

Results for ClosingMethod.cs:

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

Results for StartingMethod.cs:

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

Results for UniqueIdType.cs:

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

Results for JTokenExtensions.cs:

(3,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Newtonsoft" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

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

(9,46): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(9,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (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

(12,23): 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?)

(17,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JToken"

(19,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JToken"

(35,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JToken"

(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 JTokenHelper.cs:

(3,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)

(4,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Newtonsoft" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

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

(33,57): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(54,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(64,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(86,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(96,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(98,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (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

(14,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(24,16): 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?)

(26,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"

(35,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(38,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(39,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JsonTextReader" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JToken"
(42,16): 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?)
(44,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"
(56,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(56,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JsonConvert"
(66,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JsonConvert"
(66,49): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(69,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(69,57): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(71,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(71,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(73,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JsonConvert"
(73,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(73,88): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(77,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(79,16): 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?)
(83,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JsonConvert"
(83,46): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(83,84): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(89,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JsonConvert"
(90,35): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(91,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(93,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for PathHelper.cs:

(2,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)
(11,40): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DirectoryInfo" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(68,118): 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。
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(9,25): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DirectoryInfo" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(35,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"
(49,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"
(56,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"
(72,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(73,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(79,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(82,19): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(82,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(83,19): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(85,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(88,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(93,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(93,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(94,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(99,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(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"
(110,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(111,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(115,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(116,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(116,64): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(126,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(127,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(130,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(132,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(136,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(136,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(141,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(142,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(142,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(143,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(143,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(143,69): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

Results for RegexHelper.cs:

(25,25): 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。
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(10,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(27,19): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(49,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(54,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(54,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(55,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(60,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(63,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(65,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(69,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Regex"
(69,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"

Results for BasicAccount.cs:

(3,36): 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?)
(3,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(10,18): 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。
(13,18): 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。
(15,18): 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。
(20,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DateTime" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,18): 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。
(27,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ThirdpartyPlatform" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(29,18): 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。
(34,18): 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。
(12,6): 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?)
(12,6): 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?)
(19,6): 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?)
(19,6): 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?)
(22,6): 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?)
(22,6): 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?)
(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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for PlatformAccount.cs:

(5,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)
(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?)
(2,15): 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?)
(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?)
(4,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SkiaSharp" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(119,55): 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。
(119,18): 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?)
(129,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(180,39): 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。
(180,11): 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?)
(180,16): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKBitmap" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(193,23): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKBitmap" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(193,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKBitmap" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(193,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKBitmap" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(208,5): 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?)
(11,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(13,28): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ThirdpartyPlatform" (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
(15,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Accounts"
(15,24): 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?)
(15,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(16,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"
(16,41): 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?)
(16,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(18,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "FullName"
(19,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Platform"
(20,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Platform"
(22,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"
(22,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,43): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "BasicPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(26,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SwapToAccountCommand"
(26,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(26,55): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(32,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "OpenUrlToBrowserCommand"
(32,35): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(32,58): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(37,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DeleteAccountCommand"
(37,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(37,55): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(43,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SetAccountAvatarCommand"
(43,35): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(43,58): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(57,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "EditRemarkCommand"
(57,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(57,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(71,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "CopyCommand"
(71,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(73,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "OpenLinkCommand"
(73,27): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(75,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(75,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PlatformLoginCache"
(76,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(76,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PlatformLoginCache"
(78,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "CreateShortcutCommand"
(78,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(78,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(85,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task2"
(129,23): warning CS1998: 此异步方法缺少 "await" 运算符, 将以同步方式运行。请考虑使用 "await" 运算符等待非阻止的 API 调用, 或者使用 "await Task.Run(...)" 在后台线程上
(183,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SKBitmap"
(183,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AssetLoader"
(183,57): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Uri" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(186,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "HttpClient" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(188,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SKBitmap"
(190,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SKBitmap"
(195,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKSizeI" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(195,79): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SKFilterQuality"
(196,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKBitmap" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(198,15): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKCanvas" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(199,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKPaint" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(199,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKPaint" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(200,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SKFilterQuality"
(201,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKSize" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(201,82): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SKFilterQuality"
(202,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKRect" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(204,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SKRect" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(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。
(4,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for PlatformAccount.props.cs:

(1,39): 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?)
(5,47): 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 "ObservableCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(8,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,18): 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。
(23,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ThirdpartyPlatform" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(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。
(33,18): 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。
(37,18): 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。
(39,18): 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。
(41,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "UniqueldType" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(43,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(45,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(47,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(51,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(53,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(55,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(57,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(67,18): 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。
(70,18): 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。
(73,18): 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。
(83,12): 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?)
(85,12): 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?)

