ОПИСАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ РЕАЛИЗАЦИИ КЛИЕНТСКОГО МОДУЛЯ

ВЕРСИЯ 1.30

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПРИМЕЧАНИЯ 1

2. СТРУКТУРА ПРОЕКТА КЛИЕНТСКОГО МОДУЛЯ 1

ПРИМЕЧАНИЯ

Классом в RPG Maker называются функции, которые хранят переменные и имеют встроенные функции, и явно определенную функцию initialize.

Существует два типа классов: динамические и статические. При описании функции в динамическом классе используется ключевое слово prototype.

СТРУКТУРА ПРОЕКТА КЛИЕНТСКОГО МОДУЛЯ

Логика приложения (классы и соответствующие файлы .js):

Файлы:

|  |  |
| --- | --- |
| rpg\_core.js | Ядро |
| rpg\_objects.js |  |
| rpg\_scenes.js |  |
| rpg\_sprites.js |  |
| rpg\_windows.js |  |

Классы (представлены некоторые из них):

|  |  |
| --- | --- |
| Game\_System | Класс игрового объекта для системных данных |
| Scene\_Base | Суперкласс всей сцены в игре |
| Scene\_Boot | Класс сцены для инициализации всей игры |
| Scene\_Title | Класс сцены титульного экрана |
| Scene\_MenuBase | Суперкласс всех сцен типа меню |
| Scene\_Item | Класс сцены экрана элемента |
| Scene\_Battle | Класс сцены боевого экрана |
| Sprite\_Base | Класс спрайта с функцией отображения анимации. |
| Window\_Base | Суперкласс всех окон в игре |
| Window\_Selectable | Класс окна с функциями перемещения курсора и прокрутки |
| Window\_Command | Суперкласс окон для выбора команды |

Плагины расширяющие стандартные функции и возможности (соответствующие файлы .js):

Файлы:

|  |  |
| --- | --- |
| Community\_Basic.js | Плагин для установки основных параметров |
| EnemyBook.js | Отображает подробные статусы врагов |
| ExitCommand.js | Добавляет кнопку выход |
| ItemBook.js | Отображает подробные статусы предметов |
| MadeWithMv.js | Покажите заставку "Сделано с MV" и / или пользовательскую заставку перед переходом на главный экран |
| RS\_ScreenManager.js |  |
| SimpleMsgSideView.js | В битве с видом сбоку отображать только названия предметов / умений |
| SRD\_AltMenuScreen\_List.js | Альтернативный экран меню: показывает список имен актеров, HP и MP и дает больше места для больших групп. |
| SRD\_BattleGUICore.js | Этот плагин позволяет разработчикам настраивать параметры окон сражений в своей игре. |
| SRD\_FullscreenToggleOption.js | Добавляет полноэкранный переключатель в окно настроек |
| TitleCommandPosition.js | Изменяет положение окна командной строки заголовка |
| WeaponSkill.js | Изменить идентификатор навыка атаки для каждого оружия |
| YEP­\_CoreEngine.js | Требуется для большинства скриптов Yanfly Engine. Также содержит исправления ошибок, присущие RPG Maker. |
| YEP\_MainMenuManager.js | Этот плагин позволяет вам управлять различными аспектами вашего главного меню. |

Служебные файлы приложения:

Имеют расширения \*.json и \*.js. Файлы \*.json представляют собой базу данных. Файлы \*.js являются набором функций и сценариев поведения программы.

|  |
| --- |
| rpg\_core.js |
| rpg\_objects.js |
| rpg\_scenes.js |
| rpg\_sprites.js |
| rpg\_windows.js |
| Community\_Basic.js |
| EnemyBook.js |
| ExitCommand.js |
| ItemBook.js |
| MadeWithMv.js |
| RS\_ScreenManager.js |
| SimpleMsgSideView.js |
| SRD\_AltMenuScreen\_List.js |
| SRD\_BattleGUICore.js |
| SRD\_FullscreenToggleOption.js |
| TitleCommandPosition.js |
| WeaponSkill.js |
| YEP­\_CoreEngine.js |
| YEP\_MainMenuManager.js |
| package.json |
| BattleHUD.json |
| System.json |
| Windows.json |
| Game.rpgproject |