

UShop

A powerful shop system plug-in

Operation Document



作者: @umarurize

电子邮箱: 3229187183@qq.com

UShop - 主表单

输入 **/us** 指令呼出主表单



- 1.1 官方商店
- 1.2 重载配置文件（管理员）

目录

>1.1	官方商店	2
>>1.1.1	官方商店 - 添加新商店分类	3
>>1.1.2	官方商店 - 添加新商品	4
>>>1.1.2.1	官方商店 - 单个商品：编辑该商品	6
>>>1.1.2.2	官方商店 - 单个商品：购买/回收	7
>>>1.1.2.3	官方商店 - 单个商品：收藏/取消收藏	8
>>1.1.3	官方商店 - 商品收藏	9
>>1.1.4	官方商店 - 搜索商品	10
>1.2	重载配置文件	11
>1.3	其它	12
>1.4	DLC 拓展	13

>1.1 官方商店



- 1.1.1 添加新商店分类
- 1.1.2 添加新商品
- 1.1.3 商品收藏
- 1.1.4 搜索商品

>>1.1.1 官方商店 - 添加新商店分类

在添加一个新商品至官方商店前，至少应该存在一个商店分类。所以，让我们先从添加一个新商店分类开始。

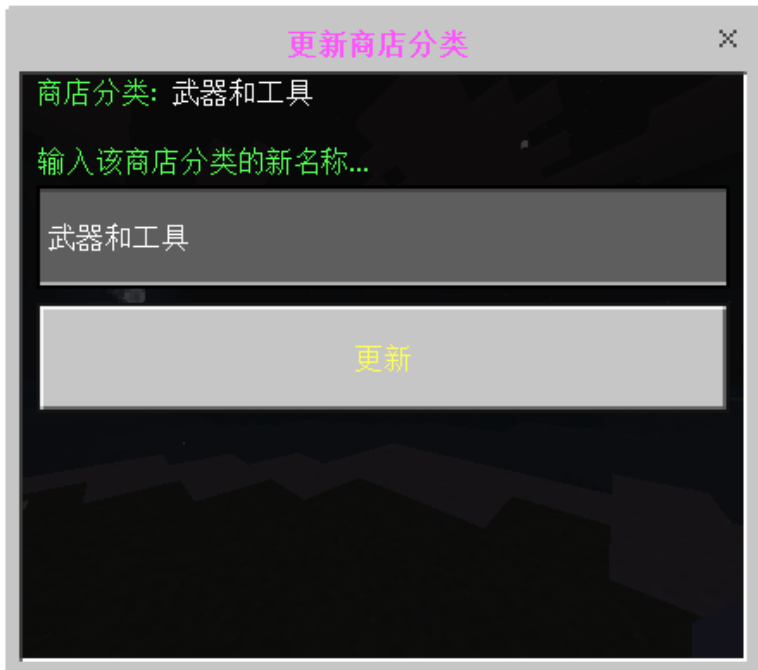


在添加完一个新商店分类后，你的官方商店表单会变成这样。



不含有商品的商店分类不会展示图标，但在你添加商品至一个商店分类后，该商店分类会选择其中第一个商品的材质图标作为图标。

你也可以随时对任何商店分类进行编辑。



>>1.1.2 官方商店 - 添加新商品

到目前为止，我相信你已经成功添加了一个新商店分类。现在，让我们添加一个新商品。



在点击 “添加新商品” 后，UShop 会自动获取你物品栏中的所有物品，你只要选择一个你想添加为新商品的物品即可（这里我们选择钻石剑举例）。



当然，UShop 会获取你准备添加为商品的物品的所有属性

- 商品名称 （这会根据玩家客户端自动翻译）
- 商品类型
- 商品附魔 （这会根据玩家客户端自动翻译）
- 商品特殊标签 （UShop 提供了一种为物品添加特殊标签的方法）

现在你只需进一步完成以下步骤

- 选择商店分类
- 选择商品模式
 - purchase and reclaim （购买+回收）
 - only purchase （仅购买）
 - only reclaim （仅回收）
- 输入购买价格
- 输入回收价格

恭喜，你已经成功添加了一个全新商品，让我们更多了解这个商品吧！



- 1.1.2.1 编辑该商品（管理员）
- 1.1.2.2 购买/回收（这些按钮会根据商品模式进行展示）
- 1.1.2.3 收藏/取消收藏

>>>1.1.2.1 官方商店 - 单个商品：编辑该商品

和编辑商店分类一样，你可以随时删除/更新任何单个商品



>>>1.1.2.2 官方商店 - 单个商品：购买/回收

无论玩家是在购买商品还是回收商品，UShop 会精准检测玩家的物品栏状态，甚至是购买/回收途中的物品栏状态变化，绝不发生吞物品的状况



>>>1.1.2.3 官方商店 - 单个商品：收藏/取消收藏

如果你的官方商店有着大量的商品，这会是一个非常有帮助的功能。它允许玩家收藏经常访问的商品，以便于他们下次可以快速找到想要的商品。当然，玩家也可以随时取消收藏商品。