[illegible]

[illegible]

(75,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2IgnoreAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(75,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Ignore" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(75,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "N_JsonIgnoreAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(75,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "N_JsonIgnore" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(78,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "S_JsonIgnoreAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(78,6): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "S_JsonIgnore" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(78,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2IgnoreAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(78,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MP2Ignore" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(78,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "N_JsonIgnoreAttribute" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(78,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "N_JsonIgnore" (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

(61,12): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(61,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Plugin"
(64,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(67,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(73,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(76,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"
(79,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DeviceInfo2"
(81,50): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

Results for PlatformSettings.cs:

(4,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "BaseNotifyPropertyChanged" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(3,2): 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?)
(3,2): 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?)
(3,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SerializeLayout"
(7,18): 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。
(6,6): 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?)
(6,6): 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?)
(6,16): 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?)
(6,16): 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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

Results for SteamAccount.cs:

(3,36): 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?)
(3,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(5,25): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamUser" (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 "SteamUser" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(14,18): 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。
(22,18): 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。
(32,18): 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。
(38,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DateTime" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(44,18): 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。
(50,18): 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。
(80,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PersonaState" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(86,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ThirdpartyPlatform" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(88,18): 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。
(90,18): 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。
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(7,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"
(8,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"
(14,45): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "SteamNickName" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamNickName" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(18,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "SteamId64" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId64" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(19,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "SteamId64" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "SteamId64" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(19,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Convert"
(24,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "Remark" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "Remark" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(27,23): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "Remark" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "Remark" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(28,18): error CS1061: "SteamAccount" 未包含 "RaisePropertyChanged" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamAccount" 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?)
(34,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "AccountName" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "AccountName" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(35,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "AccountName" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "AccountName" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "LastLoginTime" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "LastLoginTime" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(41,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "LastLoginTime" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "LastLoginTime" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(41,51): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DateTime"
(46,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "MiniProfile" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "MiniProfile" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(46,67): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "AvatarMedium" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "AvatarMedium" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(47,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "AvatarMedium" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "AvatarMedium" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(52,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "MiniProfile" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "MiniProfile" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(53,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "MiniProfile" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "MiniProfile" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(58,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "MostRecent" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "MostRecent" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(59,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "MostRecent" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "MostRecent" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(64,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "WantsOfflineMode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "WantsOfflineMode" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(65,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "WantsOfflineMode" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "WantsOfflineMode" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(70,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "SkipOfflineModeWarning" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "SkipOfflineModeWarning" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(71,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "SkipOfflineModeWarning" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "SkipOfflineModeWa"
(76,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "RememberPassword" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "RememberPassword" (是
(77,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "RememberPassword" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "RememberPassword" (是
(82,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "PersonaState" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "PersonaState" (是否缺少 using 指
(83,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "PersonaState" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "PersonaState" (是否缺少 using 指
(92,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "AvatarMedium" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "AvatarMedium" (是否缺少 usin
(93,26): error CS1061: "SteamUser" 未包含 "AvatarMedium" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamUser" 类型参数的可访问扩展方法 "AvatarMedium" (是否缺少 usin

Results for IAccount.cs:

(3,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IReactiveObject" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(5,11): 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。
(7,11): 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。
(11,11): 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。
(13,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DateTime" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,11): 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。
(19,11): 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。
(21,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ThirdpartyPlatform" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,11): 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。
(25,11): 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。
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

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?)
(35,52): 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?)
(35,81): 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?)
(44,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IMapperConfigurationExpression" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,21): 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?)
(49,34): 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?)
(49,41): 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?)

