

# LUA 函数库

System 库.....	3
Math 库.....	8
Unit 库.....	8
SelectChar 库.....	11
CreateChar 库.....	12
Control 库.....	13
Camera 库.....	14
Key 库.....	14
Frame 库.....	15
UnitFrame 库.....	19
PortraitFrame 库.....	20
MapFrame 库.....	20
RadarFrame 库.....	20
TTextFrame 库.....	21
ClockFrame 库.....	22
Item 库.....	22
ItemInst 库.....	28
Repair 库.....	30
SuitItem 库.....	31
Bag 库.....	31
Trade 库.....	32
Shop 库.....	32
Exchange 库.....	33
CoolDown 库.....	33
Profession 库.....	34
SkillInst 库.....	35
Skill 库.....	35
Group 库.....	37
Chat 库.....	38
GameLog 库.....	39
Emote 库.....	39
Quest 库.....	39
QuestInst 库.....	41
State 库.....	42
ShortCut 库.....	43
Relation 库.....	44
Loot 库.....	44
Mail 库.....	45
Formula 库.....	46
Level 库.....	48
RankInst 库.....	48
Rank 库.....	48

Product 库.....	49
TransPoint 库.....	49
Region 库.....	50
Mall 库.....	50
Guild 库.....	51
Market 库.....	53
Pet 库.....	54
Duel 库.....	54
Master 库.....	55
Prentice 库.....	55
Brother 库.....	55
Marriage 库.....	56
ChatEditBoxFrame 库.....	56
GameInst 库.....	57
Soul 库.....	57
GoldAccount 库.....	58
Exchange 库.....	59
Exam 库.....	60
MiscTop 库.....	61

## System 库

功能：打印 Log，调试输出

参数：输出字符串 str

System.log ( str )

功能：判断某一个键是否按下

参数：EinputKey 键值

返回类型：bool

System.isKeyDown( EInputKey )

功能：判断是否为 ASCII 码

参数：char 目标字符

返回类型：bool

System.isASCII( char )

功能：计算字符串长度

参数：str：目标字符串

返回类型：int

System.strLen( str )

功能：从字符串 strA 截取出 strB

参数：strA：被截取字符串，id：截取字符串的起始位置，下标从 0 开始，num 截取的字符个数

返回类型：str

strB System.subStr( strA, id, num )

功能：计算一个字符串 strB 在 字符串 strA 中的起始位置

参数：strA：长字符串，strB：短字符串

返回类型：int

System.findStrID(strA, strB)

功能：判断字符是否为回车符

参数：char：目标字符

返回类型：bool

System.isNewLineChar( char)

功能：获取账户名，返回字符串

返回类型：str

System.acount()

功能：获取 Tick（帧与帧间隔时间）

返回类型：float

System.getEngineTick()

功能：获取鼠标的位置 x, y

返回类型：int, int

System.setCursorPos()

功能：复活

System.revive(int type)

功能：登陆

System.login()

功能：退出

System.exit()

功能：小退，返回到登陆状态

System.logout()

功能：取消小退

System.logoutCancel()

功能：取消退出

System.exitCancel()

功能：获得 gm 等级

System.gmLvl();

功能：复制

System.copy();

功能：粘贴

System.paste();

功能：注册输入法事件

System.regIME()

功能：解除输入法事件

System.unregIME()

功能：播放音乐

参数：soundName 音乐目录

System.playSound(str soundName)

功能：设置渲染信息

参数：width:屏幕宽度，height:屏幕高度，fullScreen:是否全屏

System.setRenderInfo(int width, int height, bool fullScreen)

功能：设置 UI 比例

参数：scale 放缩比例

System.setUIScale( float scale )

功能：获取 UI 比例

返回类型：float

System.getUIScale()

功能：获取 Sound3D 设备数量

返回类型：int

System.getSound3DprovidersNum()

功能：获取指定 id 的 Sound3D 设备名称

参数：id: 指定 id

System.getSound3Dprovider( int id )

功能：获取屏幕的分辨率：宽度，高度，是否全屏

返回类型：int, int, bool

System.getClientSize()

功能：获取合适的分辨率数量

返回类型：int

System.getValidClientSizeNum()

功能：获取指定 id 的分辨率：宽度，高度

参数：id: 指定 id

返回类型：int, int

System.getValidClientSize( int id )

功能：获取网络 Ping 值

返回类型：int

System.getPing()

功能：获取帧速率

返回类型：int

System.getFPS()

功能：获取每秒的网络接受字节数量

返回类型：int

System.getNetRecvedBytes()

功能：获取每秒的网络发送字节数量

返回类型：int

System.getNetSendedBytes()

功能：触发游戏事件

参数：ECLGameEvent: 事件名, arg0: 事件参数 1, arg1: 事件参数 2

System.triggerGameEvent( ECLGameEvent, int arg0, int arg1 )

功能：设置客户端显示效果的属性

参数：propName: 属性名, propValue: 属性值

System.setClientProp( str propName, str propValue )

功能：获取客户端显示效果的指定属性

参数：propName: 指定属性名

返回类型：str

System.getClientProp( str propName )

功能：获取系统日期

参数：flag 表示时间精度 1:day 2:hour 3:minute 4:second

返回类型：str

System.getDate( int time, int flag )

功能：获取服务器的指定 id 的整型参数

返回类型：int

System.getSPI( int id )

功能：获取服务器的指定 id 的浮点型参数

返回类型：float

System.getSPF( int id )

功能：获取服务器的指定 id 的字符串型参数

返回类型：str

System.getSPS( int id )

功能：进入副本游戏

参数：gameName: 副本名称

System.joinInstGame( str gameName )

功能：判断是否处于副本游戏中

返回类型：bool

System.isInstGame()

功能：添加消息到聊天区

参数：msg 目标消息

System.sendMsgToChat( str msg )

功能：添加游戏日志(信息，颜色)

参数：msg: 信息，colorType: 颜色

System.addGameLog(str msg, str colorType)

功能：打开 PK 开关

System.PKON()

功能：打开 PK 关闭

System.PKOFF()

功能：装载文本文件

参数：filename: 文件名

System.loadTextFile( str filename )

功能：保存文本文件

参数：filename: 文件名，filecontent: 文件内容

System.saveTextFile( str filename, str filecontent)

功能：装载加密文件

参数：filename: 文件名，suffixname: 加密格式名称

System.loadEncryptFile( str filename, str suffixname)

功能：保存加密文件

System.saveEncryptFile( str filename, str filecontent )

功能：打开元宝账户

System.openCredit()

功能：扩大银行槽

System.openBank();

功能：截图

System.shot();

功能：设置指定 id 的游戏设置状态

参数：id: 指定 id，flag: 设置标记状态

System.setGSF( int id, bool flag )

功能：获取指定 id 的游戏设置状态

参数：id: 指定 id

返回类型：bool

System.getGSF( int id )

功能：设置指定 id 的游戏助手的状态为关

`System.setGAF( int id )`

功能：获得指定 id 的游戏助手的状态

`System.getGAF( int id)`

功能：清空所有的游戏助手的状态为开

`System.clearGAF();`

功能：是否打印出 char

`System.isPrintChar(char);`

## Math 库

功能：浮点数转为整数

参数：float：浮点数

`Math.toInt( float )`

功能：浮点数转为百分比形式

参数：float：浮点数，i：小数点后的位数

`Math.toPer( float , i )`

功能：转换浮点数的精度

参数：float：浮点数，i：小数点后的位数

`Math.toFloat( float, i )`

功能：求模

参数：int：被除数，int：除数

`Math.mod( int, int )`

功能：求商

参数：int：被除数，int：除数

`Math.div( int, int )`

功能：获取随机数（0~1）

`Math.rand()`

## Unit 库

功能：判断是否是匿名

返回类型：bool

`Unit.isAnonym()`

功能：获取 Unit 名字



返回类型: str

Unit.getUnitName( int guid )

功能: 获取 NPC 名字

返回类型: str

Unit.getNPCName( int guid )

功能: 获取浮点型指定 id 的属性

参数: guid: 指定 guid, int: 指定属性 id

返回类型: float

Unit.getPF( int guid, int propid )

功能: 获取整型指定 id 的属性

参数: guid: 指定 guid, int: 指定属性 id

返回类型: int

Unit.getPI( int guid, int propid)

功能: 获取自己的 guid

返回类型: int

Unit.getMyID()

功能: 获取自己的角色名

Unit.getMyName()

返回类型: str

功能: 获取宠物的 guid

返回类型: int

Unit.getPetID()

功能: 查询指定 guid 是否存在

返回类型: bool

Unit.find( int guid )

功能: 获取指定 guid 的位置

返回类型: int x,int y,int z

Unit.getLoc( int guid )

功能: 检查 unit 身上是否存在指定的 NPC 类型

参数: guid: 指定 guid, ENPCFlags: NPC 类型标记

Unit.checkFlag( int guid, int ENPCFlags )

功能: 选中一个 Unit

参数: guid: 指定 guid

Unit.sel( int guid )

功能：自动选中一个 Unit

Unit.autoSel( )

功能：获取当前选中的 Unit

Unit.getSel()

功能：获取属性的低位值

参数：guid：指定 guid，propID：属性 ID

Unit.getPIL( int guid, int propID )

功能：获取属性的高位值

参数：guid：指定 guid，propID：属性 ID

Unit.getPHL( int guid, int propID )

功能：获取图标名称

参数：guid：指定 guid

Unit.getIconName( int guid )

