[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 免 责 声 明 '[/size][/color][/b][/align]

======

[b][size=150%]该[/size]教材的出版时间是2009年，由于游戏与软件的迭代特性，本书的内容已经与现在你实际接触到的游戏与软件内容有所差异，有些内容可能已经过时，甚至是被淘汰“过期的”，请大家自己斟酌参考。若出现由于原文与本帖翻译有所不同而导致的错误或损失，概不负责。[/b]

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 译 者 前 言 '[/size][/color][/b][/align]

======

[b][size=150%]这[/size][/b]次心血来潮是因为本想为新版本学习开发插件做准备，刚好看到 [燕秋朝] 的帖子[tid=21788060]老插件教材《Beginning Lua with World of Warcraft Add-Ons》一点粗浅的翻译[/tid]。我想着反正要看英文材料，干脆把这个翻译了，于有了翻译一本插件教材的初步想法。原帖中也提到了该教材的电子版，我同时提供原百度云链接和附件，大家可以自取，取后别忘了给别人点个&#128077;——[url=https://pan.baidu.com/share/init?surl=KoDaypF6YzDqzPsjCuvzSQ]电子版百度云链接[/url]，提取码：tyvt

本次翻译的是国外的魔兽插件教材《Beginning Lua with World of Warcraft Addons》，全书共14个章节和2个附录，一个索引。我并不会全部翻译十四个章节中的所有内容，一方面是工作量太大，另一方面是其中简单重复的内容(如Lua基础、进阶的Lua)可能还不如直接去看《Programming in Lua》。有的章节含有大量的过时代码，并且内容也不是那么重要(如有关德州扑克的两个章节)，我会抽空并选择性翻译与魔兽结构有关的内容。

由于出版时间是2009-07-29，甚至比经典教材《World of Warcraft Programming》(2010-02-08)还要晚上半年，此书的部分内容已经过时，特别是具体代码相关的内容。需要在坐的各位更用心的阅读，旨在宏观上有所了解，不要在代码上过度深究。如果遇到无法进行下去的代码错误，请参考你自己目前正在使用的插件、FrameXML或其他暴雪API。

在翻译上我只按照原内容进行翻译，最多只是在语句上进行润饰，也就是说我不会修改原书的意思和内容，我最多是添加删除线表示内容过时。也正是如此，仅翻译这本书的内容是远远不够的，因为过时的东西没有去修正就永远是过时或错误的。所以在翻译完我认为必要的章节之后，我会从不同的章节，不同的帖子中整理一部分内容，重新开一篇帖子，把这500页的内容精简一下，更新下这些过时的错误。[b]1楼位置我会写一些翻译的进度情况和翻译过程中可能有所误导的地方，请务必阅读。[/b]

[size=110%][b]最后，如果有人在阅读过程中，如果发现哪里翻译错误，或错别字需要更正，请发评论或发私信告知，谢谢大家。[/b][/size]

[/quote]

[quote]

[align=center][img]./mon\_202012/06/-10er0nQ5-51stZdT1kS78-9l.png[/img][/align]

[/quote]

[quote]

[align=center][b][size=250%][font=simsun]《Lua与魔兽世界插件》[/font][/size][/b][/align]

[align=center]Beginning Lua

with

World of Warcraft Addons[/align]

[b]作者：Paul Emmerich[/b]

[b][align=right]Apress 出版 [/align][/b]

[/quote]

[quote]

[b][size=110%]Lua与魔兽世界插件

Beginning Lua with World of Warcraft Addons

版权所有&#169; 2009，Paul Emmerich[/size][/b]

[collapse=著作权声明]

保留所有权。未经版权所有人和出版社事先书面许可，不得以任何形式或任何方式，包括影印、记录在内的电子或机械方式，或通过任何信息存储或检索系统，赋值或传输本作品的任何部分。