(54,21): 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?)
(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"
(15,43): 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 "GameAccountPage" (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
(37,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPartialGameAccountSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(40,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformSwitcher" (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 "BasicPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(41,31): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(41,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(51,39): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "GameAccountSettings_" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(51,22): error CS0308: 非泛型 方法 "Plugin.GetConfiguration(bool)" 不能与类型参数一起使用
(49,104): error CS1624: "IEnumerable<(Action<IServiceCollection>? @delegate, bool isValid, string name)>?" 不是迭代器接口类型, 因此 "Plugin.GetConfiguration(bool)" 体不能是迭代器块
(56,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IViewModelManager"
(56,40): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "GameAccountPageViewModel" (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 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 IPlatformSwitcher.cs:

(1,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)
(7,35): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(7,54): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(7,5): 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?)
(9,43): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(9,5): 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?)
(11,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(11,5): 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?)

(13,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(15,28): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(15,5): 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?)
(17,49): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,5): 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?)
(19,32): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(21,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(29,26): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (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 "Task<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(33,43): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(33,69): 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?)
(33,5): 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?)
(33,10): 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?)
(33,22): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(50,15): 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。
(51,15): 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。
(52,15): 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。
(53,15): 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。
(54,15): 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。
(55,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "CancellationToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(47,18): 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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(24,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(26,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(26,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(62,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task"

Results for BasicPlatformSwitcher.cs:

(4,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)
(1,7): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Newtonsoft" (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 "Newtonsoft" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(3,19): error CS0234: 命名空间 "System.Text" 中不存在类型或命名空间名 "Json" (是否缺少程序集引用?)
(8,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformSwitcher" (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 "IPlatformService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(12,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,60): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(17,11): 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?)
(100,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(100,67): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(100,18): 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?)
(162,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(162,18): 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?)
(168,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(168,11): 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?)
(195,62): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(195,11): 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?)
(270,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(342,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(342,20): 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。
(395,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(395,12): 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?)
(402,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(418,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(418,18): 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?)
(423,39): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(437,62): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(437,18): 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?)
(611,32): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(611,18): 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。
(704,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(704,76): 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?)
(704,12): 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?)
(704,17): 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?)
(704,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(752,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(757,47): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(757,65): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(757,18): 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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法

(19,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(22,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(23,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(27,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(27,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(33,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(33,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(51,66): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(51,128): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(53,23): error CS8130: 无法推断隐式类型的析构变量 "accFile" 的类型。
(53,32): error CS8130: 无法推断隐式类型的析构变量 "savedFile" 的类型。
(79,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(80,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(80,46): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(82,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(84,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(87,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"
(94,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PathHelper"
(17,27): warning CS1998: 此异步方法缺少 "await" 运算符, 将以同步方式运行。请考虑使用 "await" 运算符等待非阻止的 API 调用, 或者使用 "await Task.Run(...)" 在后台线程上执行。
(115,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(122,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(122,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(136,51): error CS1061: "IAccount?" 未包含 "AccountId" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IAccount?" 类型参数的可访问扩展方法 "AccountId" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(178,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(180,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "UniqueIdType"
(180,66): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "UniqueIdType"
(180,100): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "UniqueIdType"
(184,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(187,38): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "UniqueIdType"
(190,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(220,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(222,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(230,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(230,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(231,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

