

OsuDbApi

Оглавление

Общие типы данных.....	1
Enum GameplayMode.....	1
Osu!.Db	1
Class OsuDbReader.....	1
Class Beatmap	2
Struct IntDoublePair.....	3
Struct TimingPoint	3
Enum RankedStatus.....	3
Enum UserPermissions.....	4
Collection.db	4
Class CollectionDbReader	4
Class CollectionDbWriter	4
Class BeatmapCollection	5
Scores.db	5
Class ScoresDbReader	5
Class BeatmapScores.....	5
Class Score.....	6

Общие типы данных

Enum GameplayMode

namespace OsuDbApi.Enums

Значения:

- Standart;
- Taiko;
- CTB;
- Mania.

Osu!.Db

Class OsuDbReader

namespace OsuDbApi.OsuDb

Реализован интерфейс IDisposable

Конструкторы:

- OsuDbReader(string osuDbFile).

Методы:

Возвращаемый тип	Метод	Назначение
Bool	Next();	Читает следующую запись Beatmap из файла в буфер и возвращает значение, указывающее успешность операции.
Beatmap	GetValue()	Возвращает прочитанное значение из буфера
-	Dispose()	Освобождает все ресурсы, связанные с текущим объектом

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get;		
Bool	IsDisposed	Указывает, были ли освобождены все ресурсы, связанные с текущим

		объектом
Int	BeatmapReadCount	Количество прочитанных карт
	OsuVersion	Версия osu!
	FolderCount	Количество папок
Bool	AccountUnlocked	Если false, учетная запись заблокирована
DateTime	DateAccountUnlocked	Дата разблокировки учетной записи
String	PlayerName	Имя игрока
Int	BeatmapsCount	Количество битмапов
UserPermissions	UserPermissions	Разрешения пользователя
String	OsuDbFile	Имя файла, включая путь к нему, с которым работает текущий экземпляр OsuDbReader

Class Beatmap

namespace OsuDbApi.OsuDb.Models

Конструкторы:

- Beatmap();

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get; set;		
Int?	SizeInBytes	Размер записи beatmap в байтах. Присутствует только в том случае, если версия меньше 20191106.
String	ArtistName	Имя исполнителя
	ArtistNameUnicode	Имя исполнителя, в Юникоде
	SongTitle	Название песни
	SongTitleUnicode	Название песни, в Юникоде
	CreatorName	Имя создателя
	Difficulty	Сложность
	AudioFileName	Имя аудиофайла
	Md5Hash	MD5 хэш битмапа
	OsuFileName	Имя файла osu, соответствующего этой битмапе
RankedStatus	RankedStatus	Ранк статус
Short	HitcirclesCount	Количество хиткругов
	SlidersCount	Количество ползунков
	SpinnersCount	Количество спинеров
DateTime	LastModificationTime	Время последней модификации
Float	ApproachRate	Скорость сближения
	CircleSize	Размер круга
	HpDrain	Слив HP
	OverallDifficulty	Общая сложность
Double	SliderVelocity	Скорость слайдера
List<IntDoublePair>	StarRatingStandart	Информация о star-рейтинге для osu! Standart. Null, если версия меньше 20140609.
	StarRatingTaiko	Информация о star-рейтинге для osu! Taiko. Null, если версия меньше 20140609.
	StarRatingCtb	Информация о star-рейтинге для osu! CTB. Null, если версия меньше 20140609.
	StarRatingMania	Информация о star-рейтинге для osu! Mania. Null, если версия меньше 20140609.
TimeSpan	DrainTime	Время слива
	TotalTime	Общее время
	AudioPreviewTime	Время, когда начинается предварительный просмотр аудио
List<TimingPoint>	TimingPoints	Временные точки

Int	Id	Beatmap ID
	SetId	Beatmap set ID
	ThreadId	Thread ID
Byte	GradeAchievedStandart	Ранг, достигнутый в osu! Standart
	GradeAchievedTaiko	Ранг, достигнутый в osu! Taiko
	GradeAchievedCtb	Ранг, достигнутый в osu! CTB
	GradeAchievedMania	Ранг, достигнутый в osu! Mania
Short	LocalOffset	Локальный offset битовой карты
Float	StackLeniency	Стек снисходительности
GameplayMode	GameplayMode	Игровой режим
String	SongSource	Источник песни
	SongTags	Теги песен
Short	OnlineOffset	Онлайн-offset
String	FontTitleSong	Шрифт, используемый для названия песни
Bool	IsUnplayed	Если true, битмап не воспроизводится
DateTime	LastTimePlay	В последний раз, когда битмап игралась
Bool	IsOsz2	Является ли битмап osz2
String	FolderName	Имя папки beatmap относительно папки Songs
DateTime	LastTimeCheckedRepository	В последний раз, когда beatmap был проверен в osu! хранилище
Bool	IgnoreSound	Если true, игнорировать битмап звук
	IgnoreSkin	Если true, игнорировать скин beatmap
	DisableStoryboard	Если true, отключить раскадровку
	DisableVideo	Если true, отключить видео
	VisualOverride	Если true, визуальное переопределение
Byte	ManiaScrollSpeed	Скорость прокрутки Mania

Struct IntDoublePair

namespace OsuDbApi.OsuDb.Models;

Конструкторы:

- IntDoublePair();
- IntDoublePair(int intValue, double doubleValue).

