## PythonSTG 内置方法说明手册

**XCCore.py (script.XCCore)**

|  |  |
| --- | --- |
| **方法/属性名** | **作用说明** |
| winTitle | **设置游戏窗口标题信息** |
| coreInitializer | **初始化时调用方法** |
| coreFinalizer | **结束时调用方法** |

**XCInit.py (script.XCInit)**

|  |  |
| --- | --- |
| **方法/属性名** | **作用说明** |
| addStageItem | **加载关卡到引擎中** |
| addPlayerItem | **加载玩家信息到引擎中** |

**Task.py (script.Stage.Task)**

|  |  |
| --- | --- |
| **方法/属性名** | **作用说明** |
| **构造函数** | **设置任务持续时长（负数一直执行）与执行间隔** |
| addUnit | **添加任务单元到本任务中☞** |
| addTargetUuid | **添加目标任务唯一识别码，在目标任务完成后执行** |
| setWorkInfo | **设置循环次数，循环间隔帧** |
| renewUuid | **重新生成唯一识别码** |
| getUuid | **得到当前任务唯一识别码** |

**TaskEnemy.py (script.Stage.TaskEnemy) 继承上述Task所有属性**

|  |  |
| --- | --- |
| **方法/属性名** | **作用说明** |
| setColorType | **设置敌人颜色类型** |
| setInitCoord | **设置敌人生成坐标** |
| setAcceleration | **设置加速度** |
| setVelocity | **设置移动速度** |
| setMovingTime | **设置移动时长，超出时长后停止（负数一直移动）** |
| setAngle | **设置移动角度** |
| setAngleAcceleration | **设置角加速度** |
| setHealthValue | **设置敌人生命值** |

**TaskUnit.py (script.Stage.TaskUnit)**

|  |  |
| --- | --- |
| **方法/属性名** | **作用说明** |
| **构造方法** | **设置优先度、等待帧数、工作间隔与循环次数** |
| addBullet | **添加弹幕到单元中☞** |

**Bullet.py (script.Bullet.Bullet)**

|  |  |
| --- | --- |
| **方法/属性名** | **作用说明** |
| setInitCoord | **设置弹幕生成坐标** |
| setAcceleration | **设置弹幕加速度** |
| setVelocity | **设置弹幕移动速度** |
| setAngle | **设置弹幕移动角度** |
| setAngleAcceleration | **设置弹幕角加速度** |
| setAimToPlayer | **设置弹幕是否为自机狙** |
| setBulletColor | **设置弹幕渲染颜色** |
| setRebound | **设置弹幕回弹次数，-1为一直回弹** |