从顶部菜单选择 文件 → 保存导入代码 从工坊复制 完整代码 到剪切的 打开任意 • ow 文件,点击右导出代码	
建议列表	上方的 导出 按钮,或右键菜单中的 导出 选项 点击右上方的 建议 按钮,或右键菜单中的 建议 选项 表
	] 中搜索以下扩展,待安装完成后重启 VS Code (简体中文)Language Pack for Visual Studio Code
'Consolas Bold', 'Cou OW 推荐缩进 从底栏(状态栏)找到并点击	E择 设置,找到 控制字体系列,修改内容为rier New', 'SimHei', monospace  选择缩进 区域 表符缩进 并将 更改制表符显示大小 设置为 4
<b>要特性</b> 参考手册 侧边栏可激活手册视图,具有  ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	有实用的 图标表格 等
停止 垃圾箱 <b>英雄/技能图标 重装</b> 英雄 主要攻击模式  未日铁拳	警告 X 輔助攻击模式 终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下
D.Va  Wift  Wift	
東丽莎 東西哈特 悬停提示 将光标放置在关键词上弹出设	
持续 - 毎名玩家   現別("思作   事件   当玩家加入比赛时,为每位玩动。   持续 - 毎名玩家; 双方; 全部;	T家创建此规则的副本。此副本会保持激活,直至玩家离开比赛或比赛结束。每个副本都会独立追踪并执行条件和行
动作 {	空,空,至地图,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0);
<pre></pre>	
规则("悬停提示") {	"回声"是守望先锋成员米娜·廖博士设计制造的机器人,搭载了可以高速学习适应的先进人工智能程序自由 200 职责 200 三角射击 主要攻击模式 (5) 黏性炸弹 辅助攻击模式 (5) 二、 (6) 二、 (7) 三、 (7) 二、 (7) 三、 (7)
{	空,空,至地图,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0);
1 玩家 - 拥有此弹道且会被 2 开始位置 - 弹道的起始位 3 方向 - 弹道的行动方向。 动作 { 4 相对 - 弹道的起始位置和	的类型。启用弹道地图工坊扩展后可添加新的选项。 如归为击杀者的玩家。若为"空",则弹道不被任何人拥有。弹道不会影响其拥有者。 过置。若为"空",则使用玩家的眼睛位置。 若为"空",则使用玩家的面朝方向。 口方向是相对于玩家还是地图。 空,空,至地图,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0);
汉字/拼音/首字母 激活补全 切換开关 规则("补全提示") { 事件 {	提示,还可使用展开按钮显示全部选项
	表地图中的一个位置。  2 图标 - 将要创建的图标。  3 重新赋值 - 指定此动作的哪个输入值将持续被重新
切換开关  规则("补全提示") {	创建一个地图中的图标实体。此实体会持续至消除为止。如果想指定此实体,可使用"上一个创建的实体"的返还值。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失败。  ◆ <b>参数</b>
chuangjiantu	
{	(a) 可见 - 一名或多名玩家将可以看到此图标。         1 位置 - 图标所在的位置。如果此值为一名玩家,那么图标将显示在这名玩家的头顶上方。否则,此值将代表地图中的一个位置。         2 图标 - 将要创建的图标。         anDiTuWenBen toChuJinDuTiaoDiTuWenBen         au DiTuWenBen toChuJinDuTiaoDiTuWenBen            au 可见 - 一名或多名玩家将可以看到此图标。         1 位置 - 图标所在的位置。如果此值为一名玩家,那么图标将显示在这名玩家的头顶上方。否则,此值将代表地图等代表地图标分值将表现的图标。
新練 - 毎石功家; 双方; 全部; } 条件 { 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回 )	建一个地图中的图标实体。此实体会持续至消除为止。如果想指定此实体,可 用"上一个创建的实体"的返还值。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失
切換开关  规则("参数提示") {	道( <mark>弹道类型</mark> ,玩家,开始位置,方向,相对,修改生命效果类型,受影伍,数值,数值缩放,爆炸范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅,存在时间,推力,弹射次数,引力)  : <b>弹道类型</b> 道  弹道的类型。启用弹道地图工坊扩展后可添加新的选项。
全部;	: <b>创建弹道</b> 弹道  个弹道实体,可对玩家或玩家拥有的实体造成治疗或伤害。如果已创建了实体,此动作可能会失败。  元家,空,空,至地图,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0)  创建弹道(弹道类型,玩家,开始位置,方向,相对,修改生命效果类型,受物的队伍,数值,数值缩放,爆炸范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅速度,存在时间,推力,弹射次数,引力)
事件         {         持续 - 每名玩家;         双方;         全部;         }         动作         {         创建弹道(球弹道, 事件玩)         }	<ul> <li>◆参数:相对</li> <li>4 相对</li> <li>弹道的起始位置和方向是相对于玩家还是地图。</li> <li>◆方法:创建弹道</li> <li>动作 弹道</li> <li>创建一个弹道实体,可对玩家或玩家拥有的实体造成治疗或伤害。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失败。</li> <li>家,空,空,空, 至地图,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0);</li> </ul>