功能：为自己设置弹药

参数：itemGuid：物品 guid

Unit.setAmmo( int itemGuid)

功能：获取指定的属性信息：名称，类型，是否百分比显示

返回类型：name：属性名称，type：属性类型，isPct：是否百分比显示，isPositive：是否为正向增长为有利

Unit.getPropInfo( int propID)

功能：根据坐骑牌，获得坐骑 ID

参数：itemGuid：物品 guid

Unit.getMountID( int itemGuid )

功能：判断指定玩家与自己的社会关系

参数：playerName：玩家名称

Unit.getRelation( str playerName )

功能：获取自己周围的玩家数量

返回类型：int

Unit.getRoundNum()

功能：获取自己周围指定玩家的 guid

返回类型：int

Unit.getRoundGuid( int id )

功能：提出查询玩家信息的需求

Unit.queryPlayer( int guid )

功能：获取选中玩家已装备的物品数量

返回类型：int

Unit.getItemNum()

功能：获取选中玩家已装备的物品中，指定物品的实例信息

返回类型：int slotID, int guid, int num, bool isBinding, int cur, int max, int remainSec, int lvl, int socket0~socket5, str sign, int curSocketNum, int randEffID  
Unit.getItemInfo( int id )

功能：判断指定 Unit 是否可以攻击

返回类型：bool

Unit.isAttack( int guid )

功能：获得指定 guid 的 Unit 名字的位置

返回：float x, float y, float z

Unit.getNameLoc( int guid )

功能：获得两个Unit之间距离

返回类型：int

Unit.distance( int guidA, int guidB )

功能：判断指定guid的Unit是否是战利品

返回类型：bool

Unit.isLoot( int guid )

功能：判断指定guid的Unit是否是我的战利品

返回类型：bool

Unit.isMyLoot( int guid )

功能：获得指定guid的Unit的目标

返回类型：int guid

Unit.getTarget( int guid )

功能：获得交谈时间

返回类型：float time

Unit.getChatTime()

## SelectChar 库

功能：获取当前账户已创建的角色数量

返回类型：int

SelectChar.getNum()

功能：获取角色的信息：名称，所属势力，种族，等级，职业

参数：id: 角色 ID

返回类型：str name, str forceName, str raceName, int lvl, str proName

SelectChar.getInfo( int id )

功能:选择角色

参数：id: 角色 ID

SelectChar.sel( int id )

功能：删除角色

参数：id: 角色 ID

SelectChar.del( int id )

功能：登陆指定的角色

参数：id: 角色 ID

SelectChar.Login( int id )

功能：切换到创建角色状态

SelectChar.toCrtState()

功能：操作角色开始旋转

参数：flag:左或右

SelectChar.setURotBegin( bool flag)

功能：操作角色停止旋转

参数：flag:左或右

SelectChar.setURotEnd( bool flag )

功能：获取当前角色的旋转方向

返回类型：bool

SelectChar.getURotWay()

功能：获取当前设置的最大创建角色数量

返回类型：int

SelectChar.getMax()

## CreateChar 库

功能：创建角色

参数：name: 角色名称

CreateChar.create( str name )

功能：切换所属势力

参数: next 为 true, 切换到下一个势力, 为 false, 切换到上一个势力  
CreateChar.chgForce( bool next )

功能: 切换种族

参数: next 为 true, 切换到下一个种族, 为 false, 切换到上一个种族  
CreateChar.chgRace( bool next )

功能: 切换性别

CreateChar.chgSex()

功能: 切换发型

参数: next 为 true, 切换到下一个发型, 为 false, 切换到上一个发型  
CreateChar.chgHair( bool next)

功能: 切换脸型

参数: next 为 true, 切换到下一个脸型, 为 false, 切换到上一个脸型  
CreateChar.chgHead( bool next)

功能: 获取当前创建角色的信息: 所属势力, 种族, 性别

返回类型: str forceName, str raceName, int sex

CreateChar.getInfo()

功能: 切换到选择角色状态

CreateChar.toSelState()

功能: 操作角色开始旋转

参数: flag: 左或右

CreateChar.setURotBegin( bool flag)

功能: 操作角色停止旋转

参数: flag: 左或右

CreateChar.setURotEnd( bool flag )

功能: 获取当前角色的旋转方向

返回类型: bool

CreateChar.getURotWay()

功能: 调整摄像机与角色的距离

参数: flag: true, 拉近距离

CreateChar.setUCamDistChg( bool flag)

## Control 库

功能: 判断是否有键按下

`Ctrl.isRun()`

功能：控制角色向前运动

`Ctrl.forward()`

功能：控制角色停止向前运动

`Ctrl.forwardStop()`

功能：控制角色向后运动

`Ctrl.backward()`

功能：控制角色停止向后运动

`Ctrl.backwardStop()`

功能：控制角色向左横向运动

`Ctrl.strafeLeft()`

功能：控制角色向左停止横向运动

`Ctrl.strafeLeftStop()`

功能：控制角色向右横向运动

`Ctrl.strafeRight()`

功能：控制角色向右停止横向运动

`Ctrl.strafeRightStop()`

功能：控制角色向左转身

`Ctrl.turnLeft()`

功能：控制角色向左停止转身

`Ctrl.turnLeftStop()`

功能：控制角色向右转身

`Ctrl.turnRight()`

功能：控制角色向右停止转身

`Ctrl.turnRightStop()`

功能：控制角色跳跃

`Ctrl.jump()`

功能：角色使用武器、工具

`Ctrl.switchTools()`

功能：控制角色坐下

`Ctrl.switchSitState()`

功能：开始攻击

`Ctrl.startAttack()`

功能：停止攻击 s

`Ctrl.stopAttack()`

## Camera 库

控制摄像机的动作与行为

功能：控制摄像机开始旋转.

参数：isSticky 表示角色是否和摄像机一起旋转（左右）,takeAction 表示是否与场景中的角色交互

`Camera.actionBegin( bool isSticky, bool tackAction )`

功能：控制摄像机停止旋转.

参数：isSticky 表示角色是否和摄像机一起旋转（左右）,takeAction 表示是否与场景中的角色交互

`Camera.actionEnd( bool isSticky, bool tackAction )`

功能：缩小（拉近）摄像机与角色的距离

`Camera.zoomIn()`

功能：放大（拉远）摄像机与角色的距离

`Camera.zoomOut()`

## Key 库

与键绑定相关的函数

功能：创建一个键绑定

参数：funcName：表示该键所触发的 lua 函数名称,desc：表示该键所代表功能的描述

`Key.createBinding( str funcName, str desc)`

功能：设置键绑定的信息

参数：funcName：表示该键所触发的 lua 函数名称,stickKey：辅助键的键值 ID,key：普通键的键值 ID,index：绑定到该键的序列号（系统支持每个功能绑定两个键组合）

`Key.setBindingInfo( str funcName, int stickKey, int key, int index)`

功能：将键组合表中的第 id 项功能绑定到指定的键组合，即改变某项功能的绑定键组合

`Key.setBindingInfoByID( int stickKey, int key, int id )`

功能：获取指定 id 的键绑定信息

返回：stickyKey 辅助键键值，key 普通键键值，eventDesc 所代表功能的描述，event 功能函数的名称

Key.getBindingInfo( int id )

功能：获取绑定键的总数

返回类型：int

Key.getBindingNum()

功能：清空指定 id 的绑定键信息

Key.clearBindingInfo( int id )

功能：根据功能的 lua 函数名称，查询该功能在键组合表中的 id 值

返回类型：int id 值

Key.getBindingID( str funcName )

## Frame 库

功能：判断指定的 Frame 是否存在

返回类型：bool

Frame.isValid( QGUIFrame\* )

功能：设置字体

Frame.setFont( QGUIFrame\*, int fontID )

功能：根据指针，获取 Frame 的名称

Frame.getName( QGUIFrame\* )

功能：根据名称，获取 Frame 的指针

Frame.getFrame( str name )

功能：获取包含指定 Frame 的父窗口指针

Frame.getParent( QGUIFrame\* )

功能：获取指定 Frame 包含的子窗口的数量

Frame.getChildNum( QGUIFrame\* )

功能：获取指定的子窗口指针

Frame.getChildFrame( QGUIFrame\*, int id )

功能：设置窗口是否可以点击

Frame.setClick( QGUIFrame\*, bool )

功能：设置窗口的文本



Frame.setText( QGUIFrame\*, str )

功能：获取窗口的文本

Frame.getText( QGUIFrame\* )

功能：设置文本颜色

参数：字体颜色由两种颜色，上下混合而成，r, g, b 表示上半部分的颜色，rb, gb, bb 表示下半部分的颜色，a 表示透明度

Frame.setTextColor( QGUIFrame\*, r, g, b, a, rb, gb, bb)

功能：设置文本透明度的变化效果

参数：destA 表示要达到的透明度, delta 表示每秒中透明度的变化程度

Frame.setTextGradualAlpha( QGUIFrame\*, float destA, float delta)

功能：获取文本的颜色

Frame.getTextColor( QGUIFrame\* )

功能：获取字体的高度

Frame.getFontH( QGUIFrame\* )

功能：设置字体的高度

Frame.setFontH( QGUIFrame\*, int h )

功能：设置文本位置的偏移量

Frame.setTextOffset( QGUIFrame\*, int offsetX, int offsetY )

功能：设置文本位置的偏移量

Frame.getTextOffset( QGUIFrame\* )

