## 帮助数据规则

### 参数分布

插件帮助的识别规则如下：

|  |
| --- |
| /\*:  \* @plugindesc [v1.0] 系统 - 某某插件 》插件中文名  \* @author Drill\_up 》作者名  \*  \* @Drill\_LE\_param "参数-%d" 》最大值编辑器识别注解  \* @Drill\_LE\_parentKey ""  \* @Drill\_LE\_var "DrillUp.g\_BVi\_list\_length"  \*  \*  \* @help  \* =============================================================================  \* +++ Drill\_XXXXXXX +++  \* 作者：Drill\_up  \* 如果你有兴趣，也可以来看看更多我写的drill插件哦ヽ(\*。>Д<)o゜  \* https://rpg.blue/thread-409713-1-1.html  \* =============================================================================  \* 使得你可以实现插件的某些功能。 》分段说明 > 介绍 > 简介  \* 【支持插件关联资源的打包、加密】 》分段说明 > 介绍 > 打包支持提示  \* ★★必须放在 某 插件的后面★★ 》分段说明 > 介绍 > 必要条件列表  \* ★★必须放在 某 插件的前面★★  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----插件扩展  \* 插件必须基于核心才能使用。 》插件扩展 > 主内容说明  \* 基于： 》插件扩展 > 扩展组 > 组标题（类型）  \* - Drill\_CoreOfBallistics 系统 - 弹道核心★★v1.7及以上★★ 》插件扩展 > 扩展组 > 插件说明  \* - Drill\_CoreOfWindowAuxiliary 系统 - 窗口辅助核心  \* 可扩展： 》插件扩展 > 扩展组 > 组标题（类型）  \* - Drill\_CoreOfString 系统 - 字符串核心 》插件扩展 > 扩展组 > 插件说明  \* 使得你可以在插件中，显示自定义的字符串。  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----设定注意事项  \* 1.插件的作用域：战斗界面。 》作用域  \* 可以放置在战斗中的四个层级中。 》作用域说明  \* 2.建议先了解 "0.基本定义 > 显示与透明度.docx"。 》分段说明 > 主内容说明  \* 更多组合可以去看看 "17.主菜单 > 多层组合背景,粒子,魔法圈,gif,视频.docx"。  \* 细节： 》分段说明 > 章节 > 章节标题  \* (1.插件的工作原理非常简单。 》分段说明 > 章节 > 内容列表  \* (2.性能消耗也不大。  \* 设计： 》分段说明 > 章节 > 章节标题  \* (1.你可以通过该插件设计一个有趣的功能。  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----关联文件  \* 资源路径：img/xx\_xxxx（xx后面有两个下划线） 》资源路径 > 资源路径  \* 资源路径：img/xx\_xxxx（xx后面有两个下划线）  \* 要查看所有关联资源文件的插件，可以去看看"插件清单.xlsx"。 》资源路径 > 路径说明  \* 如果没有，需要自己建立。需要配置资源文件：  \*  \* 资源-1 资源-图片 》资源路径 > 举例说明  \* 资源-2 资源-图片 （”关联文件”全部内容中，第一个冒号为准，之前内容为 路径说明，之后内容为 举例说明 ）  \* 资源-3 资源-图片  \* ……  \*  \* 只需要填入文件名即可，不需要后缀。  \* （图片文件打包时不会被去除）  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----激活条件 》指令 > 指令集 > 组名称 （指令 > 是否为激活条件）  \* 你可以通过插件指令控制显示情况：  \* （注意，冒号两边有一个空格。）  \*  \* 事件注释：=>插件xxx : 某类型 : 触发独立开关 : A 》指令 > 指令集 > 事件注释 （看看[指令类型](#_指令类型)）  \* 事件注释：=>插件xxx : 某功能 : 触发独立开关 : A  \*  \* 插件指令：>插件xxx : 本事件 : 清空 》指令 > 指令集 > 插件指令  \* 插件指令：>插件xxx : 事件[1] : 清空  \* 插件指令：>插件xxx : 事件变量[21] : 清空  \*  \* 插件指令：>插件xxx : 本事件 : 清空 》指令 > 指令集 > 插件指令  \* 插件指令：>插件xxx : 本事件 : 执行功能  \*  \* 》（根据“1.“ 分段）  \* 1.进入战斗界面前，最好先清空一下，避免干扰。 》指令 > 指令集 > 说明列表  \* 2.插件的对象需要一个一个添加上去。  \*  \* 》（根据关键字“以下是旧版本的指令”分段）  \* 以下是旧版本的指令，也可以用：  \* 插件指令(旧)：>地图背景 : 11 : 显示 》指令 > 指令集 > 旧插件指令  \* 插件指令(旧)：>地图背景 : 11 : 隐藏  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----可选设定 – 多个控制 》指令 > 指令集 > 组名称 （指令 > 是否为激活条件）  \* 你可以通过插件指令控制显示情况：  \* （注意，冒号两边有一个空格。）  \*  \* 插件指令：>插件xxx : 某指令 》指令 > 指令集 > 插件指令  \*  \* 》（根据“1.“ 分段）  \* 1.进入战斗界面前，最好先清空一下，避免干扰。 》指令 > 指令集 > 说明列表  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----知识点 – 插件细节 》知识点 > 名称  \* 使用此插件时，需要能够会使用的加速度公式。 》知识点 > 内容  \* 加速度公式即：v0 \* t + 0.5 \* a \* t2  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----插件性能  \* 测试仪器： 4G 内存，Intel Core i5-2520M CPU 2.5GHz 处理器  \* Intel(R) HD Graphics 3000 集显 的垃圾笔记本  \* (笔记本的3dmark综合分：571，鲁大师综合分：48456)  \* 总时段： 20000.00ms左右  \* 对照表： 0.00ms - 40.00ms （几乎无消耗）  \* 40.00ms - 80.00ms （低消耗）  \* 80.00ms - 120.00ms（中消耗）  \* 120.00ms以上 （高消耗）  \* 工作类型： 持续执行 》插件性能 > 工作类型  \* 时间复杂度： o(n^2)\*o(贴图处理) 每帧 》插件性能 > 时间复杂度  \* 测试方法1： 在战斗界面中测试该插件。 》插件性能 > 测试 > 测试方法  \* 测试结果1： 1个敌人时，战斗界面估算平均消耗为：【99.99ms】 》插件性能 > 测试 > 条件列表/消耗列表  \* 8个敌人时，战斗界面估算平均消耗为：【123.45ms】  \* 测试方法2： 在战斗界面中测试该插件。 》插件性能 > 测试 > 测试方法（测试方法可以为空）  \* 测试结果2： 战斗界面估算平均消耗为：【111.11ms】  \* 测试结果3： 战斗界面估算平均消耗为：【122.22ms】  \*  \* 1.插件只在自己作用域下工作消耗性能，在其它作用域下是不工作的。 》插件性能 > 内容列表  \* 测试结果并不是精确值，范围在给定值的10ms范围内波动。  \* 更多性能介绍，去看看 "0.性能测试报告 > 关于插件性能.docx"。  \* 2.插件的性能消耗较大，而且有时候可能会出现卡顿问题。  \*  \* -----------------------------------------------------------------------------  \* ----更新日志  \* [v1.0]  \* 完成插件ヽ(\*。>Д<)o゜  \* |

