

KikoPlay 脚本开发参考

2023.02 By Kikyous, 本文档适用于KikoPlay 0.9.2及以上版本

目录

- [脚本类型](#)
 - [公共部分](#)
 - [弹幕脚本](#)
 - [资料脚本](#)
 - [资源脚本](#)
 - [番组日历脚本](#)
- [KikoPlay API](#)
- [数据类型](#)
 - [DanmuSource](#)
 - [DanmuComment](#)
 - [AnimeLite](#)
 - [EplInfo](#)
 - [Character](#)
 - [Anime](#)
 - [MatchResult](#)
 - [LibraryMenu](#)
 - [ResourceItem](#)
 - [NetworkReply](#)
 - [BgmSeason](#)
 - [BgmItem](#)

脚本类型

KikoPlay中有4类脚本：

- 弹幕脚本：位于script/danmu目录下，提供弹幕搜索、下载、发送弹幕等功能
- 资料脚本：位于script/library目录下，提供动画（或者其他类型的条目）搜索、详细信息获取、分集信息获取、标签获取、自动关联等功能
- 资源脚本：位于script/resource目录下，提供资源搜索功能
- 番组日历脚本：位于script/bgm_calendar，提供每日放送列表。0.8.2起新增

所有的脚本均为Lua脚本，不同类型的脚本需要提供不同的接口

公共部分

每个脚本都应包含一个info类型的table，提供脚本的基本信息，包含这些内容：

```
info = {  
  ["name"] = "Bilibili",           --脚本名称  
  ["id"] = "Kikyous.d.Bilibili",  --脚本id, 不应和其他脚本的id相同  
  ["desc"] = "Bilibili弹幕脚本", --描述信息
```

```

["version"] = "0.1",          --版本信息
["min_kiko"] = "0.9.1",      --可选, 0.9,1起新增, 最低要求的KikoPlay版本
}

```

脚本可以包含设置项, 这些项目可以通过KikoPlay “设置”对话框-“脚本”页面-脚本列表的右键菜单-“设置” 进行设置 设置项目包含在脚本的`settings` table中, 其中每一项的key为设置项的key, value是一个table, 格式如下:

```

settings = {
  ["result_type"] = {
    ["title"]="搜索结果类型", --设置项标题
    ["default"]="2",          --默认值, 类型均为字符串
    ["desc"]="条目类型, 2: 动画 3: 三次元", --描述信息
    ["choices"]="2,3",        --可选, 如果包含这一项, 用户只能从choices中进行选择,
    多个项目用逗号“,”分隔
    ["group"]="xxx"           --可选, 0.9.1新增, 设置group后KikoPlay会在设置页中聚合相同group的选项
  }
}

```

KikoPlay在加载脚本后, 会将value替换为设置的值, 例如上面的示例在加载后, 可能会变成:

```

settings = {
  ["result_type"] = "2"
}

```

因此在脚本中, 可以直接通过`settings["xxxx"]`获取设置项的值, 如果需要在脚本中修改设置项的值并保存, 可以使用KikoPlay提供的`writesetting`函数

注意, 设置项值的类型都是字符串。如果用户在脚本加载后, 从KikoPlay的设置对话框中修改了脚本设置项, KikoPlay会尝试调用脚本的`setoption`函数通知脚本, 如果需要对修改进行响应, 可以在脚本中添加这个函数:

```

function setoption(key, val)
  -- key为设置项的key, val为修改后的value
end

```

0.9.0开始, 脚本可以在 设置页 脚本列表 的右键菜单中添加自定义项目。在脚本中添加`scriptmenus` table, 例如:

```

scriptmenus = {
  [{"title":"","id"]="about"}
}

```

`scriptmenus`是一个数组，每个元素包含`title`和`id`，其中`title`为展示的菜单文本，`id`用于标识菜单项，当用户点击菜单时，在`scriptmenuclick`中响应：

```
function scriptmenuclick(menuid)
    if menuid == "about" then
        kiko.dialog({
            ["title"]="KikoPlay脚本菜单测试",
            ["tip"]="这是来自KikoPlay的测试"
        })
    end
end
```