ISBN-13 (pbk): 978-1-4302-2371-9

ISBN-13 (electronic): 978-1-4302-2372-6

在美国印刷装订987654321

已注册商标名可能出现在本书中。我们不会在每次出现商标名称时都使用商标符号，而是以编辑的方式使用该名称，并为商标所有者的利益服务，而无意侵犯该商标。

主编：Joohn Choe, Matthew Moodie

技术审稿人：Chris Lindboe

编辑委员会：Clay Andres, Steve Anglin, Mark Beckner, Ewan Buckingham, Tony Campbell, Gary Cornell, Jonathan Gennick, Michelle Lowman, Matthew Moodie, Jeffrey Pepper, Frank Pohlmann, Ben Renow-Clarke, Dominic Shakeshaft, Matt Wade, Tom Welsh

项目经理：Kylie Johnston

排印编辑：Jim Compton

创意制作总监：Kari Brooks-Copony

制作编辑：Kelly Gunther

排版：Patrick Cunningham and Dina Quan

校对：Lisa Hamilton

索引：Carol Burbo

美术：April Milne

封面设计师：Kurt Krames

制作总监：Tom Debolski

由Springer-Verlag New York , Inc.发行，地址：纽约spring街道233号6楼，10013。电话：1-800-SPRINGER，传真：201-348-4505，邮箱：[url]orders-ny@springer-sbm.com[/url]，或访问主页：[url]http://www.springeronline.com[/url]。

如需有关翻译的信息，请直接与Apress联系：加州94705，伯克利，2855 Telegraph Avenue街道，600室。电话：510-549-5930，传真：510-549-5939，邮箱：[url]info@apress.com[/url]，或访问主页：[url]http://www.apress.com[/url]。

Apress和赞助商的美国教育部书籍(ED books)可以批量购买，用于学术、公司或促销用途。电子书版本和许可证也适用于大多数图书。更多有关信息，请参考我们的特别批量销售电子数授权网页：[url]http://www.apress.com/info/bulksales[/url]。

书本中的信息按“原样”发布，提供任何担保。尽管在准备本作品的这项工作中，已采用了所有预防措施，但对于其中包含的信息直接或间接或声称造成的任何损失和损害，作者和Apress均不对任何人或实体承担任何责任。

本书的源代码可从[url]http://www.apress.com[/url]获得，以供读者使用。

[/collapse]

[/quote]

[quote]

[align=center][size=200%][font=simsun][b]- 致 所 有 的 魔 兽 世 界 玩 家 -[/b][/font][/size][/align]

[align=center][size=130%][font=Courier New]To All World of Warcraft Player[/font][/size][/align]

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 目 录 总 览 '[/size][/color][/b][/align]

([color=crimson]红色部分[/color]代表由我翻译；[color=royalblue]蓝色部分[/color]代表由 [燕秋朝] 翻译)

======

[list]

[\*]关于作者

[\*]致谢

[\*]前言

[/list]

&#9632;[tid=24241489][color=crimson]第一章 入门——Getting Started[/color][/tid]

&#9632;[tid=0]第二章 Lua基础——Lua Basics(未翻译)[/tid]

&#9632;[tid=25056154][color=royalblue]第三章 使用WoW API创建 “Hello, World” 插件——Using the WoW API to Create a “Hello, World” Mod[/color][/tid]

&#9632;[tid=24295645][color=crimson]第四章 处理游戏事件——Working with Game Events[/color][/tid]

&#9632;[tid=25071059][color=royalblue]第五章 使用XML和框体——Using XML and Frames[/color][/tid]

&#9632;[tid=0]第六章 Lua进阶(未翻译)[/tid]

&#9632;[tid=0]第七章 使用进阶的Lua去扩展德州扑克插件(未翻译)[/tid]

&#9632;[tid=0]第八章 构建一个带有插件之间通信的扑克游戏客户端(未翻译)[/tid]

&#9632;[tid=24235920][color=crimson]第九章 使用战斗日志建立冷却监视器——Using the Combat Log to Build a Cooldown Monitor[/color][/tid]

&#9632;[tid=24592220][color=crimson]第十章 使用库——Using Libraries[/color][/tid]

&#9632;[tid=24499047][color=crimson]第十一章 使用安全模板——Working with Secure Templates[/color][/tid]

&#9632;[tid=24367379][color=crimson]第十二章 宏——Macros[/color][/tid]

&#9632;[tid=0]第十三章 窍门、技巧和优化(未翻译)[/tid]

