

Results for IdleRule.cs:

(11,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(11,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(29,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(29,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for IdleSequentital.cs:

(11,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(11,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(29,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DescriptionAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(29,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Description" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for IdleApp.cs:

(1,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(2,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(6,24): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveObject" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(8,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(10,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Badge" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(26,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(40,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(48,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Badge" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(22,18): error CS1061: "IdleApp" 未包含 "RaisePropertyChanged" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleApp" 类型参数的可访问扩展方法 "RaisePropertyChanged" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(36,18): error CS1061: "IdleApp" 未包含 "RaisePropertyChanged" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleApp" 类型参数的可访问扩展方法 "RaisePropertyChanged" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(44,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(44,64): error CS1061: "Badge" 未包含 "HoursPlayed" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "Badge" 类型参数的可访问扩展方法 "HoursPlayed" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(44,83): error CS1061: "Badge" 未包含 "CardsRemaining" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "Badge" 类型参数的可访问扩展方法 "CardsRemaining" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(44,105): error CS1061: "Badge" 未包含 "RegularAvgPrice" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "Badge" 类型参数的可访问扩展方法 "RegularAvgPrice" (是否缺少 using 指令?)
(51,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(57,23): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for Plugin.cs:

(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Properties" (是否缺少程序集引用?)
(2,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "UI" (是否缺少程序集引用?)
(9,30): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PluginBase<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(9,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlugin" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(13,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Guid" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,37): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(23,34): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(25,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IEnumerable<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(25,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MenuItemViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(35,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ValueTask" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IServiceCollection" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,79): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Startup" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(46,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IEnumerable<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(46,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Action<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(46,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IServiceCollection" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(11,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AssemblyInfo"
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(13,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Guid"
(13,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AssemblyInfo"
(15,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(23,44): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Resources"
(27,26): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MenuItemViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(27,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(29,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleCardPage" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(25,56): error CS1624: "IEnumerable<MenuItemViewModel>" 不是迭代器接口类型, 因此 "Plugin.GetMenuTabItems()" 体不能是迭代器块
(37,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ValueTask"
(35,37): error CS0161: "Plugin.OnCommandRun(params string[])" : 并非所有的代码路径都返回值
(48,39): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamIdleSettings_" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(48,22): error CS0308: 非泛型方法 "Plugin.GetConfiguration(bool)" 不能与类型参数一起使用

(46,104): error CS1624: "IEnumerable<(Action<IServiceCollection>? @delegate, bool isValid, string name)>?" 不是迭代器接口类型, 因此 "Plugin.GetConfiguration(bc
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for Resources.Designer.cs:

error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(12,5): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for SteamIdleSettings.cs:

(15,31): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS.Settings" 中不存在类型或命名空间名 "Abstractions" (是否缺少程序集引用?)
(22,51): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSerializerContext" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamIdleSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,70): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,81): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISettings<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(95,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(95,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TimeSpan" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(35,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(37,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,25): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(43,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISettings<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleRule" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(107,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(107,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleSequentital" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(113,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(35,19): error CS0538: '显式接口声明中的 "ISettings" 不是接口
(37,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSerializerContext" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(37,34): error CS0538: '显式接口声明中的 "ISettings" 不是接口
(40,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonTypeInfo" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,25): error CS0538: '显式接口声明中的 "ISettings" 不是接口
(43,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonTypeInfo<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(43,45): error CS0538: '显式接口声明中的 "ISettings<SteamIdleSettings_>" 不是接口
(119,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(125,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(131,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsStructProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPObjAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPObj" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(30,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2ObjAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Obj" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SerializeLayout"
(50,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TimeSpan" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(56,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleRule" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(62,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleSequentital" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(20,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSourceGenerationOptionsAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(20,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSourceGenerationOptions" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSerializableAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSerializable" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(73,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(79,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(79,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(79,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(79,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(79,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(79,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MPKey" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2KeyAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Key" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrderAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonPropertyOrder" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(96,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultIdleTime"
(102,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultIdleRule"
(108,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultIdleSequentital"
(114,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultMaxIdleCount"
(120,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultMinRunTime"
(126,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultSwitchTime"
(132,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultRefreshBadgesTime"
(50,46): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(56,46): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(62,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(68,45): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(74,46): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(80,46): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(86,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleSettings"
(27,54): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISettings"
(27,29): error CS1729: "SteamIdleSettingsContext" 不包含采用 1 个参数的构造函数
(41,46): error CS1061: "SteamIdleSettingsContext" 未包含 "SteamIdleSettings_" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamIdleSettingsContext" 类型参数的可访问扩展方法

