Administrador del menú principal (YEP) Pagina principal Cambios recientes Página aleatoria

complementos VisuStella Ayuda del complemento ΜZ

Activos y recursos

Ækáshicos

Caz Lobo

VisuStella

complementos (MZ)

Bibliotecas de

Todos los activos

Instalar complementos

Actualización de complementos Solución de problemas

Changelog

Lista de referencia (MZ) Notetags Comandos de complemento Códigos de texto

Glosario

Complementos y secuencias de comandos (MZ)Ejemplo de juego Complementos

básicos X Complementos de

Complementos de artículos Complementos de Equip complementos

juego

Complementos de búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** utilidad

Mecánico

visuales

menú

Complementos

Complementos de

Descargar

Sistema

✓ Menú de estado

Complementos de

♂ Complementos de

Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Bibliotecas de complementos (MV) Todos los

complementos

La casa de

Aries de Sheratan

Consejos y trucos

Proyectos de

Lista de referencia (MV) Secuencias de

muestra

muñecas de Arrisu Atelier Irina Ángel Caído Olivia VisuStella **Motor Yanfly** 

acción Etiquetas de comentarios Menú principal Intgr. Modo lunático Notetags Integración de opciones

> Comandos de complemento

> > Llamadas de script

Códigos de texto

X Complementos de

Complementos de

Complementos y secuencias de comandos Complementos básicos

batalla

artículos Complementos de habilidades complementos

✓ Menú de estado Complementos de juego ♂ Complementos de movimiento

Complementos de búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** > Complementos de utilidad Mecánico

Complementos

Sitios web

**Enlace Permanente** 

Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Afiliado

visuales

Juegos de afiliados Instrumentos ¿Qué enlaces aquí? Cambios relacionados Paginas especiales Versión imprimible

afiliados

Información de la página

**YANFLY ENGINE PLUGINS FULL COLLECTION** 

VisuStella MZ Sample Game Project RPG MAKER MV

RPC ICOMS LUNIA **૽૽**૽૽ૻૹ૾૾ૹ૾ૺ*૾*૾૾૽૱ૹ૽૽ૺ ¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe

VisuStella

Ækashics.moe

PRIMAL DEMON Anti-Player Stress Plugin RPG Maker , Caz Wolf , Fallen Angel Olivia , Atelier Irina y otros creadores de

LIBRARIUM ANIMATED

#907

Contenido [hide] 1 Descargar 2 Sistema 3 Complementos de Yanfly Engine

contenido afiliados.

4 Introducción 5 Cómo utilizar este complemento 6 Ejemplos de

7 consejos y trucos 8 Registro de cambios

Este es un complemento creado para RPG Maker MV .

Complementos de Yanfly Engine

Cómo utilizar este complemento

misma función cuando se selecciona.

proceso de gestión.

parte hace:

Nombre

Show

Las citas.

Activado

Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí.

¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí.

Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí.

Introducción Para aquellos que deseen modificar los distintos aspectos de los comandos del menú principal

sin necesidad de tocar el código fuente puede usar este complemento para hacerlo.

Cada sección de los parámetros se divide en varias partes. Cada uno de

Aunque este complemento principalmente transfiere el proceso de creación del menú al complemento

Parámetros del administrador, permite una forma más limpia de manejar el comando del menú

estas partes juegan un papel en el funcionamiento del comando de menú. Esto es lo que cada

Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine .

eval, lo que significa que está controlado por código. Si desea que aparezca el comando tal como está, use 'comillas' a su alrededor. Símbolo - Este es el identificador del comando. Cada comando debe tener un único símbolo, tanto como para no causar conflictos con cada comando. Sin embargo, compartido Los símbolos están perfectamente bien siempre y cuando esté de acuerdo con que realicen el

- Esta es una condición de evaluación para determinar si el comando aparece o no en el

- Esta es una condición de evaluación para determinar si el comando está habilitado o no. El

El comando puede aparecer, pero no se puede seleccionar porque no está habilitado. Si tu

- Esta es una función de evaluación que se ejecutará cuando se seleccione este comando

- Esta es una función de evaluación que se ejecutará cuando se seleccione un actor después

Los siguientes son algunos ejemplos para ayudarlo a agregar / modificar / cambiar la forma

la entrada del Administrador de texto de la base de datos para 'Elemento' y usa lo que ingrese

base de datos aquí. El símbolo 'elemento' se utiliza para hacer que el comando del elemento

La función está relacionada con su base de datos sobre si desea o no que el elemento

menú principal. Si desea que esto aparezca siempre, simplemente use 'verdadero' sin

- Así es como aparecerá visualmente el comando en el menú principal. Esto es un

Si desea que este comando esté siempre habilitado, use 'true' sin las comillas. Ext - Significa extensión. Esto sirve como símbolo secundario para el comando. y se puede utilizar para prácticamente cualquier cosa. No tiene impacto directo en el comando a menos que el objetivo del comando esté relacionado con el valor de extensión. La mayoría de los comandos no necesitan utilizar el valor Ext.

directamente desde el menú principal. La función que se vinculará a este El comando debe ser accesible desde Scene\_Menu de una forma u otra. Para

comandos que están destinados a seleccionar un actor primero, use

'this.commandItem.bind (this)' sin las comillas.