0.9.1起新增了搜索设置功能，方便用户在搜索时快速设置某些选项，格式如下：

```
searchsettings = {
    ["result_type"]={
        ["title"]="搜索结果类型",    --标题
        ["default"]="动画",          --可选，默认值
        ["desc"]="搜索结果类型",     --描述信息
        ["choices"]="书籍,动画,音乐,游戏,三次元", --可选，选项
        ["save"]=true,                --可选，是否保存值，bool类型，默认为true，下次搜索
        时会保存上次的值
        ["display_type"] = 2          --展示类型，整数，默认为0（文本）
    },
}
```

`display_type`的取值如下：

Text	= 0	文本框
Combo	= 1	下拉列表
Radio	= 2	单选列表
Check	= 3	单选框，如果 <code>display_type</code> 设为单选框，这个设置项的值只会传递为"0"/"1"
CheckList	= 4	多选列表，如果用户选了多个值，会用','拼接传递到脚本
Label	= 5	仅展示标题

`searchsettings`的值会在搜索函数中传递到脚本

弹幕脚本

弹幕脚本需要包含如下函数/table：

- `function search(keyword, <options>)`

`keyword`: string, 搜索关键字

`options`: table, 如果脚本中包含`searchsettings`，可以通过`options["xxx"]`获取设置项的值；否则不会传递这个参数

返回: Array[DanmuSource]

完成搜索功能, 可选

- `function epinfo(source)`

`source`: DanmuSource

返回: Array[DanmuSource]

返回source条目包含的分集列表, 分集条目也是DanmuSource

- `function danmu(source)`

`source`: DanmuSource

返回: DanmuSource/nil, Array[DanmuComment]

从DanmuSource获取弹幕。如果在获取弹幕后source发生变化, 第一个返回值为新的source, 否则第一个返回值为nil, 第二个值返回弹幕列表

- `supportedURLsRe`

Table, 类型为 Array[string], 支持的弹幕URL正则表达式列表, 可选

脚本提供的`supportedURLsRe`正则表达式会在“从URL添加弹幕”功能中对用户输入的URL进行过滤, 符合条件的URL将被传入脚本, 需要脚本提供`urlinfo`函数

例如, bilibili.lua支持的URL正则表达式包括:

```
supportedURLsRe = {
    "(https?://)?www\\.bilibili\\.com/video/av[0-9]+/?",
    "(https?://)?www\\.bilibili\\.com/video/BV[\\dA-Za-z]+/?",
    "av[0-9]+",
    "BV[\\dA-Za-z]+",
    "(https?://)?www\\.bilibili\\.com/bangumi/media/md[0-9]+/?"
}
```

- `sampleSupportedURLs`

Table, 类型为 Array[string], 支持的URL示例, 可选, 会显示在KikoPlay添加弹幕对话框-URL页面-支持的URL类型列表中, 主要用于提示用户

- `function urlinfo(url)`

`url`: string

返回: DanmuSource

从url中获取弹幕来源信息

- `function canlaunch(sources)`

```
sources: Array[DanmuSource]
```

```
返回: bool
```

当脚本支持发送弹幕时，需要提供这个函数，检查sources中是否有可发出弹幕的弹幕来源

- `function launch(sources, comment)`

```
sources: Array[DanmuSource]
```

```
comment: DanmuComment
```

```
返回: 无错误返回nil, 否则返回错误信息string
```

发送弹幕函数，脚本可以自行选择sources中的弹幕来源进行发送，注意，只有`canlaunch`返回`true`才会调用这个函数

资料脚本

资料脚本需要至少提供`match`或者同时提供`search`和`getep`函数。

尽管下文使用“动画”一词，但视频类型并不局限于动画。

- `function search(keyword, <options>)`

```
keyword: string, 搜索关键字
```

```
options: table, 如果脚本中包含searchsettings, 可以通过options["xxx"]获取设置项的值; 否则不会传递这个参数
```

```
返回: Array[AnimeLite]
```

```
完成搜索功能, 可选
```