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get;		
int	IntValue	Целое число
double	DoubleValue	Число с плавающей запятой

Struct TimingPoint

namespace OsuDbApi.OsuDb.Models

Конструкторы:

- TimingPoint(double bpm, double offset, bool isInherit).

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get;		
double	BPM	BPM
	Offset	Смещение в песне (в миллисекундах)
bool	IsInherit	Указывает, наследуется эта временная точка или нет, если true то наследуется

Enum RankedStatus

namespace OsuDbApi.OsuDb.Enums

Значения:

- Unknown;
- Unsubmitted;
- PendingWipGraveyard;
- Unused;
- Ranked;
- Approved;
- Qualified;
- Loved.

Enum UserPermissions

namespace OsuDbApi.OsuDb.Enums

Значения:

- None;
- Normal;
- Moderator;
- Supporter;
- Friend;
- Peppy;
- WorldCupStaff.

Collection.db

Class CollectionDbReader

namespace OsuDbApi.CollectionDb

Реализован интерфейс IDisposable

Конструкторы:

- CollectionDbReader(string collectionDbFile).

Методы:

Возвращаемый тип	Метод	Назначение
Bool	Next()	Читает следующую запись BeatmapCollection из файла в буфер и возвращает значение, указывающее успешность операции.
BeatmapCollection	GetValue()	Возвращает прочитанное значение из буфера
-	Dispose()	Освобождает все ресурсы, связанные с текущим объектом

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get;		
Bool	IsDisposed	Указывает, были ли освобождены все ресурсы, связанные с текущим объектом
Int	BeatmapCollectionReadCount	Количество прочитанных коллекций
	OsuVersion	Версия osu!
	BeatmapCollectionsCount	Количество коллекций
String	CollectionDbFile	Имя файла, включая путь к нему, с которым работает текущий экземпляр CollectionDbReader

Class CollectionDbWriter

namespace OsuDbApi.CollectionDb

Конструкторы:

- CollectionDbWriter(string collectionDbFile);
- CollectionDbWriter(string collectionDbFile, int osuVersion).

Если аргумент osuVersion отсутствует, будет установлено дефолтное значение: 20201210.

Методы:

Возвращаемый тип	Метод	Назначение
-	Save()	Записывает все данные в файл collection.db

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get;		
List<BeatmapCollection>	BeatmapCollections	Список коллекций для записи
Int	OsuVersion	Версия osu!
String	CollectionDbFile	Имя файла, включая путь к нему, с которым работает текущий экземпляр CollectionDbWritter

Class BeatmapCollection

namespace OsuDbApi.CollectionDb.Models

Конструкторы:

- BeatmapCollection().

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get; set;		
String	Name	Название коллекции
List<string>	Beatmaps	Список хешей карт входящих в данную коллекцию

Scores.db

Class ScoresDbReader

namespace OsuDbApi.ScoresDb

Реализован интерфейс IDisposable

Конструкторы:

- ScoresDbReader(string scoresDbFile).

Методы:

Возвращаемый тип	Метод	Назначение
Bool	Next()	Читает следующую запись BeatmapScores из файла в буфер и возвращает значение, указывающее успешность операции.
BeatmapScores	GetValue()	Возвращает прочитанное значение из буфера
-	Dispose()	Освобождает все ресурсы, связанные с текущим объектом

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get;		
Bool	IsDisposed	Указывает, были ли освобождены все ресурсы, связанные с текущим объектом
Int	BeatmapScoresReadCount	Количество прочитанных Beatmap скоров
	OsuVersion	Версия osu!
	BeatmapScoresCount	Количество Beatmap скоров
String	ScoresDbFile	Имя файла, включая путь к нему, с которым работает текущий экземпляр ScoresDbReader

Class BeatmapScores

namespace OsuDbApi.ScoresDb.Models

Конструкторы:

- BeatmapScores().

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get; set;		
String	BeatmapHash	Beatmap хеш
List<Score>	Scores	Скоры на этой beatmap

Class Score

namespace OsuDbApi.ScoresDb.Models

Конструкторы:

- Score().

Свойства:

Тип	Свойство	Описание
get; set;		
GameplayMode	GameplayMode	Игровой режим
Int	ScoreVersion	Версия скоры (повтора)
String	BeatmapHash	Хеш beatmap
	PlayerName	Имя игрока
	Md5Hash	Хеш записи
Short	Count300	Количество 300-х
	Count100	Количество 100-х в Osu!Standart, 150-х в Taiko, 100-х в СТВ, 100-х в Mania
	Count50	Количество 50-х в Osu!Standart, маленький фрукт в СТВ, 50-х в Mania
	GekiCount	Количество Geki в Osu!Standart, Макс 300-х в Mania
	KatuCount	Количество Katu в Osu!Standart, 200-х в Mania
	MissCount	Количество промахов
Int	ReplayScore	Счет
Short	MaxCombo	Максимальное Комбо
Bool	PerfectCombo	Если true, идеальное Комбо
Int	CombinationModsUsed	Побитовая комбинация модов
DateTime	TimestampReplay	Временная метка воспроизведения
Long	OnlineScoreId	Онлайн-идентификатор счета