[]表示可选参数

底层库

splugin模块

get接受一个字符串，获取该符号的值

bind\_env接受一个环境（通过get获得） 绑定到当前环境。返回旧环境。

new\_obj第一个参数为类（通过get获得），其余顺序为构造函数的参数，创建此类的对象。返回对象。

delete\_obj接受一个对象，删除该对象。

Get\_obj\_func第一个参数为类，第二个参数为字符串，表示函数名字。返回对象函数。

Call\_obj\_func第一个参数为对象函数，第二个参数为对象，其余依次为该函数的参数。返回该函数返回值。

Call\_func第一个参数为函数（通过get获得），其余依次为该函数参数。返回该函数返回值。

实用库

require ”graphics\_ext”

renderer模块

width height分别表示屏幕宽和高

cSprite类

显示图像

cSprite:new {file = ?[, z = ?] }file文件名字 z 表示z深度 大的在上方。

set\_xxx和get\_xxx属性操作函数，set接受属性值为参数，get返回属性值。

x,y,ox,oy,rotation, scalex, scaley,width,height, 属性类型为number

alpha 属性为整型

color 属性为r,g,b均为整型

srcrect 属性为left,top,right,bottom浮点型(源矩形，表示原图像中取的矩形范围，所有参数在0~1之间)

cEffect类

像素着色器特效类

cEffect:new(sp, filename)

sp为需要加特效的精灵

cEffect\_f类

能更新的特效类

cEffect\_f:new(sp,filename)同上

cEffect\_f:update()更新函数

cFont类

存储文字资源

cFont:new{width = ?, height = ?[, weight = ?, facename = ?]}

字体宽度、高度、加粗程度、字体

如facename = “ariel”或”黑体”

cText类

cText:new{font = ?,contents = ?[, z = ?]}

font字体资源

contents字符串，表示显示内容

属性

rect 屏幕显示的矩形

contents 显示内容

alpha

color

input库

require”input”

函数

key\_release 接收键盘码，当按键被释放时返回true

key\_press 同上，按键被按下时返回true

key\_isdown 同上，按键在按下状态时返回true

get\_mouse\_lx 获取上帧到本帧之间鼠标移动的x方向上的距离

get\_mouse\_ly获取上帧到本帧之间鼠标移动的y方向上的距离

lbutton\_release 鼠标左键被释放时返回true

lbutton\_press 鼠标左键被按下时返回true

lbutton\_isdown 鼠标左键在按下状态时返回true

rbutton\_release 鼠标右键在被释放时返回true

rbutton\_press 鼠标右键在被按下时返回true

rbutton\_isdown 鼠标右键在按下状态时返回true

常数

键盘码 参考lib\input.lua

在script\lua\下创建main.lua文件

定义main函数和destroy函数。

可在全局作用域定义游戏初始化操作。

main函数在游戏处理一帧时调用。

destroy函数在游戏结束时调用。