
eraVSCode

1.000
beniten
(5/2022)

使用Visual Studio Code搭建era用开发环境

[\[1\] VSCode安装](#)

[\[2\] 构筑基本环境](#)

[\[3\] 编辑器设置](#)

[\[4\] 快捷功能介绍](#)

[5] gitの紹介と環境構築(未実装)

VSCodeダウンロード

- 选择适合系统的版本(<https://code.visualstudio.com/#alt-downloads>)

The image shows the VS Code download page with three main sections: Windows, Linux, and Mac. The Windows section is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it with the text "Windowsはここ". Below the Windows button, there are links for "User Installer", "System Installer", and ".zip", each with sub-links for "64 bit", "32 bit", and "ARM". The Linux section has buttons for ".deb" (Debian, Ubuntu) and ".rpm" (Red Hat, Fedora, SUSE), with sub-links for ".deb", ".rpm", and ".tar.gz" in "64 bit", "ARM", and "ARM 64" formats. The Mac section has a "Mac" button for "macOS 10.11+" with sub-links for ".zip", "Universal", "Intel Chip", and "Apple Silicon". A large blue arrow points from the Windows section to a Windows File Explorer window. The File Explorer window shows the "Downloads" folder with a table of files. The file "VSCodeUserSetup-x64-1.66.2.exe" is highlighted, and a red arrow points to it with the text "インストーラ起動".

Windowsはここ

↓ Windows
Windows 7, 8, 10, 11

User Installer 64 bit 32 bit ARM
System Installer 64 bit 32 bit ARM
.zip 64 bit 32 bit ARM

↓ .deb
Debian, Ubuntu

↓ .rpm
Red Hat, Fedora, SUSE

.deb 64 bit ARM ARM 64
.rpm 64 bit ARM ARM 64
.tar.gz 64 bit ARM ARM 64
Snap Store

↓ Mac
macOS 10.11+

.zip Universal Intel Chip Apple Silicon

PC > ダウンロード

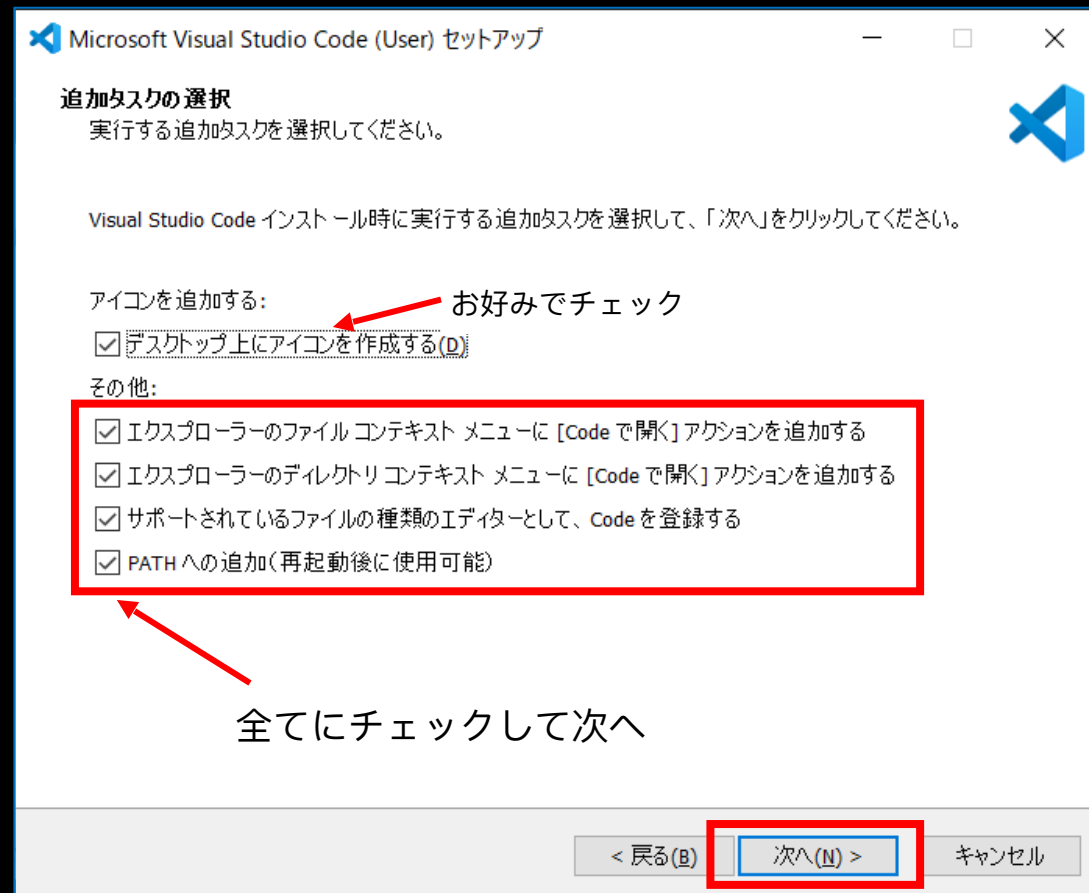
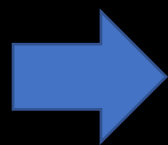
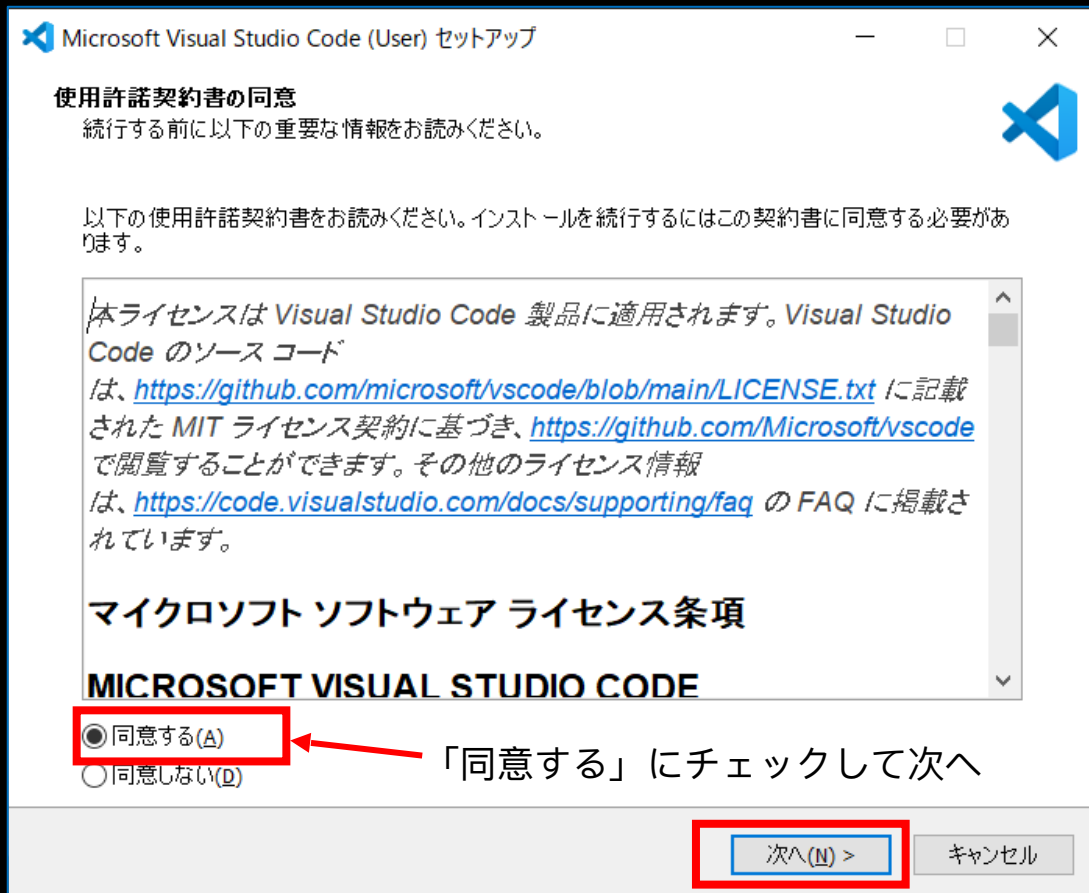
名前 インストーラ起動 更新日時 種類

今日 (1)