Ushop

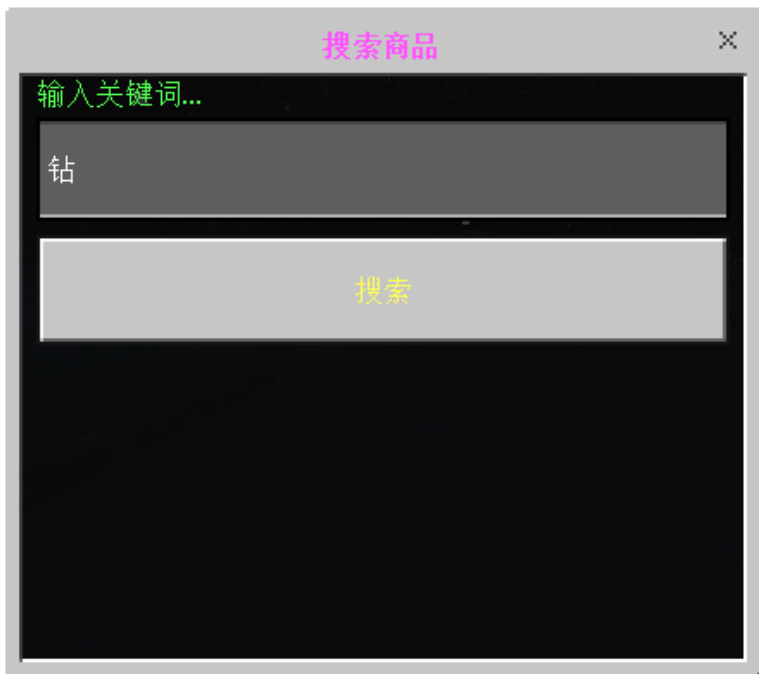
>>1.1.3 官方商店 - 商品收藏

所有被一个玩家收藏的商品会在这里展示.



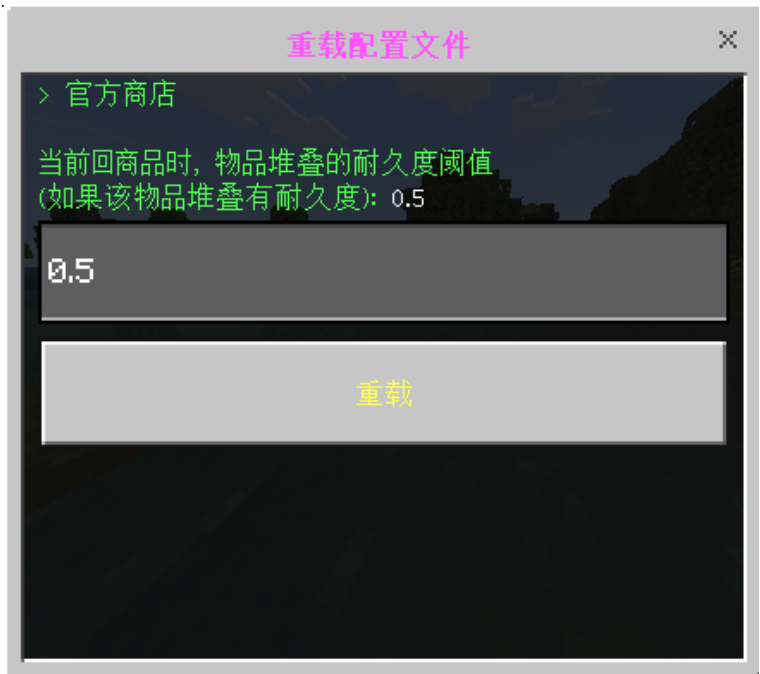
>>1.1.4 官方商店 - 搜索商品

这也是一个非常有帮助的功能，玩家可以通过输入关键字快速筛选商品



>1.2 重载配置文件

非常简单，不多赘述…



>1.3 其它

- UShop 禁止非管理员玩家手持刷怪蛋和刷怪笼和试炼笼交互，所以上架刷怪蛋
- Add-on 物品无法获取正确名称和材质图标，因此暂不支持上架 Add-on 物品，后续可能会想办法拓展这方面的功能

Ushop

>1.4 DLC 拓展

- ULore: 自定义物品特殊标签 (lore), 这是一个在 JE 中非常流行的功能, 现在 ULore 作为 UShop 的 DLC 也能帮助你在 EndstoneMC 中实现这一功能。
- 玩家自由开店交易 (开发中)
- 自定义祛魔 (开发中)

UShop