功能：设置窗口的描述

Frame.setDesc( QGUIFrame\*, str desc )

功能：获取窗口的描述

Frame.getDesc( QGUIFrame\* )

功能：设置窗口当前贴图的 id 值(即第 id 个贴图为当前贴图)

Frame.setTexInfoId( QGUIFrame\*, int id )

功能：设置窗口的贴图信息

参数：texName：表示贴图的资源名称, Left, top, right, bottom：表示贴图的范围

Frame.setTexInfo( QGUIFrame\*, str texName, int left, int top, int right, int bottom)

功能：设置贴图的颜色

Frame.setTexColor( QGUIFrame\*, r, g, b, a)

功能：获取贴图的颜色

Frame.getTexColor( QGUIFrame\* )

功能：设置贴图透明度的变化效果

参数：QGUIFrame: 窗口名称, destA: 目标 Alpha 值, delta: 变化速度

Frame.setTexGradualAlpha( QGUIFrame\*, float destA, float delta)

功能：设置贴图透明的方式

Frame.setAlphaMode( QGUIFrame\* )

功能：设置窗口是否可见

Frame.show( QGUIFrame\*, bool )

功能：获取窗口的可见状态

Frame.getShow( QGUIFrame\* )

功能：设置文本的透明度

Frame.setTextAlpha( QGUIFrame\*, float alpha)

功能：设置贴图的透明度

Frame.setTexAlpha( QGUIFrame\*, float alpha)

功能：注册键盘响应，可以获得键盘的输入信息

Frame.regKeyEvent( QGUIFrame\* )

功能：接触键盘响应

Frame.unregKeyEvent( QGUIFrame\* )

功能：独占键盘输入

参数：独占窗口全局唯一，QGUIFrame\* = nil, 解除独占状态

Frame.hookInput( QGUIFrame\* )

功能：获取独占键盘输入的窗口指针

Frame.getHookingInput()

功能：独占鼠标输入

参数：独占窗口全局唯一，QGUIFrame\* = nil, 解除独占状态

Frame.hookMouse()

功能：获取独占鼠标输入的窗口指针

Frame.getHookingMouse(QGUIFrame\* can be nil)

功能：注册游戏事件

Frame.regGameEvent( QGUIFrame\*, ECLGameEvent )

功能：解除游戏事件

Frame.unregGameEvent( QGUIFrame\*, ECLGameEvent )

功能：设置指定的标志位的值

参数：QGUIFrame\*：窗口指针，tagid：标签 ID，value：值

Frame.setTag( QGUIFrame\*, int tagid, int value)

功能：获取指定的标志位的值

Frame.getTag( QGUIFrame\*, int tagid )

功能：设置计时器

参数：QGUIFrame\*：窗口指针，time：到指定时间执行 FE\_OnTimer

Frame.setTimer( QGUIFrame\*, float time)

功能：设置窗口的大小

参数：QGUIFrame\*：窗口指针，w：窗口宽，h：窗口高

Frame.setSize( QGUIFrame\*, int w, int h )

功能：获取窗口的大小

返回：width,height

Frame.getSize( QGUIFrame\* )

功能：设置窗口位置的位移量

参数：QGUIFrame\*：窗口指针，offsetX：横向位移量，offsetY：纵向位移量

Frame.setOffset( QGUIFrame\*, int offsetX, int offsetY )

功能：获取窗口位置的位移量

返回：offsetX：横向位移量，offsetY：纵向位移量

Frame.getOffset( QGUIFrame\*)

功能：设置鼠标的贴图

参数：texName：贴图目录

Frame.setGlobalCursor( str texName)

功能：获取鼠标的全屏坐标

返回：x, y 坐标

Frame.getRootCursorPos()

功能：检测鼠标是否已被设置其他贴图

返回类型：bool

Frame.checkGlobalCursor()

功能：设置窗口闪烁

参数: QGUIFrame\*: 窗口指针, delta: 闪烁速度

Frame.openFlash( QGUIFrame\*, float delta )

功能: 关闭窗口闪烁

Frame.closeFlash ( QGUIFrame\* )

功能: 设置文本闪烁

参数: QGUIFrame\*: 窗口指针, delta: 闪烁速度

Frame.openTextFlash( QGUIFrame\*, float delta )

功能: 关闭文本闪烁

Frame.closeTextFlash( QGUIFrame\* )

功能: 文本滚动

参数: QGUIFrame\*: 窗口指针, delta: 滚动速度

Frame.setTextScroll( QGUIFrame\*, float delta )

功能: 设置窗口是否为黑白

Frame.setTexBW( QGUIFrame\*, bool )

功能: 移动本窗口到所在层次的所有子窗口的最上面

Frame.moveToTop( QGUIFrame\* )

功能: 设置 Z 缓冲

Frame.setZBuffer( QGUIFrame\* );

## UnitFrame 库

功能: 设置显示 Unit 的 ID

UnitFrame.setGuid( QGUIUnitFrame\*, int guid )

功能: 开始转身

参数: QGUIUnitFrame\*: 窗口指针, bool: 方向,

UnitFrame.setCRBegin( QGUIUnitFrame\*, bool )

功能: 停止转身, bool 表示方向

UnitFrame.setCREnd ( QGUIUnitFrame\*, bool )

功能: 调整摄像机的距离

UnitFrame.setUFCamDist( QGUIUnitFrame\*, bool )

## PortraitFrame 库

功能：设置头像的 guid

PortraitFrame.setUnitGuid( QGUIPortraitFame\*, int guid )

功能：设置头像的 DispID

参数：QGUIPortraitFame\*：窗口指针，bool：true，绘制全身，false：头部

PortraitFrame.setDispID( QGUIPortraitFame\*, int dispid, bool )

## MapFrame 库

功能：设置需要显示的 Unit

MapFrame.setUnit(QGUIFrame\*, int guid)

功能：返回上一级地图

MapFrame.back(QGUIFrame\*)

功能：判断是否可以返回上一级地图

MapFrame.isBack(QGUIFrame\*)

功能：设置标志的位置和名称

参数： x, y, z: 标志的位置坐标，name: 标志名称

MapFrame.setMarkLoc(QGUIFrame\*, int x, int y, int z, str name)

功能：取消已设置的标志

MapFrame.cancelMarkLoc(QGUIFrame\*)

## RadarFrame 库

功能：设置中心点显示的 Unit

RadarFrame.setCenterUnit(QGUIRadarFrame\*, int guid)

功能：设置标志的位置和名称

RadarFrame.setMarkLoc(QGUIRadarFrame\*, int x, int y, int z, str name)

功能：取消已设置的标志

RadarFrame.cancelMarkLoc(QGUIRadarFrame\*)

功能：放大

RadarFrame.zoomOut(QGUIRadarFrame\*)

功能：缩小

RadarFrame.zoomIn(QGUIRadarFrame\*)

## TTextFrame 库

功能：清除 TTextFrame

TTextFrame.clear(QGUITextFrame\*)

功能：载入文本

参数：QGUITextFrame\*：窗口指针，str：字符串信息，r, g, b：浅景色，rb, gb, bb：背景色

TTextFrame.loadText(QGUITextFrame\*, str, r, g, b, rb, gb, bb)

功能：载入文件

参数：QGUITextFrame\*：窗口指针，filename：文件目录，r, g, b：浅景色，rb, gb, bb：背景色

TTextFrame.loadFile(QGUITextFrame\*, filename, r, g, b, rb, gb, bb)

功能：追加文本

参数：QGUITextFrame\*：窗口指针，text：文本信息，r, g, b：浅景色，rb, gb, bb：背景色

TTextFrame.appendText(QGUITextFrame\*, text, r, g, b, rb, gb, bb)

功能：文本向上滚动

TTextFrame.scrollUp(QGUITextFrame\*)

功能：文本向下滚动

TTextFrame.scrollDown(QGUITextFrame\*)

功能：检测向下滚动时是否到最下面

返回类型：bool

TTextFrame.scrollDownEnd(QGUITextFrame\*)

功能：检测向上滚动时是否到最上面

返回类型：bool

TTextFrame.scrollUpBegin(QGUITextFrame\*)

功能：添加方法

参数：funcName：方法名称

TTextFrame.addFunction(str funcName)

功能：获得文本总行数

TTextFrame.getTotalRows(QGUITextFrame\*)

功能：获得当前可见的行数

`TTextFrame.getVisRows(QGUITextFrame*)`

功能：设置高度（总行数）

`TTextFrame.setHight(QGUITextFrame*, int totalRows)`

功能：将文本窗口设置成单行

`TTextFrame.setSingleRow(QGUITextFrame*)`

功能：获得文本可显示列数

`TTextFrame.getShowColNum(QGUITextFrame*)`

功能：设置行间距

`TTextFrame.setRowInterval(QGUITextFrame*, int height)`

## **ClockFrame 库**

功能：设置当前时间

`ClockFrame.setCurTime(QGUIClockFrame*, float time)`

功能：设置速度

`ClockFrame.setCurTime(QGUIClockFrame*, float speed)`

## **Item 库**

功能：判断指定 guid 物品是否正确

返回类型：bool

`Item.isValid(int guid)`

功能：获得指定 guid 物品名称

返回类型：str

`Item.getName(int guid)`

功能：获得指定 guid 物品描述

返回类型：str

`Item.getDesc(int guid)`

功能：获得指定 guid 物品的卖价

返回类型：int

`Item.getSPrice(int guid)`

功能：获得指定 guid 物品的荣誉价格

返回类型：int

`Item.getHonor(int guid)`

功能：获得帮派贡献度

Item.getGuildCtb()

