

Judge Accuracy Info 功能简介

本功能会在游戏总结的计分板中显示游玩时击打误差的详细信息，启用后效果如下图所示：

	CRITICAL PERFECT	PERFECT	GREAT	GOOD	MISS
TAP		NUM	AVG	RAW	S.D.
HOLD	TAP	553	+0.10	-0.00	1.13
SLIDE	SLD	144	-2.19	-2.19	6.48
TOUCH	TCH	60	+2.61	+2.51	3.20
BREAK	EX	29	-0.44	-0.54	0.85

如何使用？

1. 首先需要在 AquaMai 配置文件中启用（或使用 MaiChartManager 直接设置）
2. 然后在游戏总结页面用 3 号键把判定显示关闭，具体请看下图：



这种情况就是打开了判定显示，此时副屏表格显示的是原版的判定数据



这种情况就是关闭了判定显示，此时副屏表格显示的是本 Mod 的击打误差信息



单人模式下，关闭了判定显示的效果

3. 如果不出意外的话，此时副屏的表格中原本的判定信息会被隐去，取而代之的是本 Mod 提供的击打误差信息。如果想要更换回判定信息显示，只需再次按 3 号键。

数据的含义？

在启用了击打误差显示以后，原本的表头就没有用了，请自行忽略。（但是因为表头和表格是同一张图片，而我懒得重做图片资源了，所以没有删掉表头）

新的表格内容包含 4 行、4 列，例如下图：



	CRITICAL PERFECT	PERFECT	GREAT	GOOD	MISS
TAP		NUM	AVG	RAW	S.D.
HOLD	TAP	553	+0.10	-0.00	1.13
SLIDE	SLD	144	-2.19	-2.19	6.48
TOUCH	TCH	60	+2.61	+2.51	3.20
BREAK	EX	29	-0.44	-0.54	0.85

每一横行代表一大类判定：

1. TAP 表示所有的 Tap 和 Hold 头判，以及对应的 Break 版本；
2. SLD 表示 Slide 的尾判；
3. TCH 表示 Touch 和 Touch-Hold 的头判；
4. EX 表示 Ex-Tap 和 Ex-Hold 头判，以及对应的 Break 版本。

每一竖列表示一个统计数据：

1. NUM 是该种判定的总数，即“样本容量”；
2. AVG 是该种判定的平均击打误差，该击打误差是游戏内直接用于判定计算的数据，单位是帧（1/60 秒），因此在调延迟的时候可以参考这个；
3. RAW 是通过另一种数据源获得的平均击打误差，该击打误差是 Mod 直接测量得到（即在判定时直接获取当前时间，与正解作差得到的数据），单位同样是帧（1/60 秒），由于测量时没有计算 B 判，所以结果与 AVG 列有系统偏差；
4. S.D.列是击打误差的标准差，单位同样是帧（1/60 秒）。

此外，启用本功能以后，每次游玩谱面结束后都会在游戏根目录下生成“Acc_Track_X_Player_N.txt”文件（X 为第几个 Track，N=0 表示 1P，N=1 表示 2P），其中包含了每一个 Note 的击打误差列表（文件中单位为毫秒）