需要注意的是，除了下面定义的AnimeLite结构，还可以增加一项`eps`，类型为`Array[EplInfo]`，包含动画的剧集列表。

- `function getep(anime)`

```
anime: Anime
```

```
返回: Array[EplInfo]
```

获取动画的剧集信息。在调用这个函数时，`anime`的信息可能不全，但至少会包含`name`，`data`这两个字段。

- `function detail(anime)`

```
anime: AnimeLite
```

```
返回: Anime
```

获取动画详细信息

- `function gettags(anime)`

```
anime: Anime
```

返回: Array[string], Tag列表

KikoPlay支持多级Tag, 用"/"分隔, 你可以返回类似“动画制作/A1-Pictures”这样的标签

- `function match(path)`

```
path: 文件路径
```

返回: MatchResult

实现自动关联功能。提供此函数的脚本会被加入到播放列表的“关联”菜单中

- `menus`

```
Table, 类型为 Array[LibraryMenu]
```

如果资料库条目的scriptId和当前脚本的id相同, 条目的右键菜单中会添加`menus`包含的菜单项, 用户点击后会通过`menuclick`函数通知脚本

- `function menuclick(menuid, anime)`

```
menuid: string, 点击的菜单ID
```

```
anime: Anime, 条目信息
```

返回: 无

资源脚本

资源脚本提供资源搜索功能 (主要是bt类资源)

- `function search(keyword, page, scene, <options>)`

```
keyword: string, 搜索关键字
```

```
page: 页码
```

```
scene: 搜索场景, 目前有两个: "search"和"auto-download", 后者表示在自动下载功能中 KikoPlay调用脚本进行搜索
```

```
options: table, 如果脚本中包含searchsettings, 可以通过options["xxx"]获取设置项的值; 否则不会传递这个参数
```

返回: Array[ResourceItem]

当`scene=="auto-download"`时, 脚本不应在搜索中使用`dialog`等函数阻塞脚本, 等待用户输入

- `function getdetail(item)`

```
item: ResourceItem
```

返回: ResourceItem, 包含`magnet`字段的item信息

可选, 如果在搜索中无法确定资源的`magnet`信息, 脚本需要提供`getdetail`函数获取详细信息。

番组日历脚本

此类脚本用于提供番组日历。0.9.0开始，KikoPlay支持多个番组日历

- `function getseason()`

返回: `Array[BgmSeason]`

获取番组分季列表, 例如2021-01, 2021-04, 2021-07,...

- `function getbgmlist(season)`

season: `BgmSeason`

返回: `Array[BgmItem]`

获取season下的番剧列表

KikoPlay API

KikoPlay提供的API位于kiko表中, 通过kiko.xxx调用

- `httpget(url, query, header, redirect)`

url: `string`

query: 查询, `{[key]=value,...}`, 可选, 默认为空

header: HTTP Header, `{[key]=value,...}`, 可选, 默认为空

redirect: `bool`, 是否自动进行重定向, 默认`true`

返回: `string/nil`, `NetworkReply`

发送HTTP GET请求。返回的第一个值表示是否发生错误, 没有错误时为`nil`, 否则是错误信息

- `httpgetbatch(urls, querys, headers, redirect)`

urls: `Array[string]`

querys: 查询, `Array[{[key]=value,...}]`, 可选, 默认为空

headers: HTTP Header, `Array[{[key]=value,...}]`, 可选, 默认为空

redirect: `bool`, 是否自动进行重定向, 默认`true`

返回: `string/nil`, `Array[NetworkReply]`

和`httpget`类似, 但可以一次性发出一组HTTP Get请求, 需要确保`urls`、`querys`和`headers`中的元素一一对应, `querys`和`headers`也可以为空

- `httppost(url, data, header, querys)`

url: `string`

data: `string`, POST数据

header: HTTP Header, {[key]=value,...}, 可选, 默认为空

querys: 查询, Array[{[key]=value,...}], 可选, 默认为空

返回: string/nil, [NetworkReply](#)

发送HTTP POST请求。返回的第一个值表示是否发生错误, 没有错误时为nil, 否则是错误信息

- **httphead(url, query, header, redirect)**

url: string

query: 查询, {[key]=value,...}, 可选, 默认为空

header: HTTP Header, {[key]=value,...}, 可选, 默认为空

redirect: bool, 是否自动进行重定向, 默认true

返回: string/nil, [NetworkReply](#)