&#9632;[tid=28072934][color=crimson]第十四章 Lua的其他用途——Other Uses for Lua[/color][/tid]

[list]

[\*]附录A

[\*]附录B

[\*]索引

[/list]

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 目 录 '[/size][/color][/b][/align]

======

[list]

[\*]关于作者

[\*]致谢

[\*]前言

[/list]

[collapse=&#9632; 第一章 入门]

======

&#9679; 什么是Lua？

&#9679; 什么是插件？

&#9679; 有用的程序、工具和网站

&#9675; 网站

· WoWWiki

· WoW[“Compares”]

· WowAce / Curse

· UI & Macros Forum

· DeadlyBossMods.com

· Lua.org / Lua-users.org

&#9675; 游戏内置工具

· DevTools

· Swatter

· WoWLua

· TinyPad

&#9675; 程序

· 界面插件Kit

· MPQ Editor

&#9675; 集成开发工具

· LuaEdit

· WoW UI Designer

· AddOn Studio

· SciTE

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第二章 Lua基础(未翻译)]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第三章 使用WoW API创建 “Hello, World” 插件]

&#9679; 在WoW中运行“Hello，World”

&#9679; 我们的第一个WoW插件

&#9675; 文件夹结构

&#9675; TOC文件格式

&#9675; 使用《魔兽世界》API

&#9679; 创建斜杠命令

&#9679; 持久化

&#9679; 提取默认UI

&#9679; 总结

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第四章 处理游戏事件]

======

&#9679; 使用框体作为事件监听器

&#9679; 创建聊天链接鼠标提示

&#9675; 聊天框及其脚本处理程序

&#9675; 物品链接

&#9675; 使用鼠标提示工具

&#9679; OnEvent

&#9675; 事件处理程序基础

&#9675; 用于多个事件的事件处理程序

&#9679; 使用OnUpdate构建计时库

&#9675; 调度器

&#9675; The Unscheduler

&#9675; OnUpdate和性能

&#9679; 为DKP模块使用计时库

&#9675; 变量和选项

&#9675; 局部函数及其作用域

&#9675; 开始拍卖

&#9675; 结束拍卖

&#9675; 出价

&#9675; 创建斜杠命令

&#9675; 取消拍卖

&#9675; 远程控制

&#9675; 隐藏聊天信息

&#9679; 总结

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第五章 使用XML和框体(未翻译)]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第六章 Lua进阶(未翻译)]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第七章 使用进阶的Lua去扩展德州扑克插件(未翻译)]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第八章 构建一个带有插件之间通信的扑克游戏客户端(未翻译)]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第九章 使用战斗日志建立冷却监视器]

======

&#9679; 使用战斗日志事件

&#9675; 战斗日志参数

&#9675; 创建一个事件处理器

&#9679; 使用GUID和单位

&#9675; NPC和载具GUIDs

&#9675; 玩家和宠物的GUID

&#9675; GUID的例子

&#9675; 单位ID

&#9679; 单位标记和法术类型

&#9675; 位域

· 阅读比特位

· 设置比特位

· 重置比特位

· 切换比特位

· 位域限制

· 位域和布尔值

&#9675; 法术类型

&#9675; 单位标志位

&#9679; 建立一个冷却监视器

&#9675; 检测法术

&#9675; 在聊天框中使用转义序列

· 彩色文本

· 超链接

· 纹理

· 语法转义序列

&#9679; 建立状态栏计时器

&#9675; 建立一个模板

&#9675; 处理定时器

&#9675; 状态栏计时器的构造

&#9675; 定位

&#9675; 更新计时器

&#9675; 取消计时器

&#9675; 移动计时器

&#9675; 修复上一个错误

&#9679; 总结

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第十章 使用库(未翻译)]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第十一章 使用安全模板]

======

&#9679; 安全及受污染代码

&#9675; 受限函数

&#9675; 钩住安全函数

&#9675; 污染如何扩散

&#9679; 为单位框体使用安全模板

&#9675; 受保护框体的限制

&#9675; 可用的安全模板

&#9675; 建立带有属性的单位框体

· 为我们的单位框体建立一个模板

· 使用模板

· OnClick处理程序背后的代码

&#9675; 使用团长模板

&#9679; 使用安全动作按钮模板

&#9675; 一个简单的安全动作按钮

&#9675; 高级安全动作按钮

· 创建一个带有XML的安全按钮

· 摆弄属性

&#9679; 总结

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第十二章 宏]

