

## 1. 发送消息

### 1.1 SendChatMessage("message","system","language","channel")

作用：发送一条聊天消息

参数：

"message"：要发送的消息

"system"：聊天消息想要发送的类型，可使用：

"SAY"：说

"WHISPER"：密语，必须在参数"channel"中指明密语对象的名字，可配合函数UnitName("unit")使用

"CHANNEL"：频道，必须在参数"channel"中指明频道的编号，省略时为“综合”

"GUILD"：工会

"PARTY"：小队

"RAID"：组团

"YELL"：大喊

"language"：使用的语言，若无参数"channel"时可省略。

在CWOW中可使用“通用语”、“兽人语”等。亦可指定WOW中使用的其它语言，准确的语言名可使用函数GetDefaultLanguage(“unit”)获得。

参数"language"指定的语言仅对发送者生效，接受者将以其默认语言接收。

### 1.2 GetDefaultLanguage(“unit”)

作用：返回参数“unit”指定的单位所使用的默认语言

## 2. 字符运算

### 2.1 strfind(“string”,“pattern”)

作用：在字符串“string”中寻找字符（串）“pattern”

返回值：若找到，返回2个值，开始位置、结束位置；若找不到，返回nil

### 2.2 format(“formatstring”,value,...,...)

作用：使用value,...,...提供的值，按照“formatstring”指定的格式，建立字符串

“formatstring”中常用的格式:

%s: 字符串

%d: 整数

%f: 浮点数

### 3.好友/屏蔽

#### 3.1 AddFriend("name")

作用: 将指定名字的玩家加入好友列表

参数:

"name": 玩家的名字, 可使用函数UnitName("unit")获得

#### 3.2 AddIgnore("name")

作用: 将指定名字的玩家加入屏蔽列表

#### 3.3 DelIgnore("name")

作用: 将指定名字的玩家从屏蔽列表中删除

#### 3.4 AddOrDelIgnore("name")

作用: 切换指定名字的玩家屏蔽状态

### 4.组队

#### 4.1 InviteToParty("unit")

作用: 邀请参数"unit"指定的单位加入小队

#### 4.2 InviteByName("name")

作用: 邀请指定名字的玩家加入小队

#### 4.3 UninviteFromParty("unit")

作用: 将参数"unit"指定的单位踢出小队

#### 4.4 UninviteByName("name")

作用: 将指定名字的玩家踢出小队

#### 4.5 LeaveParty()

作用：离开小队

#### 4.6 UnitInParty("unit")

作用：判断参数"unit"指定的单位是否和玩家在同一小队中

#### 4.7 GetNumPartyMembers()

作用：返回除玩家外的队友数

#### 4.8 GetNumRaidMembers()

作用：返回包括玩家在内的团友数；若未组团，返回0

#### 4.9 GetPartyMember(N)

作用：返回指定号码的队友的名字

返回值：若该队友不存在，返回nil

### 5.地图位置

#### 5.1 GetZoneText()

作用：返回地区名

#### 5.2 GetSubZoneText()

作用：返回分区名；若玩家并未位于一分区内，返回空值（并非nil值）

#### 5.3 GetMinimapZoneText()

作用：返回小地图上显示的区域名。若玩家位于一分区内，相当于函数GetSubZoneText()；若玩家并未位于一分区内，相当于函数GetZoneText()

