## 概念

### 定义

**插件类型：**指根据插件的 功能或作用域 来划分的类型。

每个插件类型，都是一个庞大的功能。

（部分插件类型的插件数量较少，这是因为作者我还没完全开发成型。）

### 名词索引

以下你可以按住ctrl键点击下面的词，可以直接定位到想了解的名词：

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏全局  （战斗+地图+菜单） | [数学模型](#数学模型) [系统](#系统) [管理器](#管理器)  [游戏窗体](#游戏窗体) [窗口字符](#窗口字符) |
| 战斗界面 | [战斗](#战斗) [战斗UI](#战斗UI)  [单位](#单位) [技能](#技能) |
| 地图界面 | [地图](#地图) [地图UI](#地图UI)  [行走图](#行走图) [图块](#图块) [移动路线](#移动路线) [互动](#互动)  [物体](#物体) [物体管理](#物体管理) [物体触发](#物体触发) [体积](#体积) [炸弹人](#炸弹人) |
| 菜单界面 | [主菜单](#主菜单) [面板](#面板)  [控件](#控件) [标题](#标题) |
| 跨多界面  （战斗或地图或菜单） | [动画](#动画) [UI](#UI) [对话框](#对话框) [图片](#图片) [公共事件](#公共事件)  [声音](#声音) [键盘](#键盘) [鼠标](#鼠标) |
| 扩展插件 | （扩展插件需要放在最后，上述所有类型都可能包含） |
| 旧插件 | （推翻的旧插件会放在此位置） |

