## 概念

### 快速区分

**界面关键字**：作用于所有界面，下列装饰插件专用的关键字。



**按钮关键字**：只作用于 主菜单界面 ，用于控制主菜单按钮的关键字。



## 菜单关键字

### 界面关键字

因为只有菜单相关插件才使用关键字概念，所以基本都称呼为”菜单关键字”。

以下是所有界面的界面关键字：（界面的概念可以去看看”界面.docx”）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 关键字 | 介绍 | 控制插件 | 是否可被背景、魔法圈等插件装饰 |
| 战斗 | Scene\_Battle | 战斗界面 | 无 | √(多层战斗背景) |
| 地图 | Scene\_Map | 地图界面 | 无 | √(多层地图背景) |
| 菜单 | Scene\_Menu | 主菜单界面 | 面板-全自定义主菜单 | √ |
| Scene\_Item | 物品界面 | 面板-全自定义物品界面 | √ |
| Scene\_Skill | 技能界面 | 面板-全自定义技能界面 | √ |
| Scene\_Equip | 装备界面 | 面板-全自定义装备界面 | √ |
| Scene\_Status | 状态界面 | 面板-全自定义状态界面 | √ |
| Scene\_Options | 选项界面 | 无 | √ |
| Scene\_Load | 读档界面 | 面板-全自定义存档界面 | √ |
| Scene\_Save | 存档界面 | 面板-全自定义存档界面 | √ |
| Scene\_GameEnd | 游戏结束界面 | 无 | √ |
| Scene\_Shop | 商店界面 | 面板-全自定义商店界面 | √ |
| Scene\_Title | 标题界面 | 标题-标题窗口 | √(多层标题背景) |
| Scene\_Name | 输入名称界面 | 无 | √ |
| Scene\_Debug | 测试查值界面 | 无 | √ |
| Scene\_Gameover | 战斗失败界面 | 无 | x |
|  |  | | | |
| 菜单 | Scene\_Party | Mog主菜单队形 | 面板-全自定义主菜单 | √ |
| Scene\_Picture\_Gallery | 画廊界面 | 面板-画廊 | √ |
| Scene\_Music\_Book | 音乐书界面 | 面板-音乐书 | √ |
| Scene\_Fast\_Travel | 世界地图界面 | 面板-世界地图 | x |
| Scene\_CharSelect | 角色选择界面 | 面板-角色选择界面 | x |
| Scene\_Drill\_SEm | 自定义空面板 | 面板-全自定义空面板 | √ |
| Scene\_Drill\_SSpA | 自定义面板A | 面板-全自定义信息面板A | √ |
| Scene\_Drill\_SSpB | 自定义面板B | 面板-全自定义信息面板B | √ |
| Scene\_Drill\_SSpC | 自定义面板C | 面板-全自定义信息面板C | √ |
| Scene\_Drill\_SSpD | 自定义面板D | 面板-全自定义信息面板D | √ |
| Scene\_Drill\_SSpE | 自定义面板E | 面板-全自定义信息面板E | √ |
| Scene\_Drill\_SSpF | 自定义面板F | 面板-全自定义信息面板F | √ |
| Scene\_Drill\_SLS | 限量商店 | 面板-限量商店 | √ |
| Scene\_Drill\_SCr | 制作组界面 | 标题-制作组 | √ |
| Scene\_EnemyBook | 敌人图鉴界面 | 敌人图鉴 | √ |
| Scene\_ItemBook | 道具图鉴界面 | 道具图鉴 | √ |
| Scene\_Lagomoro\_Mission | 小优任务界面 | Lagomoro任务系统 | √ |
| Scene\_Synthesis | 物品合成界面 | YEP\_物品合成 | √ |
| Scene\_Quest | YEP任务界面 | YEP\_任务系统 | √ |

1. 除了上述关键字，还有：Scene\_Base、Scene\_Boot，Scene\_File、Scene\_MenuBase、Scene\_ItemBase这些属于脚本层面的特殊类，单独也不能被调用，这里只提及一下。

2. 存档界面和读档界面是两个界面，但是由于功能和结构都一样，所以基本注意不到其区别，不过你可以把他们分别装饰。

3. 战斗失败界面也属于菜单，因为在地图界面中，如果全部角色死亡，也会直接战斗失败，进入游戏标题界面。

4. 输入名称界面，即：”事件指令>场景控制>名字输入处理”执行后，进入的界面。

5. 测试查值界面，即在测试游戏时，按F9进入的界面，可以查看变量的状态。

6. 全自定义信息面板的介绍，可以去看看"关于全自定义信息面板.docx"。

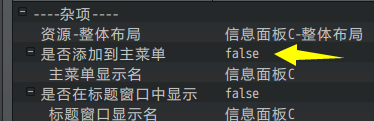
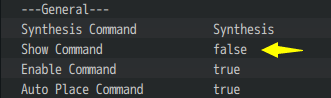
### 按钮关键字

