# 舞蹈配置

# 1./g2020/setting

{

"key":"danceUseItem", //字段不能改变

"value": [1, 2, 3, 4],//填写4个数字，表示舞蹈技能有4个

//必须填4个数字，不能留空

//每个数字填写store.csv中index列中数值，并与status列对应

"save":true//下线保存

},

中间省略

"danceStoreId" : 2 //数字填写store.csv中storeId列

# 2./g2020/store.csv

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名 | 解释 |
| storeId | 某一类商店，在部分商店中也能理解为页签id。  例子：  在setting中填2,2就是舞蹈商店  在其他地方中填写99为头饰商店，98为背饰商店 |
| isCoexist | 是否能同时装备，0-该类商店中只能装备1个，1-该类商店中每一个物品都能同时装备。  例子：  头饰商店99:0表示头饰只能装备1个。  背饰商店98:1表示所有的背饰都能同时装备。  其中舞蹈商店2:1做了特殊处理，舞蹈商店中同时能装备4个。 |
| Name | 页签名称（如果有） |
| Icon | 页签图标（如果有） |
| 页签排序目前按照row行排序，先读的在前面。  所有字段不能留空，没有也需要填个字符串上去 | |
| 字段名 | 解释 |
| Index | 唯一性，在同一个商店内不能重复 |
| desc | 物品详情，多语言 |
| itemType | 备用列，填Skill |
| itemName | 文件夹名称，myplugin/中间跳过具体文件夹类别/文件夹名称 |
| Meta | 备用列，填0 |
| coinId | 货币id   1. 金魔方 2. 蓝魔方 3. 平台金币 4. 游戏币 |
| Price | 价格 |
| Status | 表示物品的状态  -1 - 不可购买 0 - 没有买，表示上锁- 未使用，已购买 2 - 使用中，已购买  此处需要与默认装备的配置对应  例如setting中填写了1,2,3,4.  对应商店为2，index为1,2,3,4的这4行在status列需要填写2. |
| 物品排序目前按照row行排序，先读的在前面。和index没有关系。  所有字段不能留空，没有也需要填个字符串上去 | |

# 3./g2020\plugin\myplugin\skill

{

"type": "base", //表示可以成为其他技能父类

"icon":"show\_ship.png", //技能图标，配单个图标在各个文件夹中

"castActionTime": 0, //动作持续时间

//20表示1秒

//-1 表示播放一次

//0 表示不播放

//如果需要动作无限循环，需要填很大的数值，并且在actor

中设置为循环播放的技能

"castAction": "11111" //对应boy和gril的actor中技能名称

//红线框住的就是技能名

}

