**Property File Spec**

Contents

* **Property**

表示Property文件的开始。

Property

{

}

* **Behaviour**

表示Behaviour区域。

Behaviour

{

}

* **Script**

表示加入一个Behaviour对象，该关键字只能出现在Behaviour区域中。

Behaviour

{

Script = BSGameObjectGeneral

}

* **Children**

表示Children区域。

Children

{

}

* **GameObject**

在Children区域中加入一个GameObject对象，只能出现在Children区域中。

Children

{

GameObject = Weapon

{

PropertyName = sprites/weapon\_arrow.property

Visible = False

}

}

* **PropertyName**

声明GameObject的property文件名字，只能出现在GameObject区域中。

GameObject = Weapon

{

PropertyName = sprites/weapon\_arrow.property

}

* **Visible**

声明该GameObject是否可视，只能出现在GameObject区域中。

GameObject = Weapon

{

PropertyName = sprites/weapon\_arrow.property

Visible = False

}

* **PairValue**

声明了一个自定义属性，通常出现在Script区域中给Behaviour提供属性参数。等号后面的属性和具体数值必须在需要这些数值的Behaviour中具体解析。

Script = BSPlayerController

{

PairValue = Life 50

PairValue = LifeMax 150

}