### 参数规则

**1）空与多个**

- 作用域：

作用域 只有一行，且该行含“插件的作用域：”前缀。

作用域内容 可以为空。如果有作用域内容，最多三行。

- 分段说明：

介绍 的 简介、打包支持提示、必要条件列表 都可以为空。

介绍 的 打包支持提示 如果有，只能有一个，且必须要被”【】”包裹

介绍 的 必要条件列表 如果有，可以写多个，必须要被“★★”包裹。

主内容说明 可以为空，也可以写多个。（1.插件的作用域…，2.xxx之后的内容）

章节 可以为空，也可以写多个。

章节 的内容列表可以写多个，但至少要有一条内容。

- 插件扩展：

- 资源路径：

资源路径 可以写多行，但至少要有一行内容，且当前行含“资源路径:”前缀。

路径说明和举例说明 可以为空。其分割方式在于第一个冒号。

- 指令：

- 插件性能：

工作类型 必须有且只有一个，不能为空。

时间复杂度 必须有且只有一个，不能为空。

测试 可以写多个，但至少要有一个。

测试 的 测试方法 可以为空，但 测试结果 必须要有至少一行。

内容列表 可以为空，也可以写多个。

**2）禁止字符**

注意，插件帮助信息，不能出现下列符号：

‘@’：字符串将直接从这里终止。

‘<’：该字符在读取后，不能正常显示当前行。但是 ‘>’ 是可以正常显示的。

### 指令类型

|  |  |
| --- | --- |
| 插件指令 |  |
| 事件注释 |  |
| 地图备注 |  |
| 角色注释 |  |
| 敌人注释 |  |
| 状态注释 |  |
| 技能注释 |  |
| 物品注释 |  |
| 武器注释 |  |
| 护甲注释 |  |
| 移动路线指令 |  |

注意，没有“玩家注释”，没有“移动路线脚本”，

没有“事件备注”，没有“脚本”