

Results for Script.cs:□(9,30): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IEntity<>" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for NetworkEnvCheckStep.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for ProxyMode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for TransportProtocol.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for ServiceCollectionExtensions.TryAddScriptManager.cs:□(12,63): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IScriptManager"

Results for WinDivertInitHelper.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for AcceleratorAutoMapperProfile.cs:□(4,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Profile"

Results for ProxyDomainGroupViewModel.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "FluentAvalonia"

Results for ProxyDomainViewModel.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for XunYouAccelStateModel.cs:□(6,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2ObjAttribute"

Results for XunYouGameViewModel.cs:□(4,44): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ReactiveSerialization"

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"

Results for ImplicitUsings.cs:□(8,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Mobius" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

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

Results for WinDivertResource.Designer.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法□(12,5): hidden

Results for ScriptRepository.cs:□(4,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Repository<,>" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for IScriptRepository.cs:□(4,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IRepository<,>" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for IAcceleratorService.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "dotnetCampus" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for IAcceleratorService.XunYou.cs:□(100,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "XunYou"

Results for INetworkTestService.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "STUN" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for IScriptManager.cs:□(16,61): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IEnumerable<>" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for GameAcceleratorService.cs:□(2,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for ProxyService.cs:□(2,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for ProxyService.Operate.cs:□(2,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Operate"

Results for BackendAcceleratorServiceImpl.cs:□(3,54): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAcceleratorService"

Results for BackendAcceleratorServiceImpl.XunYou.cs:□(1,24): error CS0234: 命名空间 "System.Threading.Tasks" 中不存在类型或命名空间名 "Task"

Results for NetworkEnvCheckService.cs:□(1,18): error CS0234: 命名空间 "System.Net" 中不存在类型或命名空间名 "HttpWebRequest"

Results for NetworkTestService.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "STUN" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for ScriptManager.cs:□(1,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "CScriptManager"

Results for GameAcceleratorSettings.cs:□(6,57): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonSerializer"

Results for ProxySettings.cs:□(15,31): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS.Settings" 中不存在类型或命名空间名 "Settings"

Results for ProxySettings.ProxyMode.cs:□(2,28): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "ProxyMode"

Results for IProxySettings.cs:□(36,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IReadOnlyCollection<>" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for AcceleratorPageViewModel.cs:□(2,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "PageViewModel"

Results for AcceleratorPageViewModel.props.cs:□(1,14): error CS0234: 命名空间 "System" 中不存在类型或命名空间名 "ObservableProperty"

Results for NetworkCheckControlViewModel.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "STUN" (是否缺少 using 指令或命名空间名?)

Results for ProxySettingsWindowViewModel.cs:□(1,22): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "ProxySettingsWindowViewModel"

Results for ScriptPageViewModel.cs:□(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "ScriptPageViewModel"

Results for ScriptPageViewModel.props.cs:□(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "ScriptPageViewModel"

Results for ScriptStorePageViewModel.cs:□(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "ScriptStorePageViewModel"

Results for ScriptStorePageViewModel.props.cs:□(3,49): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "View"

Results for AllGamesListPageViewModel.cs:□(3,49): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Window"

Results for GameAcceleratorPageViewModel.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for GameAcceleratorPageViewModel.props.cs:□(3,60): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PageViewModel"

Results for GameAcceleratorViewModel.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for GameAcceleratorViewModel.props.cs:□(3,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "View"

Results for GameInfoPageViewModel.cs:□(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "GameInfoPageViewModel"

Results for AcceleratorPathAskBox.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia"  
Results for AcceleratorServiceStatus.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia"  
Results for GameAccelerator.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否  
Results for GameApplItem.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺  
Results for GameDetail.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 u  
Results for NetworkCheck.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺  
Results for ProxyChartView.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺  
Results for ProxyLog.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺少 usi  
Results for ProxyServiceStatus.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是  
Results for AcceleratorPage.axaml.cs:□(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空  
Results for AcceleratorPage2.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否  
Results for GameInfoPage.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺  
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  
Results for ProxySettingsPage.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否  
Results for ScriptPage.axaml.cs:□(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名  
Results for ScriptStorePage.axaml.cs:□(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Avalonia" (是否缺  
Results for XunYouAccelStateEx.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouDownloadCode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouGameOperatorId.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouIsRunningCode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouSendResultCode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouShowCommands.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouSpeedNotifyState.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouStartGameCode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouState.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouTestSpeedCode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for XunYouUninstallCode.cs:□Error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法  
Results for 1.接口 xunyou\_install.cs:□(44,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情况下出  
Results for 10.接口 xunyou\_accel\_state\_ex.cs:□(30,32): error CS8795: 分部方法 "XunYouSDK.xunyou\_acce  
Results for 11.接口 xunyou\_uninstall.cs:□(12,47): error CS8795: 分部方法 "XunYouSDK.Uninstall(int)" 必  
Results for 12.接口 xunyou\_start\_ex2.cs:□(67,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情  
Results for 13.接口 xunyou\_get\_all\_games.cs:□(50,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译  
Results for 14.接口 xunyou\_get\_hot\_games.cs:□(50,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译  
Results for 15.接口 xunyou\_get\_gameinfo.cs:□(70,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译  
Results for 16.接口 xunyou\_stop\_accel.cs:□(26,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情  
Results for 17.接口 xunyou\_accel\_state\_ex2.cs:□(42,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译  
Results for 18.接口 xunyou\_start\_accel.cs:□(36,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情  
Results for 19.接口 xunyou\_is\_running.cs:□(12,47): error CS8795: 分部方法 "XunYouSDK.IsRunning(int)"  
Results for 2.接口 xunyou\_is\_install.cs:□(13,32): error CS8795: 分部方法 "XunYouSDK.IsInstall(int)" 必须  
Results for 20.接口 xunyou\_testspeed\_ex.cs:□(44,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的  
Results for 22.接口 xunyou\_start\_ex3.cs:□(65,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情  
Results for 23.接口 xunyou\_start\_game.cs:□(18,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情  
Results for 24.接口 xunyou\_get\_picinfo.cs:□(51,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情  
Results for 25.接口 xunyou\_show.cs:□(11,32): error CS8795: 分部方法 "XunYouSDK.xunyou\_show(int)"  
Results for 7.接口 xunyou\_testspeed.cs:□(6,33): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编译的情况  
Results for 8.接口 xunyou\_stop\_testspeded.cs:□(18,33): error CS8795: 分部方法 "XunYouSDK.xunyou\_st  
Results for 9.接口 xunyou\_get\_steam\_games.cs:□(50,39): error CS0227: 不安全代码只会在使用 /unsafe 编

Results for Internals.cs:␣(22,21): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为 null

Results for SpeedCallbackInfo.cs:␣(7,2): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "StructLayoutAttribut

Results for SpeedCallbackWrapper.cs:␣(12,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SpeedCallbac

Results for SystemTextJsonSerializerContext\_XunYouSDK.cs:␣(14,66): error CS0246: 未能找到类型或命名

Results for XunYouGame.cs:␣(23,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用可为

Results for XunYouGameArea.cs:␣(21,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用

Results for XunYouGameInfo.cs:␣(17,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "XunYouGameOper

Results for XunYouGameServer.cs:␣(21,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使

Results for XunYouPicInfo.cs:␣(13,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "XunYouPicInfoUrl" (是

Results for XunYouPicInfoUrl.cs:␣(13,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使用

Results for XunYouSteamGame.cs:␣(25,18): warning CS8632: 只能在 "#nullable" 注释上下文内的代码中使