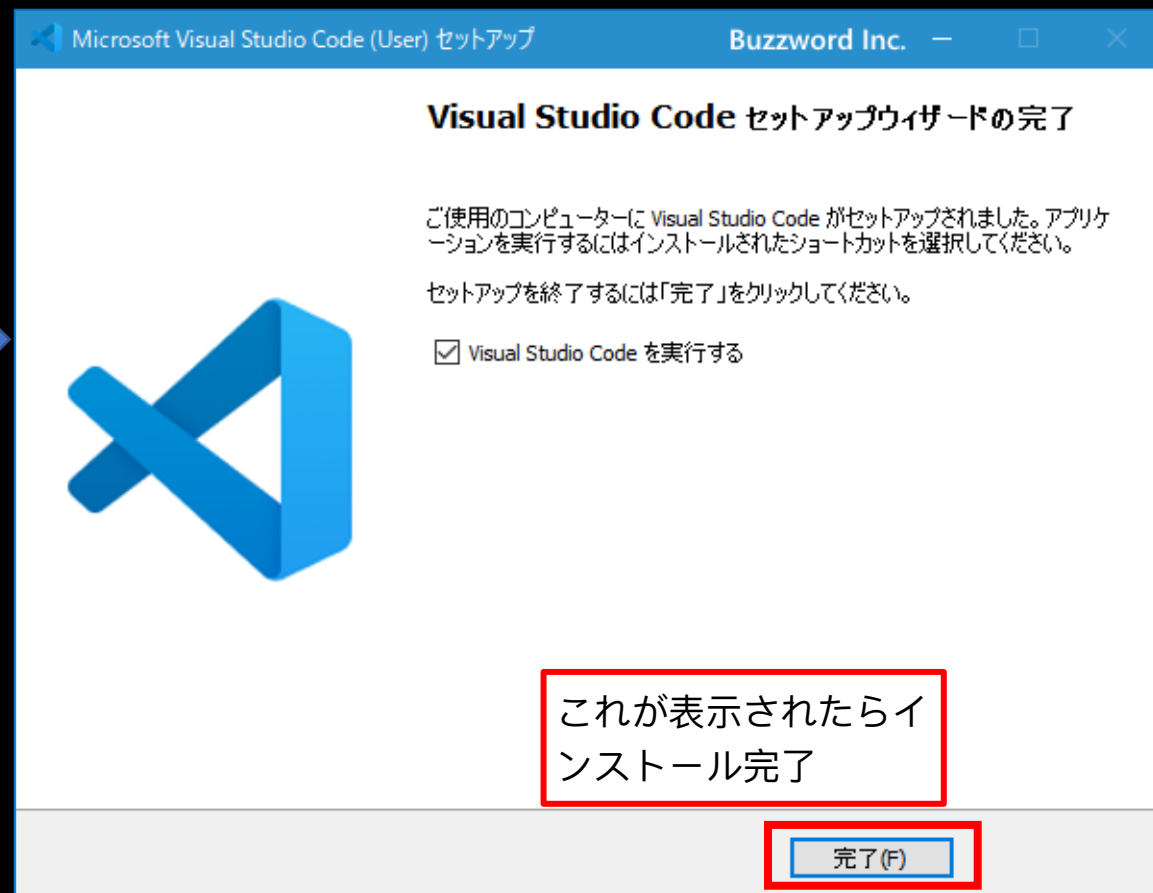
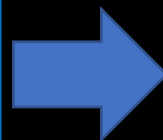
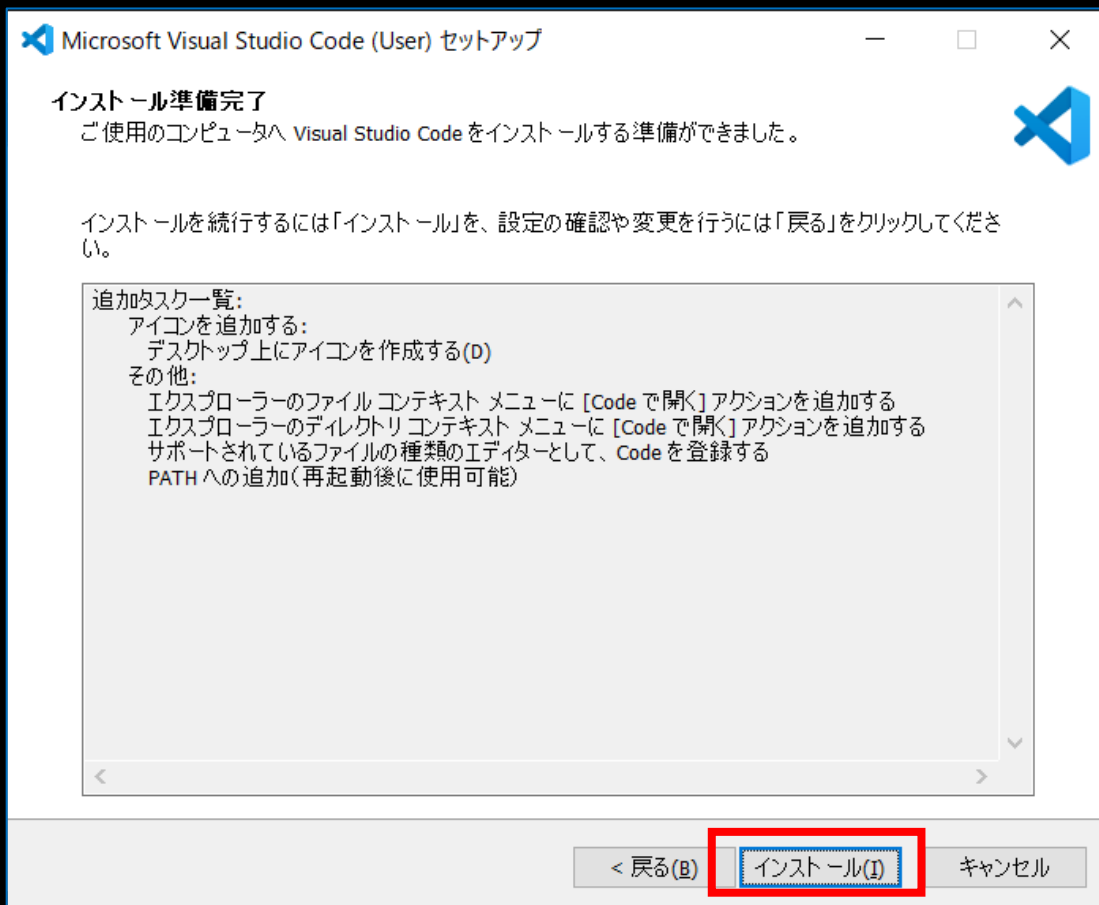
VSCodeUserSetup-x64-1.66.2.exe 2022/04/18 0:03 アプリケーション

今年に入って (今月を含めず) (1)

VSCodeインストール (1/2)

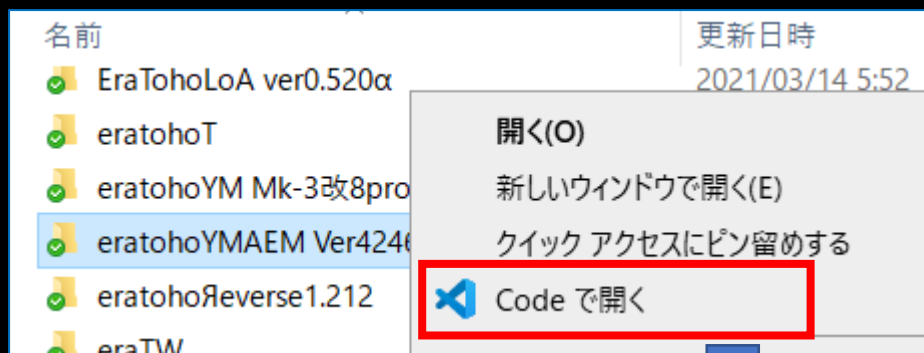


VSCodeインストール (2/2)