代码混淆 使用混淆选项导出混淆代码  ***********************************	到剪切板
計划作 [施加维力(事件玩家,上,99999,至地图,取消相反运动);等待直到(!对任意为"真"(全局.liiilliiiii,相距距离等待(0.016,无视条件);切除开关。}}规则("  代码整理 使用右键菜单的格式化文档,	R,当前数组元素[栗(10000000, 0.0000000)])<当前数组元素[栗(10000000, 0.0000001)])==真; 高(事件玩家,当前数组元素[栗(10000000, 0)])<当前数组元素[栗(10000000, 0.0000001)]),99999);
建议 換行 导出 导入 更改所有匹配项 #F 格式化文档 て ひ F 重构 ^ ひ F	F R —
剪切	C V —
1 设置 2 > {··· 143 } 144 145 变量 146 > {··· 200 } 201 切换开关 202 规则("代码折叠")	
213 ); 214	ray = 数组(…
217 End; 218 219 > For 玩家 221 End; 222 223 > While(全 225 End; 226 227 > If(全局	高变量(A, 0, 0, 1); ··· 家变量(事件玩家, A, 0, 0, 1); ··· 全局.A == 0); ···
231 > Else; ··· 233 End; 234 } 235 }  代码大纲  在资源管理器 大纲视图中,	
<ul> <li>资源管理器</li> <li>大纲</li> <li>少 设置</li> <li>少 主程序</li> <li>少 大厅</li> <li>&gt; 少 模式</li> <li>&gt; 少 死斗</li> <li>少 启用地图</li> <li>少 综合</li> <li>&gt; 少 英雄</li> </ul>	
<ul> <li>◇ 戸 综合</li> <li>※ D.Va</li> <li>※ 半藏</li> <li>※ 法老之鹰</li> <li>※ 生命之梭</li> <li>※ 自用英雄</li> <li>※ 扩展</li> <li>※ 空量</li> <li>☆ 子程序</li> <li>◇ () 规则 全局: 重启</li> </ul>	
<ul> <li>         ∮ 事件 持续 - 全局</li> <li>         ⊕ 条件</li> <li>         令 动作</li> <li> <li> <li> <li> <li> <li> </li> <li> </li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> </li> <li> <li> </li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> </li> <li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> </li> <li> <li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> <li> <li> <li> <li> </li> <li> <li> </li> <li> <li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></li></ul>	
<pre>{</pre>	声); 1, (事件玩家.anim_frame), 速率及最终值);
事件玩家.panel_page = 9; 事件玩家.panel_dock_layout = 技能图标字符串(英雄(雾子), 字符串分割(自定义字符串("F 技能图标字符串(要雄(雾子), 字符串分割(自定义字符串("T 技能图标字符串(要雄(雾子), 字符串分割(自定义字符串("T 技能图标字符串(要雄(雾子), 字符串分割(自定义字符串("E 技能图标字符串(英雄(雾子),	= 数组( , 按钮(技能1)), Ruins,废墟,廢墟,廃墟,폐허"),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], , 按钮(技能1)), Terrace,露台,露台,テラス,테라스"),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], , 按钮(技能1)), Tea Room,茶室,茶室,茶室,차실"),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], , 按钮(技能1)), Black Zone,黑域,黑域,ブラックゾーン,검은 영역"),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], , 按钮(技能1)), Secret Area,密室,密室,邮일실"),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE]
For 玩家变量(事件玩家, A, 0, 事件玩家.countdown -= 1; 等待(1, 无视条件); End; "创建进度条" 创建进度条" 创建进度条地图文本(事件玩家, 0)	; //递减_ ),自定义字符串("进度条"),矢量(0,0,0),1,根据表面截取,颜色(水绿色),颜色(白色),可见和值,默认可见
切换开关 <b>规则("规则开关")</b> {	所有队伍),自定义字符串("开启的规则"));
→ 計算 計算 計算 計算 ・ 計算 ・ 全局; ・ 計算 ・ 計 ・ 計 ・ 計 ・ 計 ・ 計 ・ 計 ・ 計 ・ 計	
引 調色盘 针对自定义颜色的预览和调制 切换开关 规则("调色盘")	
	(颜色(0, 225, 255, 225)