发送HTTP Head请求。返回的第一个值表示是否发生错误, 没有错误时为nil, 否则是错误信息

- **json2table(jsonstr)**

jsonstr: string, json字符串

返回: string/nil, Table

将json字符串解析为lua的Table 返回的第一个值表示是否发生错误, 没有错误时为nil, 否则是错误信息

- **table2json(table, compact)**

table: Table, 待转换为json的table

compact: string, 可选, 表示输出紧凑还是格式化的json, 默认为格式化的json, 传入"compact"则输出紧凑的json

返回: string/nil, string

将lua的Table转换为json字符串 返回的第一个值表示是否发生错误, 没有错误时为nil, 否则是错误信息

- **compress(content, type)**

content: string, 待压缩的字符串

type: 压缩方式, 可选, 默认为gzip, 目前也只支持gzip

返回: string/nil, string

压缩字符串, 第二个返回值为压缩结果

返回的第一个参数表示是否发生错误, 没有错误时为nil, 否则是错误信息

- **decompress(content, type)**

content: string, 待压缩的字符串

type: 压缩方式, 可选, 支持inflate和gzip, 默认为inflate

返回: string/nil, string

解压缩字符串, 第二个返回值为解压缩结果

返回的第一个值表示是否发生错误, 没有错误时为nil, 否则是错误信息

- **execute(detached, program, args)**

detached: bool, 是否等待程序执行结束, true:不等待

program: string, 执行的程序

args: Array[string], 参数列表

返回: string/nil, bool/number

执行外部程序。返回的第一个值表示调用参数是否正确, 没有错误时为nil, 否则是错误信息。第二个值为程序执行结果, 如果**detached=true**, 值为true/false表示程序是否启动; 如果**detached=false**, 值为外部程序的返回值

- **hashdata(path_data, ispath, filesize, algorithm)**

path_data: string, 文件路径或者待计算hash的数据

ispath: bool, 第一个参数是否是文件路径, 默认=true

filesize: number, 只有第一个参数为文件路径才有意义, 表示读取文件的大小, =0表示读取整个文件, 否则只读取前**filesize** bytes

algorithm: string, hash算法, 默认为md5, 可选:
md4,md5,sha1,sha224,sha256,sha386,sha512

返回: string/nil, string

计算文件或者数据的hash, 第一个返回值表示是否出错, 第二个返回值为hash值

- **base64(data, type)**

data: string, 待转换或者已经base64编码的数据

type: string, 可选from/to, from: base64解码, to: base64编码, 默认为from

返回: string/nil, string

0.9.0新增, base64转换函数, 第一个返回值表示是否出错, 第二个返回值为base64编码/解码结果

- **log(...)**

打印输出到KikoPlay的“脚本日志”对话框中。支持多个参数, 如果只有一个参数且类型为Table, 会以json的形式将整个Table的内容输出(注意, Table不能包含循环引用)

- **writesetting(key, value)**

key: string, 设置项的key

value: string, 设置项的值

返回: string/nil, nil

修改设置项的值, 改动会被保存。第一个返回值表示是否出错

- **viewtable(table)**

0.9.0新增, 可视化Table的全部内容, 便于进行调试

- **message(msg, flags)**

msg: string, 消息内容

flags: number, 标志, 默认为1 (NM_HIDE), 多个标志使用 | 运算, 其他的标志有:

NM_HIDE=1	一段时间后自动隐藏
NM_PROCESS=2	显示busy动画
NM_SHOWCANCEL = 4	显示cancel按钮
NM_ERROR = 8	错误信息
NM_DARKNESS_BACK = 16	显示暗背景, 阻止用户执行其他操作

目前只支持资料脚本在“资料”页面顶部弹出消息, NM_SHOWCANCEL在这里不起作用。如果没有NM_HIDE标志, 弹出的消息会一直显示, 直到下一个消息出现。

- **dialog(dialog_config)**

dialog_config: Table, 配置对话框显示内容, 内容包括:

```
{
  ["title"]=string,  --对话框标题, 可选
  ["tip"]=string,    --对话框提示信息
  ["text"]=string,   --可选, 存在这个字段将在对话框显示一个可供输入的文本
框, 并设置text为初始值
  ["image"]=string   --可选, 内容为图片数据, 存在这个字段将在对话框内显示图
片
}
```

