

Administrador del menú principal (YEP)



¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de **Yanfly.moe** , **Ækashics.moe** , **VisuStella** , **Caz Wolf** , **Fallen Angel Olivia** , **Atelier Irina** y otros creadores de contenido afiliados.

Contenido [100%]

- 1 Descargar
- 2 Sistema
- 3 Complementos de Yanfly Engine
- 4 Introducción
- 5 Cómo utilizar este complemento
- 6 Ejemplos de
- 7 consejos y trucos
- 8 Registro de cambios

Descargar

-

Sistema

Este es un complemento creado para **RPG Maker MV** .

Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, [haga clic aquí](#) .

Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, [haga clic aquí](#) .

¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? [Haga clic aquí](#) .

Complementos de Yanfly Engine

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

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. 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 proceso de gestión.

Cómo utilizar este complemento

Cada sección de los parámetros se divide en varias partes. Cada uno de estas partes juegan un papel en el funcionamiento del comando de menú. Esto es lo que cada parte hace:

Nombre
- Así es como aparecerá visualmente el comando en el menú principal. Esto es un 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 misma función cuando se selecciona.

Show
- Esta es una condición de evaluación para determinar si el comando aparece o no en el menú principal. Si desea que esto aparezca siempre, simplemente use 'verdadero' sin las citas.

Activado
- Esta es una condición de evaluación para determinar si el comando está habilitado o no. El La diferencia entre mostrar un comando y habilitar un comando es que El comando puede aparecer, pero no se puede seleccionar porque no está habilitado. Si tu 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.

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

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

Los siguientes son algunos ejemplos para ayudarlo a agregar / modificar / cambiar la forma Aparecen comandos para su menú principal.

- - - - -

```
Nombre: TextManager.item
Símbolo: artículo
Mostrar: this.needsCommand ('elemento')
Habilitado: this.areMainCommandsEnabled ()
Ext:
Enlace principal: this.commandItem.bind (this)
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 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 identificador único. Para que el comando se muestre, ejecutará un Función 'needCommand' para comprobar si aparecerá. Este 'needCommand' La función está relacionada con su base de datos sobre si desea o no que el elemento aparezca allí. Para que este comando esté habilitado, buscará 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
Símbolo: habilidad
Mostrar: this.needsCommand ('habilidad')
Habilitado: this.areMainCommandsEnabled ()
Ext:
Enlace principal: this.commandPersonal.bind (this)
Actor Bind: SceneManager.push (Scene_Skill)
```

El comando de habilidad se realiza utilizando el ejemplo anterior. 'TextManager.skill' es cómo aparecerá el nombre del comando. Extrae la información del nombre de la la entrada del Administrador de texto de la base de datos para 'Habilidad' y usa lo que ponga en 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. Esta vez, el principal 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 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 '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'
Símbolo: evento común
Mostrar: falso
Habilitado: verdadero
Ext: 1
Enlace principal: this.callCommonEvent.bind (this)
Actor Bind:
```

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 en 'verdadera', el comando siempre puede ser seleccionado por el jugador. El Ext realmente tiene un papel con este comando. El 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.

- - - - -

consejos y trucos

Los siguientes efectos de **Consejos y trucos** utilizan este complemento:

- Tienda Tonberry**

Registro de cambios

- Versión 1.03:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.
- Versión 1.02:
- 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.
- Versión 1.00:
- ¡Complemento terminado!