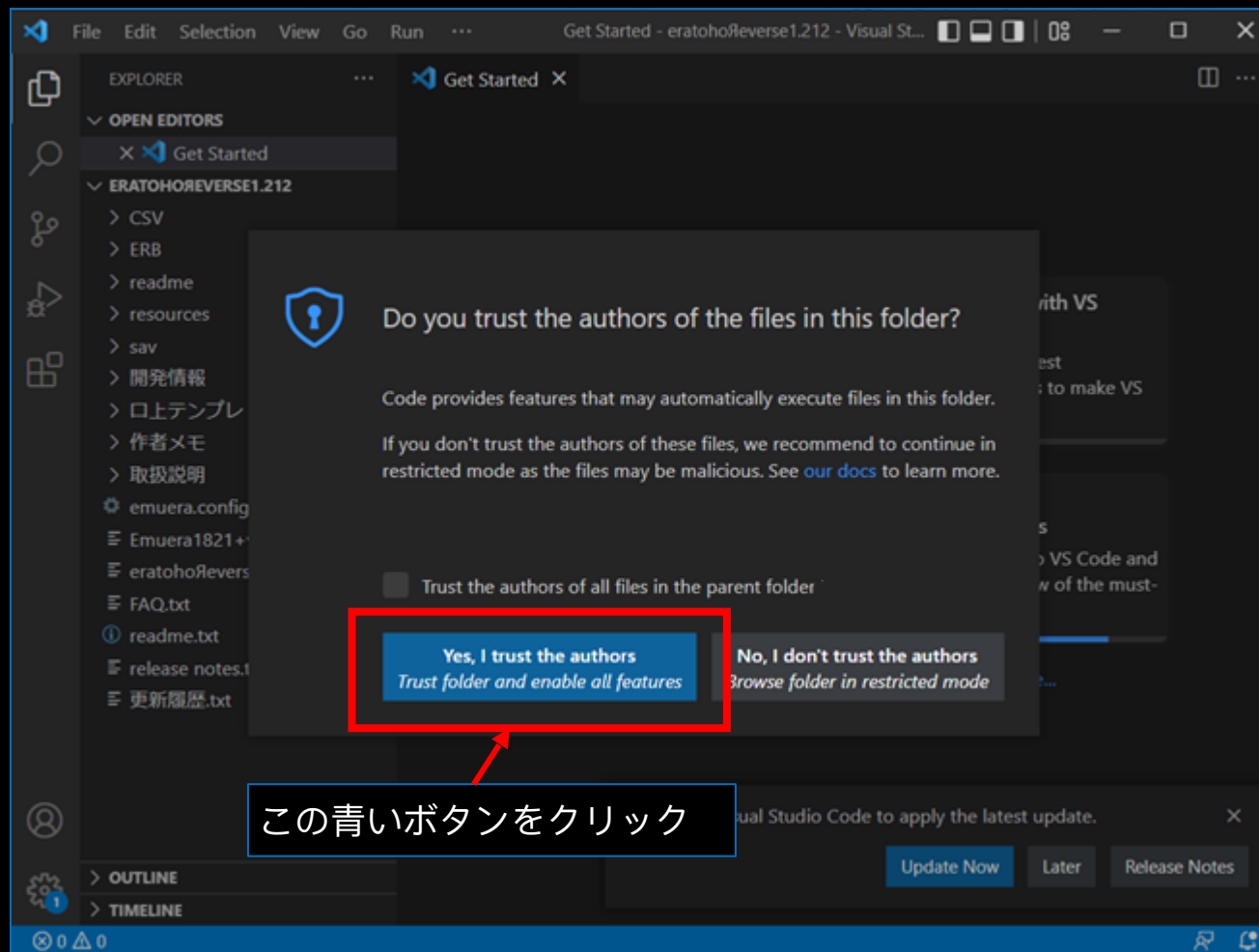


VSCode启动

- 右键选择想要编辑的era文件夹

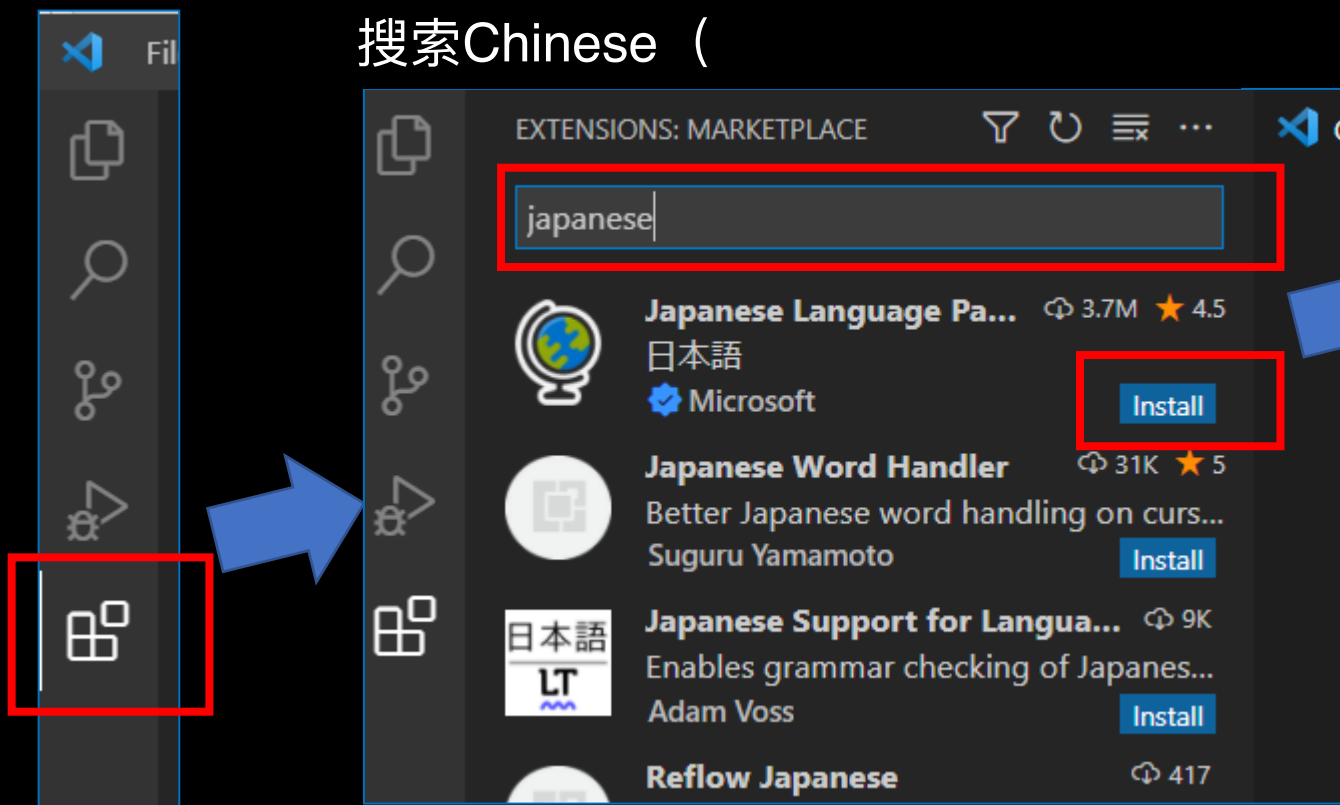


安装到此完成

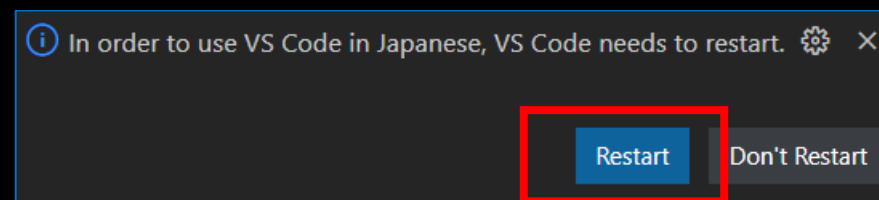


增加扩展 (1/5)

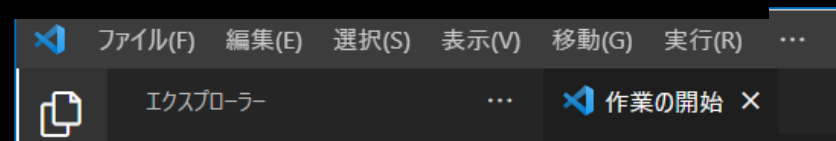
- VSCode中文化
点击左侧的按钮



安装完成后点击右下角重启



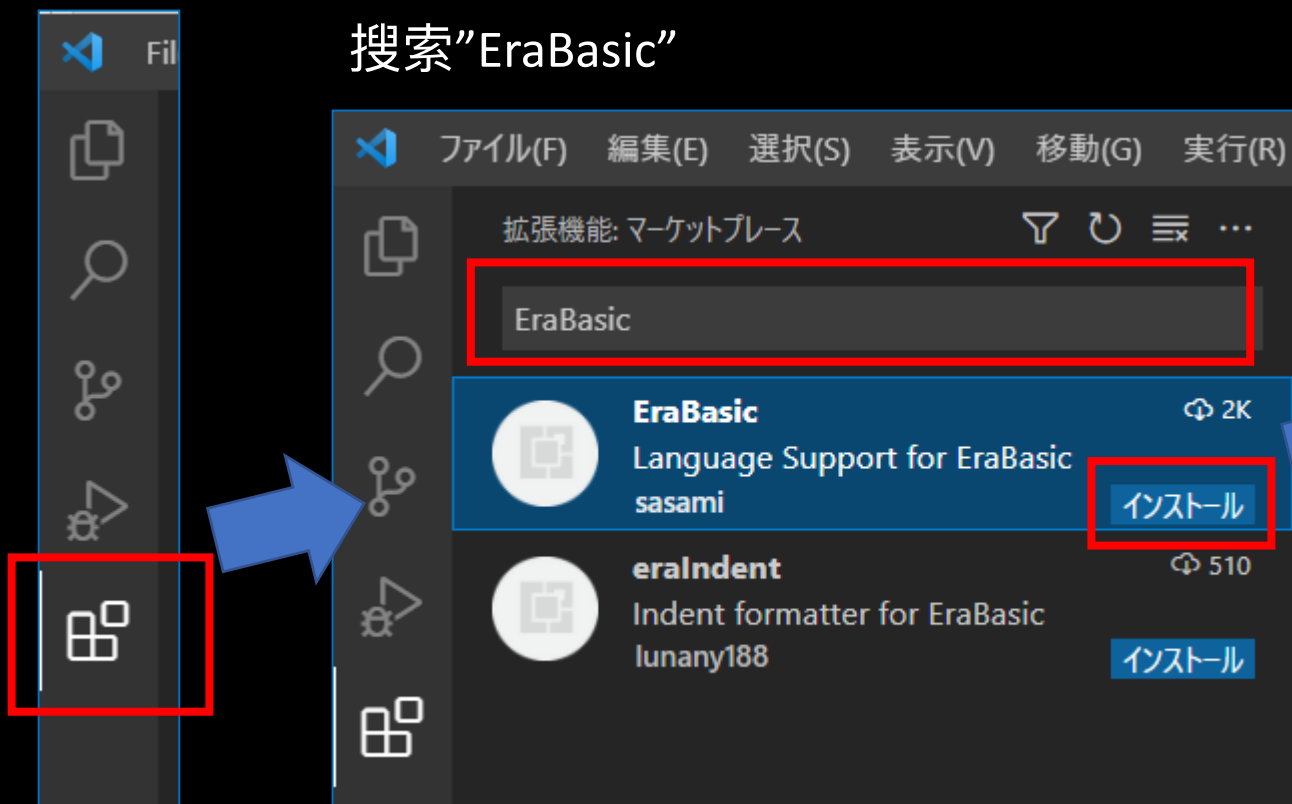
完成



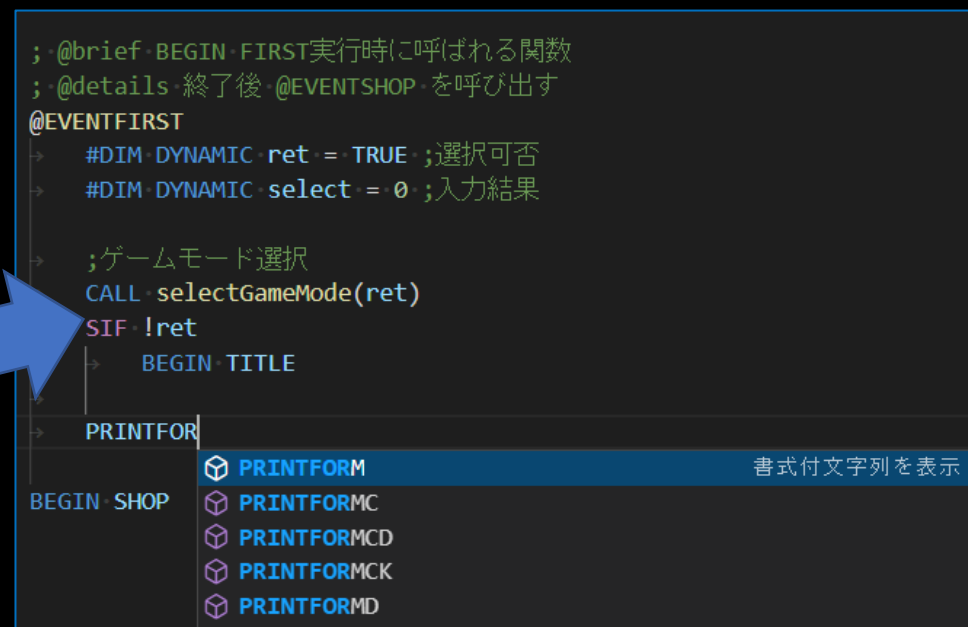
增加扩展 (2/5)