返回: bool, string

展示一个对话框, 第一个返回值表示用户点击接受(true)还是直接关闭(false), 第二个返回值为用户输入的文本

- **sttrans(str, to_simp)**

str: string, 源字符串

to_simp: bool, 是否转换为简体中文, true: 转换为简体中文, false: 转换为繁体中文

返回: string/nil, string

简繁转换, 这个函数只有在windows系统上有效, 其他平台上会原样返回。第一个返回值表示是否出错, 第二个返回值为转换后的结果

- `envinfo()`

返回: Table, 包含:

```
{
  ["os"]=string,      --操作系统
  ["os_version"]=string, --系统版本
  ["kikoplay"]=string  --KikoPlay版本
}
```

显示脚本环境信息

- `xmlreader(str)`

`str`: string, xml内容

返回: kiko.xmlreader

创建一个流式XML读取器。KikoPlay提供了一个简单的XML读取器(封装Qt中的QXmlStreamReader), kiko.xmlreader提供如下方法:

```
adddata(str)      --继续添加xml数据
clear()           --清空数据
atend()           --读取是否到达末尾, true/false
readnext()        --读取下一个标签
startelem()       --当前是否是开始标签, true/false
endelem()         --当前是否是结束标签, true/false
name()            --返回当前标签名称
attr(attr_name)   --返回属性attr_name的值
hasattr(attr_name) --当前标签是否包含attr_name属性, true/false
elemtext()        --读取从当前开始标签到结束标签之间的文本并返回
error()           --返回错误信息, 没有错误返回nil
```

一个示例 (来自danmu/iqiyi.lua) :

```
local xmlreader = kiko.xmlreader(danmuContent)
local curDate, curText, curTime, curColor, curUID = nil, nil, nil, nil, nil
while not xmlreader:atend() do
  if xmlreader:startelem() then
    if xmlreader:name()=="contentId" then
      curDate = string.sub(xmlreader:elemtext(), 1, 10)
    elseif xmlreader:name()=="content" then
      curText = xmlreader:elemtext()
    end
  end
end
```

```

elseif xmlreader:name()=="showTime" then
    curTime = tonumber(xmlreader:elemtext()) * 1000
elseif xmlreader:name()=="color" then
    curColor = tonumber(xmlreader:elemtext(), 16)
elseif xmlreader:name()=="uid" then
    curUID = "[iqiyi]" .. xmlreader:elemtext()
end
elseif xmlreader:endelem() then
    if xmlreader:name()=="bulletInfo" then
        table.insert(danmuList, {
            ["text"]=curText,
            ["time"]=curTime,
            ["color"]=curColor,
            ["date"]=curDate,
            ["sender"]=curUID
        })
    end
end
xmlreader:readnext()
end

```

- `htmlparser(str)`

`str`: string, html内容

返回: `kiko.htmlparser`

创建一个流式HTML读取器。KikoPlay提供了一个简单的HTML读取器，可以顺序解析HTML标签。
`kiko.htmlparser`提供如下方法：

```

adddata(str)          --继续添加html数据
seekto(pos)           --跳转到pos位置
atend()               --读取是否到达末尾, true/false
readnext()            --读取下一个标签
curpos()              --返回当前位置
readcontent()         --读取内容并返回, 直到遇到结束标签</
readuntil(lb, start)  --向前读取, 直到遇到lb标签, start=true表示希望遇到开始的lb
                      --标签, =false表示希望遇到结束的lb标签
start()               --当前标签是否是开始标签, true/false
curnode()              --返回当前标签名
curproperty(prop)     --读取当前标签的prop属性值

```

简单示例（来自library/bangumi.lua）：

```

--tagContent 为部分网页内容
local parser = kiko.htmlparser(tagContent)
while not parser:atend() do
    --遇到开始的链接标签<a>
    if parser:curnode()=="a" and parser:start() then
        parser:readnext()
    end
end

```

```

        table.insert(tags, parser:readcontent())
    end
    parser:readnext()
end

```

- `regex(str, option)`

str: string, 正则表达式内容

option: string, 可选, 包含i,m,s,x四个选项, 可多选:

- i: CaseInsensitiveOption
- s: DotMatchesEverythingOption
- m: MultilineOption
- x: ExtendedPatternSyntaxOption