功能：获得指定 guid 物品的买价

返回类型：int

Item.getBPrice(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的类型描述

返回类型：str

Item.getTypeDesc(int guid)

功能：判断指定 guid 物品的是否可签名

返回类型：bool

Item.isSign(int guid)

功能：判断指定 guid 物品的是否可叠加

返回类型：bool

Item.isStack(int guid)

功能：获得指定 guid 物品叠加的数量

返回类型：int

Item.getStackNum(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的类型

Item.getType(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的类别

Item.getClass(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的等级

返回类型：int

Item.getLvl(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的颜色等级

返回类型：int

Item.getColorLvl(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的绑定类型

返回类型：int

Item.getBindType(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的容量

返回类型：int



Item.getCapacity(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的可装备槽数量

返回类型：int

Item.getESlotNum(int guid)

功能：通过指定 id 获得指定 guid 物品的具体装备槽的位置

返回类型：equipSlot

Item.getESlot(int guid, int id)

功能：获得指定 guid 物品的锁定槽的数量

返回类型：int

Item.getLSlotNum(int guid)

功能：通过指定 id 获得指定 guid 物品的具体锁定槽的位置

返回类型：lockSlot

Item.getLSlot(int guid, int id)

功能：获得指定 guid 物品的 inst\_cur 值

返回类型：int

Item.getCur(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的 inst\_max 值

返回类型：int

Item.getMax(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的人物限制等级

返回类型：int

Item.getCharLvl(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的最大打孔数量

返回类型：int

Item.getSocketMaxNum(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的当前打孔数量

返回类型：int

Item.getSocketCurNum(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的属性

返回：pa, pd, pad, pas, ph, pc, pav, ma, md

Item.getProps(int guid)

功能：获得指定 guid 物品所隶属的属性个数

返回类型：int

Item.getAPropsNum(int guid)

功能：通过 id 获得指定 guid 物品的属性 id 和属性值

返回：propid, value

Item.getAProp (int guid, int id)

功能：获得指定 guid 物品的图表名称

返回类型：str

Item.getIconName(int guid)

功能：获得指定 guid 物品所隶属的套装 id

返回类型：int

Item.getSuitID(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的冷却类型

返回类型：CDType

Item.getCDType(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的冷却时间

返回类型：float

Item.getCDTime(int guid)

功能：使用物品

参数：slotID: 槽 ID

Item.use(int slotID)

功能：删除物品

参数：slotID: 槽 ID

Item.del(int slotID)

功能：物品交换

参数：slotID0:第一个槽 id, slotID1:第二个槽 id

Item.swap(int slotID0, int slotID1)

功能：拆分成堆的物品

参数：slotID0:第一个槽 id, slotID1:第二个槽 id, num:拆分数

Item.split(int slotID0, int slotID1, int num)

功能：通过数量和指定 guid 物品购买指定数量的物品

参数：guid: 物品 guid, num:购买数量

Item.buy(int guid, int num)

功能：通过数量和指定 guid 物品卖出指定数量的物品

参数：guid: 物品 guid, num: 卖出数量

Item.sell(int guid, int num)

功能：获得同一物品的总数量

参数：guid: 物品 guid, type:0:全部, 1: 背包中

返回类型：int

Item.getSum(int guid,int type)

功能：通过物品类别查找数量

返回类型：int

Item.findByClass(int itemClass)

功能：通过物品类型查找物品数量和 guid

返回：int num, int frist\_guid

Item.findByType(int itemType)

功能：获得本地使用物品的信息，如：信

返回：txtfilename, texname

Item.findLUInfo(int itemGuid)

功能：通过实例 id 获得物品 guid

返回类型：int

Item.getGuidByInst(int instID)

功能：通过槽 id 获得物品 guid

返回类型：int

Item.getGuidBySlot(int slotID)

功能：通过槽 id 获得实例 id

返回类型：int

Item.getInstIDBySlot(int slotID)

功能：通过实例 id 获得槽 id

返回类型：int

Item.getSlotIDByInst(int instID)

功能：通过实例 id 获得槽 id

返回类型：int

Item.getSlotIDByInst(int instID)

功能：获得装有 itemguid 物品的第一个可用槽（被引用时，不可用）

返回类型：int

Item.getFUSlot(int itemGuid)

功能：获得定点参数

返回类型：int

Item.getIParam()

功能：获得浮点参数

返回类型：int

Item.getFParam()

功能：获得技能的第一个定点参数

返回类型：int

Item.getSkillIParamOne()

功能：获得技能的第二个定点参数

返回类型：int

Item.getSkillIParamTwo()

功能：获得技能的第一个浮点参数

返回类型：int

Item.getSkillFParamOne()

功能：获得技能的第二个浮点参数

返回类型：int

Item.getSkillFParamTwo()

功能：获得物品随机效果等级

返回类型：int

Item.getRandEffLvl(int randEffID)

功能：获得物品随机属性个数

返回类型：int

Item.getRandEffNum(int randEffID)

功能：获得物品随机属性信息

参数：randEffID:效果 id, index: 索引

返回：int propID, float propValue

Item.getRandEffInfo(int randEffID, int index)

功能：判断指定 guid 物品是否可以合成

返回类型：bool

Item.isSynthesize(int guid)

功能：获得指定 guid 物品的合成信息

返回：int min, max, guid

Item.getSynthesizeInfo(int guid)

功能：物品合成

参数: guid:物品 guid, num: 物品数量, batch: 批量  
Item.Synthesize(int guid, int num, int batch)

功能: 计算合成几率

参数: guid:物品 guid, curNum: 当前数量  
返回类型: float

Item.synRate(int guid, int curNum)

功能: 判断物品时候带有技能

返回类型: bool

Item.hasSkill(int guid)

功能:通过指定 guid 计算该物品是否有可叠加的空间

返回类型:int

Item.getAvlNum(int guid)

功能:回购物品

Item.revoke()

功能:获得回购物品信息

返回:int guid, int num, bool isBinding, int cur, int max, int remainSec, int lvl, int  
socket0~socket5, str sign, int curSocketNum, int randEffID

Item.getReInfo()

## ItemInst 库

功能: 通过槽 id 获得 inst\_cur 值

返回类型: int

ItemInst.getCur(int slotID)

功能: 通过槽 id 获得 inst\_max 值

返回类型: int

ItemInst.getMax(int slotID)

功能: 通过槽 id 判断物品实例是否为空

返回类型: bool

ItemInst.isEmpty(int slotID)

功能: 设置引用状态标记

ItemInst.setRef(int slotID, bool flag)

功能: 获得引用状态标记

返回类型: bool

ItemInst.getRef(int slotID)

功能：通过槽 id 获得物品实例数量

返回类型：int

ItemInst.getNum(int slotID)

功能：通过槽 id 判断物品实例是否绑定

返回类型：bool

ItemInst.isBinding(int slotID)

功能：通过槽 id 获得物品实例持续时间

返回类型：int

ItemInst.getRTime(int slotID)

功能：通过槽 id 获得物品实例等级

返回类型：int

ItemInst.getLvl(int slotID)

功能：通过槽 id 获得物品实例当前已使用的孔的数量

返回类型：int

ItemInst.getSocketCurNum(int slotID)

功能：通过槽 id 获得物品实例所能开的孔的最大数量

返回类型：int

ItemInst.getSocketMaxNum(int slotID)

功能：通过槽 id 获得孔的 guid

返回类型：int

ItemInst.getSGuid(int slotID)

功能：升级物品实例

参数：itemSlotID:物品槽 id, lvlStoneSlotID: 升级石槽 id, blessStoneSlotID: 祝福石槽 id

ItemInst.upLvl(int itemSlotID, int lvlStoneSlotID, int blessStoneSlotID)

功能：镶嵌物品实例

参数：itemSlotID:物品槽 id, stoneSlotID:镶嵌石槽 id

ItemInst.embed(int itemSlotID, int stoneSlotID)

功能：给物品实例铸字

参数：itemSlotID:物品槽 id, stoneSlotID:刻刀槽 id, signature:签名

ItemInst.sign(int itemSlotID, int stoneSlotID, str signature)

功能：给物品实例打孔

参数：itemSlotID:物品槽 id

ItemInst.openSocket(int itemSlotID)

功能：获得镶嵌费用

ItemInst.getEFee(int itemSlotID)

功能：获得升级费用

ItemInst.getLFee(int itemSlotID)

功能：获得铸字费用

ItemInst.getSFee(int itemSlotID)

功能：获得打孔费用

ItemInst.getBFee(int itemSlotID)

功能：获得需要打孔的数量

ItemInst.getNeedBorerNum(int itemSlotID)

功能：清除指定 id 槽所有的孔

ItemInst.evulse(int slotID)

功能：清除指定 id 槽中指定 id 的孔

ItemInst.evulseOne(int slotID, int socketID)

功能：判断指定 id 槽是否被锁定

返回类型：bool

ItemInst.isLocked (int slotID)

功能：通过槽 id 接受任务

ItemInst.acceptQuest(int slotID)

功能：获得签名

返回类型：str

ItemInst.getSign(int slotID)

功能：获得随机效果 id

返回类型:int

ItemInst.getRandEffID(int slotID)

功能：对红包充值

ItemInst.setMoney(int slotID, int Money)

功能：对银票充值

ItemInst.setCredit (int slotID, int credit)

功能：使用银票

ItemInst.getCredit (int slotID)