- era代码支持

还是点击左侧按钮



这个插件可以自动高亮及分段era语言

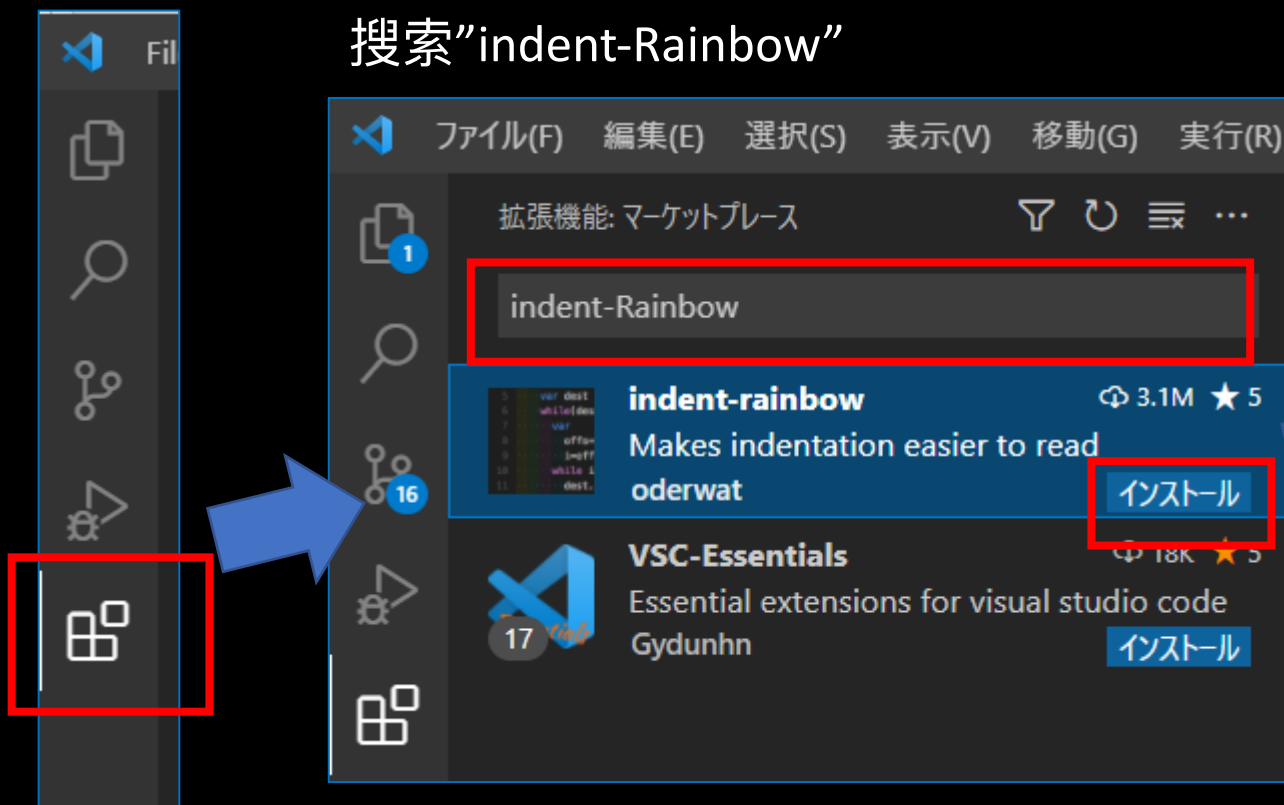


借此也感谢制作者sasami阁下

增加扩展 (3/5)

- 显示Indent (按tab后出现的空格)

还是点你内按钮

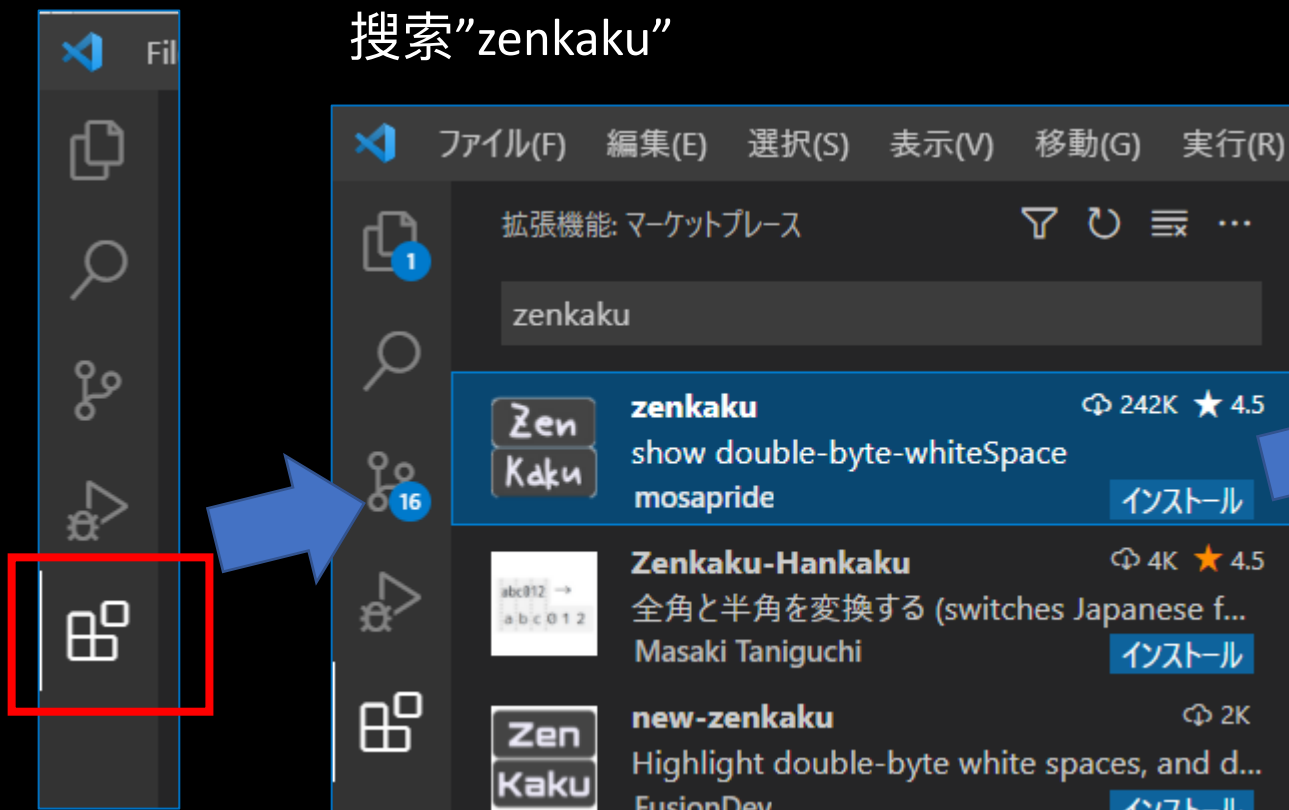


会根据首行缩进的次数花花绿绿的显示出来

```
35 ;@brief ゲームモードを選択する関数
36 ;@param ret 選択可否
37 @selectGameMode(ret)
38 #DIM REF DYNAMIC ret
39 → #DIM DYNAMIC row
40 → #DIM DYNAMIC result
41 → #DIM DYNAMIC index
42
43 → row = LINECOUNT
44 → DO
45 → → PRINTSL GAME_MODE_DETAIL
46 → → FOR index, 0, VARSIZE("GAME_MODE_CHOICE_DETAIL"), 1
47 → → → PRINTBUTTONLC "[" + TOSTR(index) + "]" + getGameModeName(in
48 → → → PRINTSL GAME_MODE_CHOICE_DETAIL:index
49 → → NEXT
50 → → PRINTL
51 → → DRAWLINE
52 → → PRINTSL "[" + TOSTR(FIRST_RETURN_NUMBER) + "]" + FIRST_RETURN_D
53 → → CALL input(result)
54 → → DRAWLINE
55
56 → → ; IF setGameMode(result)
57 → → ; → ; CALL selecthoge()
58 → → ; → ret = TRUE
59 → → ; → RETURN
60 → → ; ENDIF
61 → → CLEARLINE LINECOUNT -- row
62 → LOOP result != 9
63
64 → ret = FALSE
```


增加扩展 (4/5)

- 使全角空格可视（对使用日语输入法时比较有必要）
又是内按钮



全角空格会高亮

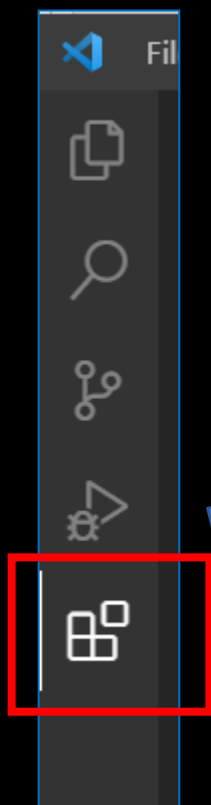
```
133 PRINTL ·
134 PRINTFORM ·%CALLNAME:TARGET, ·11%こ
135 PRINTW 働く
136 PRINTL ·
137 PRINTW ·
138 PRINTW ·
139 PRINTW ·
140 PRINTL ·
141 PRINTFORMW ·%CALLNAME:TARGET%は%TSTR:5%に参与する。
142 PRINTL ·
143 PRINTL ·
144 PRINTL ·
145 BASE:0 = MAX(BASE:0 - MAX(MAXBASE:0/3,450), 1)
146 BASE:1 = MAX(BASE:1 - MAX(MAXBASE:1/3,600), 1)
147
148 PRINTFORML ·%CALLNAME:TARGET%は体力と気力を消耗した。
149 ;工作技能Lv4かつ固有工作の場合、値段は下方修正(元はLv5専用だったので)
150 SIF ·LOCAL == 0 && ABL:73 == 4 && LOCAL:1 == 0
```

不光因为代码里掺全角空格容易出bug
使用PRINT时有这个也更方便掌握句子长度，因此很推荐
(当使用日语输入法容易随手打出空格的时候确实有必要)

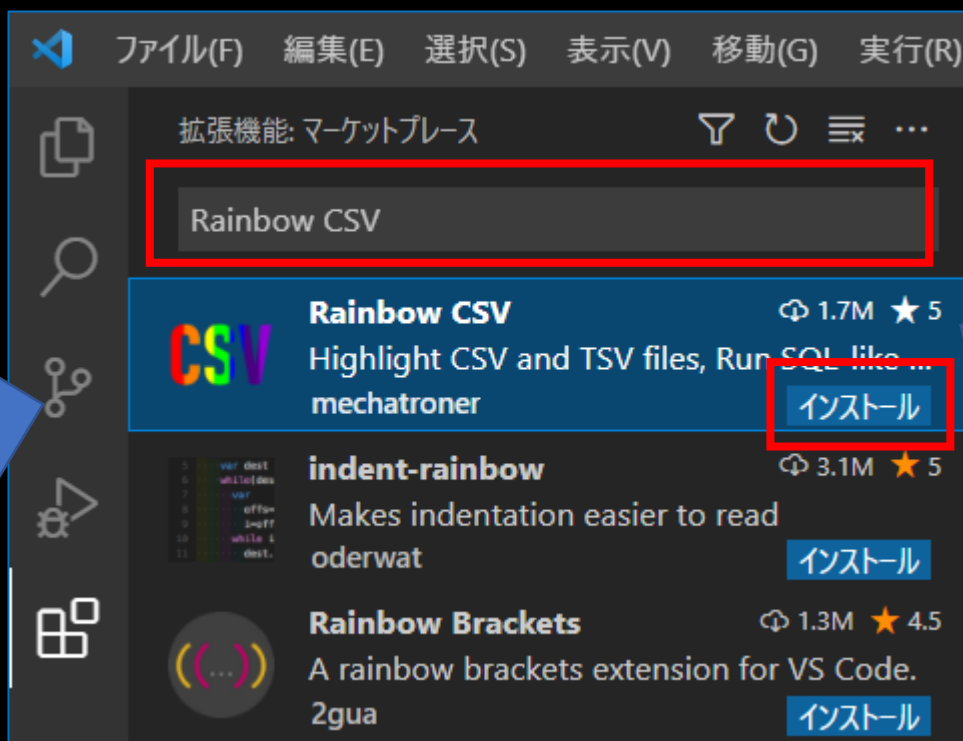
增加扩展 (5/5)