返回: `kiko.regex`

0.9.0新增, 封装了`QRegularExpression`, 提供了比lua自带的更为高级的正则表达式。kiko.regex提供如下方法:

find(target, initpos)

--用当前表达式从initpos位置匹配一次目标字符串target, 如果有匹配, 返回 起始位置, 结束位置, 捕获组1, 捕获组2, ..., 可代替Lua原生的string.find()。如果没有匹配, 函数什么都不返回

gmatch(target)

--用当前表达式无限次匹配目标字符串, 返回Lua风格迭代器, 迭代时每次输出当次匹配结果, 包括表达式完整匹配 (首个返回值) 和所有捕获组匹配到的内容, 从Lua原生的string.gmatch()迁移则注意是否需要跳过首个返回值

gsub(target, repl)

--用当前表达式对目标字符串无限次执行替换操作, 返回替换后的字符串, 可接受字符串, 表格 ({[key]=value,...}) 和函数格式的替换值, 返回替换后的结果

setpattern(pattern, options)

--重新设置正则表达式, 参数含义和构造函数相同

简单示例:

```

local reg = kiko.regex("(\\w+)\\s*(\\w+)")
local i, j, w, f = reg:find("hello world from Lua", 7)
print(("start: %d, end: %d"):format(i, j)) -- start: 7, end: 16
print(w, f) -- world from

reg:setpattern("\\$(.*?)\\$")
local x = reg:gsub("4+5 = $return 4+5$", function(o, s)
    print("in gsub: ", o, s) -- in gsub: $return 4+5$ return 4+5
    return load(s)()
end)
print("gsub: ", x) -- gsub: 4+5 = 9

```

```

local x = reg:gsub("4+5 = $ret$", "99")
print("gsub: ", x) -- gsub:      4+5 = 99

reg:setpattern("(\\w)(\\w)(\\w)\\s(.+)")
local x = reg:gsub("abc abc", {a="Ki", b="ko", c="Play", abc="0.9.0"})
print("table gsub: ", x) -- table gsub:      KikoPlay 0.9.0

local s = "hello world from Lua"
reg:setpattern("\\w+")
for w in reg:gmatch(s) do
    print("gmatch: ", w)
end

```

1.0.0起增加了一些常用的字符串函数，位于string中：

- trim(str)

str: string

返回： 去除str两边空白字符后的结果

去除字符串两边的空白。

- startswith(str, token)

str: string

token: string

返回： bool

判断token是否为str的前缀。

- endswith(str, token)

str: string

token: string

返回： bool

判断token是否为str的后缀。

- split(str, token, skip_empty)

str: string

token: string

skip_empty: bool, 可选，默认false

返回： array of string

将str按照token切分，如果skip_empty=true，忽略切分中产生的空字符串。

- `indexof(str, target, from)`

```
str: string
target: string
from: integer, 可选, 默认从1开始
返回: integer
```

返回`target`在`str`中从`from`开始首次出现的位置, 如果没有返回-1。

- `lastindexof(str, target, from)`

```
str: string
target: string
from: integer, 可选, 默认从-1开始向前搜索
返回: integer
```

返回`target`在`str`中从`from`开始从后向前首次出现的位置, 如果没有返回-1。

- `encode(str, src_code, dest_code)`

```
str: string
src_code: 源编码
dest_code: 目标编码
返回: string
```

将`str`从源编码转为目标编码。编码目前有两种取值:

```
string.CODE_LOCAL -- 本地编码
string.CODE_UTF8 -- utf-8编码
```

数据类型

DanmuSource

```
{
  ["title"]=string,    -- 条目标题
  ["desc"]=string,     -- 条目描述, 可选
  ["duration"]=number, -- 时长(s), 可选
  ["delay"]=number,    -- 延迟(s), 可选
  ["data"]=string,     -- 可以存放一些条目相关的数据, 可选
  -- 当DanmuSource从KikoPlay传递到脚本时, 还会提供如下信息
  ["scriptId"]=string, -- 脚本ID
```

```
}
```

DanmuComment

```
{
  ["text"] = string,    --弹幕文本
  ["time"] = number,    --视频时间(ms)
  ["color"] = number,   --颜色, 0xRRGGBB
  ["fontsize"] = number, --字体大小, 0: 正常, 1: 小, 2: 大
  ["type"] = number,    --弹幕类型, 0: 滚动, 1: 顶部, 2: 底部
  ["date"] = string,    --发送时间, unix时间戳(s)转换为字符串
  ["sender"] = string   --发送用户
}
```

