# 说明文档

### 基础类

AirBlast 风机相关参数

setValue 设置风机的启动级别（0~1）

getValue 获取风机当前级别

AirBlastPipline 流量计相关参数（v0）

setValue 设置流量计显示的值（0~max）

getValue 获取流量计当前值

DataPackage 存储系统各个部分的参数

DigitalInstrument 数字温度计相关参数

setValue 格式化输出温度计的值（0~max）

Furnace 加热釜相关参数

setValue 设置加热釜的启动级别（0~1）

getValue 获取加热釜当前级别

PressureGauge 压力表相关数据

setValue 设置压力表显示的值（0~max）

getValue 获取压力表当前值

Switch 开关相关数据

setValue 设置开关的值（0~1）

getValue 获取开关值

Thormenter 温度计相关

setValue 设置温度计显示的值（0~max）

getValue 获取温度计当前值

Valve 阀门相关数据

setValue 设置阀门的值（0~1）

getValue 获取阀门值

### 控制类

MainPipeline 主管道控制器，负责分发和处理发送给蒸汽模拟系统的操作

setParticalLeve 设置蒸汽级别

Missions 任务系统，负责监控任务的进度，以及分发新的任务，高亮目标物体

getMissionObject 获取当前任务物体

Start （物理引擎自动调用）初始化任务系统

Update （物理引擎自动调用）分发和监测系统

removeFlash （私有）移除高亮

PipelineSyste 核心控制器，负责模拟数据，分发数据，对阀门和管道进行逻辑分析，管理温度计

Start （物理引擎自动调用）初始化，定位所有的温度计等组件（内存）地址

Update （物理引擎自动调用）分发数据，将数据发送给主管道、温度计等

getValues （私有）获取模拟的实验数据

sendValuesNormal （私有）分发光滑管数据

sendValuesSpecal （私有）分发螺纹管数据

sendValuesZero （私有）清零所有管道数据

emulaterNormal（私有）模拟光滑管数据

emulaterSpecial （私有）模拟螺纹管数据

PowerBox 核心控制器，负责控制总电源，风机电源和加热釜电源

Start （物理引擎自动调用）初始化，定位所有的开关的（内存）地址

Update （物理引擎自动调用）获取并分发数据

getValues（私有）获取开关数据

sendValues（私有）分发开关数据

### 镜头控制

ForceOn 控制镜头的拉近和归位

faceTo 设定镜头需要注视的目标

cancelFaceTo 取消注视

Update（物理引擎自动调用）控制镜头平滑移动

### 表格相关

ExcelDEmo 核心控制器，负责计算和显示数值

OnClick 触发器，触发后开始计算数值

Calculate （私有）计算控制器，分发计算请求

SmoothPipe （私有）计算光滑管数据

RoughPipe （私有）计算螺纹管

ShowValue （私有）分发数值到UI

### 主菜单相关

Menu 主菜单触发器

### 指数坐标系相关

onClick 指数坐标系触发器，触发式清空坐标系

DrawLogTable 绘制指数坐标系

addRecord 添加一组数据

clearRecords 清空所有数据

draw 重新依照已存储的数据绘制坐标系

drawLine （私有）计算折线的斜率和坐标点，然后绘制直线

drawPositions （私有）计算各个点的坐标，并绘制点

### 阀门（开关）等旋转相关

ForSwitchHeat

Update（物理引擎自动调用）控制加热开关旋转

ForValve1and2

Update（物理引擎自动调用）控制阀门1、2旋转

ForValve3

Update（物理引擎自动调用）控制阀门3旋转

ForValve4

Update（物理引擎自动调用）控制阀门4旋转

ForValve5

Update（物理引擎自动调用）控制阀门5旋转

ForValve6

Update（物理引擎自动调用）控制阀门6旋转

outsideMask

Update（物理引擎自动调用）控制流量计浮标

PressureGaugeA

Update（物理引擎自动调用）控制压力表A指针

PressureGaugeB

Update（物理引擎自动调用）控制压力表B指针

### 练习与考试系统相关

QuesChecker 检测用户误操作

Start（物理引擎自动调用）初始化问题列表，将问题加入列表

Update（物理引擎自动调用）循环检测问题列表中的问题

Question 虚拟类，问题的模板类

getErrorMessage （虚拟）返回错误信息

isError （虚拟）返回是否出错

getDecreaseScore（虚拟）返回扣掉的分数

wrongValveClosed ：Question 检测蒸汽管道是否完全关闭

MainOFTurnedOffUnormally：Question检测电源关闭顺序是否正确

MainOFTurnedOnUnormally：Question检测电源开启顺序是否正确

HeaterLowWaterLevel：Question 检测加热器水位

safeValveLowWaterLevel：Question 检测液封水位

WindOFTurnedOnUnormally：Question检测风机开启顺序是否正确

TestSystem 练习/考试系统，协调警告信息，记录问题列表和计算分数

Update （物理引擎自动调用）记录错误信息，分发错误信息

showWarning 分发错误信息到UI控制器

deCreaseScore 扣分

warn 警告部分UI控制器

Update（物理引擎自动调用）将错误信息发送至UI

showWarning 显示警告信息

### UI相关

Init 初始化并锁定UI布局

Update （物理引擎自动调用）绘制UI布局

messageAdapter 消息适配器，负责直接与各个UI组件通信

setValveValue 设定滑动条值

setSliderVisiable 设置滑动条可见性

addMissionMessage添加提示

setObjectMessage显示注视的物品的名称

Update （物理引擎自动调用）处理消息队列

MessageDistributer 消息分发器

Init（私有）初始化消息队列

Start（物理引擎自动调用）UI部件初始化

Update（物理引擎自动调用）碰撞器检测，检测屏幕中央的物体是什么

Highlight（私有）初始化高亮

addMouseOnHightlight（私有）鼠标高亮

valueTurnUp（私有）滑动条右移操作

valueTurnDown（私有）滑动条左移操作

objectOnLeftClick（私有）传递鼠标左键点击信号

objectOnRightClick（私有）传递鼠标右键点击信号

Strings 映射类，将游戏中的物体名映射为正常名

Start（物理引擎自动调用）初始化映射关系

getMapString 获取映射值