#### 5.4 SetMapToCurrentZone()

作用：将世界地图设置到玩家所位于的地区

#### 5.5 SetMapZoom(continent)

作用：将世界地图设置到参数continent指定的大陆

参数continent：

0：整个世界

- 1: 卡里姆多
- 2: 东部王国

## 5.6 GetPlayerMapPosition("unit")

作用：返回参数"unit"指定的单位在当前地图中所处的坐标

参数：

"unit"：可使用"player"、"partyN"及"target"。"target"仅能用于友好单位。

返回值：若可用，返回2个值，X轴坐标、Y轴坐标，返回值位于0~1区间；否则，均返回0

## 6.物品

### 6.1 PickupContainerItem(bag,slot)

作用：鼠标左击，参数bag指定的背包中、参数slot指定的格子

参数：

bag：背包的编号，0~4，自右向左

0：最右侧的背包（出生时自带的16格包）

4：最左侧的背包（猎人的箭袋、子弹袋）

slot：背包格子的编号，1~16，自左向右，由上而下

1：最上排最左侧格子

2：最上排最左2格子

### 6.2 PickupInventoryItem(id)

作用：鼠标左击人物属性窗口中，参数id指定装备格子

参数：

id：装备格子的编号

1：头

2：颈

3：肩

4：衬衣

5：胸

6：腰带

7：腿

8：脚

- 9: 手腕
- 10: 手套
- 11: 手指1
- 12: 手指2
- 13: 饰品1
- 14: 饰品2
- 15: 背
- 16: 主手
- 17: 副手
- 18: 远程武器