。 <b>《</b> 条件 颜色 ■ 自定义颜色(0	2, 225, 255, 225), 255, 255, 255, 255),
<b>連功能</b>	提示列表。
功能位于标签栏右侧以及右部           功能 描述           展开 展开光标处的补全部           换行 切换自动换行行为。	。 
展开 展开光标处的补全技 换行 切换自动换行行为。 混淆 导出到剪切板,混淆 导出 导出到剪切板,同时 导入 导入到编辑器,同时 ① 已知工坊错误 无 → 全部禁用	时修复已知的工坊错误。●时修复已知的工坊错误。●
功能       描述         展开       展开光标处的补全技术         换行       切换自动换行行为。         混淆       导出到剪切板,同时         导入       导入到编辑器,同时         分全部禁用       设置不可见         开始治疗调整       追踪全局变量频率         追踪玩家变量频率       持续追踪玩家变量         持续追踪玩家变量       持续追踪玩家变量         持续追踪玩家变量       持续追踪玩家变量	时修复已知的工坊错误。 <b>●</b>
功能       描述         展开       展开光标处的补全技 换行         投行       切换自动换行行为。         混淆       导出到剪切板,同时         导入       导入到编辑器,同时         日       全部禁用         设置不可见       开始治疗调整         追踪元家变量频率       追踪玩家变量频率         持续追踪全局变量	时修复已知的工坊错误。● 时修复已知的工坊错误。●
<ul> <li>功能 描述</li> <li>展开 展开光标处的补全技</li></ul>	时修复已知的工坊错误。●  对修复已知的工坊错误。●  据文 → 显示诊断结果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成是清文件,或为小文件提供更多保护  多挤占混淆空间时,会按序丢弃 混淆索引 → 填充规则 → 阻止篡改 → 阻 其它实现不占用元素  四数据量较大,不要乱点,耐心等待加载完成 出 正常代码 检查是否有误,如确认混淆出错请联系开发人员
## 描述    展开   展开光标处的补全技   接行   切換自动換行行为。   混淆   导出到剪切板,同时   导入   导入   与子   与子   子子   子子   一般由于   分   分   分   分   分   分   分   分   分	技 图工坊 → 显示诊断结果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成 昆淆文件,或为小文件提供更多保护 多挤占混淆空间时,会按序丢弃 混淆索引 → 填充规则 → 阻止篡改 → 阻 其它实现不占用元素
## 描述    展开   展开光标处的补全技   接行   切換自动換行行为。   混淆   导出到剪切板,同时   导入   导入   与子   与子   子子   子子   一般由于   分   分   分   分   分   分   分   分   分	技 を 図工坊 → 显示诊断结果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成 昆淆文件,或为小文件提供更多保护 多挤占混淆空间时,会按序丢弃 混淆索引 → 填充规则 → 阻止篡改 → 阻 其它实现不占用元素 码数据量较大,不要乱点,耐心等待加载完成 出 正常代码 检查是否有误,如确认混淆出错请联系开发人员 于 总元素过多,请酌情删减元素 于 单个规则过长,请将规则拆分为多个 于比较的玩家名称,请自行替换为原生文本 于比较的数字,请自行替换为原生文本
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	技 を 図工坊 → 显示诊断结果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成 昆淆文件,或为小文件提供更多保护 多挤占混淆空间时,会按序丢弃 混淆索引 → 填充规则 → 阻止篡改 → 阻 其它实现不占用元素 码数据量较大,不要乱点,耐心等待加载完成 出 正常代码 检查是否有误,如确认混淆出错请联系开发人员 于 总元素过多,请酌情删减元素 于 单个规则过长,请将规则拆分为多个 于比较的玩家名称,请自行替换为原生文本 于比较的数字,请自行替换为原生文本
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	**  **  **  **  **  **  **  **  **  **
## 描述	
## 描述   ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	法  图工坊 → 显示诊断结果 → 总计元素数量 获得、准确的数量可以避免生成是效性,或为小文件属程序多保护 多角白混定的时,或所存弃 混淆索引 → 填充规则 → 阻止基效 → 阻底实现不占用元素 现效重量较大 不要乱点。 耐心等物加或完成 出正常代易检查是否有误,如确认混淆出销词联系开发人员于是元素过多,请的情期成元来 于 學个規则过长,请将规则转分为多个于比较的玩意名称,请自行替换为原生文本 于比较的数字,请自行替换为原生文本  一
## 描述   展开 展开光标处的补全技   接行 切換	图工坊 → 显示诊断结果 → 岛计元素数量 获得、海俑的数量可以避免生成 成为小文件提供更多保护 - 岛市高速常型邮票,会协会混溶型邮票,会投序表并混消索引 → 填充规则 → 阻止篡改 → 阻 医空实现不占用元素 图数超量较大,不要起点,耐心等待加整完成 出工室代码 检查显面有误,如神从混淆出物情欲系开发人员于 总元素过多,该的情则减元素 于 单个规则过长,诸将规则所分为多个于比较的玩聚名称,语自行替换为原生文本于比较的玩聚名称,语自行替换为原生文本,以由行政的数字,请自行替换为原生文本。