(236,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(236,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(238,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PathHelper"
(239,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(239,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(245,18): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(246,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(247,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(252,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"
(254,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"
(256,18): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PathHelper"
(257,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(257,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(262,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(265,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(265,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(195,27): warning CS1998: 此异步方法缺少 "await" 运算符, 将以同步方式运行。请考虑使用 "await" 运算符等待非阻止的 API 调用, 或者使用 "await Task.Run(...)" 在后台线程上
(275,42): error CS1061: "string[]" 未包含 "Select" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "string[]" 类型参数的可访问扩展方法 "Select" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(290,21): error CS0019: 运算符 "==" 无法应用于 "Process?" 和 "<null>" 类型的操作数
(294,34): error CS1061: "Process?" 未包含 "HasExited" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "Process?" 类型参数的可访问扩展方法 "HasExited" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(296,33): error CS1061: "Process?" 未包含 "Kill" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "Process?" 类型参数的可访问扩展方法 "Kill" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(297,33): error CS1061: "Process?" 未包含 "WaitForExit" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "Process?" 类型参数的可访问扩展方法 "WaitForExit" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(300,24): 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?)
(302,32): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ApplicationException" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(288,54): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Process" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(288,20): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ApplicationException" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(319,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task"
(325,35): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AggregateException" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(330,20): 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?)
(332,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"
(333,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(333,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(344,9): 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?)
(345,13): error CS0019: 运算符 "!=" 无法应用于 "IEnumerable<string>?" 和 "<null>" 类型的操作数
(347,43): error CS1061: "IEnumerable<string>?" 未包含 "Select" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IEnumerable<string>?" 类型参数的可访问扩展方法 "Select" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(360,46): error CS1061: "IEnumerable<string>?" 未包含 "ToArray" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "IEnumerable<string>?" 类型参数的可访问扩展方法 "ToArray" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(398,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ValueTask"

(407,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Process2"

(409,16): 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?)

(411,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"

(412,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(412,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(418,28): error CS0161: "BasicPlatformSwitcher.NewUserLogin(PlatformAccount)": 并非所有的代码路径都返回值

(429,16): 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?)

(449,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

(466,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(466,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(472,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "UniqueldType" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(475,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"

(476,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Random2"

(478,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"

(483,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(483,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"

(490,66): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"

(490,122): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(492,23): error CS8130: 无法推断隐式类型的析构变量 "accFile" 的类型。

(492,32): error CS8130: 无法推断隐式类型的析构变量 "savedFile" 的类型。

(511,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"

(514,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(515,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"

(516,21): error CS0019: 运算符 "==" 无法应用于 "JToken?" 和 "<null>" 类型的操作数

(519,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "JToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(523,40): error CS1061: "JToken?" 未包含 "SelectToken" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "JToken?" 类型参数的可访问扩展方法 "SelectToken" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(525,24): 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?)

(527,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"

(530,21): error CS0019: 运算符 "==" 无法应用于 "JToken?" 和 "<null>" 类型的操作数

(535,41): error CS1061: "JToken?" 未包含 "SelectTokens" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "JToken?" 类型参数的可访问扩展方法 "SelectTokens" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(538,50): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"

(554,28): 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?)

(556,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Log"

(560,21): error CS0019: 运算符 “==” 无法应用于 “JToken?” 和 “<null>” 类型的操作数

(565,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JTokenHelper”

(565,47): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “Path”

(580,43): error CS0030: 无法将类型 “JToken?” 转换为 “string”

(581,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “IOPath”

(581,122): error CS1061: “string[]” 未包含 “First” 的定义, 并且找不到可接受第一个 “string[]” 类型参数的可访问扩展方法 “First” (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(581,169): error CS1061: “string[]” 未包含 “Last” 的定义, 并且找不到可接受第一个 “string[]” 类型参数的可访问扩展方法 “Last” (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(583,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “IOPath”

(584,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JTokenHelper”

(584,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “Path”

(589,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “PathHelper”

(594,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “Toast”

(594,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “ToastIcon”

(599,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “Log”

(603,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JTokenHelper”

(605,22): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JTokenHelper”

(607,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “File”

(607,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JsonConvert”

(637,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “IOPath”

(644,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 “UnqueldType” (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(646,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “File”

(646,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “File”

(649,56): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “UnqueldType”

(649,84): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “UnqueldType”

(649,118): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “UnqueldType”

(651,13): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 “JToken” (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(653,60): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 “UnqueldType” (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(655,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JTokenHelper”

(657,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “IOPath”

(657,67): 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。

(661,19): 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。

(663,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 “UnqueldType” (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(673,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “JTokenHelper”

(675,30): 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。

(678,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 “IOPath”

(678,91): error CS1061: "string[]" 未包含 "First" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "string[]" 类型参数的可访问扩展方法 "First" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(678,122): error CS1061: "string[]" 未包含 "Last" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "string[]" 类型参数的可访问扩展方法 "Last" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(682,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"

(686,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"

(686,60): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RegexHelper"

(688,47): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "UniqueldType" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(691,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"

(691,42): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

(691,95): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

(693,40): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IOPath"

(695,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Hashs"

(699,72): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Hashs"

(706,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(706,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "BasicAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(709,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Directory"

(710,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task"

(710,36): 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?)