(44,46): error CS1061: "SteamIdleSettingsContext" 未包含 "SteamIdleSettings_" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamIdleSettingsContext" 类型参数的可访问扩展方法
(15,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for ISteamIdleSettings.cs:

(26,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TimeSpan" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleRule" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(36,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleSequentital" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TimeSpan" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(66,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleRule" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(71,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleSequentital" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(61,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TimeSpan"
(66,57): error CS1061: "IdleRule" 未包含 "FastMode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleRule" 类型参数的可访问扩展方法 "FastMode" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(71,78): error CS1061: "IdleSequentital" 未包含 "Default" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleSequentital" 类型参数的可访问扩展方法 "Default" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,12): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"
(21,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IOptionsMonitor<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

Results for IdleCardPageViewModel.cs:

(1,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(2,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(3,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(4,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(5,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(6,22): error CS0234: 命名空间 "System.Runtime" 中不存在类型或命名空间名 "Devices" (是否缺少程序集引用?)
(7,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Helpers" (是否缺少程序集引用?)
(82,18): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(163,18): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(176,43): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(176,18): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(219,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(275,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(296,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(316,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(421,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(534,32): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(595,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(675,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(746,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(803,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(72,26): error CS0115: "IdleCardPageViewModel.Activation()" : 没有找到适合的方法来重写
(13,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(14,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamIdleCardService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(15,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamSessionService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamLoginState" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(19,22): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AsyncLock" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(203,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "CancellationTokenSource" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(208,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "CancellationTokenSource" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(821,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MethodImplAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(821,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MethodImpl" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(821,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MethodImplOptions"
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(13,40): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamService"
(14,47): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamIdleCardService"
(15,50): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamSessionService"
(19,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AsyncLock" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"
(24,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"
(26,14): error CS1061: "IdleCardPageViewModel" 未包含 "WhenAnyValue" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleCardPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法 "WhenAnyValue"
(32,14): error CS1061: "IdleCardPageViewModel" 未包含 "PriorityRunIdle" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleCardPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法 "PriorityRunIdle"
(32,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(32,63): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(33,14): error CS1061: "IdleCardPageViewModel" 未包含 "IdleRunStartOrStop" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleCardPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法 "IdleRunStartOrStop"
(33,35): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(34,14): error CS1061: "IdleCardPageViewModel" 未包含 "IdleManualRunNext" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleCardPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法 "IdleManualRunNext"
(34,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(35,14): error CS1061: "IdleCardPageViewModel" 未包含 "LoginSteamCommand" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleCardPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法 "LoginSteamCommand"
(35,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(64,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "NavAppToSteamViewCommand"
(64,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(69,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "OpenLinkUrlCommand"
(69,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(74,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsFirstActivation"

(75,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "LoginSteamCommand"
(76,14): error CS0117: "object" 未包含 "Activation" 的定义
(86,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(86,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(86,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(88,13): error CS0126: 需要一个类型可转换为 "Task" 的对象
(91,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(93,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(93,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(93,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(95,13): error CS0126: 需要一个类型可转换为 "Task" 的对象
(98,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLogin"
(100,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoaing"
(103,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoaing"
(104,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(104,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(104,47): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(105,17): error CS0126: 需要一个类型可转换为 "Task" 的对象
(108,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoaing"
(111,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunLoaingState"
(113,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunLoaingState"
(115,18): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(117,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TracepointHelper"
(119,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Success" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Success" (是否缺少 using
(119,64): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 usin
(119,83): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(121,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(121,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(121,51): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(127,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(133,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(133,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(133,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(140,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunLoaingState"
(145,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(145,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(145,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(82,23): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.IdleRunStartOrStop_Click()" : 并非所有的代码路径都返回值
(151,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(155,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleTime"
(163,23): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.ManualRunNext()" : 并非所有的代码路径都返回值
(183,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(176,23): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.PriorityRunIdleGame(IdlerApp)" : 并非所有的代码路径都返回值
(221,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"
(221,37): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamSessionService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(225,29): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(226,29): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "AccessToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "AccessToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(227,29): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "RefreshToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "RefreshToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(228,29): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Cookies" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Cookies" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(231,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLogin"
(231,39): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Success" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Success" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(235,30): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Success" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Success" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(237,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "LoginViewModel"
(237,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdlerSteamLoginPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(238,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "LoginViewModel"
(245,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ViewState"
(252,19): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(253,29): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Success" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Success" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(253,72): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(255,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(255,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(255,41): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(258,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLogin"
(265,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RuningCount"
(265,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(266,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(266,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RuningCount"
(269,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "CurrentIdler"
(277,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdlerSettings"
(277,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdlerRule"