======

&#9679; 可用命令

&#9675; 安全和普通斜杠命令

&#9675; Target选项

&#9675; 安全指令列表

&#9675; 施法序列

&#9675; 物品栏ID

&#9679; 条件

&#9675; 可用的条件

&#9675; 组合条件

· 逻辑与 AND

· 逻辑非 NOT

· 逻辑或 OR

&#9675; 简单的控制构造

&#9675; 宏的反馈

&#9679; 突破255个字符的限制

&#9679; 在宏中使用Lua

&#9675; 发送聊天消息

&#9675; 计时宏

&#9675; 抑制错误消息

&#9675; 优化选项

&#9675; 绕过[flyable]bug

&#9679; 总结

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第十三章 窍门、技巧和优化]

[/collapse]

[collapse=&#9632; 第十四章 Lua的其他用途]

&#9679; 使用Lua定制SciTE

&#9675; “Hello, World”和SciTE

&#9675; 事件处理程序

&#9675; SciTE文档

&#9679; 《战锤Online》中的Lua

&#9675; 《战锤Online》中的“Hello, World”

· .mod文件

· Lua文件

· 事件处理程序

&#9675; 文档

&#9679; Lua和Lugre

&#9675; 配置Lugre

&#9675; 创建一个简单的3D应用程序

· 创建树

· 天空

&#9675; 文档

&#9679; 总结

[/collapse]

[list]

[\*]附录A

[\*]附录B

[\*]索引

[/list]

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 关 于 作 者 '[/size][/color][/b][/align]

======

[b][size=150%]P[/size][/b][size=110%][b]AUL EMMERICH[/b][/size]是Deadly Boss Mods(DBM)背后的程序员之一，DBM是有史以来最著名的《魔兽世界》插件之一，在全球拥有800万用户。他于1998年开始编程，并且自2004年发布《魔兽世界》以来一直从事于Lua工作。他还用Lua创建了许多其他项目，包括将老游戏移植到Lua。他目前在德国慕尼黑工业大学学习计算机科学。而Tandanu，是个80级牧师，也是欧服艾格文服务器(EU-Aegwynn)公会Refuge中的首席程序员，Paul享受着团队副本的战斗并增加英雄难度击杀记录(HK count)。

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 致 谢 '[/size][/color][/b][/align]

======

[b][size=150%]如[/size][/b]果没有许多人的帮助，这本书是不可能出现的，所以我想在这里对一些人说声“谢谢”。

首先，我要感谢Martin “Nitram” Verges，他是DBM插件的第二个开发人员。没有他的帮助，这个插件将不会以你知道的形式存在，并且在没有DBM的情况下，我可能永远没有机会编写这本书。在我忙于编写本书时，Martin还完成了DBM的大部分工作。

像这样的书并不是一个人写的，这个过程有很多人参与。我要感谢在Apress中致力于此项目并使之成为可能的所有人。我想在这里提到的第一个人是Joohn Choe，他启动了这个项目，并给了我编写此书的机会，感谢他所做的一切！还要感谢Kylie Johnston(本书的项目经理)、Matthew Moodie(开发编辑)、Chris Lindboe(技术审稿人)、Jim Compton(排印编辑)和Kelly Gunther(制作编辑)。

我还要感谢我的朋友Tobias D&#228;nzer，在撰写本书时他始终支持着我，并以例如 “理解了么？” 或 “这样听起来还可以吧？” 这样，耐心地回答了我的所有问题。最后但也同样重要的是，还要感谢Deadly Boss Mods(DBM)的所有使用者。如果没有的强大社区支持，DBM肯定不会成为最受欢迎的《魔兽世界》插件之一。感谢你们的所有反馈、建议和支持！

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 前 言 '[/size][/color][/b][/align]