功能：发布天下帖子

ItemInst.worldMsg(int slotID, worldMsg)

功能：根据基础值和等级获得实际效果

参数：baseVale:基础值，lvl: 等级

Item.getCoEffect(float baseVale, int lvl)

## Repair 库

功能：全部修理

Repair.all()

功能：修理指定 id 槽物品实例

Repair.one(int slotID)

功能：修理指定 id 装备槽物品实例

Repair.equs(int slotID)

功能：获得修理费用

参数：type:0:one,1:equs,2:all,slotID: 槽 id

Repair.getFee(int type, int slotID)

功能：获得物品修理后要损失的 HP

Repair.getLHP(int slotID)

功能：修理指定 id 槽物品实例耐久上限

Repair.durMax(int toolSlotID, int slotID)

功能：特殊修理

Repair.special(int toolSlotID)

## SuitItem 库

功能：获得套装数量

SuitItem.getNum(int suitID)

功能：通过套装 id 和部件 id 获得物品 guid

SuitItem.getItemGuid(int suitID, int id)

功能：获得套装数量对应的附加效果

SuitItem.getEffectNum(int suitID, int suitNum)



功能：获得属性 id 和属性值

参数：suitID: 套装 id, suitNum: 套装数量, effecID: 效果 id

返回：int propID, float value

SuitItem.getEffect(int suitID, int suitNum, int effecID)

## Bag 库

功能：判断指定 id 槽是否为空

返回类型：bool

Bag.isEmpty(int slotID)

功能：判断背包是否已满

返回类型：bool

Bag.isFull

功能：获得背包空槽数量

返回类型：int

Bag.getEslotNum()

功能：通过空槽个数获得空槽 id

返回：slotID0...slotIDn

Bag.getESlots(int num)

## Trade 库

功能：请求交易

参数：invitee name: 被交易者名称

Trade.invite(invitee name)

功能：接受邀请

参数：inviter name: 邀请者名称

Trade.accept(inviter name)

功能：拒绝交易

参数：inviter name: 邀请者名称

Trade.decline(inviter name)

功能：添加物品

参数：slotId: 背包槽 Id, tradeSlotId: 交易槽 Id

返回类型：bool

Trade.addItem(slotId, tradeSlotId)

功能：添加金钱

参数：moneySum:金钱数量

Trade.addMoney(int moneySum)

功能：交易确定

Trade.confirm()

功能：交易取消

Trade.cancel()

功能：获得交易对方的物品消息

参数：交易槽 id

返回：int guid, int num, bool isBinding, int cur,int max, int remainSec, int lvl,  
int socket0~socket5, str sign, int curSocketNum, int randEffID

Trade.getInfo(int tradeSlotID)

## Shop 库

功能：获得物品数量

返回类型：int

Shop.getItemNum();

功能：通过商店槽 id 获得物品 guid

返回：itemGuid

Shop.getItemGuid(id)

## Exchange 库

功能：获得兑换描述

返回类型：str

Exchange.getDesc()

功能：获得所需要的物品数量

返回类型：int

Exchange.getNItemNum()

功能：获得所需物品的 guid 和数量

返回：int guid, int num

Exchange.getNItemInfo(int id)

功能：获得奖励物品的数量

返回类型：int

Exchange.getRItemNum()

功能：获得奖励物品的 guid 和数量

返回：int guid, int num

Exchange.getRItemInfo(int id)

功能：接受兑换

Exchang.accept(int itemGuid)

## CoolDown 库

功能：通过 cdType 获得最大冷却时间

返回类型：float

CoolDown.getMaxTime(cdType)

功能：通过 cdType 获得当前冷却时间

返回类型：float

CoolDown.getCurTime(cdType)

## Profession 库

功能：获得职业的数量

返回类型：int

Profession.getNum()

功能：通过职业索引 id 获得职业信息

返回：iconName name, startLvl, desc

Profession.getInfo(int professionID)

功能：通过职业索引 id 判断该职业是否正确

返回类型：bool

Profession.isValid(int professionID)

功能：通过职业索引 id 获得技能数量

返回类型：int

Profession.getSkillNum(int professionID)

功能：通过职业索引 id 和技能索引获得技能 guid

返回类型：int

Profession.getSkillNum(int professionID, int id)

功能：通过职业索引 id 和技能 guid 获得技能最大等级

返回类型：int

Profession.getSkillMaxLvl(int professionID, int skillGuid)

功能：通过职业索引 id 和技能 guid 获得技能最小等级

返回类型：int

Profession.getSkillMinLvl(int professionID, int skillGuid)

功能：通过两个职业索引 id 判断是否是继承关系

返回：bool int parent, int child

Profession.isInherit(int professionID, int professionID)

功能：通过职业索引 id 获得其父职业

返回类型：int

Profession.getParent(int professionID)

功能：通过职业索引 id 获得该职业的 guid

返回类型：int

Profession.getID(int professionID)

功能：判断指定 id 的技能是否属于指定索引 id 的职业

返回类型：bool

Profession.hasSkill(int professionID, int skillGuid)

功能：通过职业索引 id 获得该职业所属类型

返回：int 1:playerType, 2:petType

Profession.getType(int professionID)

## **SkillInst 库**

功能：获得技能实例数量

返回类型：int

SkillInst.getNum()

功能：通过技能实例 id 获得技能 guid

返回类型：int

SkillInst.getGuid(int instID)

功能：通过技能实例 id 获得技能等级

返回类型：int

SkillInst.getLvl(int instID)

功能：通过技能实例 id 判断是否是自动释放

返回类型：bool

SkillInst.isAuto(int instID)

## Skill 库

功能：通过技能 guid 获得技能实例 id

返回类型：int

Skill.getInstID(int guid)

功能：通过技能 guid 和等级获得技能名称

返回类型：str

Skill.getName(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得技能描述

返回类型：str

Skill.getDesc(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得技能冷却时间

返回类型：float

Skill.getCDTime(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得技能冷却类型

返回类型：int

Skill.getCDType(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得技能图标名称

返回类型：str

Skill.getIconName(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得所要求的人物等级

返回类型：int

Skill.getCharLvl(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得所需要的 sp

返回类型：int

Skill.getSp(int guid, int skillLvl)

功能：通过指定技能 guid 和等级获得其所需技能的 guid 和等级

返回类型：int skillGuid, int skillLvl

Skill.getNSkillInfo(int guid, int skillLvl)

功能：通过指定技能 guid 和等级判断是否是被动技能

返回类型：int

Skill.isPassive(int guid, int skillLvl);

功能：使用指定 guid 的技能

Skill.use(int guid)

功能：设置指定 guid 的技能是否为自动释放

Skill.setAuto(int guid, bool result)

功能：判断技能是否正在使用

Skill.isUsing()

功能：检测指定 guid 技能的释放条件

返回：EskillCondResult param

Skill.checkConds(int guid)

功能：取消释放技能

Skill.cancel()

功能：学习指定 guid 的技能

Skill.learn(int guid)

功能：通过技能 guid 和等级判断该等级技能是否已经学过

Skill.isLearned(int guid, int lvl)

功能：通过技能 guid 和等级获得该技能的使用信息

返回：mp, hp, targetType, targetMaxNum, distance, radius, preparetime, cdtime, desc

Skill.usedInfo(int guid, int lvl)

功能：通过通过技能 guid 和等级判断该技能是否是宠物技能

Skill.isPet(int skillGuid, int skillLvl)

功能：通过技能 guid 和技能等级获得技能所属职业

返回：int profID

Skill.getPID(int skillGuid, int skillLvl)

## Group 库

功能：邀请组队

参数：unitName：被邀请者名称

Group.invite(unitName)

功能：接受组队邀请

参数：leaderName：队长名称

Group.accept(leaderName)

功能：拒绝组队

参数：leaderName：队长名称

Group.decline(leaderName)

功能：取消邀请

参数：playerName:玩家名称

Group.uninvite (playerName)

功能：离开队伍

Group.leave()

功能：更改队长

参数：newLeaderName:新队长名称

Group.chgLeader (newLeaderName)

功能：更改分配模式

参数：EgroupLootMethod:分配方法

Group.chgLoot (EGroupLootMethod)

功能：获得队友数量

返回类型：int, 如果没有队伍返回 0

Group.getMemberNum()

功能：通过 id 获得队友信息

返回：str name, bool isOnline, float hp, float hp\_b, float mp, float mp\_b, int  
professinID, int lvl, int guid

Group.getMemberInfo(int id)

功能：通过队友 id 和状态的索引 id 获得正面状态的 guid

返回类型：int stateGuid

Group.getAState(int memberID, int stateID)

功能：通过队友 id 和状态的索引 id 获得负面状态的 guid

返回类型：int stateGuid

Group.getPState(int memberID, int stateID)

功能：获得队长的名称

Group.getLeader()

功能：获得队伍分配的方法

返回：EGroupLootMethod

Group.getLootMethod()

功能：判断指定名称的玩家是否是队长

返回类型：bool

Group.isLeader(playerName)

## Chat 库

功能：打开私聊

参数：listener:对方名称，message:信息

Chat.privateMsg(listener, message)

功能：打开组队聊天

Chat.groupMsg(message)

功能：打开帮会聊天

Chat.guildMsg(message)

功能：打开大喊聊天

Chat.yellMsg(message)

功能：获得聊天缓冲的数量（消息的条数）

返回类型：int

Chat.getCacheNum()