(279,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"

(275,24): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.IdleRuleChange()" : 并非所有的代码路径都返回值

(298,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"

(296,24): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.IdleSequentitalChance()" : 并非所有的代码路径都返回值

(320,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(320,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamAccountService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(320,100): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "AccessToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "AccessToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(327,45): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(327,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamAccountService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(327,112): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(327,137): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "RefreshToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "RefreshToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(335,27): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISecureStorage"

(335,63): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamSessionService"

(343,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Exception" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(345,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(350,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IEnumerable<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(350,25): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Badge" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(351,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "HttpStatusCode" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(354,44): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(355,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "UserIdleInfo"

(356,27): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "HttpStatusCode"

(358,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TextBoxWindowViewModel"

(358,79): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TextBoxWindowViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(360,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(362,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TextBoxWindowViewModel"

(369,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ArgumentNullException" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(369,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(371,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "HttpStatusCode"

(372,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "HttpRequestException" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(372,51): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(376,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Badges"

(377,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Badges"

(378,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TotalCardsRemaining"

(379,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TotalCardsAvgPrice"

(381,30): error CS1061: "IEnumerable<Badge>?" 未包含 "Where" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IEnumerable<Badge>?" 类型参数的可访问扩展方法 "Where" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(383,35): error CS1579: "IEnumerable<Badge>?" 不包含 "GetEnumerator" 的公共实例或扩展定义, 因此 foreach 语句不能作用于 "IEnumerable<Badge>?" 类型的变量

(385,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TotalCardsAvgPrice"

(386,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TotalCardsRemaining"

(348,20): error CS0161: "RunLoadBadges()" : 并非所有的代码路径都返回值

(348,15): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Task" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(399,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Badges"

(400,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"

(402,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleSequentital"

(403,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleSequentital"

(404,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleSequentital"

(407,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Dispatcher"

(414,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Exception" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(427,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DroppedCardsCount"

(427,37): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TotalCardsRemaining"

(440,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(442,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(448,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"

(448,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleRule"

(450,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(452,52): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(470,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"

(470,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleRule"

(472,40): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(477,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"

(477,57): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleRule"

(479,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(492,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(499,72): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(506,30): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IList<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(506,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(506,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(523,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"

(536,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "CurrentIdle"

(537,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"

(541,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"

(558,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(560,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"
(563,42): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"
(563,80): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(563,129): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"
(568,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(578,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(580,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(584,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(590,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(597,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(601,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(607,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(637,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(642,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task2"
(661,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(661,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(661,44): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(677,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleTime"
(677,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleTime"
(677,77): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamIdleSettings"
(683,21): error CS0126: 需要一个类型可转换为 "Task" 的对象
(685,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(697,21): error CS0126: 需要一个类型可转换为 "Task" 的对象
(675,24): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.AutoNextTask()" : 并非所有的代码路径都返回值
(715,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(720,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task2"
(738,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(738,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(738,44): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(750,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"
(754,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "CurrentIdle"
(756,40): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "CurrentIdle"
(757,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"
(757,88): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(765,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(769,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Badges"

(772,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(775,35): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(778,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(779,39): error CS0019: 运算符 "==" 无法应用于 "IdleApp?" 和 "<null>" 类型的操作数

(783,40): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleGameList"

(784,35): error CS1503: 参数 1: 无法从 "IdleApp?" 转换为 "IdleApp"

(746,24): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.AutoCardDropCheck()": 并非所有的代码路径都返回值

(797,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RunState"

(798,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(798,52): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DropCardsCount"

(798,68): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IdleTime"

(799,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(799,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(800,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "INotificationService"

(800,55): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "NotificationType"

(805,25): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "AccessToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "AccessToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(806,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamSession" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(806,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamSession" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(808,39): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(809,43): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "AccessToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "AccessToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(810,44): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "RefreshToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "RefreshToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(813,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(813,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamSessionService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(816,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "LoginViewModel"

(816,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "LoginViewModel"

(803,24): error CS0161: "IdleCardPageViewModel.RefreshAccessTokenAsync(string)": 并非所有的代码路径都返回值

(824,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(824,30): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IToastIntercept" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(824,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "StartupToastIntercept" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(829,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(829,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(829,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(5,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

(7,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(6,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(4,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for IdleCardPageViewModel.props.cs:

(1,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(2,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(3,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(7,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TabItemViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(14,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(16,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(18,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(20,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(24,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(26,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(50,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "UserIdleInfo" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(56,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ObservableCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(56,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(62,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ObservableCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(62,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Badge" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(65,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TimeSpan" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(77,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleSteamLoginPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(88,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(34,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(34,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(37,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(37,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(43,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(43,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(49,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(61,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(64,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(64,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(70,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(70,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(76,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(76,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(81,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(81,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(87,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(87,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

(9,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(79,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Math"

(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for IdleSteamLoginPageViewModel.cs:

(1,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)

(2,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)

(3,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamKit2" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(7,59): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "WindowViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(9,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamAccountService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(10,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamSessionService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(12,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamLoginState" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(14,44): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamLoginState" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

(9,45): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(9,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamAccountService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(10,50): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(10,58): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamSessionService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(17,14): error CS1061: "IdleSteamLoginPageViewModel" 未包含 "Login" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleSteamLoginPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法

(17,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(18,14): error CS1061: "IdleSteamLoginPageViewModel" 未包含 "CookieLogin" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleSteamLoginPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法

(18,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(25,18): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(27,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(29,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(31,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Username" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Username" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(31,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "UserNameText"

(32,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Password" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Password" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(32,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PasswordText"

(36,26): error CS1061: "IdleSteamLoginPageViewModel" 未包含 "TwofactorCode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleSteamLoginPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法

(38,41): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Requires2FA" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Requires2FA" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(40,41): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "TwofactorCode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "TwofactorCode" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(40,62): error CS1061: "IdleSteamLoginPageViewModel" 未包含 "TwofactorCode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleSteamLoginPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法

(42,46): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "RequiresEmailAuth" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "RequiresEmailAuth" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(44,41): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "EmailCode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "EmailCode" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(44,58): error CS1061: "IdleSteamLoginPageViewModel" 未包含 "TwofactorCode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IdleSteamLoginPageViewModel" 类型参数的可访问扩展方法

(50,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Requires2FA"

(50,47): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Requires2FA" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Requires2FA" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(51,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RequiresEmailAuth"

(51,53): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "RequiresEmailAuth" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "RequiresEmailAuth" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(53,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Success" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Success" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(55,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RememberLogin"

(57,80): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(62,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(62,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(62,51): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(62,75): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(63,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(64,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Close"

(66,42): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Message" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Message" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(68,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(69,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(69,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(69,67): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Message" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Message" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(73,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Exception" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(75,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(82,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(84,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(85,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SeesionId"

(85,75): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamLoginSecure"

(87,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamLoginSecure"

(87,52): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamLoginSecure"

(90,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "SteamId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(91,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "AccessToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "AccessToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(92,47): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "CookieContainer" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(93,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Cookie" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(93,72): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamLoginSecure"

(94,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Cookie" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(94,65): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SeesionId"

(95,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Cookie" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(95,72): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamLoginSecure"

(96,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Cookie" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(96,65): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SeesionId"

(97,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamSession" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(97,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamSession" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(100,55): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "AccessToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "AccessToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(107,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RememberLogin"

(112,37): error CS1061: "SteamLoginState" 未包含 "Success" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamLoginState" 类型参数的可访问扩展方法 "Success" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(113,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(113,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(113,51): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(113,75): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(114,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"

(115,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Close"
(118,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IsLoading"
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for IdleSteamLoginPageViewModel.props.cs:

(3,14): error CS0234: 命名空间 "System" 中不存在类型或命名空间名 "Linq" (是否缺少程序集引用?)
(11,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(13,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ICommand" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(19,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(25,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(31,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(58,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(64,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(18,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(18,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(24,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(24,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(36,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(36,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(42,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(42,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(48,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(48,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(51,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(51,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(57,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(57,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(63,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(63,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(4,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

(5,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for IdleCardPage.axaml.cs:

(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(2,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(3,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "FluentAvalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(7,37): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PageBase<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(7,46): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleCardPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(15,51): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null 的引用类型的注释。
(15,61): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(11,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(12,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DataContext"
(12,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleCardPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,23): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MenuFlyoutItem" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleApp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,44): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamApiUrls"
(22,54): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamApiUrls"
(23,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamApiUrls"
(25,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ViewModel"
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for IdleSteamLoginPage.axaml.cs:

(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(2,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(6,43): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveUserControl<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(6,63): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleSteamLoginPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(10,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for MainFramePage.axaml.cs:

(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(2,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(3,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(4,10): error CS0234: 命名空间 "BD" 中不存在类型或命名空间名 "SteamClient" (是否缺少程序集引用?)
(8,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveUserControl<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(8,58): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleCardPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(16,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "RoutedEventArgs" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(12,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(13,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DataContext"
(13,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IdleCardPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(4,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。