

Results for HandleWindowExtensions.cs:

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?)

(35,50): 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?)

(35,79): 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?)

(39,52): 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?)

(39,81): 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?)

(43,42): 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?)

(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 "GameToolsPage" (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

(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 BorderlessGamePageViewModel.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?)

(2,18): 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?)

(3,25): error CS0234: 命名空间 "System.Net" 中不存在类型或命名空间名 "Mime" (是否缺少程序集引用?)
(7,59): 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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(2,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for CsgoVacRepairPageViewModel.cs:

(1,25): error CS0234: 命名空间 "System.Net" 中不存在类型或命名空间名 "Mime" (是否缺少程序集引用?)
(5,58): 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?)
(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?)
error CS5001: 程序不包含适合于入口点的静态 "Main" 方法
(12,21): error CS1061: "CsgoVacRepairPageViewModel" 未包含 "RaiseAndSetIfChanged" 的定义, 并且找不到可接受第一个 "CsgoVacRepairPageViewModel" 类型参数的方法
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

Results for BorderlessGamePage.axaml.cs:

(3,43): 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?)
(3,52): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "BorderlessGamePageViewModel" (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
(7,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(8,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DataContext"
(8,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "BorderlessGamePageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(10,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "move"
(11,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "move"
(15,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Observable"
(15,37): 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?)
(15,77): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ButtonGroup"
(15,97): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "ButtonGroup"

Results for CsgoVacRepairPage.axaml.cs:

(3,42): 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?)
(3,51): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "CsgoVacRepairPageViewModel" (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
(7,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(8,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "DataContext"
(8,29): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "CsgoVacRepairPageViewModel" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)

Results for GameToolsPage.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?)
(5,38): 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?)
(12,44): 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。
(12,54): 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
(9,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(14,23): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Control" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(14,45): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Type" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(16,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "NavigationService"
(16,52): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "NavigationTransitionEffect"
(20,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "NavigationService"
(20,55): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "NavigationTransitionEffect"
(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?)
(4,7): 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?)
(8,38): 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?)
(19,38): 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?)
(26,46): 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。
(26,56): 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
(14,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InitializeComponent"
(16,9): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Tabs"
(28,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Tabs"
(28,34): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "TabStripItem" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(28,65): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "Type" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(30,13): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "InnerNavFrame"
(30,49): error CS0246: 未能找到类型或命名空间名 "SlideNavigationTransitionInfo" (是否缺少 using 指令或程序集引用?)
(32,26): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "FrameEffect"
(32,59): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Tabs"
(36,25): error CS0103: 当前上下文中不存在名称 "Tabs"
(1,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。
(3,1): hidden CS8019: 不需要的 using 指令。

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