- 使CSV文件可读性增强

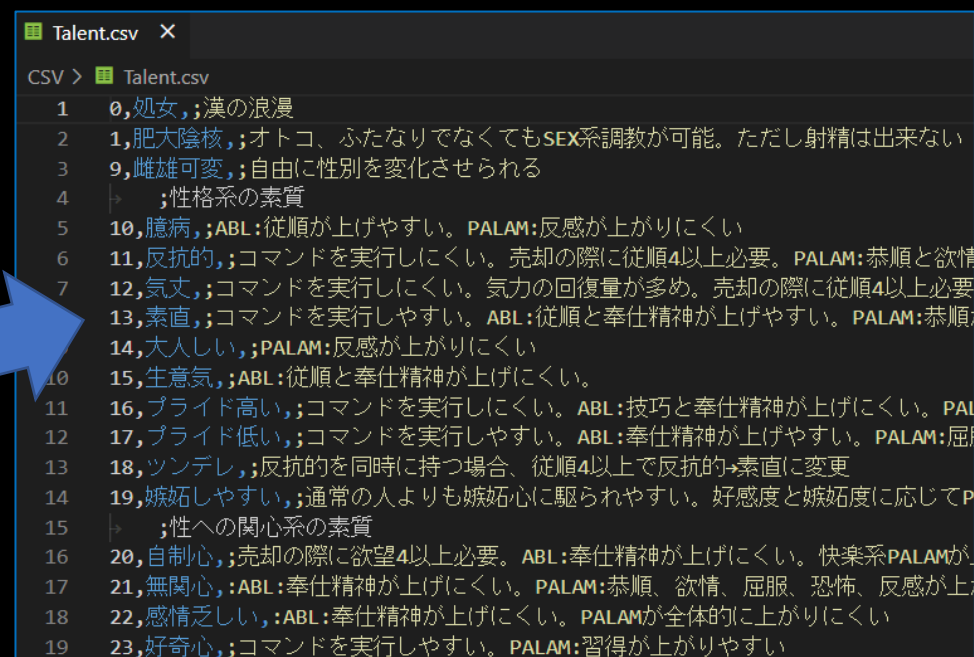
按钮



搜索“Rainbow CSV”



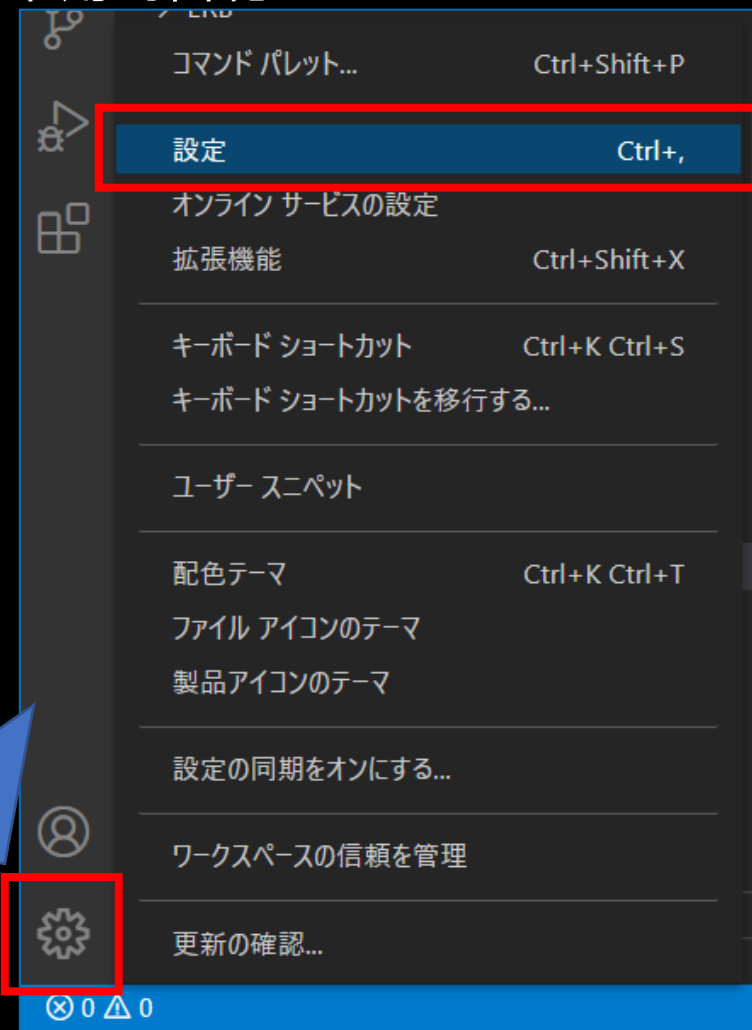
CSV文件会依照分段显示不同颜色（推荐）



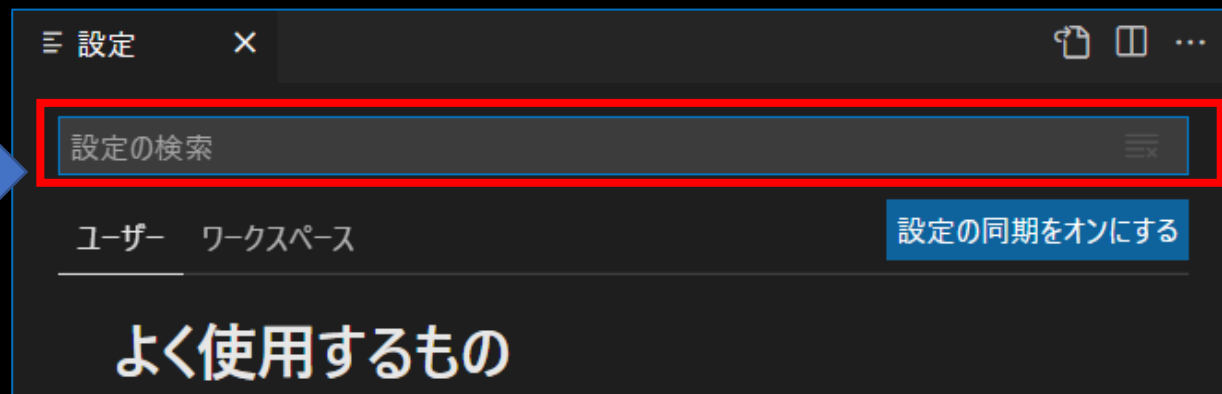
基本环境构筑到此结束

个人设定

- 点击左下角的齿轮



在显示出来的页面的搜索栏输入设定名
来选择要调整的设置项目



设定的重要程度以一下标签区分
请自行判断是否依此设定执行

必須

推奨

随意

自行決定

编辑器设定(1/4)

- Drag And Drop

推奨

✓ 控制在编辑器中是否允许通过拖放来移动选中内容。

```
;ゲームモード選択  
CALL ·selectGameMode(ret)
```

Drag and Drop

```
;ゲームモード選択  
CALL ·GameModeselect(ret)
```

为了防止误操作相当推荐使用

(译注：如果习惯使用这个方式当然不必一定遵循这个作者所说)

- Insert Spaces

必須

按 **Tab** 键时插入空格。该设置在 [Editor: Detect Indentation](#) 启用时根据文件内容可能会被覆盖。

ON

```
PRINT ·  
····PRINT
```

OFF

```
PRINT  
→ PRINT|
```

现在基本所有ERB文件都是用tab缩进
所以推荐关闭这个选项

编辑器设定(2/4)

- Render Control Characters

必須

✓ 控制编辑器是否显示控制字符。 制御します。

为了防止复制粘贴的时候弄进来怪东西总之开着比较好

- Render Whitespace

推奨

控制编辑器在空白字符上显示符号的方式。

all

标准

```
;欲情系各種参考数值  
LOCAL:5 = MAX(RAND:(MAX(ABL:11, 1)), 2) + (TALENT:170 > 0)*2  
;情愛系各種参考値  
LOCAL:6 = MAX(RAND:(MAX(ABL:10, 1)), 2) + (TALENT:150 > 0)*2
```

all

```
;欲情系各種参考数值  
LOCAL:5 = MAX(RAND:(MAX(ABL:11, 1)), 2) + (TALENT:170 > 0)*2  
;情愛系各種参考値  
LOCAL:6 = MAX(RAND:(MAX(ABL:10, 1)), 2) + (TALENT:150 > 0)*2
```

虽然不是很清晰，但是把半角空格显示为半透明的·符号
选择标准选项是只在选中时显示，all则是常时显示
因为会增加可读性推荐选择all（译：请自行测试每项后自己决定）

编辑器设定(3/4)

- Tab Size 随意 自行决定

一个制表符等于的空格数。在 `Editor: Detect Indentation` 启用时，根据文件内容，该设置可能会被覆盖。

4

调整tab键的长度。suit urself

- Unicode Highlight: Ambiguous Characters

推奨

☐ 現在のユーザー ロケールで一般的な文字を除き、基本的な ASCII 文字と混同される可能性のある文字を強調表示するかどうかを制御します。

- Unicode Highlight: Invisible Characters

推奨

☐ スペースを予約するだけの文字または幅がまったくない文字を強調表示するかどうかを制御します。

```
SIF・TALENT:ARG:500
```

```
→ PRINTFORM・☐ 理性・\@(DOWNBASE:ARG:9・>=・0)・?・☐ -☐ #☐ +\
```

```
PRINTFORM・☐ \@(BASE:ARG:0・<・500)・?・★瀕死★・#・\@
```

```
PRINTFORM・☐ \@(BASE:ARG:1・<=・0)・?・★気力○★・#・\@
```

不关掉很多字会显示黄色高亮超级烦人

(译：不过基本上打开第一个erb的时候vs就会教你关掉，所以这里不截图也没关系吧)

编辑器设定(4/4)

- Word Separators

推奨

自行决定

执行单词相关的导航或操作时作为单词分隔符的字符。

`~!@#\$%^&*()-=+[{}]\|;:",".<>/?、。」「! ? ...

