 ]		2 members	▼
	Name	Display stat off	
	Command	stat none	
▼ Index [ 1 ]		2 members	▼
	Name	Display FPS	
	Command	stat fps	
▼ Index [ 2 ]		2 members	▼
	Name	Game Status	
	Command	stat game	

### Step 3

完成命令的添加后，我们重新打开 Quick Command Panel 或者点击 Reload 按钮，就可以得到一个自定义的命令调整面板。



## 其他事项

---

Quick Command Panel 的底部，有3个按钮，它们分别是 Reload、Save 和 Clear。

- 按钮 Reload —— 更改配置后，可以刷新 Quick Command Panel 的UI
- 按钮 Save —— 保存 Console Variables 到 DefaultGame.ini 文件中，下次启动插件会应用该值
- 按钮 Clear —— 清空保存到 DefaultGame.ini 文件中的 Console Variables

Note: 只支持保存 Console Variables，而且该功能支持项目打包后运行。