功能：通过信息索引 id 获得每条消息的具体信息

返回：EchatType speaker msg listener, isPlayer:是否是玩家

Chat.getCache()

功能：查询任务 NPC

Chat.inquiryNPC()

## GameLog 库

功能：获得游戏日志的数量

返回类型：int

GameLog.getNum()

功能：通过日志 id 获得详细信息

返回：str msg, int colorType

GameLog.getMsg(int id)

## Emote 库

功能：获得表情数量

Emote.getNum()

功能：获得指定 id 的表情名称



Emote.getName(int id)

功能：使用指定 id 的表情

Emote.getNum(int id)

## Quest 库

功能：获得指定 guid 的任务给予者的描述

返回类型：str

Quest.getGiverDesc(int guid)

功能：获得指定 guid 的任务的直接描述

返回类型：str

Quest.getDirectDesc(int guid)

功能：获得指定 guid 的任务接受者的描述

返回类型：str

Quest.getReceiverDesc(int guid)

功能：获得指定 guid 的任务名称

返回类型：str name

Quest.getName(int guid)

功能：获得指定 guid 的任务的等级

返回类型：int lvl

Quest.getLvl(int guid)

功能：获得任务颜色

参数：任务 guid

返回类型：int

Quest.getColorLvl(int guid)

功能：获得指定 guid 的任务的任务类型

返回类型：int EQuestType

Quest.getType(int guid)

功能：获得指定 guid 的任务的固定奖励物品的数量

返回类型：int num

Quest.getItemNum(int guid)

功能：通过指定任务 guid 和固定奖励物品索引 id 获得物品的信息

返回类型：int itemGuid, int num

Quest.getItemInfo(int guid, int id)

功能：获得指定 guid 的任务的可选奖励物品的数量

返回类型: int num

Quest.getItemNum(int guid)

功能: 通过指定任务 guid 和可选奖励物品索引 id 获得物品的信息

返回类型: int itemGuid, int num

Quest.getItemInfo(int guid, int id)

功能: 获得指定 guid 的任务所给予的金钱

返回类型: int

Quest.getMoney(int guid)

功能: 获得指定 guid 的任务所给予的经验值

返回类型: int

Quest.getExp(int guid)

功能: 获得指定 guid 的任务所给予的称号

返回类型: int

Quest.getRank(int guid)

功能: 获得可接任务的数量

返回类型: int

Quest.getOfferNum()

功能: 通过指定可接任务索引获得可接任务的信息

返回: int guid, bool valid

Quest.getOfferInfo(int id)

功能: 获得可交任务的数量

返回类型: int

Quest.getSubmitNum()

功能: 通过指定可交任务索引获得可交任务的信息

返回: int guid, bool valid

Quest.getSubmitInfo(int id)

功能: 获得对话任务的数量

返回类型: int

Quest.getDialogNum()

功能: 通过指定对话任务索引获得可接任务的信息

返回: int guid, str content

Quest.getDialogInfo(int id)

功能: 删除指定 guid 的任务

Quest.del(int guid)

功能: 共享指定 guid 的任务

Quest.share(int guid)

功能: 接受指定 guid 的任务

Quest.accept(int guid)

功能: 交指定 guid 的任务

Quest.submit(int guid)

功能: 执行指定 id 对话操作

Quest.dialog(int id)

## QuestInst 库

功能: 获得任务实例的数量

QuestInst.getNum()

功能: 通过索引 id 获得任务实例信息

返回: guid, EQuestState, timer

QuestInst.getInfo(int id)

功能: 通过任务实例 id 和计数器 id 获得计算器信息

返回: type, id, counter, destCounter; id, counter, destCounter 根据 type 所定, 如: type 是与 NPC 对话的类型, 则 counter 只有 0, 1 两种数值, 0 表示未对话, 1 表示已对话 counter 表示当前完成的数量, destCounter 表示任务所需要的数量

QuestInst.getCounter(instid, counterID)

功能: 接受共享任务

参数: player: 玩家名称, guestGuid 任务 guid

Quest.acceptShareQuest(player, questGuid)

## State 库

功能: 获得状态名称

返回类型: str

State.getName(int stateGuid)

功能: 获得状态描述

返回类型: str

State.getDesc(int stateGuid)

功能：获得免疫状态

返回类型：int

State.getImmune(int stateGuid)

功能：获得图标名称

返回类型：str

State.getIconName(int stateGuid)

功能：获得状态类型

返回类型：int

State.getType(int stateGuid)

功能：获得状态类型

返回类型：int

State.getType(int stateGuid)

功能：判断状态是否取消

返回类型：bool

State.isCancel(int stateGuid)

功能：获得状态属性

返回类型：bool（正面，负面）

State.getProp(int stateGuid)

功能：获得状态的数量

返回类型：int

State.getNum()

功能：通过状态索引 id 获得状态实例

返回：stateGuid, curTime, maxTime

State.getInst(id)

功能：取消指定 guid 的状态

State.cancel(int stateGuid)

## ShortCut 库

功能：判断指定 id 的快捷栏是否为空

返回类型：bool

ShortCut.isEmpty(int shortCutId)

功能：获得指定 id 的快捷栏的信息

返回：type, content

ShortCut.getInfo(int shortCutId)

功能：添加一个快捷栏

返回类型：bool：是否成功

`Shortcut.add(int shortCutId, EshortcutType type, int content)`

功能：删除指定 id 的快捷栏

`Shortcut.del(int shortCutId)`

功能：交换两个快捷栏

参数：srcId:源快捷栏，destId: 目标快捷栏

`Shortcut.swap(int srcId, int destId)`

功能：设置引用状态

`Shortcut.setRef(int shortCutId, bool flag)`

功能：获得引用状态

返回类型：bool

`Shortcut.getRef(int shortCutId)`

## Relation 库

功能：获得关系（好友，黑名单列表）的最大数量

返回类型：int

`Relation.getMaxNum()`

功能：获得关系（好友，黑名单列表）的数量

返回类型：int

`Relation.getNum()`

功能：通过索引 id 获得该关系（好友，黑名单）的信息

返回类型：name, type, isOnLine

`Relation.getMemberInfo(id)`

功能：添加一个关系（好友，黑名单）

参数：playerName:玩家姓名，type:类型

`Relation.add(str playerName, int type)`

功能：删除一个关系（好友，黑名单）

参数：playerName:玩家姓名

`Relation.del(str playerName)`

功能：更新一个关系（好友，黑名单）

参数：playerName:玩家姓名，type:类型

`Relation.update(str playerName, int type)`

## Loot 库

功能：通过怪物 npcGuid 获得拾取方法

返回：int method

Loot.getMethod(int npcGuid)

功能：通过怪物 npcGuid 获得拾取时间

返回：float curTime(从怪物死亡到当前的时间)float maxTime(尸体保留的最大时间)

Loot.getLootTimer(int npcGuid)

功能：通过怪物 npcGuid 获得掉落物品的数量

返回类型：int

Loot.getItemInfo(int npcGuid)

功能：通过怪物 npcGuid 和掉落物品 id 获得物品实例的信息

返回：int guid, int num, bool isBinding, int cur, int max, int remainSec, int lvl,  
int socket0~socket5, str sign, int curSocketNum, int randEffID

Loot.getItemInfo(int npcGuid, int id)

功能：通过怪物 npcGuid 获得杀死它玩家的数量

返回类型：int

Loot.getPlayerNum(int npcGuid)

功能：通过怪物 npcGuid 和杀死它的玩家索引获得玩家名称

返回类型：QString

Loot.getPlayerNum(int npcGuid, int id)

功能：通过怪物 npcGuid 和掉落物品实例 id 判断物品实例是否正确

返回类型：bool

Loot.isValidItem(int npcGuid, int id)

功能：通过怪物 npcGuid 和掉落物品实例 id 判断物品实例是否被禁止拾取

返回类型：bool

Loot.isForbidItem(int npcGuid, int id)

功能：执行响应

参数：npcGuid:怪物 Guid, itemID:物品实例 ID, playerName:玩家名称

Loot.response(int npcGuid, int itemID, string playerName)

## Mail 库

功能：发送信件

参数：receiver:接受者, title: 标题, content: 内容, itemSlot 物品槽, money: 金钱

返回类型：bool:是否发送成功

Mail.send(String receiver, String title, String content, int itemSlot0...itemSlot4,  
int money)

功能：删除指定 guid 的信件

Mail.del(int mailGuid)

功能：通过信件索引 id 接收物品

Mail.rcv(int mailID)

功能：获得信件数量

返回类型：int

Mail.getNum()

功能：通过信件索引 id 获得信件的 guid

返回类型：int

Mail.getGuid(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件附件物品数量

返回类型：int

Mail.getItemNum(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件是否已读的状态

返回类型：bool

Mail.getRead(int mailID)

功能：设置指定信件索引 id 获得信件已读状态

Mail.setRead(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件题目

返回类型：Str

Mail.getTitle(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件日期

返回类型：int

Mail.getDate(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件发送者名称

返回类型：str

Mail.getSender(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件内容

返回类型：str

Mail.getContent(int mailID)

功能：通过信件索引 id 获得信件附件金钱

返回类型: int

Mail.getMoney(int mailID)

功能: 通过信件索引 id 获得信件附带元宝数量

返回类型: int

Mail.getCredit(int mailID)

功能: 通过信件索引 id 和物品实例的索引 id 获得物品实例信息

返回: int guid, int num, bool isBinding, int cur, int max, int remainSec, int lvl,  
int socket0~socket5, str sign, int curSocketNum, int randEffID