主要控制按钮的插件如下：

MOG\_SceneMenu 面板 - 全自定义主菜单

Drill\_WindowMenuButton 控件 - 按钮窗口管理器

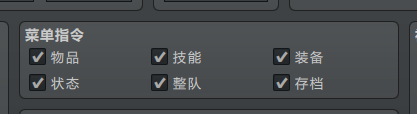
**注意，如果面板插件中，有”添加到主菜单”的功能，那么这个面板的按钮才能有效**。

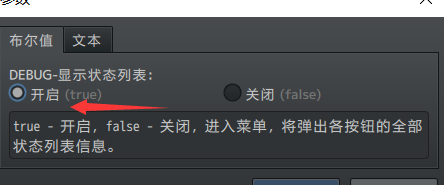
以下是所有主菜单的按钮关键字：（注意，关键字的大小写敏感，必须完全匹配。）

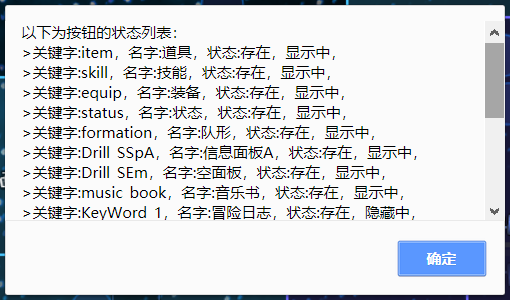
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 按钮关键字 | 介绍 | 控制插件 | 是否可添加按钮 |
| 战斗 | / | 战斗界面 | 无 | x |
| 地图 | / | 地图界面 | 无 | x |
| 菜单 | / | 主菜单界面 | 面板-全自定义主菜单 | x |
| item | 物品界面 | 面板-全自定义物品界面 | √ |
| skill | 技能界面 | 面板-全自定义技能界面 | √ |
| equip | 装备界面 | 面板-全自定义装备界面 | √ |
| status | 状态界面 | 面板-全自定义状态界面 | √ |
| options | 选项界面 | 无 | √ |
| load | 读档界面 | 面板-全自定义存档界面 | √ |
| save | 存档界面 | 面板-全自定义存档界面 | √ |
| gameEnd | 游戏结束界面 | 无 | √ |
| / | 商店界面 | 面板-全自定义商店界面 | x |
| / | 标题界面 | 标题-标题窗口 | x |
| / | 输入名称界面 | 无 | x |
| / | 测试查值界面 | 无 | x |
| / | 战斗失败界面 | 无 | x |
|  |  | | | |
| 菜单 | formation | Mog主菜单队形 | 面板-全自定义主菜单 | x |
| picture\_gallery | 画廊界面 | 面板-画廊 | √ |
| music\_book | 音乐书界面 | 面板-音乐书 | √ |
| Fast\_Travel | 世界地图界面 | 面板-世界地图 | √ |
| / | 角色选择界面 | 面板-角色选择界面 | x |
| Drill\_SEm | 自定义空面板 | 面板-全自定义空面板 | √ |
| Drill\_SSpA | 自定义面板A | 面板-全自定义信息面板A | √ |
| Drill\_SSpB | 自定义面板B | 面板-全自定义信息面板B | √ |
| Drill\_SSpC | 自定义面板C | 面板-全自定义信息面板C | √ |
| Drill\_SSpD | 自定义面板D | 面板-全自定义信息面板D | √ |
| Drill\_SSpE | 自定义面板E | 面板-全自定义信息面板E | √ |
| Drill\_SSpF | 自定义面板F | 面板-全自定义信息面板F | √ |
| / | 限量商店 | 面板-限量商店 | x |
| / | 制作组界面 | 标题-制作组 | x |
| / | 敌人图鉴界面 | 敌人图鉴 | x |
| / | 道具图鉴界面 | 道具图鉴 | x |
| Lagomoro\_Mission | 小优任务界面 | Lagomoro任务系统 | √ |
| Synthesis | 物品合成界面 | YEP\_物品合成 | √ |
| Quest | YEP任务界面 | YEP\_任务系统 | √ |

1.基本的六个按钮，可以在下面的勾选中控制，也可以通过**按钮窗口管理器**控制。



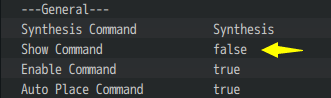
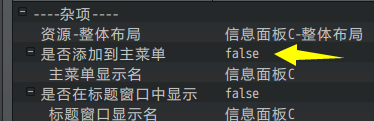
2.你可以通过 按钮管理器 的debug查看功能，显示所有关键字，以及按钮的状态。





3.首先，你要确定按钮是否被添加到主菜单中：

（如果被添加了，会有个没有对应上按钮图片的默认按钮。）





关掉 全自定义主菜单 插件是这样的：

（关掉插件时，直接显示文本，所以不需要对应按钮图片。）



如果需要对应按钮图片，你需要在MOG\_SceneMenu全自定义主菜单中，在关键字的基础上额外加”Button\_”前缀。

比如信息面板的按钮关键字为Drill\_SSpA，那么你要写Button\_Drill\_SSpA。

