 保存文件 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板 	
导出代码打开任意 • ow 文件,点击右上方建议列表	方的导入按钮,或右键菜单中的导入选项方的导出按钮,或右键菜单中的导出选项 意击右上方的建议按钮,或右键菜单中的建议选项
使用方向键上和下滚动列表 选设置 • VS Code 官方中文语言包	表以下扩展。结实装字成后重点 VS Code
Chinese (Simplified) (简 • Window 推荐字体 从侧栏(活动栏)底部菜单选择	京以下扩展,待安装完成后重启 VS Code 衛体中文) Language Pack for Visual Studio Code 登设置, 找到 控制字体系列,修改内容为 er New', 'SimHei', monospace
• OW 推荐缩进 从底栏(状态栏)找到并点击选 在弹出的菜单中选择使用制表符	选择缩进 区域 守缩进 并将 更改制表符显示大小 设置为 4
● 参考手册 侧边栏可激活手册视图,具有实 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	E用的 图标表格 等 A
英雄 主要攻击模式 末日铁拳	辅助攻击模式 终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下
D.Va Wiff Wiff	
● 悬停提示 将光标放置在关键词上弹出详细	出提示
切換开关 持续 - 每名玩家 规则("悬体 { 事件 事件 当玩家加入比赛时,为每位玩家创动。 持续 - 每名玩家; 双方; 全部; } 条件 { 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回馬)	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? 声 〕 ;
动作 {	,空,至地图,伤害,所有队伍,θ,θ,θ,有益爆炸,爆炸声音,θ,θ,θ,θ,θ);
英雄	声); ,空,至地图,伤害,所有队伍,Θ,Θ,Θ,有益爆炸,爆炸声音,Θ,Θ,Θ,Θ,Θ);
が が が が が が が が が が が が が が	回声 英雄 输出 "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和自由 200 职责 200 三角射击 主要攻击模式
所用英雄(事件玩家) == 英 <u>雄</u> (回声: 动作 {	.h.
条件 0 弹道类型 - 所创建弹道的类型 1 玩家 - 拥有此弹道且会被归为 2 开始位置 - 弹道的起始位置。 3 方向 - 弹道的行动方向。若为 动作	
补全提示	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); 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);
事件 {	创建图标 × 动作 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。 ◆ 参数
cjtb ② 创建图标 ② 创建地图文本 ③ 持续追踪全局变量 ③ 创建进度条HUD文本 ⑤ 持续追踪玩家变量 ④ 最后创建的实体 ⑥ 创建进度条地图文本 ⑥ 消除进度条地图文本 ⑥ 消除进度条地图文本 ⑥ 消除所有进度条HUD文本 ⑥ 消除所有进度条地图文本 ⑥ 消除所有进度条地图文本	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。 3 重新赋值 - 指定此动作的哪个输入值将持续被重新赋值。此图标会一直要求并采用重新赋值所传入的值。 4 图标颜色 - 所创建图标的颜色。如果选择了一支队伍,此效果将显示为红色或蓝色,根据观察者是否与这支队伍敌对决定。 5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示?
対映	的图标。 创建图标 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
● 参数提示	图标 一个用于"创建图标"或"图标字符串"的图标选项。
填充参数时会指示参数位和参数 切换开关 规则("参数提示") { 事件 { 持续 - 每名玩家 双方:	单道类型,玩家,开始位置,方向,相对,修改生命效果类型,受影数值,数值缩放,爆炸范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅,时间,推力,弹射次数,引力) 道类型 的类型。启用弹道地图工坊扩展后可添加新的选项。
全部;	
切换开关 规则("参数提示") { 事件 { 持续 - 每名玩家; 双方; 全部; } 动作	速度,存在时间,推力,弹射次数,引力)
 代码混淆 使用混淆选项导出混淆代码到算 全局.!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!	CLILILI); 全局.LIIIIILILLL[全局.IIIILILIILI]), 1);
消除地图文本(全局.lIIIIIIIIIIIIII[全局.II 消除进度条地图文本(全局.lIIIIIIIIIIII[全局.II If(实体存在(全局.lIIIIIIIIIIII]] 全局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII] Else; 消除地图文本(全局.lIIIIIIIIIII[全局.II 消除地图文本(全局.lIIIIIIIIIII] 全局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII] 全局.IIIIIIIIIIII = 从数组中移除(全局. 全局.IIIIIIIIIIII = 从数组中移除(全局.	全局.IIIIIIIIIII][全局.IIIIIIIII]); IIIIIIIIIII]);] = 数组分割(全局.lIIIIIIIIIII[[全局.IIIIIIIIII]], 0, 2); IIIIIIIIIII][0]); IIIIIIIIIII][1]);] = 空数组; .IIIIIIIIIII, 全局.IIIIIIIIIIII]); .IIIIIIIIIII, 全局.IIIIIIIIIIII]);
End; 消除效果(全局.llIIlllIIII[全局.IIIIl	全局.llIlllIlI[全局.IIIIlIIII]), 1); lIlIILI][全局.IlIlllIlII]);] = 空数组; lIlIILI], 沉睡);
建议 换行 导出 导入 更改所有匹配项 #F2 格式化文档 て GF	
重构	
 代码折叠 基于缩进的折叠能力 1 设置 2 > { ··· 143 } 144 145 变量 146 > { ··· 	
200 } 201 切换开关 202 规则("代码折叠") 203 ~ { 204 事件 205 > {… 207 } 208	
213); 214 215 > For 全局变 217 End; 218 219 > For 玩家变	y = 数组(··· 全量(A, 0, 0, 1);··· 全量(事件玩家, A, 0, 0, 1);···
225 End; 226 227 > If(全局.A	司.A == 0); ··· == 1); ··· 全局.A == 2); ···
233 End; 234 }	
	备跟踪光标和跳转能力
234 } 235 } ・ 代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具領 资源管理器	
234 } 235 } ・ 代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具在 资源管理器	