## 插件类型

### 大类型描述

大类型是根据 界面 的定义来划分的。

目前有：战斗界面、地图界面、菜单界面。

**游戏全局：**指作用于游戏全局的插件。

涵盖了战斗界面、地图界面、菜单界面以及其他界面系统。

**战斗界面：**指主要作用于战斗界面的插件。

**地图界面：**指主要作用于地图界面的插件。

**菜单界面：**指主要作用于菜单界面的插件。

**跨多界面：**指可能同时作用于 战斗界面、地图界面、菜单界面任意组合 的插件。

**扩展插件：**指必须放在最后面的插件。

一般情况下，扩展插件会对前面的任何一个插件的细节功能，进行扩展。

因此扩展插件会包含所有插件类型。

### 类型描述

**1.系统：**指作用于游戏全局，且需要最先调用的插件。

通常是单个核心，专门控制一个大的功能类别。

**2.战斗：**指作用于战斗界面全局的插件。（不含战斗UI，战斗UI单独作为一个大分类。）

通常为战斗图层、战斗镜头、战斗模式方面的功能插件。

**3.单位：**指作用于战斗界面中对象的插件。

单位包含：敌人、角色、敌方、我方 四个关系对象。

**4.技能：**指作用于战斗界面中释放的技能的插件。

通常用于技能的功能上的扩展或者特殊动画效果。

**5.战斗UI：**指专门作用于战斗界面的UI插件。

通常作为战斗界面的控制台结构或布局，一般位于图片层、最顶层。

该类型与UI类型有交叉，如果没找到插件，可以去看看UI类型。

**6.地图：**指作用于地图界面全局的插件。（不含地图UI，地图UI单独作为一个大分类。）

通常为地图图层、地图镜头方面的功能插件。

**7.行走图：**指作用于地图界面中物体贴图的插件。

通常作用于玩家贴图或事件贴图，包含贴图的各种变换、透明、帧动画等效果。

与图块类型的插件功能交叉，如果在行走图中没找到插件，可以去看看图块类型。

**8.物体：**指作用于地图界面中物体的插件。

物体是指 事件/玩家/玩家队员/载具 的统称。在脚本中对应类Game\_Character。

通常为各类独立开关的控制插件，能设计解谜游戏。

**9.物体触发：**指通过多个条件来触发独立开关的插件。

多个条件中，包含主动触发设置、被触发设置、区域设置、筛选器等条件。

此类型知识内容量较大，插件中都有对应的相关文档，具体可以去看看文档。

**10.互动：**特指玩家在地图界面的探险技能能力的插件。

此类型的插件一般只作用于玩家，在游戏玩法上进行扩展。

**11.地图UI：**指专门作用于地图界面的UI插件。

通常作为地图界面的控制台结构或布局，一般位于图片层、最顶层。

该类型与UI类型有交叉，如果没找到插件，可以去看看UI类型。

**12.动画：**指作用于动画的插件。

通常用于对动画的美术效果的扩展。

**13.UI：**指可以同时作用于地图界面和战斗界面的UI插件。

此类插件在功能上跨界面，能对控制台结构或布局可以有更灵活的美化效果。

**14.鼠标：**指作用于鼠标的插件，提供部分鼠标扩展功能。

通常插件可以提供鼠标按钮、鼠标悬浮窗口、鼠标拖拽等功能。

**15.对话框：**指作用于对话框的插件，提供部分对话框扩展功能。

对话框是游戏中见到最多的窗口，几乎所有剧情都通过对话框来展现。

因此每次新的对话框颜色变换、大小变换、样式变换，都能够在玩家眼前一亮。

**16.图片：**指专门作用于图片的插件。

通常包含对图片功能的扩展，以及各类变化效果。

**17.主菜单：**指作用于菜单界面全局的插件。

通常为菜单指针、选项边框、滚动条、菜单背景装饰方面的功能插件。

**18.面板：**指专门用于创建单独菜单界面的插件，一个插件就是一个面板。

通常提供一个独立的菜单界面，用于展示特定的面板数据。

**19.控件：**指作用于菜单中特定窗口功能的插件。

通常只在一些特定的菜单界面中生效，提供扩展功能。

**20.标题：**指作用于标题界面的插件。

游戏启动后会进入标题界面，你可以通过插件对此过程进行功能自定义或界面美化。

**21.管理器：**指作用于游戏全局，对全局功能进行操作的插件。

通常包含 存储器、调试器、文件读取器、变速齿轮 等插件，管理操作游戏全局。

**22.游戏窗体：**指作用于游戏外部html5元素的插件。

由于游戏整体是一个h5的**<canvas>**画布元素，因此对外层的h5元素，插件的处理方式与游戏中的截然不同。

**23.窗口字符：**即绘制在窗口中的字符。

并不是所有窗口字符在窗口中绘制的结果都一样。

它们根据自身的情况，分为：一般字符、指代字符、效果字符、消息输入字符。

**24.声音：**指专门对声音进行处理的插件。

包含 音调处理、音量处理、播放序列、循环 等功能。

**25.移动路线：**指专门对物体移动路线进行处理的插件。

此类插件可以物体在移动时，做出一些特殊的决策，比如接近鼠标、贴墙移动等。

**26.图块：**指作用于图块的功能插件。

比如地形伤害、光滑地面、侧边阶梯等给图块添加扩展功能的插件。

与行走图类型的插件功能交叉，如果在图块中没找到插件，可以去看看行走图类型。

**27.体积：**指处理多个物体之间可通行关系、一体化结构的插件。

物体的体积设定是一个非常大的专题，在图块网格中，有非常复杂的关系。

插件需要考虑图块的可通行性、飞行物体、区分不同物体之间阻挡关系、确保多个物体合并为一个物体等。

**28.物体管理：**指对物体进行生成/复制/销毁，以及物体数据的管理相关插件。

此类插件包含 生成器、物体的临时数据存储 等操作，常用于arpg中生成物体来制造灵活的技能效果。

**29.炸弹人：**专门指炸弹人游戏相关的插件。

此类插件集合了前面 体积、物体管理、物体触发 等诸多类型的插件，是一个大的插件生态结构。

**30.键盘：**指作用于键盘的插件，提供部分键盘扩展功能。

通常包含键盘反向、秘籍输入等功能。

**31.公共事件：**指在各类特殊情况时，可加入自定义公共事件的插件。

此类型专门归纳集合了公共事件相关插件，方便给游戏中各个缝隙中添加公共事件。

**32.数学模型：**指进行纯数学计算的插件。

此类插件会构建一个数学模型，模拟推演游戏中复杂的规则与关系。

数学模型单独存在时不会工作，需要被子插件调用才能生效。

### 常见对象称呼

插件的作用域分为：战斗界面、地图界面、菜单界面。

其中，插件中会使用一些常用的称呼，了解即可。如下：







## 分类细节

### 大家族的插件

**大家族：**指主功能的 子插件 遍布各个分类和领域，并且后期可能会衍生出更多的新插件的模块。就像一个大家族一样，在游戏中四处扎根。

比如：大家族-滤镜效果、大家族-方块粉碎。



之所以会成为大家族，是因为插件的功能非常广泛。

如果目前拥有”大家族”称号的插件数量较少，那么说明这类的子插件还没有完全铺开。

作者我后期会一一编写出来，但需要更多时间。

### 横跨多分类的插件

部分插件横跨多个分类，比如：

◆Drill\_MouseTriggerPicture 鼠标 - 鼠标触发图片

该插件，从功能上直接关系到了 行走图、鼠标、公共事件 三类。

但由于插件功能上大部分基于鼠标，所以被划分到鼠标类。