@Form1.cs

#region 整体逻辑说明

/\* 1. 激活魔兽世界窗口并放线；

\* 2. 移动鼠标位置直至找到鱼漂，核心方法为 Point move\_2\_fishing\_cursor\_position()；

\* 2.1 在寻找鱼漂位置的过程中使用递归的方法，但次数不超过 fishing\_cursor\_check\_max，目前设置为 15；

\* 2.2 如果找到鱼漂位置，则返回鱼漂位置坐标点；如果没找到则返回 (88, 88)，通过主函数传递给监控声音函数 system\_volume(Point cursor\_position)；

\* 3. 监控系统音量合成器中魔兽世界的音量，超过某个音量时自动点击鼠标左键收线；

\* 3.1 在监控过程中，用函数内变量 time\_gap 累计监控的时间长度是否超过 22 s；

\* 3.2 如果监控到声音变化，则直接点击鼠标；如果没有监控到而超时，也直接点击鼠标；即不能存在无限等待的情况；

\*/

#endregion

Existing Issues:

1. [简单] 暂时使用绝对路径读取相关文件，后期需要改为相对路径；
2. [略复杂] 运行中关闭程序的问题暂时由于线程知识盲点不知道怎么解决，自己用vbs脚本强行关闭。主要的点在于魔兽世界窗口最大化后，在操作中无法跳回源程序进行关闭，同时即使可以看到源程序UI，无法实现直接关闭；
3. [TBD] 代码中的SendKeys.Send("")函数是直接作用于魔兽世界游戏内的，因此实际使用该工具的时候需要指定位置放置指定技能/物品，这个点看似确实没法解决（用游戏内的宏？），需要在使用手册中添加说明，

SendKeys.Send("3") – 按键3放置“巨型鱼漂”物品；

SendKeys.Send("t") – 按键T放置钓鱼技能；

[比较可行] 或者在GUI界面添加接口供玩家设置。勾选“巨型鱼漂”则必须设置巨型鱼漂的键位；

1. [略复杂] 程序根据游戏右上角的巨型鱼漂buff判断是否要使用巨型鱼漂物品，但是在不同的分辨率和游戏窗口下，这个判断非常容易失效。需要考虑如何解决。

[可考虑思路] 结合游戏内buff相关的api输出到pc文件并读取，但需要开发和安装插件；

1. [困难] 目前判定鱼上线的方式是通过系统音量合成器里面魔兽世界的音量截屏来实现（鱼上钩时的音量会超过某一数值），同样在不同分辨率以及位置下很容易失效。同时，游戏内除了鱼上钩以外，还有很多情况也会使音量超过指定值，导致错误起竿。如果可以监控系统音量播放的声音文件名来精确定位就非常好！