234 } 235 } 代码大纲 在资源管理器	
234 235 代码大纲 在资源管理器 大纲 必要器 大纲 必要 是程序 《大纲 是理器 大 《 》 《 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》	
234 } 235 } (代码大纲 在资源管理器 大纲 及置 基理序 从大式 、	(事件玩家、aniss_frame), 速率及最終値); 组((抵抗策に))。 15、復略, 海域、東域・マッツ、 自定义学符率(*,*))[事件玩家、LANGUAGE], 社(技能に))。 16、復略, 海域、泉域、東域・アッフ、は引た*)。自定义学符率(*,*))[事件玩家、LANGUAGE], 社(技能に))。 16、成化(表能に))。 16、表征、英彦、永澄、永澄、水道、小台・)。自定义学符率(*,*))[事件玩家、LANGUAGE], 社(技能に))。 16、表征、英彦、朱澄、水道・小台・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
・代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具有 资源管理器 大纲视图 中,具有 资源管理器 > 大纲 > 少野 建程序 - 大成式 - 少野 無離 - 小野 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表 表	(事件京業、anim_frame), 速車及最終値); 组((祖(技能上)), (本度・機能力), (本度・機能力), (本定・機能力), (本定・機能力), (本定・機能力), (本度・機力), 表定、対社"), 自定义字符串(**,*))(事件京業、LANGUAGE), (世(技能上)), (ROIO, 表定、系), 未定、対社"), 自定义字符串(**,*))(事件京業、LANGUAGE), (社(技能上)), (本での後、東京、美), 地域、ブラックソーン、沿と 哲学**), 自定义字符申(**,*))(事件京業、LANGUAGE), (社(表記上)), (本である。展览、機能、ブラックソーン、沿と 哲学**), 自定义字符申(**,*))(事件京業、LANGUAGE), (社(表記上)), (本である。展览、機能、対力・クジーン、沿と 哲学**), 自定义字符申(**,*))(事件京業、LANGUAGE), (社(表記上)), (本), (本である。展览、機能、同型以下符申(**,*))(事件京業、LANGUAGE)
	(事件玩家、anim_frame), 速車及直修値); 塩(担任抗和1), (集成機、皮質、両性・)、自定文学称本(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 程代抗和1), (本の情、混合、デラス、(可心**)、自定文学符本(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], (本の情、混合、完全、計划**)、自定文学符本(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], (社(計和1), (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)
・代码大纲 在资源管理器 大纲视图中,具有 资源管理器 大纲 ② 没 主程序 ② 大頻 ② 少 上 大別 ② 少 上 大別 ② 少 上 大別 ② 多 大別 ② 多 大別 ② 方 大田 ② 方 大別 ② 方 大田	(事件玩家、anim_frame), 速車及直修値); 塩(担任抗和1), (集成機、皮質、両性・)、自定文学称本(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 程代抗和1), (本の情、混合、デラス、(可心**)、自定文学符本(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], (本の情、混合、完全、計划**)、自定文学符本(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], (社(計和1), (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)
代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具有 表示 表示 表示 表示 表示 表示 表示 表	(事作成素: anim_frame), 速率及個時個); 値((数(1)))。 (他(数(1)))。 (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)
・代码大纲 在资源管理器 ・大網 ・ 沙 设置 ・ 大照 ・ 沙 设置 ・ シ 大原 ・ シ 後 大原 ・ シ 後 大原 ・ シ 後 大原 ・ シ を 大原 ・ ・ 大郎 ・	(事件技事: arial, franc)、 地参加量性物); (部) (部) (部) (部) (市) (
・ 代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲和图 中,具有 及源管理器 大纲和图 中,是有 及其程序 少 海 大規 死 自由 少 海 大	(等利益・win_franc)、選挙返回所住): ((等利益・win_franc)、提挙及(等性): ((第一位) (1
・ 代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲视图 中,具有 及源管理器 大纲和图 中,具有 及源管理器 大纲和图 中,是有 及其程序 少 海 大規 死 自由 少 海 大	(集別版集、asto, frace)、 映本遊園市名) : ((2) ((3) ((3) ((3) ((3) ((3) ((3) ((3)
・代码大纲 在	(第4 03年 いかったかった。東本卓出帝日: (2015年1日 13年1日 1
・代码大纲 在変形 大綱 ((季か日本 ** *********************************
・ 代码 大纲 ((本)
・	(2007年 2007年 (2007年 100年 100年 100年 100年 100年 100年 100年
・	(第四年 1916年(1916年) (27年 1918年) (1918年2月 1918年) (1918年) (1918
234	(2007年 2007年 (2007年 100年 100年 100年 100年 100年 100年 100年
234	(中の成の内になって)、 (本) 200 (200) (200) (200
234	(中国本の社会のの)、最近地域() (中国本の社会のの)、最近地域() (中国本の社会の)、最近の地域()、20年間最近のの() (中国本の社会の)、最近の地域()、20年間最近の地域() (中国本の社会の)、最近の地域()、20年間最近の地域() (中国本の社会の)、最近の中で、20年間を成立の() (中国人会の)、最近の中で、20年間の社会の() (中国人会の)、またり、1、10年の主意、通知の地域、20年間の、1944年、第2年間に、20年間の、20年間の、20年間の、1944年、第2年間の、20年
235	(第20年 1987 年 1987 年 1987 年 1987 日 1
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	(第20年 1987 年 1987 年 1987 年 1987 日 1