#### 6.3.1 UseContainerItem(bag,slot)

作用：鼠标右击，参数bag指定的背包中、参数slot指定的格子

#### 6.3.2 UseInventoryItem(id)

作用：鼠标右击人物属性窗口中，参数id指定装备格子

#### 6.4 CursorHasItem()

作用：判断指针当前是否持有物品

#### 6.5 OffhandHasWeapon()

作用：判断副手是否装备了武器（盾不是武器）

#### 6.6 AutoEquipCursorItem();

作用：自动装备指针当前持有的物品

#### 6.7 DeleteCursorItem()

作用：摧毁指针当前持有的物品

#### 6.8.1 GetContainerItemLink(bag,slot)

作用：返回参数bag指定的背包中、参数slot指定格子的物品链接

#### 6.8.2 GetInventoryItemLink("unit",id)

作用：返回参数"unit"指定单位的、参数id指定装备格子的物品链接

#### 6.9 GetContainerItemInfo(bag,slot)

作用：返回参数**bag**指定的背包中、参数**slot**指定格子的物品信息

#### 6.10 IsBagOpen(bag)

作用：判断参数**bag**指定的背包是否打开

#### 6.11 ToggleBag(bag)

作用：打开/关闭参数**bag**指定的背包

#### 6.12 CloseBag(bag)

作用：关闭参数**bag**指定的背包

#### 6.13 OpenBag(bag)

作用：打开参数**bag**指定的背包

#### 6.14 CloseAllBags()

作用：关闭所有的背包

#### 6.15 OpenAllBags()

作用：打开/关闭所有的背包

### 7.运动

#### 7.1 MoveForwardStart()

作用：向前移动。仅能由函数**MoveForwardStop()**停止。

#### 7.2 MoveForwardStop()

作用：停止向前移动

#### 7.3 MoveBackwardStart()

作用：向后移动

#### 7.4 MoveBackwardStop()

作用：停止向后移动

#### 7.5 StrafeLeftStart()

作用：向左移动

#### 7.6 StrafeLeftStop()

作用：停止向左移动

### **7.7 StrafeRightStart()**

作用：向右移动

### **7.8 StrafeRightStop()**

作用：停止向右移动

### **7.9 TurnLeftStart()**

作用：向左转动

### **7.10 TurnLeftStop()**

作用：停止向左转动

### **7.11 TurnRightStart()**

作用：向右转动

### **7.12 TurnRightStop()**

作用：停止向右转动

### **7.13 ToggleAutoRun()**

作用：开启/关闭自动跑步状态

### **7.14 Jump()**

作用：跳

## **8.目标选择**

### **8.1 ClearTarget()**

作用：清除选定的目标

### **8.2 TargetUnit("unit")**

作用：选定参数“unit”指定的单位为当前目标

### **8.3 TargetByName("name")**

作用：选定指定名字的玩家为当前目标

### **8.4 TargetLastEnemy()**

作用：选定前次曾选定的敌人为当前目标

### **8.5 TargetLastTarget()**

作用：选定前次曾选定的目标为当前目标

#### 8.6.1 TargetNearestFriend()

作用：选定位置最近的友方单位为当前目标

#### 8.6.2 TargetNearestPartyMember()

作用：选定位置最近的队友为当前目标

#### 8.6.3 TargetNearestRaidMember()

作用：选定位置最近的团友为当前目标

#### 8.7 TargetNearestEnemy()

作用：选定位置最近的敌人为当前目标

参数：TargetNearestEnemy(1)：逆序选择

#### 8.8 AssistUnit("unit")

作用：选定参数“unit”指定单位的当前目标为自身的当前目标

#### 8.9 AssistByName("name")

作用：选定指定名字玩家的当前目标为自身的当前目标

### 9.目标性质状态

#### 9.1 UnitAffectingCombat("unit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否处于战斗状态

#### 9.2.1 UnitBuff("unit",index)

作用：返回参数“unit”指定单位上、参数index指定序号的Buff的信息

返回值：若该单位上不存在该序号的Buff，返回nil；若存在，返回该Buff的相关信息

#### 9.2.2 UnitDebuff("unit",index)

作用：返回参数“unit”指定单位上、参数index指定序号的Debuff的信息

#### 9.3 UnitExists("unit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否存在



#### 9.4 UnitIsPlayer("unit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否是玩家

#### 9.5.1 UnitIsUnit("unit","otherUnit")

作用：判断2个单位是否是同一单位

#### 9.5.2 UnitIsEnemy("unit","otherUnit")

作用：判断2个单位是否敌对

#### 9.5.3 UnitIsFriend("unit", "otherUnit")

作用：判断2个单位是否友好

#### 9.6.1 UnitInParty("unit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否是队友

#### 9.6.2 UnitInRaid ("unit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否是团友

#### 9.7.1 UnitCanAttack("unit","otherUnit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否可以攻击参数"otherUnit"指定的单位

#### 9.7.2 UnitCanAssist("unit","otherUnit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否可以支援参数"otherUnit"指定的单位

#### 9.7.3 UnitCanCooperate("unit","otherUnit")

作用：判断参数“unit”指定的单位是否可以与参数"otherUnit"指定的单位合作

#### 9.8 UnitName("unit")

作用：返回参数“unit”指定单位的名字

参数：

“unit”：指定的单位，可使用：

"player"：玩家自身

"pet": 玩家自身的宠物

"party1", "party2", "party3", "party4": 1至4号队友

"partypet1"~"partypet4": 1至4号队友的宠物

"raidN": N（1~40）号团友

"raidpetN": N（1~40）号团友的宠物

"target": 当前选中的目标，可以将"target"做为后缀直接添加在所有"unit"类型之后

## 9.9 UnitClassification("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的分级（精英、稀有、普通）

### 9.10.1 UnitCreatureType("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的物种分类（野兽、.....）

### 9.10.2 UnitCreatureFamily("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的物种（螃蟹、狼、熊、.....）

## 9.11 UnitClass("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的职业（战、牧、法、.....）

### 9.12.1 UnitFactionGroup("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位所处的集团（联盟、部落）

### 9.12.2 UnitRace("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的种族（人类、兽人、.....）

## 9.13 UnitSex

作用：返回参数"unit"指定单位的性别

## 9.14 UnitLevel("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的等级

返回值：若等级未知（骷髅），返回-1

### 9.15.1 UnitMana("unit")

作用：返回参数"unit"指定单位的当前法力（能量、怒气）值

返回值：法力（能量、怒气）值的当前点数

### 9.15.2 UnitManaMax("unit")

作用：返回参数“unit”指定单位的最大法力（能量、怒气）值

返回值：法力（能量、怒气）值的最大点数

### 9.16.1 UnitHealth("unit")

作用：返回参数“unit”指定单位的当前生命值

返回值：返回生命值的当前点数；但对“target”，返回生命值的当前百分数（0~100）

### 9.16.2 UnitHealthMax("unit")

作用：返回参数“unit”指定单位的最大生命值

返回值：返回生命值的最大点数；但对“target”，返回100

## 10.攻击/跟随

### 10.1 AttackTarget()

作用：开启/关闭自动攻击状态

### 10.2 PetAttack()

作用：命令宠物攻击

### 10.3 FollowUnit("unit")

作用：跟随参数“unit”指定的单位

### 10.4 FollowByName("name")

作用：跟随指定名字的玩家

## 11.法术

### 11.1 CastSpellByName("spellname(Rank X)")

作用：施放指定名称的法术

### 11.2 CastSpell(spellID,"spellbookTabNum")

作用：施放参数spellbookTabNum指定的法术书标签中、参数spellID指定位置的法术

参数spellbookTabNum: "spell"或"pet"