Mail.getItemInfo(int mailed, int itemID)

## Formula 库

功能: 获得已学会的生产技能的数量

返回类型: int

Formula.getNum()

功能: 通过配方索引 id 获得产品 guid

返回类型: int

Formula.getGuid(int id)

功能: 通过产品 guid 获得产品名称

返回类型: str

Formula.getName(int guid)

功能: 通过产品 guid 获得产品类型和所需熟练度

返回: int type, int master

Formula.getInfo(int guid)

功能: 通过产品 guid 和等级获得所需材料种类的数量

返回类型: int

Formula.getMNum(int guid, int lvl)

功能: 通过配方 guid, 等级和所需材料索引 id 获得所需该材料的 guid

返回类型: int

Formula.getMGuid(int guid, int lvl, int id)

功能: 通过配方 guid, 等级和所需材料索引 id 获得所需该材料的数量

返回类型: int

Formula.getMSum(int guid, int lvl, int id)

功能: 使用配方

参数: guid:配方 guid, lvl: 配方等级



Formula.use(int guid, int lvl)

功能：取消使用配方

Formula.cancel()

功能：获得熟练度的最大值

返回类型： float

Formula.getMaxExp()

功能：通过产品的 guid 获得该产品等级的数量（共有多少个等级）

返回类型： int

Formula.getLvlNum(int guid)

功能：通过配方 guid 和等级获得产品的 guid

返回类型： int

Formula.getPGuid(int guid, int lvl)

功能：通过配方 guid 和等级获得产品的总量

返回类型： int

Formula.getPSum(int guid, int lvl)

功能：通过配方 guid 获得产品种类的数量

返回类型： int

Formula.getPNum(int guid)

功能：通过配方 guid 和产品种类索引获得的产品合成率

返回类型： float

Formula.getPRate(int guid, int id)

## Level 库

功能：通过等级 id 获得经验值

返回类型： int

Level.getExp(int lvlID)

功能：通过等级 id 获得 SP 值

返回类型： int

Level.getSp(int lvlID)

## RankInst 库

功能：获得称号实例数量

返回类型： int

RankInst.getNum()

功能：通过称号实例索引 id 获得称号实例 guid

返回类型：int

RankInst.getGuid(int id)

功能：设置称号实例 guid

RankInst.set(int guid)

功能：判断称号实例 guid 是否正确

RankInst.isValid(int guid)

## Rank 库

功能：获得称号数量

返回类型：int

Rank.getNum()

功能：通过称号索引 id 获得称号 guid

返回类型：int

Rank.getGuid(int id)

功能：通过称号 guid 获得称号信息

返回：str name, str desc, str type. int level

Rank.getInfo(int guid)

功能：通过称号 guid 获得属性的数量

返回：int num

Rank.getPropsNum(int guid)

功能：通过称号 guid 和效果 id 获得属性信息

返回：int id, float value

Rank.getProp(int guid)

功能：通过称号 guid 获得称号颜色

返回：float r, g, b

Rank.getColor(int guid)

## Product 库

功能：通过熟练度获得等级

返回类型：int

Product.getLvl(int ms)

功能：通过熟练度获得当前熟练度的最大值

返回类型：int

Product.getCurMaxMS(int ms)

## TransPoint 库

功能：获得可移动地区的数量

返回类型：int

TransPoint.getActiveNum()

功能：通过可移动地区的索引 id 获得可移动地区的 guid

返回类型：int

TransPoint.getActiveID(int id)

功能：通过可移动地区的索引 id 获得可移动地区的信息

返回：name, lvl, x, y, z

TransPoint.getInfo(int id)

功能：获得从一地区传送到另一地区所要的费用

参数：fromId: 起始地区的 guid, 目的地地区的 guid

返回类型：int

TransPoint.getCost(int fromId, int toId)

功能：传送到指定 id 的地区

TransPoint.go(int ActiveID)

功能：传送到指定人的位置

TransPoint.toOther(str name)

## Region 库

功能：获得地区名称

返回类型：str

Region.getName()

## Mall 库

功能：向服务器申请指定类型（subtype）的数据

Mall.query(int subtype)

功能：获得指定类型物品的数量

返回类型: int

Mall.getNum(int type)

功能: 获得指定物品实例类型和索引 id 的物品信息

返回类型: itemGuid, curNum,maxNum,batchNum, price, discount, sellNum

Mall.getItemInfo(int type, int id)

功能: 添加到购物车中

参数: subtype: 购物车分类, itemGuid: 物品 guid, discount: 折扣, batchNum: 最大叠加数量, num: 当前数量

Mall.inCart(int subtype, int itemGuid, int price, int discount, int batchNum, int num)

功能: 从购物车中删除指定 id 的物品

Mall.delCart(int id)

功能: 清楚购物车中所有物品

Mall.clearCart()

功能: 获得购物车中物品的数量

返回类型: int

Mall.getCNum()

功能: 通过购物车中索引 id 获得物品的信息

返回: int guid, int price, int discount, int batchNum, int num,

Mall.getCItemInfo(int id)

功能: 购物

Mall.buy()

功能: 赠送指定名称的玩家

Mall.donate(str name)

功能: 获得公告, 排行信息

Mall.queryInfo()

功能: 获得广告滚动信息

Mall.getBillBoard()

功能: 获得排行榜的物品数量

Mall.getTopNum()

功能: 通过排行榜物品的索引 id 获得的物品信息

返回: itemGuid, price, discount, sellNum,

Mall.getTopInfo()

## Guild 库

功能: 通过帮会的 guid 获得帮会信息

返回: str name:工会名称, int iconID: 图标 id, int createTime: 创建时间

Guild.getInfo(int guildGuid)

功能: 获得角色所在工会信息

参数: guildGuid: 工会 guid

返回: str name: 工会名称, int iconID: 工会图标 ID, int createTime: 创建时间, str leaderName: 会长名称, int memNum: 成员数量, int onlineNum: 在线人数, int lvl: 工会等级, int exp: 工会经验

Guild.getMyGInfo(int guildGuid)

功能: 获得工会最大成员数量

返回类型: int

Guild.getMaxMemNum();

功能: 获得公告

返回类型: str

Guild.getBulletin();

功能: 设置公告

Guild.setBulletin(str);

功能: 获得会员数量

返回类型: int 如果没有帮会返回 0

Guild.getMemNum()

功能: 获得会员的信息

参数: id: 会员 id, 0 表示自己

返回: name, level, joinTime, lastTime, rankName, signature, contribute

Guild.getMemInfo()

功能: 离开帮会

Guild.leave()

功能: 删除指定名称的会员

Guild.del(str memberName)

功能: 给指定名称的玩家更改帮会等级

Guild.chgLvl(str memberName, int lvl)

功能: 创建帮会

参数: name:帮会名称, iconId:图标 id

Guild.create(str name, int iconId)

功能: 解散帮会

Guild.destroy()

功能: 邀请指定名称的玩家加入帮会

Guild.invite(str name)

功能: 接受帮会邀请

参数: guildName:帮会名称, inviter:邀请者名称

Guild.accept(str guildName, str inviter)

功能: 拒绝帮会邀请

参数: guildName:帮会名称, inviter:邀请者名称

Guild.decline(str guildName, str inviter)

功能: 获得帮会图标的数量

返回类型: int

Guild.getIconNum()

功能: 获得指定 id 的帮会图标的名称

返回类型: tex

Guild.getIconName(id)

功能: 判断是否已经加入

Guild.isJoin();

功能: 判断是否是会长

Guild.isLeader();

功能: 获得指定等级工会的最大经验

返回类型: int

Guild.getMaxExp(int lvl)

功能: 按类型(type)进行排序

Guild.sort(type)

功能: 获得我的工会信息

返回: level: 工会等级, joinTime: 加入时间, lastTime: 最后上线时间, rankName: 称谓, signature: 个人签名

Guild.getMyMemInfo()

功能: 设置工会称谓(会长使用)

Guild.setRank(str rankName, str memName)

功能：设置个人签名

Guild.setSign(str signature)

## Market 库

功能：向服务器请求查询指定类别的市场信息

参数：forwardOrBackward:前翻页还是后翻页, EitemSubclass: 物品类别, isNewSearch: 是否重新申请, colorID:物品颜色, minLvl:物品最小等级, maxLvl:物品最大等级, minInstLvl:物品实例最小等级(精炼等级), maxInstLvl:物品实例最大等级, playerName: 发布人名称

Market.query(bool forwardOrBackward, int EItemSubclass, bool isNewSearch, int colorID, int minLvl, int maxLvl, int minInstLvl, int maxInstLvl, str playerName)

功能：获得市场中物品的数量

返回类型：int

Market.getNum();

功能：通过索引 id 和物品实例 id 获得市场中物品的信息

返回：int guid, int num, bool isBinding, int cur, int max, int remainSec, int lvl, int socket0~socket5, str sign, int curSocketNum, int randEffID

Market.getInfo();

功能：在市场中发布物品信息

参数：desc: 描述, slotid: 槽 id, price: 价格, credit: 元宝

Market.sendInfo(str desc, int slotid, int price, int credit);

功能：交易指定索引 id 的物品

Market.deal(int id)

功能：获得开通元宝帐户的手续费

Market.getOpenFee()

## Pet 库

功能：销毁宠物

Pet.destroy()

功能：宠物攻击

Pet.attack()

