Command使用文档：

将被command处理的关键字

1. 两种注释形式 // /\* \*/
2. Call
3. Print
4. Begin FuncEnd
5. In out
6. If else
7. Has
8. Rand
9. 纯空白
10. goto
11. set

其余信息将执行变量替换，替换之后直接发送至AVGScript处理，例如 mes{roleName}：“大家好” 中rolename将被替换

包括关键字 mes 信息显示功能（人名+语言）

Cg ：

Cg移动 ： cg print + 坐标

Cg变换 cg print 。。。 to print 。。。

Cg移除 ： cg del

Gb：画背景 gb print（变量名）

Flash 然而并不清楚

Run 。。。。。。。

Shake

另外原脚本未实现音乐功能，建议使用关键字 bgm + 空格 + 音乐文件变量名（前面也需要set）

说明：

1. 注释可采用多行或单行注释
2. Call 为调用关键字，形式为call+空格+方法名（注意，方法应当在call前出现，定义方法参见4）

新增传参功能：

用法： call + 空格 + 方法名 +　空格　＋　参数１　＋空格＋　参数２。。。。。（注意，每个空格有且只能有一个）

示例：

begin issue

mes {print(roleName)}print(content)

in

item1

item2

item3

item4

item5

out

FuncEnd（首字母为大写，详见Expression文件）

call issue 选项1　选项2　选项 3 选项4 选项5

1. Print内可采用变量或者常量（使用变量务必在使用之前初始化！）
2. Begin 为调用方法，暂时能想到的只有选项，形式为

Begin

方法内容

FuncEnd

5. In out 实现选项，形式为 至于选项不足四个的我再想想

In

选项一

选项二

选项三

选项四

Out

1. If语句使用：

形式1：

If + 空格 + 表达式

结论一

Else + 空格 + if + 空格 + 表达式

结论二

Endif

形式二：

If + 空格+表达式

If + 空格+ 表达式

结论1

Else + 空格+if +表达式（只要以上两个if语句任一被实现则将被跳过）

可含有if判断

注意：区分大小写，用小写

表达式内不得含空格

Else 后一律跟if语句

1. include 为调用其他脚本文件（脚本一律放在script包下）

格式为 has+ 空格 + script/脚本名（含后缀）（不含双引号）

1. rand 用于mes信息等中，可产生随机数。

脚本文件使用rand（）格式 \*(允许一行内出现多个rand)

\* 使用方式：1·若括号里是变量，如果未触发条件，此时变量值为null，则生成1到4的伪随机数

\* ，如果达成条件，则变量获得值，则将rand里面的改为变量值

\* 2. 若括号里是数字，则表示随机数的生成范围（0 ~ 随机数的最大值）

10. goto 暂未实现，作为保留字吧

11.set

用于设置变量值，对应脚本文件中的以set开头的语句，一行只能有一个set

\* 使用方法：

\* 1.set 变量 = 变量

\* 2.set 变量 = 常量 (此时常量应用 英文 双引号引起来)

\* 3.set 变量 = 含变量的表达式

未解决问题：

内层脚本再次调用内层脚本?

存储问题