### 11.3 GetSpellCooldown(spellID,spellbookTabNum)

作用：返回指定法术的冷却信息

返回值：返回2个值：冷却开始的时间、冷却周期；若无冷却，均返回0

### 11.4 SpellIsTargeting()

作用：判断是否有法术正在施放并等待选择目标

### 11.5 SpellCanTargetUnit("unit")

作用：判断正在等待选择目标的法术能否向参数"unit"指定的单位施放

### 11.6 SpellTargetUnit("unit")

作用：向参数"unit"指定的单位施放正在等待选择目标的法术

### 11.7 SpellStopCasting()

作用：停止当前的施法

### 11.8 CastShapeshiftForm(index)

作用：切换到参数index指定的形态/姿态（职业相关）

德鲁依

1 = 熊形态

2 = 水中形态

3 = 猫形态

4 = 旅行形态

盗贼

1 = 潜行

战士

1 = 战斗姿态

2 = 防御姿态

3 = 狂暴姿态

### 11.9 GetNumShapeshiftForms()

作用：返回可用的形态/姿态的数量

## 12.动作条和动作相关

### 12.1 ChangeActionBarPage()

作用：将动作条切换到系统全局变量CURRENT\_ACTIONBAR\_PAGE的设定值

### 12.2 UseAction(ActionSlot)

作用：执行与参数ActionSlot指定的动作槽相关联的动作

参 数ActionSlot：1~72，第1动作条的第1格为1、第12格为12，第2动作条的第1格为13、第12格为24，.....，第6动作条的第1格 为 61、第12格为72。第3动作条是右侧动作条，第4动作条是右2动作条，第5动作条是底部右侧动作条，第6动作条是底部左侧动作条。

### 12.3 GetActionCount(ActionSlot)

作用：返回指定动作（绷带、药水等）的可用数量

### 12.4 GetActionCooldown(ActionSlot)

作用：返回指定动作的冷却信息

返回值：返回2个值：冷却开始的时间、冷却周期；若无冷却，均返回0

### 12.5 IsUsableAction(ActionSlot)

作用：判断指定动作是否可用

返回值：返回2个值：是否可用——若当前可用（不包括冷却和距离判断）则返回1，否则返回nil；法力不足——若指定动作当前不可用的原因是法力/能量/怒气不足则返回1，否则返回nil。

### 12.6 IsActionInRange(ActionSlot)

作用：判断指定动作是否在可用距离内

返回值：无动作或无目标时返回nil；超出可用距离时返回0；在可用距离内返回1。注意若距离对该动作无效或不能对选定的目标施法时总是返回1。

## 13.宠物

### **13.1 PetAttack()**

作用：宠物攻击

### **13.2 PetFollow()**

作用：宠物跟随

### **13.3 PetWait()**

作用：宠物等待

### **13.4 PetDismiss()**

作用：宠物解散

### **13.5 CastPetAction(PetActionID)**

作用：施放参数PetActionID指定序号的宠物技能

### **13.6 GetPetActionCooldown(PetActionID)**

作用：返回指定宠物技能的冷却信息

返回值：返回2个值：冷却开始的时间、冷却周期；若无冷却，均返回0

### **13.7 PetAggressiveMode()**

作用：将宠物设为好斗模式

### **13.8 PetDefensiveMode()**

作用：将宠物设为防御模式

### **13.9 PetPassiveMode()**

作用：将宠物设为被动模式

## **14.其它**

### **14.1 GetTime()**

作用：返回当前的游戏内部时间，单位秒

### **14.2 random(lower,upper)**

作用：返回随机数

返回值：随机数。无参数时位于[0,1)区间；提供单个参数n时，返回值位于[1,n]区间；提供两个参数lower、upper时，返回值位于[lower,upper]区间

#### **14.3 CloseMerchant()**

作用：关闭商人窗口

#### **14.4 GetComboPoints()**

作用：返回连击点数

#### **14.5 Logout()**

作用：登出

#### **14.6 Quit()**

作用：退出