Документация по триггерам

Все триггеры разбиты на 4 основных подгруппы  
  
1ХХ триггеры обработки игры во время боя

* 100 Триггер первого порядка, актуален для боя
* 121 Триггер на окончание боя 1х1
* 122 Триггер на окончание боя 2х2
* 123 Триггер на закрытие чата после боя 2х2 (Не актуально)
* 124 Триггер на ожидание загрузки поле боя

2ХХ триггеры на элементы меню

* 200 Триггер на отправку в бой  
  Вместе с данным триггером передается булевый массив наличие сундуков в слотах
* 210 триггер на возможность запроса карты
* 211 триггер на полученное сообщение в чате
* 212 триггер на нахождение в меню клановых войн   
  Вместе с данным триггером передается булевый массив наличия колод в Клановых войнах
* 219 триггер на нахождении в меню запроса карт
* 221 Триггер на получение награды из сундука в 1 слоте
* 222 Триггер на получение награды из сундука в 2 слоте
* 223 Триггер на получение награды из сундука в 3 слоте
* 224 Триггер на получение награды из сундука в 4 слоте
* 225 Триггер на получение награды вовремя открытие сундука
* 226 Триггер на выбор награды во время получения награды с выбором
* 231 Триггер на открытие сундука в 1 слоте
* 232 Триггер на открытие сундука в 2 слоте
* 233 Триггер на открытие сундука в 3 слоте
* 234 Триггер на открытие сундука в 4 слоте
* 235 триггер получения награды из пасс рояль
* 236 триггер на получение ежедневной награды в магазине
* 237 триггер на полную прокрутку магазина
* 250 Триггер на лимит наград за бой
* 260 Триггер на отправку в бой в КВ на речной гонке (Не актуально)
* 261 Триггер на отправку в бой в КВ во время последней недели сражений (Не актуально)
* 262 Триггер на получение награды в КВ (Не актуально)
* 270 Триггер на проверку установки английского языка (Не актуально)
* 280 Триггер на поиск кнопки получения награды в пасс рояль  
  С данным триггером передаются два аргумента(координаты X и Y кнопкки получения награды)
* 281 Триггер на поиск кнопки получения награды в тропе наград за кубки  
  С данным триггером передаются два аргумента(координаты X и Y кнопкки получения награды)

3ХХ Триггеры загрузочных экранов

* 300 Триггер на экран поиска боя
* 301 Триггер на загрузочный экран игры

4ХХ триггеры вылетов из игры

* 400 Тригер вылета из игры

5ХХ триггеры ошибок связанные с разрешением экрана

* 500 Триггер на то, чьл игра повернута неправильной ориентацией
* 501 Триггер на неправильное разрешение экрана

0 триггер - это триггер на отсутствие найденного триггера

Class ImageTrigger

Основной публичный метод класса getTrigger:

В качестве аргумента передается массив байтов, которые являются изображением(скриншотом крана эмулятора) 960Х540 пикселей

Возвращает метод картеж из [Код триггера] [Необязательные параметры триггера]

\_getTextError

Метод возвращаемый текст ошибки при возникновении 400 кода триггера

\_getTriggerOpenChest

Метод возвращающий номер сундука, из которого можно получить награду

\_getTriggerOpenedChest

Метод возвращающий номер сундука, который можно поставить на открытие либо в очередь на открытие

\_getNumberCrown

Метод возвращающий количество полученных корон во время боя

\_get\_tower\_health

Метод возвращающий колличество здоровья на башнях во время боя

\_getCardsInBatlle

Метод возвращающий карты которые находятся в колоде во время боя (по позициям 0-1-2-3)

\_cheakTimeInBatlle

Метод возвращающий время до конца боя