# 类型分析

## class CFBGraphics\_FileBase

所有需要加载的图像资源文件的基类，用于为微端提供支持。

### 成员分析

#### [**CFBGraphics\_FileBaseNode**](#_CFBGraphics_FileBaseNode类)\* m\_pFileBaseNode

文件节点，保存了与当前文件有关的属性。

#### CFBKernal\_String m\_Filename

文件名（文件节点中也保存了文件名，这里是否冗余？）

#### BOOL m\_bDownOK

文件是否下载完成（文件节点中也有这个属性，是否冗余？）

#### bool m\_bDataCorrect

文件数据是否正确（类型为bool，与编码规范不符）

### 方法分析

#### virtual void Release()

文件的清理方法：

#### virtual BOOL DownloadFile()

文件是否下载完成

#### virtual BOOL LoadFileBase(const char\* pFilename)

#### virtual BOOL Load(const char\* pFilename)

## class CFBGraphics\_FileBaseNode

包含了一些文件的属性。

### 成员分析

#### int m\_nDuplicate

文件的引用计数

#### DWORD m\_dwFileID

文件ID

#### DWORD m\_dwPackID

文件包ID

#### BOOL m\_bDown

文件是否下载完成

#### BOOL m\_bSendOK

文件是否发送完成

#### string m\_strName

文件名

#### eFileNodeType m\_eType

文件节点类型

### 方法分析

此类只定义了构造函数与析构函数。

## enum eFileNodeType

定义了文件节点的类型。

### 成员分析

#### eFNT\_Self

此类型文件由外部代码管理，如以CFBGraphics\_FileBase派生出的类型

#### eFNT\_Auto

此类型文件由引擎自动管理，如Sound类