"ゲーム更新は上書きではなく、savフォルダ移動で行うようお願いします。",

双击时

"ゲーム更新は上書きではなく、savフォルダ移動で行うようお願いします。",

可以增加双击自动选定时的分句符号

加上、。」「之类的比较容易让电脑自动选定一句（个人感觉有利有弊，按习惯来）

- Word Wrap

随意

控制折行的方式。

on

496 IF TALENT:ARG:262 == 0

497 > PRINTFORML \@(GROUPMATCH(NO:ARG, 1037, 1038, 1039, 1042, 1043, 1044, 2000, 2019)) ? 信仰心 # 娼婦人気 \@ \@

498 ;> PRINTFORML 娼婦人気 \@ (TFLAG:406 >= 0) ? + # - \@ {ABS(TFLAG:406), 3, LEFT} (現在 {CFLAG:ARG:66})

496 IF TALENT:ARG:262 == 0
497 > PRINTFORML \@(GROUPMATCH(NO:ARG, 1037, 1038, 1039, 1042, 1043, 1044, 2000, 2019)) ? 信仰心 # 娼婦人気 \@ \@
(TFLAG:406 >= 0) ? + # - \@ {ABS(TFLAG:406), 3, LEFT} (現在 {CFLAG:ARG:66})
498 ;> PRINTFORML 娼婦人気 \@ (TFLAG:406 >= 0) ? + # - \@ {ABS(TFLAG:406), 3, LEFT} (現在 {CFLAG:ARG:66})

当句子长度超过页面时会自动折叠到下一行

如果不习惯可能会有些混乱，不过这样比较容易看清全文

文件设定(1/2)

- Auto Guess Encoding

随意

✓ 启用后，编辑器将尝试在打开文件时猜测字符集编码。此设置也可以按语言配置。请注意，文本搜索不遵守此设置。仅遵守 "#files.encoding#"。

打开文件时自动推测编码语言
请根据用途自行决定

- Encoding

必须

自行决定

在读取和写入文件时使用的默认字符集编码。可以按语言对此项进行配置。

UTF-8 with BOM

设置作为新建文件和搜索时使用的编码
现在整体使用UFT8BOM和SHIFTJIS比较多
根据使用环境自行变更吧
(译：现在还在用会导致不能在uEmuera上运行的
SHIFTJIS编码的就剩一些老害了)

UTF-8 with BOM

UTF-8 utf8

既定

UTF-8 with BOM utf8bom

UTF-16 LE utf16le

UTF-16 BE utf16be

Traditional Chinese (Big5) cp950

Traditional Chinese (Big5-HKSCS) big5hkscs

Japanese (Shift JIS) shiftjis

Japanese (EUC-JP) eucjp

Korean (EUC-KR) euckr

文件设定(2/2)

- Insert Final Newline

推奨

✓ 启用后，保存文件时在文件末尾插入一个最终新行。

```
31  }  
32  #DIMS · CONST · TITLE_UPDATE_END = "(クリックでタイトルに戻る)"
```

保存

```
31  }  
32  #DIMS · CONST · TITLE_UPDATE_END = "(クリックでタイトルに戻る)"  
33
```

保存时如果最后一行不是空行则自动追加一行
编码Emuera虽然没有必要，编码eramaker时则是必须的

- Trim Final Newlines

随意

✓ 启用后，保存文件时将删除在最终新行后的所有新行。

```
31  }  
32  #DIMS · CONST · TITLE_UPDATE_END = "(クリックでタイトルに戻る)"  
33  
34  
35
```

保存

```
31  }  
32  #DIMS · CONST · TITLE_UPDATE_END = "(クリックでタイトルに戻る)"  
33
```

保存时自动移除多余的空行
专为拥有大量清掃經驗的您准备（译：污臭敏感 清扫中毒:3）

工作区设定

- Show Slider

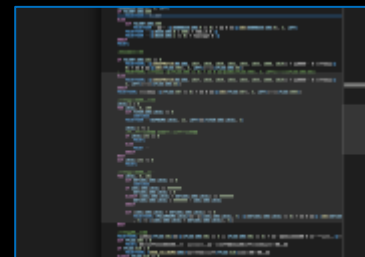
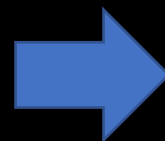
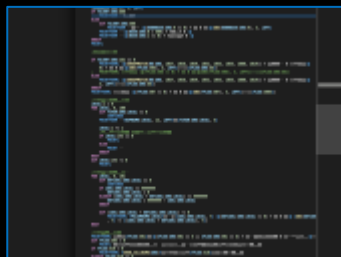
推奨

控制何时显示迷你地图滑块。

always

调整右侧滑条何时显示当前位置

默认是只有鼠标移上去时显示，开always容易看清楚一些
(译：这个设置不会让右边变得超级粗，实际挺好的)



- Enable Preview

随意

控制打开的编辑器是否显示为预览编辑器。预览编辑器不会保持打开状态，在将其显式设置为保持打开(例如通过双击或编辑)前将会重复使用，其文件名显示样式为斜体。

默认情况下打开文件文件名会显示为斜体

打开新的别的文件时会自动关闭之前打开的文件

把这个设定关掉则不会关掉旧文档

另外双击斜体名的文档或者对斜体名文档进行编辑都会让其固定

编辑器设置到此为止

◇ TITLE_タイトル表示.ERB U ×



打开别的文件

◇ FIRST_最初から.ERB U ×

設定OFF时

◇ TITLE_タイトル表示.ERB U ×

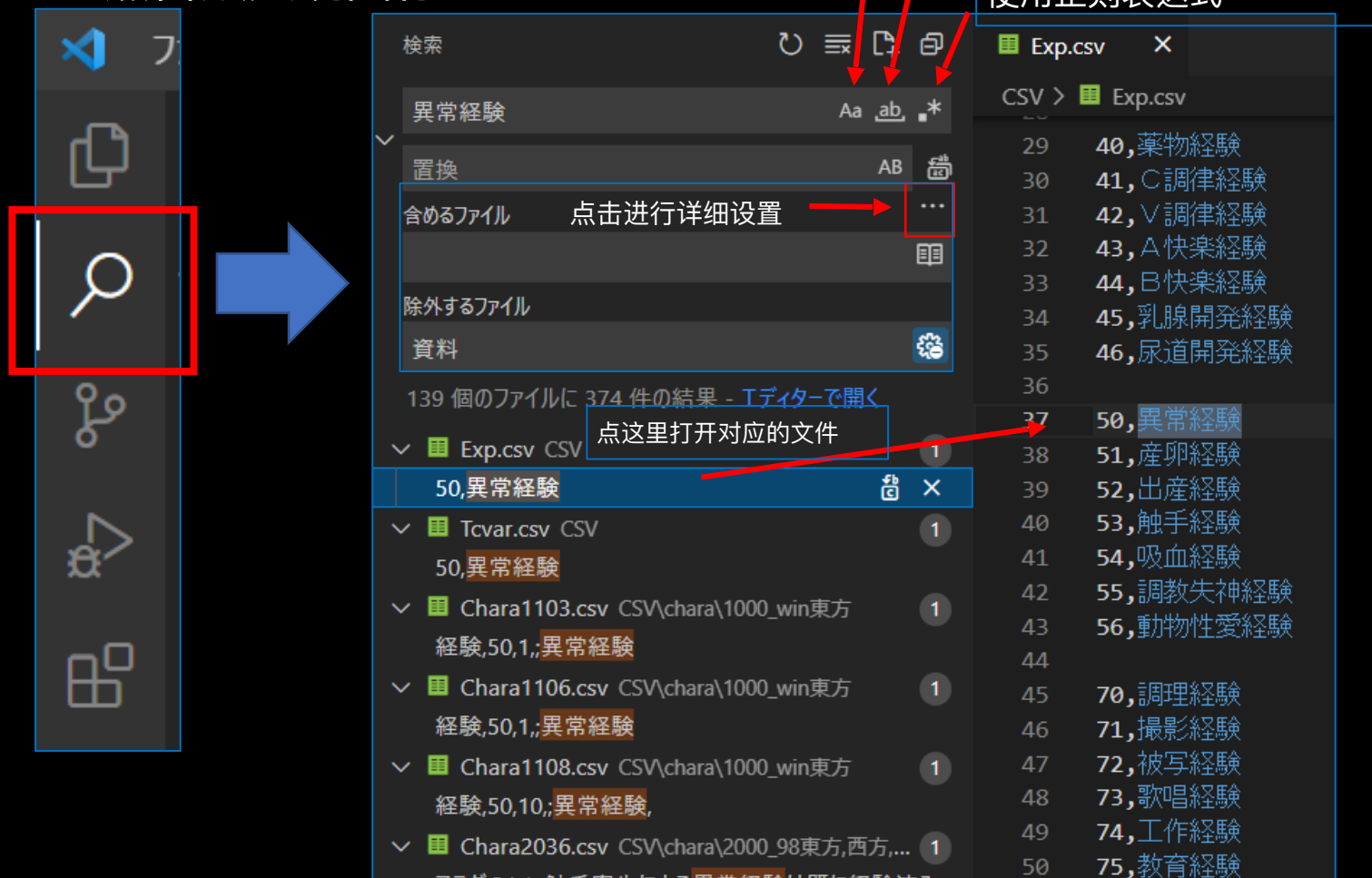


◇ TITLE_タイトル表示.ERB U

◇ FIRST_最初から.ERB U ×

快捷功能介绍(1/4)

