## 同作者的插件

### 扩展关系

大部分插件都可以单独使用，但是相互的插件之间是一个较复杂的网状结构。



如图所示，

**插件A 作用于 插件B。**

**插件B 被 插件A 扩展**。

“作用于”与”被扩展”其实没有很大的区别，只是如果出现了传递情况，就可能弄混淆了。



其实你可以把扩展效果看成 套装效果，集齐插件A和插件B，可以获得二者的扩展效果，但是如果只集了插件A和插件C，没有任何效果。



但是，插件总会更新的，如上图，因为插件之间都升了级，旧版本的插件和新版本的扩展进行对接时，可能会存在未知的问题。

由于mog之间的相互扩展关系比较模糊不清，并且他本人也修改频繁。所以就容易与旧版本插件产生冲突。

**总的来说，只要保证插件都是示例中最新的版本，就可以了。**

### Mog自身插件版本组兼容情况

Mog大部分插件可以单独运行，**但是 插件组合后 会对版本比较敏感**，**如果与目标插件的版本太高或太低，会报错误**。

当前已知的版本组如下：（**你其实只要按最新的版本来替换 组中所有插件就可以了**）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 插件 | 旧版本组1 | 旧版本组2 | 最新版本组 |
| MOG\_ATB 即时战斗模式  MOG\_BattleHud 角色窗口  MOG\_BattleCommands 技能类型面板  MOG\_BalloonActionName 招式名气泡框  MOG\_ConsecutiveBattles 车轮战  MOG\_BattlerMotion 技能动作+呼吸效果  MOG\_HPGauge 生命浮动框  MOG\_EmergeMotion 敌人出现动画效果 | 无  （v3.5）  （v1.0）  （v1.5）  无  （v1.6）  （v1.2）  无 | （v0.1 Beta）  （v4.0）  （v1.2）  （v1.7）  （v1.0）  （v1.8）  （v1.3）  （v1.2） | （v0.3 Beta）  （v4.0）  （v1.2）  （v1.7）  （v1.1）  （v2.0）  （v1.3）  （v1.4） |

**如果你用了表中高版本组的插件，需要都换成组中高版本的插件，因为两组之间存在不兼容情况。**（如果你使用了插件组中以外的版本，兼容情况就未知了。）

## 不同作者的插件

**不同作者之间，冲突的隐患非常大。**

因为不同作者的写脚本时，考虑的方向完全不同。如果插件的某些地方作硬性设定，将直接影响到其他作者对脚本进行扩展。

### 直接冲突插件

这里冲突的两个插件，用了一个，就不能用另一个。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MOG\_SceneItem.js  全自定义物品界面  MiniInformationWindow.js  详细信息窗口 | 🡨🡪 | YEP\_ItemCore.js  yep物品核心 |
| MOG\_BattleResult.js  战斗结果 | 🡨🡪 | YEP\_VictoryAftermath.js  yep战斗结算 |
| MOG\_ATB.js  即时战斗模式MOG\_SkipWindowLog.js  去掉窗口提示消息  Drill\_WindowLog.js  窗口提示消息 | 🡨🡪 | YEP\_BattleEngineCore.js  yep战斗核心 |
| Drill\_SenceShop  全自定义商店界面 | 🡨🡪 | YEP\_ShopMenuCore  Yep商店核心 |

### 部分冲突插件

插件的某些内部设置与其他插件的设置相互冲突，可以手动设置解决。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MOG\_BattlebackEX.js  动态背景 | 🡨🡪 | YEP\_CoreEngine.js  yep核心引擎 – 战斗背景重置  （以及所有修改**战斗分辨率**的插件） |

你可以用Drill\_BattleBackground，该插件已支持YEP。