功能：宠物跟随

`Pet.follow()`

功能：宠物停留

`Pet.stay()`

功能：设置宠物攻击状态

`Pet.aggress()`

功能：设置宠物防御状态

`Pet.defend()`

功能：设置宠物被动状态

`Pet.dummy()`

## Duel 库

功能：邀请指定名称的玩家决斗

`Duel.invite(str playerName)`

功能：接受指定名称的玩家决斗

`Duel.accept(str playerName)`

功能：拒绝指定名称的玩家决斗

`Duel.decline(str playerName)`

功能：获得决斗的准备时间

返回类型：int

`Duel.getPreTime()`

功能：获得决斗时间

返回类型：int

`Duel.getTime()`

## Master 库

功能：拜指定名称的玩家为师

参数：masterName：师傅名称

`Master.request(str masterName)`

功能：收指定名称的玩家为徒

参数：prenticeName：徒弟名称

`Master.accept(str prenticeName)`



功能：拒绝指定名称的玩家的邀请成为其师傅

参数：prenticeName：徒弟名称

Master.decline(str prenticeName)

功能：解散师徒关系

Master.del()

## Prentice 库

功能：邀请收指定名称的玩家为徒

参数：prenticeName：徒弟名称

Prentice.request(str prenticeName)

功能：接受指定名称的玩家为师

参数：masterName：师傅名称

Prentice.accept(str masterName)

功能：拒绝指定名称的玩家的邀请成为其徒弟

参数：masterName：师傅名称

Prentice.decline(str masterName)

功能：将指定名称的玩家逐出师门

Prentice.del(str prenticeName)

## Brother 库

功能：结拜邀请

Brother.request()

功能：接受结拜邀请

Brother.accept()

功能：拒绝结拜邀请

Brother.decline()

功能：解散兄弟关系

Brother.del()

## Marriage 库

功能：结婚邀请

Marriage.request()

功能：接受结婚邀请

Marriage.accept()

功能：拒绝结婚邀请

Marriage.decline()

功能：解散夫妻关系

Marriage.del()

## ChatEditBoxFrame 库

功能：在聊天编辑框中添加文本

参数：frame:口指针，text:本字符串，r,g,b:浅景色，rb,gb,bb:背景色，a:ALPHA 通道

ChatEditBoxFrame.addText(ChateditBoxFrame \*frame, str text, r, g, b, rb, gb, bb, a)

功能：在聊天编辑框中添加图片

参数：frame:口指针，picName:本字符串，left: 左边坐标，top:上面坐标，right: 右边坐标，bottom: 下面坐标

ChatEditBoxFrame.addPic(ChateditBoxFrame \*frame, str picName, int left, int top, int right, int bottom)

功能：在聊天编辑框中添加物品

参数：frame:口指针，slotID:槽 ID，r,g,b:浅景色，rb,gb,bb:背景色，a:LPHA 通道

ChatEditBoxFrame.addItem(ChateditBoxFrame \*frame, slotID, r, g, b, rb, gb, bb, a)

功能：设置最大字符数

ChatEditBoxFrame.setMaxCharNum(ChateditBoxFrame \*frame, int num)

功能：清除聊天编辑框窗口

ChatEditBoxFrame.clear(ChateditBoxFrame \*frame)

## GameInst 库

功能：获得记时器时间

返回类型：int

GameInst.getTimer()

功能：获得副本中队伍的数量

返回类型：int

GameInst.getTeamNum()

功能：获得副本中队伍的分数信息

返回：str name, int score, float r, float g, float b, float a

GameInst.getTeamScoreInfo(int teamID)

功能：获得副本中队伍成员的数量

返回类型：int

GameInst.getTeamMemNum()

功能：通过成员索引 id 获得副本中队伍成员的分数

返回类型：int

GameInst.getTeamMemScore(int memID)

功能：获得综合面版列的数量

返回类型：int

GameInst.getBillBoardColNum()

功能：获得综合面版中指定索引 id 列的名称

返回类型：str

GameInst.getBillBoardColName(int colID)

功能：获得综合面版行的数量

返回类型：int

GameInst.getBillBoardRowNum()

功能：获得综合面版中指定索引 id 行的信息

返回类型：str

GameInst.getBillBoardRowInfo(int rowID)

## Soul 库

功能：请求祭炼等级

Soul.query(int lvl)

功能：执行指定等级的祭炼

Soul.extract(int lvl)

功能：获得指定等级自己的祭炼状态

返回：1：已经祭炼，2：未祭炼，3：未开启

Soul.getState(int lvl)

功能：获得自己祭炼之后的新属性的数量

Soul.getNewPropNum()

功能: 通过属性索引 id 获得自己该属性的信息

返回: int propID, float propValue

Soul.getNewPropInfo(int id)

功能: 通过指定等级获得祭炼之前的属性

Soul.getOldPropNum()

功能: 通过属性索引 id 和指定等级获得祭炼之前该属性的信息

返回: int propID, float propValue

Soul.getOldPropInfo(int lvl, int id)

功能: 通过指定等级获得祭炼所需要的祭炼石

Soul.getNStoneNum()

功能: 获得指定等级被查看玩家的祭炼状态

返回: 返回: 1: 已经祭炼, 2: 未祭炼, 3: 未开启

Soul.getPlayerState(int lvl)

功能: 获得指定等级被查看玩家祭炼之后的属性个数

返回类型: int

Soul.getPlayerPropNum(int lvl)

功能: 通过指定等级和 id 获得被查看玩家属性的信息

返回: int propID, float propValue

Soul.getPlayerPropInfo(int lvl, int id)

## GoldAccount 库

功能: 向服务器申请摘要

GoldAccount.queryBrief();

功能: 获得黄金帐号摘要描述

返回类型: str

GoldAccount.getBriefDesc()

功能: 获得摘要的个数

返回类型: int

GoldAccount.getBriefNum();

功能: 通过指定 id 获得摘要的信息

返回: int briefGuid, str name, bool isSubmit

GoldAccount.getBriefInfo(int id)

功能: 通过摘要 guid 向服务器申请详细信息

GoldAccount.queryDetail(int briefGuid)

功能: 获得物品数量

返回类型: int

GoldAccount.getItemNum()

功能: 通过 id 获得物品信息

返回: int itemGuid, int num

GoldAccount.getItemInfo(int id)

功能: 获得卖出物品的数量

返回类型: int

GoldAccount.getSelItemNum()

功能: 通过 id 获得卖出物品的信息

返回: int itemGuid, int num

GoldAccount.getSelItemInfo(int id)

功能: 获得详细信息

返回: str name: 名称, str dlg: 对话, int money: 金钱, int honor: 荣誉, int exp: 经验

GoldAccount.getDetailInfo()

功能: 提交指定 id 的物品

GoldAccount.submit(int selItemID)

## Exchange 库

功能: 向服务器申请摘要

Exchange.queryBrief();

功能: 获得交换物品摘要描述

返回类型: str

Exchange.getBriefDesc()

功能: 获得摘要的个数

返回类型: int

Exchange.getBriefNum()

功能: 通过索引 id 获得摘要的 guid 和摘要名

返回: int briefGuid, str name

Exchange.getBriefInfo()

功能: 通过摘要 guid 向服务器申请详细信息

Exchange.queryDetail(int briefGuid)

功能:通过奖励物品 guid 获得需要物品的数量

返回类型: int

Exchange.getNItemNum(int rewardItemGuid)

功能:通过奖励物品 guid 和索引 id 获得物品 guid 和数量

返回:int itemGuid, int num

Exchange.getNItemInfo(int rewardItemGuid, int id)

功能:获得奖励物品的数量

返回类型: int

Exchange.getRItemNum()

功能:通过奖励物品的索引 id 获得奖励物品的信息

返回:int itemGuid, int num

Exchange.getRItemInfo(int id)

功能:获得物品交换的描述

返回类型:str

Exchange.getDetailDesc()

功能:提交指定物品奖励

Exchange.submit(int rewardItemGuid)

## Exam 库

功能:接受考试

Exam.accecept()

功能:取消考试

Exam.cancal()

功能:提交指定 id 的考试

Exam.submit(int id)

功能:考试机会

Exam.chance()

功能:获得题目信息

返回:str question:题目描述,int total:题目总数,int curID:当前 id,int type:类型,float time:时间

Exam.getQInfo()

功能: 获得答案数量

返回类型: int

Exam.getANum()

功能: 获得答案信息

返回类型: str

Exam.getAInfo()

功能: 获得答题类型描述

返回类型: str

Exam.getDesc()

功能: 获得答题机会数量

返回类型: int

Exam.getCNum()

功能: 获得一轮答题的最终结果

返回: int questNum: 题目数量, int rightNum: 正确数量, int wrongNum 错误数量, bool success: 是否通过, int rankID: 称号 id, int orderID: 排名 id, orderRankID: 排名称号 id

Exam.getResult()

## MiscTop 库

功能: 向服务器申请荣誉信息

MiscTop.honorQuery()

功能: 获得荣誉数量

MiscTop.getHonorNum()

功能: 通过指定 id 获得荣誉信息

返回: rankID, name, honorSum, professionID, guildName

MiscTop.getHonorInfo(int id)

功能: 向服务器申请金钱信息

MiscTop.moneyQuery()

功能: 获得金钱排名的数量

MiscTop.etMoneyNum()

功能: 获得金钱排行榜指定 id 的信息

返回: rankID: 称号, name: 名称, money: 金钱, lvl: 等级, professionID: 职业, forceID: 势力

MiscTop.getMoneyInfo(id)