(710,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(712,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

(714,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(714,47): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPartialGameAccountSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(715,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"

(715,46): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"

(726,35): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "BasicAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(738,37): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"

(739,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"

(745,26): error CS1061: "List<BasicAccount>?" 未包含 "Add" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "List<BasicAccount>?" 类型参数的可访问扩展方法 "Add" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(749,16): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task"

(749,32): 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?)

(749,44): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(759,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"

(759,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(759,91): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"

(760,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"

(763,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"

(765,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JTokenHelper"
(774,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(774,57): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "JsonConvert"
(780,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PathHelper"
(780,44): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(783,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"
(783,57): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(2,1): 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 SteamPlatformSwitcher.cs:

(3,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPlatformSwitcher" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(5,14): 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?)
(6,14): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamworksWebApiService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(8,34): 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?)
(8,62): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamworksWebApiService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(14,48): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(14,67): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(14,18): 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?)
(65,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(65,18): 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?)
(71,54): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(71,18): 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?)
(77,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(83,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(83,18): 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?)
(89,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(89,12): 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?)
(91,39): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,82): 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?)
(101,18): 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?)
(101,23): 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?)
(101,35): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(144,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(149,47): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(149,65): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(149,18): 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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(17,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(20,28): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(32,58): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PersonaState"
(33,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamService"
(40,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(59,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(59,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(59,41): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(83,28): error CS0161: "SteamPlatformSwitcher.NewUserLogin(PlatformAccount)": 并非所有的代码路径都返回值
(89,85): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ValueTask"
(103,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(104,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task2"
(110,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamConnectService"
(134,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IApplication"
(134,47): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Plugin"
(134,86): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TrayMenuItem" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(136,20): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Plugin"
(140,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Task"
(151,24): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(153,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(153,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(153,95): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(154,27): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(156,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(156,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(156,99): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(157,31): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"

Results for GameAccountSettings.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?)
(22,53): 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?)
(31,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IGameAccountSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(31,74): 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?)
(31,85): 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?)
(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?)
(43,47): 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?)
(83,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsProperty<,,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(83,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ConcurrentDictionary<,>" (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?)
(43,47): error CS0538: '显式接口声明中的 "ISettings<GameAccountSettings_>" 不是接口
(89,19): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SettingsProperty<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(89,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IReadOnlyCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(89,56): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DisableAuthorizedDevice" (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 "SettingsProperty<,,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(95,44): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "HashSet<>" (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 "SettingsProperty<,,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,44): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,62): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ConcurrentDictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(101,91): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettings" (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?)
(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 "ConcurrentDictionary<,>" (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 "IReadOnlyCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(56,32): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DisableAuthorizedDevice" (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 "HashSet<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(68,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ConcurrentDictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

[illegible]

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

(84,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultAccountRemarks"

(90,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultDisableAuthorizedDevice"

(96,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultEnablePlatforms"

(102,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultPlatformSettings"

(108,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DefaultIsShowAccountName"

(50,82): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IGameAccountSettings"

(56,98): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IGameAccountSettings"

(62,61): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IGameAccountSettings"

(68,93): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IGameAccountSettings"

(74,51): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IGameAccountSettings"

(27,56): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISettings"

(27,29): error CS1729: "GameAccountSettingsContext" 不包含采用 1 个参数的构造函数

(41,48): error CS1061: "GameAccountSettingsContext" 未包含 "GameAccountSettings_" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "GameAccountSettingsContext" 类型参数的可重载方法

(44,48): error CS1061: "GameAccountSettingsContext" 未包含 "GameAccountSettings_" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "GameAccountSettingsContext" 类型参数的可重载方法

(15,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for IGameAccountSettings.BaseType.cs:

(3,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IPartialGameAccountSettings" (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 IGameAccountSettings.cs:

(26,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ConcurrentDictionary<,>" (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 "IReadOnlyCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(31,25): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DisableAuthorizedDevice" (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 "HashSet<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(41,5): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ConcurrentDictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(41,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(51,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ConcurrentDictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(56,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "IReadOnlyCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(56,41): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DisableAuthorizedDevice" (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 "HashSet<>" (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 "ConcurrentDictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(66,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettings" (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

(56,99): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Array"

(56,111): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "DisableAuthorizedDevice" (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 GameAccountPageViewModel.cs:

(2,37): error CS0234: 命名空间 "System.Text" 中不存在类型或命名空间名 "Json" (是否缺少程序集引用?)

(1,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (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 "Avalonia" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(4,18): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS.UI" 中不存在类型或命名空间名 "Views" (是否缺少程序集引用?)

(5,15): 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?)

(48,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(55,32): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(67,5): 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?)

(67,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(166,37): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (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

(13,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GamePlatforms"

(13,29): 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?)

(13,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(15,17): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(15,33): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"

(19,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SteamSettings"

(23,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddPlatformCommand"

(23,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(23,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(24,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "LoginNewCommand"

(24,27): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(25,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SaveCurrentUserCommand"

(25,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(26,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RefreshCommand"

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

(27,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ShareManageCommand"

(27,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"

(41,14): error CS1061: "GameAccountPageViewModel" 未包含 "WhenAnyValue" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "GameAccountPageViewModel" 类型参数的可访问扩

(50,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GamePlatforms"

(51,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddGamePlatforms"

(52,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"

(59,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(59,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(62,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddGamePlatforms"
(63,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GamePlatforms"
(64,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(69,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AssetLoader"
(69,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PlatformsPath"
(71,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AssetLoader"
(71,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PlatformsPath"
(74,57): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(83,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(85,48): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(95,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GamePlatforms"
(97,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "OperatingSystem2"
(99,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddGamePlatforms"
(104,13): error CS0019: 运算符 "!=" 无法应用于 "IEnumerable<PlatformAccount>?" 和 "<null>" 类型的操作数
(106,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(108,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddGamePlatforms"
(110,35): error CS1579: "IEnumerable<PlatformAccount>?" 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<PlatformAccount>"
(112,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(114,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GamePlatforms"
(116,29): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GamePlatforms"
(122,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddGamePlatforms"
(128,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "AddGamePlatforms"
(128,40): 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?)
(128,61): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(135,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(136,29): 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?)
(137,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IWindowManager"
(137,121): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(137,218): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(142,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(142,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(145,39): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(148,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"

(148,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(149,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(156,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(157,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "MessageBoxWindowViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(161,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IWindowManager"
(161,123): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(162,23): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(163,19): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "SelectedPlatform"
(168,13): error CS0019: 运算符 "==" 无法应用于 "PlatformAccount?" 和 "<null>" 类型的操作数
(169,22): error CS1061: "PlatformAccount?" 未包含 "Platform" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "PlatformAccount?" 类型参数的可访问扩展方法 "Platform" (是否缺少 u
(169,34): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"
(170,14): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(170,35): error CS1061: "PlatformAccount?" 未包含 "ExePath" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "PlatformAccount?" 类型参数的可访问扩展方法 "ExePath" (是否缺少 usi
(172,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(172,24): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(172,41): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(172,100): error CS1061: "PlatformAccount?" 未包含 "FullName" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "PlatformAccount?" 类型参数的可访问扩展方法 "FullName" (是否缺少
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(4,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(5,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for GameAccountPageViewModel.props.cs:

(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)
(2,14): error CS0234: 命名空间 "System" 中不存在类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少程序集引用?)
(6,56): 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?)
(8,21): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Uri" (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 "ObservableCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(13,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (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 "ObservableCollection<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(16,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(19,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(23,12): 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?)
(25,12): 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?)
(27,12): 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?)
(29,12): 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?)
(31,12): 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?)

(12,6): 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?)
(12,6): 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?)
(15,6): 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?)
(15,6): 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?)
(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?)