======

[b][size=150%]插[/size][/b]件是一个非常令人兴奋的话题，因为它们使你可以修改游戏并改善游戏体验。只有少数几个在线游戏允许你修改用户界面可以达到《魔兽世界》这样的程度。你可以替换完整的用户界面，也可以为其添加全新的功能。

有成百上千的可用插件，以及数以百计的宏可以在互联网上找到。作为《魔兽世界》玩家，你可能已经使用了很多插件和宏，但是你确切的知道插件和宏是如何工作的吗？实际上，所有的玩家都在使用这些工具，但只有少数人可以编写或修改自己现有的工具。而你将很快成为其中的一员。

插件几乎可以修改用户界面的各个方面。有许多小插件可以对界面进行简单而强大地扩展。例如，你可以仅用几行代码将时间戳添加到聊天框——你将在第六章看到操作方法；也可以在聊天框的链接中添加鼠标提示(tooltips)——你将在第四章尝试这个简单的例子。但是还有一些大型插件，它们由成千上万行代码组成。因此你还将在本书中构建一个大型的高级插件，该插件是一款功能齐全的多人德州扑克游戏。

用于《魔兽世界》的编程语言是Lua，这是一种易于学习的小型但功能强大的脚本语言。在第2章结束时，你将了解Lua的基础知识。当你开始使用魔兽世界插件时，这些基础知识足以在第三章中编写你的第一个“Hello, world”插件。真正乐趣从第四章编写你的第一个真正有用的插件开始，例如刚才提到的聊天框鼠标提示。

现在，让我们立即开始吧！

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 附 录 A——框 体 查 询 '[/size][/color][/b]

[color=orangered][size=130%][b](Frame Reference)[/b][/size][/color][/align]

(这部分内容虽然有50页左右，但其实并不算多。原书中已经整理总结得非常好了，需要的话自取。)

======

[b][size=150%]该[/size][/b]附录包含了你可以在《魔兽世界》中创建的所有框体类型的信息，以及所有XML属性和元素，所有Lua方法和可用的脚本处理程序。框体类型遵循面向对象模型，这意味着一个框体类型可以继承另一个框体类型的属性和方法。如果你不太了解这部分内容，你可以在第六章中找到面向对象编程的介绍。

你可能会想知道为什么这本书会需要有这样一个附录，因为你可以自己在互联网上找到这里所涵盖的大部分内容。WoWWiki有一些很好的页面，他们所做的内容和本附录完全相同。然而，那里的信息被分散在很多页面上，需要的文章已经过时或不完整。本附录是从补丁3.1(patch 3.1)开始的最新版本(下一个补丁可能不会更改框体API中的任何重要内容)，并包含你需要了解的关于某个特定框体类型的所有信息。

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 附 录 B——战 斗 日 志 与 单 位 查 询 '[/size][/color][/b]

[color=orangered][size=130%][b](Combat Log and Unit Reference)[/b][/size][/color][/align]

(附录B大部分都是与战斗日志相关的表格，例如不同的标志位代表的意思。同附录A一样，我不会把这部分翻译出来，需要的话自取)

======

[b][size=150%]该[/size][/b]附录包含了你可以在《魔兽世界》中创建的所有框体类型的信息，以及所有XML属性和元素，所有Lua方法和可用的脚本处理程序。框体类型遵循面向对象模型，这意味着一个框体类型可以继承另一个框体类型的属性和方法。如果你不太了解这部分内容，你可以在第六章中找到面向对象编程的介绍。

你可能会想知道为什么这本书会需要有这样一个附录，因为你可以自己在互联网上找到这里所涵盖的大部分内容。WoWWiki有一些很好的页面，他们所做的内容和本附录完全相同。然而，那里的信息被分散在很多页面上，需要的文章已经过时或不完整。本附录是从补丁3.1(patch 3.1)开始的最新版本(下一个补丁可能不会更改框体API中的任何重要内容)，并包含你需要了解的关于某个特定框体类型的所有信息。

[/quote]

[quote]

[align=center][b][color=orangered][size=200%]' 索 引 '[/size][/color][/b]

[color=orangered][size=130%][b](Index)[/b][/size][/color][/align]

(这部分我更不会翻译了，你如果看自己看一眼原书就明白了。)

======

[/quote]