- 全体搜索(Grep搜索)、全体置換
点击放大镜图标



在16页的设置选好coding语言后即可进行检索
如果编码语言不同无法解码有可能搜索不到对应内容

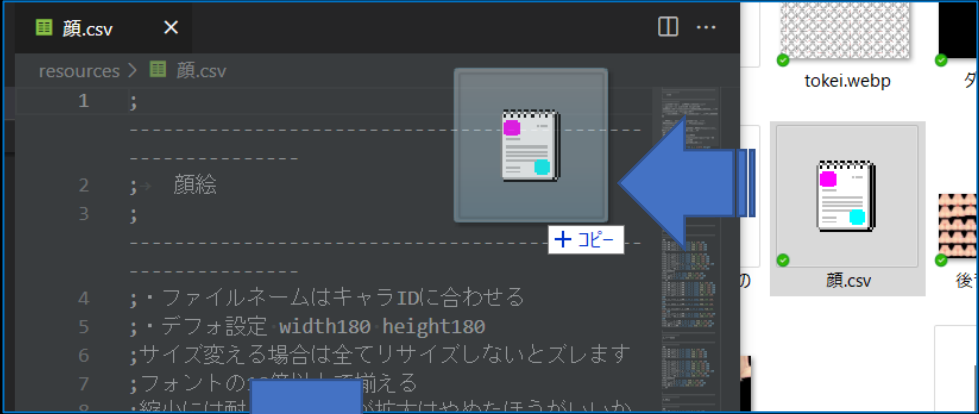


打开文件
可以看到
高亮的
置換前后
区别

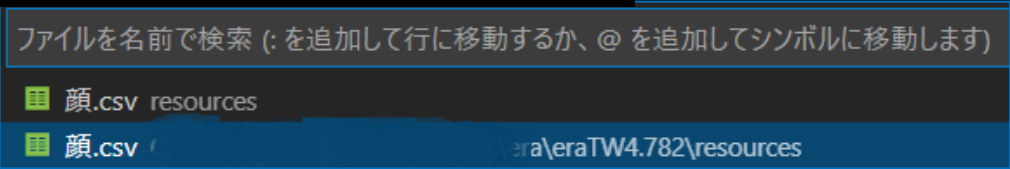
快捷功能介绍(2/4)

• 文件对比(diff差分)

拖入欲对比的原文件



选择欲与原文件对比的文件

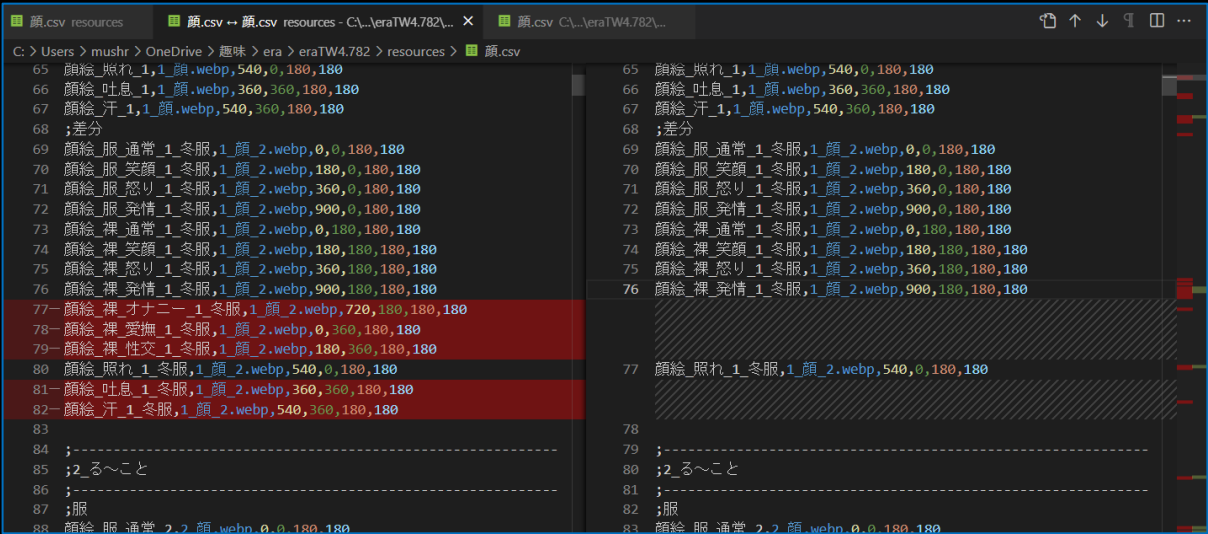


区别点会显示出来 (译：做补丁时很有用)

选择查看-命令面板

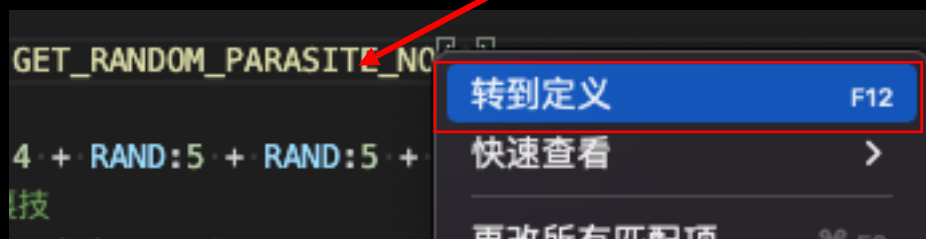


输入比较进行搜索
(其他命令也推荐自行尝试, 都有用)

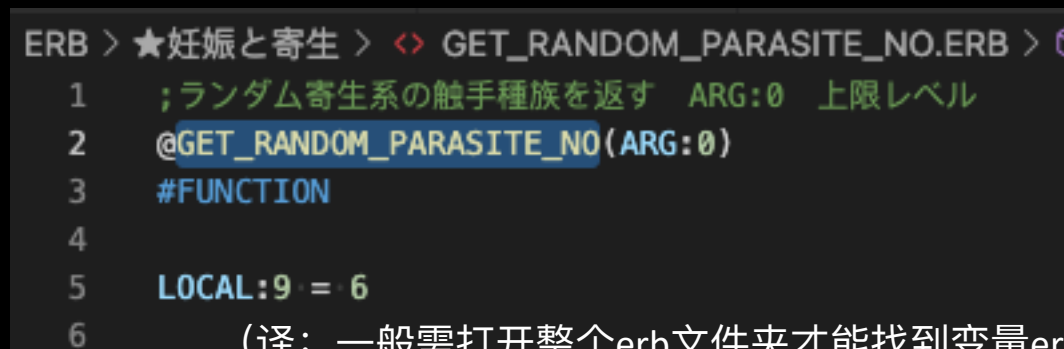


快捷功能介绍(3/4)

- 前往函数、变量所在文件
右键已定义的变量、函数

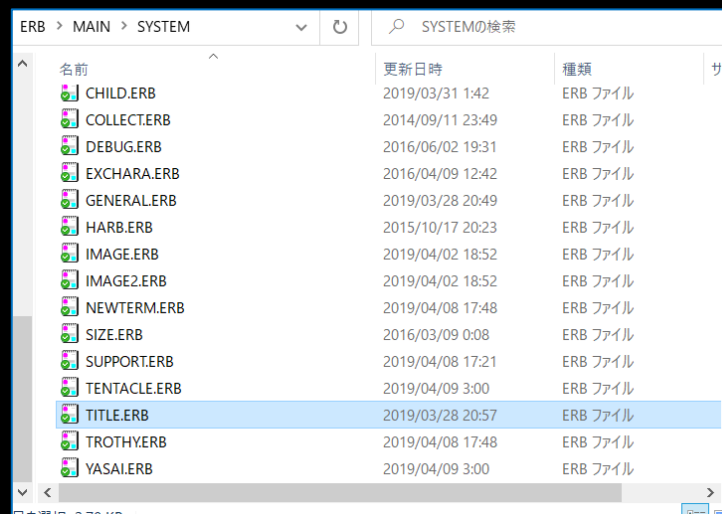


在检索文件夹后会打开对应erb文件



(译：一般需打开整个erb文件夹才能找到变量erb，
如果不清楚按前文的做法可以正常实行)

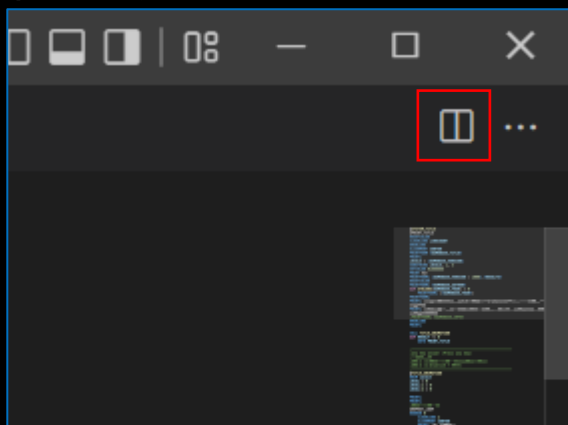
- 在文件浏览器（库）中显示文件



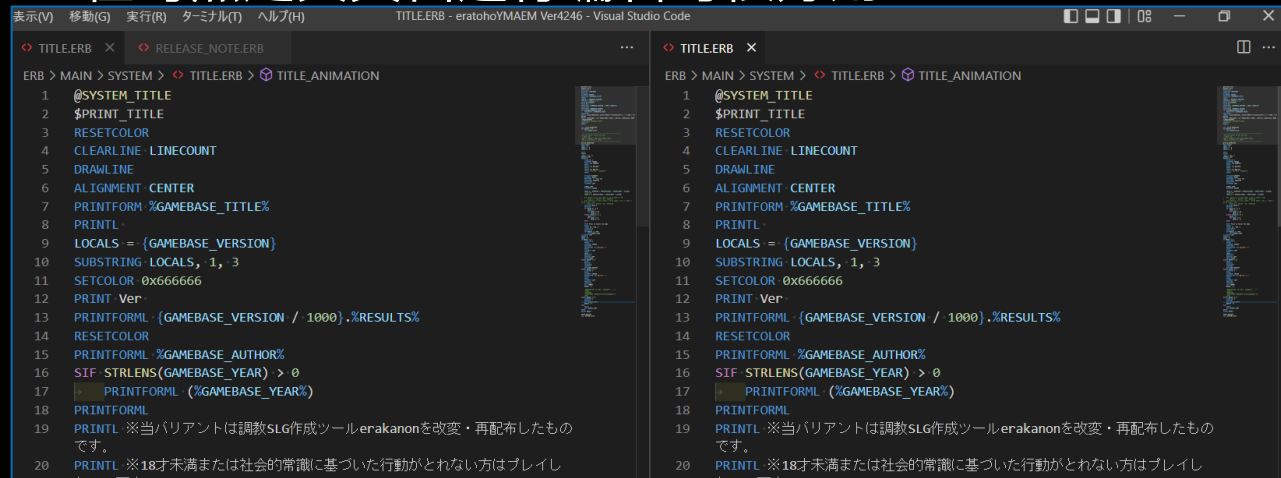
译：以自己的系统显示为准

快捷功能介绍(4/4)