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

(10,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"

(21,73): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ThirdpartyPlatform"

(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for PlatformSettingsPageViewModel.cs:

(3,46): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ViewModelBase" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(5,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettings" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(7,12): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(9,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (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

(20,9): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AvaloniaFilePickerFileTypeFilter" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(20,58): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AvaloniaFilePickerFileTypeFilter" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(21,26): error CS1061: "PlatformAccount?" 未包含 "FullName" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "PlatformAccount?" 类型参数的可访问扩展方法 "FullName" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(28,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "FilePicker2"

Results for SteamFamilyShareManagePageViewModel.cs:

(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)

(5,67): 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 "ISteamService" (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 "ISteamworksWebApiService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(46,12): 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?)

(46,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(105,42): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(128,36): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(45,6): 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?)

(45,6): 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

(9,43): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"

(9,51): 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?)

(10,55): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "loc"
(10,63): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "ISteamworksWebApiService" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(7,41): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(14,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Title"
(24,30): 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?)
(24,51): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(26,14): error CS1061: "SteamFamilyShareManagePageViewModel" 未包含 "WhenValueChanged" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "SteamFamilyShareManagePageView
(29,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "OpenUserProfileUrl_Click"
(29,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(29,59): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(31,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "RemoveButton_Click"
(31,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ReactiveCommand"
(31,53): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(52,24): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "List<>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(52,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "AuthorizedDevice" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(56,21): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(81,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(107,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Browser2"
(112,15): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(112,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(112,88): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(130,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(130,49): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(130,90): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(172,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "GameAccountSettings"
(180,32): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(180,53): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(180,97): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for SteamFamilyShareManagePageViewModel.props.cs:

(1,15): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (是否缺少程序集引用?)
(2,14): error CS0234: 命名空间 "System" 中不存在类型或命名空间名 "Reactive" (是否缺少程序集引用?)
(6,67): 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?)
(8,12): 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?)
(10,12): 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?)

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

(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for AccountItems.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?)

(3,10): 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?)

(4,7): 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?)

(8,37): 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?)

(8,57): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(29,60): 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。

(29,70): 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?)

(39,60): 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。

(39,70): 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?)

(49,50): 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。

(49,60): 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?)

(65,57): 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。

(65,67): 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

(12,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"

(31,23): 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?)

(31,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(31,102): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PersonaState" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(35,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ViewModel"

(41,23): 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?)

(41,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(45,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ViewModel"

(51,23): 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?)

(51,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(53,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamIdConvert" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(61,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "App"

(67,23): 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?)

(67,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(69,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamService"

(70,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IPlatformService"

(70,54): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Path"
(70,67): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ISteamService"
(72,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(72,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(72,45): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Strings"
(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。

Results for PlatformSettingsPage.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?)
(5,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "UserControl" (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
(9,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for GameAccountPage.axaml.cs:

(1,30): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS" 中不存在类型或命名空间名 "Client" (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?)
(4,7): 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?)
(5,24): error CS0234: 命名空间 "BD.WTTS.UI.Views" 中不存在类型或命名空间名 "Controls" (是否缺少程序集引用?)
(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?)
(11,40): 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?)
(11,49): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "GameAccountPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(45,67): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SelectionChangedEventArgs" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(80,50): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TabView" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(80,66): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TabViewTabCloseRequestedEventArgs" (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
(15,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(16,27): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "GameAccountPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(16,14): error CS1061: "GameAccountPage" 未包含 "SetViewModel" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "GameAccountPage" 类型参数的可访问扩展方法 "SetViewModel"
(24,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "PlatformSettingButton"
(49,25): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(49,54): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(51,33): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettingsPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

(53,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "TracepointHelper"
(53,76): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Dictionary<,>" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(57,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "IWindowManager"
(59,38): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformSettingsPage" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(71,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "File"
(73,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(73,36): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(82,26): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "PlatformAccount" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(86,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Toast"
(86,28): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ToastIcon"
(89,30): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(89,143): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(91,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "MessageBox"
(92,17): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ViewModel"
(6,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(4,1): 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。
(5,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for SteamFamilyShareManagePage.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?)
(6,51): 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?)
(6,71): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SteamFamilyShareManagePageViewModel" (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"
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。