## 概念

### 定义

**兼容性：**是指两个插件之间的关系，具体兼容性见下列关系。

1）冲突

冲突是指插件A直接干扰/破坏了插件B的结构，造成系统报错。使得游戏无法运行。冲突并不是刻意造成的，有时候是插件作者没有考虑到特殊的情况。



2）强占资源

强占资源是指，插件A强占了插件B需要的系统资源，虽然系统不报错，且能正常运行，但是插件B的部分功能会失效。一般换换插件顺序，能够解决这类情况。



3）相互独立

两个插件各自要各自的系统资源，即使是相同的系统资源，也会排队等待，相互不干扰，这样就说明插件之间相互独立。



4）依赖

依赖表示插件A必须要插件B给予的资源才能运行。

详细可见后面章节[基于](#基于)。



5）不完全依赖

不完全依赖表示插件A在有插件B的情况下，使用计划1；如果没有插件B，那么使用计划2。这样插件通常可以独立运行。但是计划1的功能效果肯定比计划2的要好。

详细可见后面章节[作用于、被扩展](#作用于、被扩展)。



### 特点

你的游戏中通常情况下会放置大量的插件，虽然大部分插件相互独立，但是也会遇到小概率冲突的情况。因为你每加入一个新插件时，相同作用域下的插件都会相互影响。

另外，你不能给游戏装上两个相同的插件，这是必然 冲突/强占资源 的。



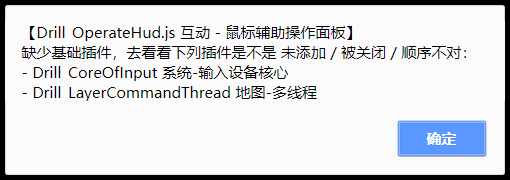
## 插件扩展

### 定义

**基于：**如果插件A必须要插件B给予的资源才能运行，那么就称插件A基于插件B。



所有drill插件中，都加入了校验机制，如果所基于的插件缺失，会弹出相应提示，所以不需要担心游戏时会因缺插件而报错。



**作用于/可作用于：**根据下图的箭头关系，插件A作用于插件B。箭头是可断开的。

**被扩展/可被扩展：**根据下图的箭头关系，插件B被插件A扩展。箭头是可断开的。



与”基于”的定义不同，这两个关系属于不完全依赖。插件中经常出现这种扩展关系。

### 特点

插件有 基于、被扩展 关系的，比较容易出现不同版本插件的 冲突。

比如下图中插件A[v1.2]向插件B[v1.0]寻求资源时，由于旧插件可能没有新的资源提供，造成插件A出错。解决这类问题，只要保证插件都是示例中最新的版本，就可以了。



（但要注意，一次性升级所有插件，还是存在一些风险的，升级时要备份工程。）

## 关于不同作者的插件

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。

### Mog自身插件版本组兼容情况（插件示例1.60 – 2.00的旧版本）

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。）

### 已知冲突插件

下列有一些已知会产生冲突的插件，你需要对其做出选择，进行取舍。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 |