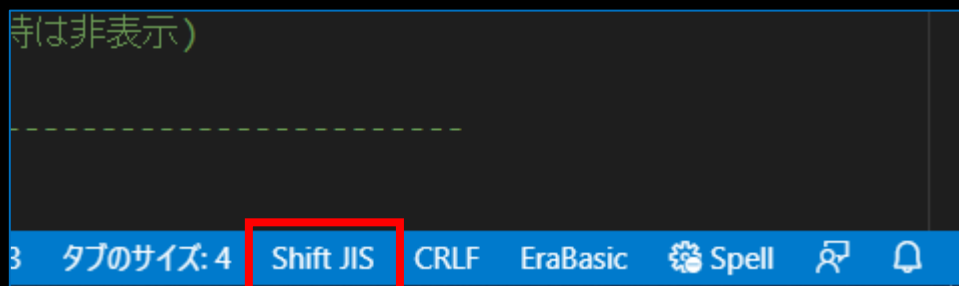
- 编辑器多个显示
点击右上上的这个icon



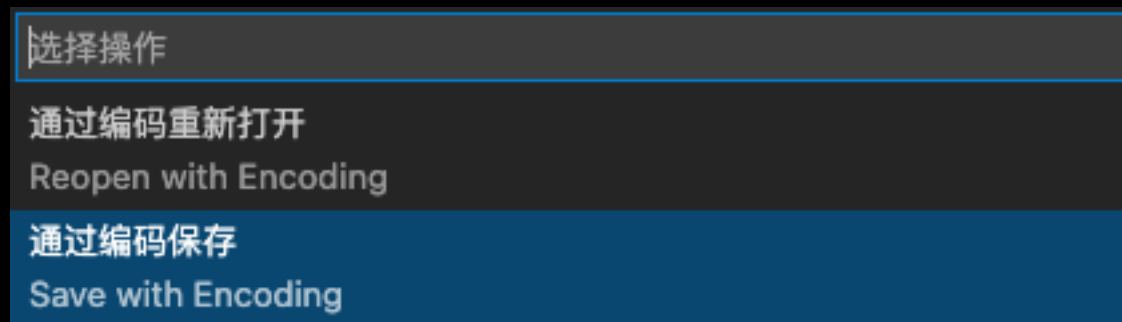
在对照定义文档进行编辑时很好用



- 修改编码语言
点击画面右下角的编码语言



选择通过编码保存（非uft8时先使用uft8重新打开）



译：从今天开始使用UTF-8 with BOM

快捷键介绍(1/2)

- 基本的快捷键（这不用翻译吧）

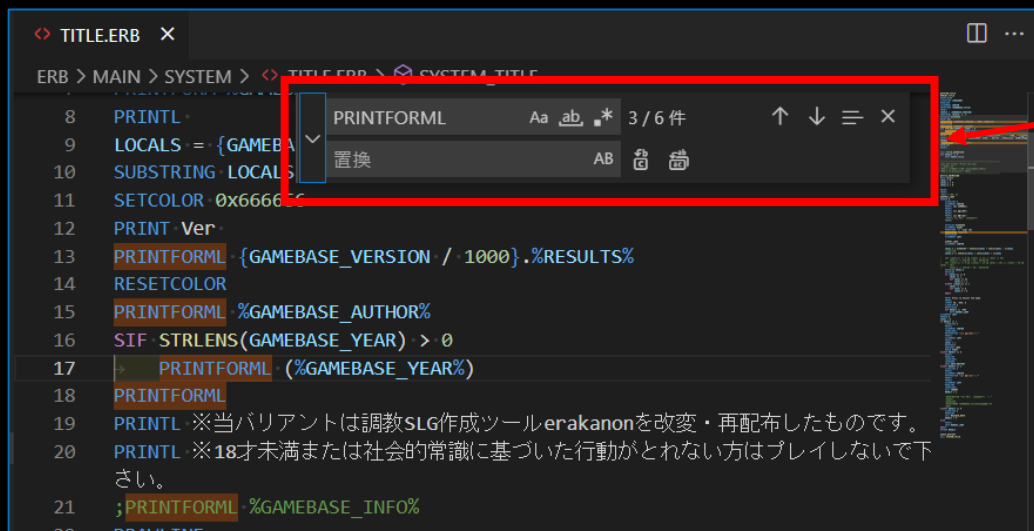
Ctrl+C: コピー Ctrl+N: 新規作成

Ctrl+V: 貼り付け Ctrl+S: 保存

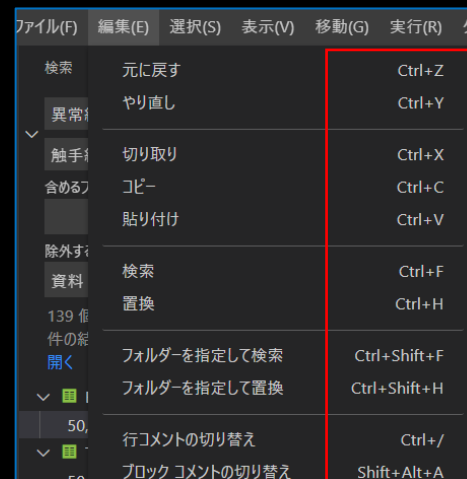
Ctrl+X: 切り取り Ctrl+Z: 撤销

Ctrl+A: 全選択 Ctrl+Y: 重做

- Ctrl+F、Ctrl+H: 在文件中查找与替换



另可见编辑选项卡



编辑器右上的查找替换与18页中使用方法相同

这种方式只在当前文件中进行搜索
也不需要特别做编码语言适配

快捷键介绍(2/2)

- Tab、Shift + Tab：在选中行数前加入和删除缩进

```
5  DRAWLINE
6  ALIGNMENT · CENTER
7  PRINTFORM · %GAMEBASE_TITLE%
8  PRINTL
9  LOCALS = { GAMEBASE_VERSION }
10 SUBSTRING · LOCALS, 1, 3
11 SETCOLOR · 0x666666
12 PRINT · Ver
13 PRINTFORML · { GAMEBASE_VERSION / 1000 } . %RESULTS%
14 RESETCOLOR
15 PRINTFORML · %GAMEBASE_AUTHOR%
16 SIF · STRLENS(GAMEBASE_YEAR) > 0
17 PRINTFORML · (%GAMEBASE_YEAR%)
```

Tab

Shift + Tab

```
5  DRAWLINE
6  → ALIGNMENT · CENTER
7  → PRINTFORM · %GAMEBASE_TITLE%
8  → PRINTL
9  → LOCALS = { GAMEBASE_VERSION }
10 → SUBSTRING · LOCALS, 1, 3
11 → SETCOLOR · 0x666666
12 → PRINT · Ver
13 → PRINTFORML · { GAMEBASE_VERSION / 1000 } . %RESULTS%
14 → RESETCOLOR
15 PRINTFORML · %GAMEBASE_AUTHOR%
16 SIF · STRLENS(GAMEBASE_YEAR) > 0
17 → PRINTFORML · (%GAMEBASE_YEAR%)
```

- Ctrl + /：将所有选中的行变为注释

```
5  DRAWLINE
6  ALIGNMENT · CENTER
7  PRINTFORM · %GAMEBASE_TITLE%
8  PRINTL
9  LOCALS = { GAMEBASE_VERSION }
10 SUBSTRING · LOCALS, 1, 3
11 SETCOLOR · 0x666666
12 PRINT · Ver
13 PRINTFORML · { GAMEBASE_VERSION / 1000 } . %RESULTS%
14 RESETCOLOR
15 PRINTFORML · %GAMEBASE_AUTHOR%
16 SIF · STRLENS(GAMEBASE_YEAR) > 0
17 PRINTFORML · (%GAMEBASE_YEAR%)
```

Ctrl + /

```
5  DRAWLINE
6  ; ALIGNMENT · CENTER
7  ; PRINTFORM · %GAMEBASE_TITLE%
8  ; PRINTL
9  ; LOCALS = { GAMEBASE_VERSION }
10 ; SUBSTRING · LOCALS, 1, 3
11 ; SETCOLOR · 0x666666
12 ; PRINT · Ver
13 ; PRINTFORML · { GAMEBASE_VERSION / 1000 } . %RESULTS%
14 ; RESETCOLOR
15 PRINTFORML · %GAMEBASE_AUTHOR%
16 SIF · STRLENS(GAMEBASE_YEAR) > 0
17 PRINTFORML · (%GAMEBASE_YEAR%)
18 PRINTFORML
```

快捷键介绍到此为止

后记

- 本文件在era相关的情况允许一切参考、引用、修改、翻译、转载。
 - 不需要给出原链接或向原作者报告。
 - 不允许用于era以外。尤其是特别禁止在全年龄场合使用及商业使用。
 - 修改、翻译、转载也请继承以上规则。
 - 禁止将本文件作为原创内容进行发布。
 - 使用本文件产生的一切损害及责任请自行承担。
-
- 翻译后记：
 - 翻译内容遵从原作者规则，翻译后的本文也放弃一切利益，转载自由。
 - 转载请保留本页及后一页。
 - 因为操作系统的关系+本人懒惰，做不到原作者那么丁寧亲切和美丽易读，请见谅。

奥付

- 本書はeraに関する場であれば参照、引用、加筆、翻訳、再配布を許可します。
 - リンクや報告なども不要です。
- era以外への使用、特に年齢制限のある場や商業利用に関してはその全てを禁止します。
- 加筆、翻訳、再配布後でも上記規約は継承してください。
- 本書を自身の製作したものとして本書を配布することは禁止です。
- 本書を使用したことによる損害等に関しては一切関知せず責任も負いませんのでご了承ください。

- 更新履歴

バージョン	編集	内容
1.000	beniten	初公開