AnimeLite

```
{
  ["name"] = string,    --动画名称, 注意KikoPlay通过name标识动画, name相同即为同一部
动画
  ["data"] = string,    --脚本可以自行存放一些数据
  ["extra"] = string,   --附加显示数据, 这个信息不会由KikoPlay传递到脚本, 仅用户向用
户展示
  ["scriptId"] = string --脚本ID, 这里可以指定其他脚本的ID, 后续的获取详细信息等任务将
会由指定的其他脚本完成。为空则默认为当前脚本
}
```

EpInfo

```
{
  ["name"] = string,    --分集名称
  ["index"] = number,   --分集编号 (索引)
  ["type"] = number     --分集类型
}
```

分集类型包括 EP, SP, OP, ED, Trailer, MAD, Other 七种, 分别用1-7表示, 默认情况下为1 (即EP, 本篇)

注意, KikoPlay通过分集类型和分集索引两个字段标识一个动画下的分集, 如果脚本返回的分集列表中有重复, KikoPlay会自动重新编号

Character

```
{
  ["name"] = string,    --人物名称
}
```



```

    ["actor"]=string,    -- 演员名称
    ["link"]=string,     -- 人物资料页URL
    ["imgurl"]=string    -- 人物图片URL
}

```

Anime

```

{
    ["name"]=string,      -- 动画名称
    ["data"]=string,      -- 脚本可以自行存放一些数据
    ["url"]=string,       -- 条目页面URL
    ["desc"]=string,      -- 描述
    ["airdate"]=string,   -- 放送日期，格式为yyyy-mm-dd
    ["epcount"]=number,   -- 分集数
    ["coverurl"]=string,  -- 封面图URL
    ["staff"]=string,     -- staff
    ["crt"]=Array[Character], -- 人物
    ["scriptId"]=string   -- 脚本ID
}

```

脚本传递到KikoPlay时，staff的格式为：job1:staff1;job2:staff2;....

KikoPlay传递到脚本时，staff的格式为：

```

{
    ["job1"]=staff1,
    ["job2"]=staff2,
    .....
}

```

提供封面图URL和人物的图片URL后，KikoPlay会自动从相应URL下载图片。如果不需要KikoPlay下载，URL可以是本地文件路径，但此时KikoPlay不会在数据库中保存URL

MatchResult

```

{
    ["success"]=bool,     -- 是否成功关联
    ["anime"]=AnimeLite,  -- 关联的动画信息
    ["ep"]=EpInfo         -- 关联的剧集信息
}

```

LibraryMenu

```
{
  ["title"]=string,  -- 菜单标题
  ["id"]=string      -- 菜单ID
}
```

ResourceItem

```
{
  ["title"]=string,  -- 标题
  ["size"]=string,   -- 大小, 建议是xxx(GB/MB/KB)形式
  ["time"]=string,   -- 发布时间
  ["magnet"]=string, -- 磁力链接 (或者其他aria2支持的链接)
  ["url"]=string     -- 资源页面
}
```

NetworkReply

```
{
  ["statusCode"]=number, -- http状态
  ["hasError"]=bool,     -- 是否出错
  ["errInfo"]=string,    -- 错误信息
  ["content"]=string,    -- 响应内容
  ["headers"]={          -- 响应头
    [key]=value,
    ....
  }
}
```

BgmSeason

```
{
  ["title"]=string,  -- 分季标题
  ["data"]=string    -- 脚本可以自行存放一些数据
}
```

BgmItem

```
{
  ["title"]=string,      -- 分季标题
  ["weekday"]=number,    -- 放送星期, 取值0(星期日)~6(星期六)
  ["time"]=string,       -- 放送时间
  ["date"]=string,       -- 放送日期
  ["isnew"]=bool,        -- 是否新番
}
```

```
    ["bgmid"]=string,          --bangumi id
    ["sites"]=Array[{
      ["name"]=string,
      ["url"]=string
    },...],                  --放送站点列表
    ["focus"]=bool           --用户是否关注
  }
```