Aparecen comandos para su menú principal.

Mostrar: this.needsCommand ('elemento')

Habilitado: this.areMainCommandsEnabled ()

Enlace principal: this.commandItem.bind (this)

Nombre: TextManager.item

Símbolo: artículo

Símbolo: habilidad

La diferencia entre mostrar un comando y habilitar un comando es que

elegir este comando, generalmente para empujar una escena. Esta función no es necesaria para cualquier comando de menú que no requiera seleccionar un actor. Ejemplos de

Enlace principal

Actor Bind

El comando de elemento se realiza utilizando el ejemplo anterior. 'TextManager.item' es cómo aparecerá el nombre del comando. Extrae la información del nombre de la

Actor Bind:

si los comandos principales están habilitados o no, lo cual está relacionado con si No hay actores en el partido actual. Y finalmente, la línea de código 'this.commandItem.bind (this)' es el comando que se ejecutará una vez que el elemento se selecciona la entrada. Nombre: TextManager.skill

Mostrar: this.needsCommand ('habilidad')

Enlace principal: this.commandPersonal.bind (this)

Habilitado: this.areMainCommandsEnabled ()

Actor Bind: SceneManager.push (Scene Skill)

identificador único. Para que el comando se muestre, ejecutará un

aparecer allí. Para que este comando esté habilitado, buscará

Función 'needCommand' para comprobar si aparecerá. Este 'needCommand'

el base de datos aquí. El símbolo 'habilidad' se usa para hacer que el comando de habilidad identificador único. Para que se muestre el comando, ejecutará un código de línea Función 'needCommand' para comprobar si aparecerá. Este 'needCommand' la función está relacionada con su base de datos sobre si desea o no la habilidad opción de aparecer allí. Para que este comando esté habilitado, compruebe si los comandos principales están habilitados o no, lo cual está relacionado con

'this.commandPersonal.bind (this)' en su lugar. Una vez que el jugador selecciona un actor, A continuación, se ejecuta 'SceneManager.push (Scene\_Skill)' para enviar al jugador a Scene Skill para gestionar las habilidades del actor. Nombre: 'Evento común 1'

Este es un comando personalizado que se incluye de forma predeterminada con el complemento. El nombre de este comando es 'Evento común 1', pero se puede cambiar a cualquier desea simplemente cambiando lo que hay entre las 'comillas' en el parámetro ajustes. El símbolo es el identificador de todos los eventos comunes. Sin embargo, por Por defecto, este elemento de evento común no se muestra en el menú principal. Si quieres que aparezca, establezca la opción Mostrar en 'verdadero' sin las comillas y se aparecer. Debido a que la opción Habilitado es 'verdadera', el comando siempre puede ser seleccionado por el jugador. El Ext realmente tiene un papel con este comando. El

Símbolo: evento común

Mostrar: falso Habilitado: verdadero

Ext: 1

Actor Bind:

consejos y trucos

Versión 1.03:

Versión 1.02:

Versión 1.00:

Los siguientes efectos de Consejos y trucos utilizan este complemento: Tienda Tonberry Registro de cambios

- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.

- La ventana dorada ahora coincidirá con el ancho de la ventana de comando. Versión 1.01: - Se agregó 'Ocultar ventana de actor', 'Ocultar ventana dorada', 'Fondo borroso' parámetros para la configuración del complemento.

- ¡Complemento terminado!

Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos RPG Maker MV Core Complementos de menú de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine Complementos de la utilidad RPG Maker MV | Complementos mecánicos de RPG Maker MV

si hay o no actores en el partido actual. Esta vez, el principal El comando bind es enviar al jugador al proceso de selección de actores usando

El comando de habilidad se realiza utilizando el ejemplo anterior. 'TextManager.skill' es

la entrada del Administrador de texto de la base de datos para 'Habilidad' y usa lo que ponga en

cómo aparecerá el nombre del comando. Extrae la información del nombre de la

Enlace principal: this.callCommonEvent.bind (this)

Ext determina qué evento común se jugará. En este ejemplo, el Ext el valor es 1, lo que significa que el evento común 1 se ejecutará cuando este comando sea seleccionado. Si el valor de Ext es igual a 25, será un evento común 25 que se ejecutará una vez que se seleccione este comando. La razón es porque el enlace principal

para esta opción de comando es 'this.callCommonEvent.bind (this)', que es una

función incluida en este complemento para permitir la ejecución de eventos comunes.

Complementos visuales de RPG Maker MV | Complementos de calidad de vida de RPG Maker MV Política de privacidad Acerca de Yanfly.moe Wiki Descargos de responsabilidad

Powered By MediaWiki