

Оглавление

Оглавление	1
Основы	2
1) Запись скриптов	2
2) Коментарий к коду	2
3) Операторы сравнения	2
4) Синтакс	3
4.1 Регистрозависимый	3
4.2 Одна команда на строчку	3
4.3 Парное закрытие скобок, в том числе фигурных	3
4.4 Строковые данные выделены ""	3
5) Глобальные свойства	3
Команды	4
AddHuntingArea(x, y, z, радиус)	4
AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count)	4
BattleStart()	4
BattleStop()	4
ClearHuntingArea()	4
CloseDialog()	5
Confirm()	5
CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)	5
CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)	5
CraftItem(Receipt ID)	6
EnchantItem(Item ID, Item ID)	6
EnchantLevel(Item ID)	6
Delay(Millisecond)	6
FishingStart()	6
FishingStop()	7
ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)	7
If () {} Else {}	7
Jump(Label)	8
LocInRange(x, y, z, radius)	8
Label:	9
Logout(Delay, Relogin Delay)	9
MoveTo(x, y, z)	9
Msg(Output, Message), Msg(Output, Message, Target)	9
NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)	10
ReturnToVillage()	10
ReturnToClanHall()	10
SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)	10
SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)	10
SetBattleArea(x, y, z, radius)	10
Sit()	11
Stand()	11
TradeStart()	11
TradeStop()	11
UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)	11
UseSkill(Skill ID), UseSkill(Skill Name), UseSkill(Skill ID, Target), UseSkill(Skill Name, Target)	11
While() {}	11

Version 1.1
Last updated August 31, 2008
Author Dev
Перевод GreyCardinal
Перевод обновлен Сентябрь 16, 2008

Добро пожаловать в описание DivineScript-список поддерживаемых команд и примеры.

Примечание

Текс выделен цветом только для визуального удобства — в редакторе текст будет одноцветный. Обозначение цветов

Ошибочно

ОСНОВЫ

1) Запись скриптов

Самый простой и быстрый способ это использовать любой текстовый редактор. Скрипты Divine регистрочувствительны и обращайтесь на это внимание когда пишете их самостоятельно.

Пример

```
~~~~~  
// Очень простой пример  
Msg(Console, "Hello Divine, Привет!")  
~~~~~
```

2) Коментарий к коду

Double slashes or // Это коментарий к коду. Он расположен до конца строки

3) Операторы сравнения

Вы можете использовать операторы сравнения в командах If (когда) и While (пока) Divine поддерживает следующие операторы

```
==    Равно  
!=    не равно  
>     Больше чем  
<     Меньше чем  
>=    Равен или больше чем  
<=    Равен или меньше чем
```

Пример

```
~~~~~  
// Использовать колбочку когда HP упало ниже 50%  
If (Char.HP% < 50)  
{  
    UseItem("Potion")  
}
```

4) Синтакс

4.1 Регистрозависимый

Правильно
`Msg(Console, "Привет Divine")`

Неправильный синтакс
`MSG(Console, "Hello Divine")`
`mSG(Console, "Hello Divine")`

4.2 Одна команда на строчку

Правильно
`MoveTo(115968, -174345, -760)`
`Delay(3000)`
`if (CountItem("Iron Ore") > 0)`
`{`
`}`

Неправильно
`MoveTo(115968, -174345, -760) Delay(3000)`
`if (CountItem("Iron Ore") > 0) {`
`}`

4.3 Парное закрытие скобок, в том числе фигурных

Правильно
`while (Char.HP > 500)`
`{`
`}`

Неправильно
`while (Char.HP > 500)`
`// не хватает открывающей скобки`
`}`

4.4 Строковые данные выделены ""

Правильно
`Msg(Console, "Hello Divine")`

Неправильно
`Msg(Console, Hello Divine) // Должно быть в кавычках`

5) Глобальные свойства

Вы можете использовать эти переменные для проверки состояния своего персонажа

Char.HP	Состояние HP
Char.HP%	Состояние HP в процентах
Char.MP	Состояние MP
Char.MP%	Состояние MP в процентах
Char.SP	Состояние SP
Char.SP%	Состояние SP в процентах
Char.Soul	Состояние души (Только для Kamael)
Char.LV	Уровень персонажа
Char.Load%	Загрузка(вес) в процентах
Char.InParty	Персонаж в пати
Target.HP	HP цели
Target.HP%	HP цели в процентах
Target.MP	MP цели
Target.MP%	MP цели в процентах

Команды

AddHuntingArea(x, y, z, radius)

Параметры	Положение (x, y, z) и радиус
Возвращает	Ничего
Описание	Добавить область охоты в текущие настройки
Пример	AddHuntingArea(115968, -174345, -760, 2500)

AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count)

Параметры	ID вещи или ее название, Количество
Возвращает	Ничего
Описание	Добавить товар для покупки, продажи, обмена и так далее в открытый диалог.
Пример	AddItem("Scroll of Escape", 1)

BattleStart()

Параметры	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Активирует режим боя(тоже самое что и нажать кнопку «Бой»)
Пример	BattleStart()

BattleStop()

Параметры	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Деактивирует режим боя (Тоже что и нажать кнопку «Отмена боя»)
Пример	BattleStop()

ClearHuntingArea()

Параметры	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Очищает все области охоты для текущих настроек

Пример *ClearHuntingArea()*

CloseDialog()

Параметры Нет
Возвращает Ничего
Описание Закрывает диалок с НПС
Пример *CloseDialog()*

Confirm()

Параметры Нет
Возвращает Ничего
Описание Подтвердить покупку, продажу, и тп в диалоге с NPC
Пример ~~~~~
// Поговорить с Mr.CAT
NpcDialog(31756)
Delay(2000) // подождать 2 сек

// Выбрать списке 6,1 позиции для покупки
SelectDialog(6)
Delay(2000) // подождать 2 сек
SelectDialog(1)
Delay(2000) // подождать 2 сек

// Добавить Crystal D-Grade x 3 В список покупки
AddItem(1458, 3)

// Подтвердить
Confirm()

// Закреть открытый диалог
CloseDialog()
~~~~~

## ***CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)***

Параметр ID или название вещи  
Возвращает Общее количество  
Описание Узнать сколько есть в наличии (Используется с командами If и While)  
Пример ~~~~~  
// Количество Soulshot: D Grade  
While (CountItem(1463) < 1000)  
{  
    // Что делать если их мало  
}  
~~~~~

CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)

Параметр Item ID or Item name
Возвращает Ничего
Описание Разбить вещь
Пример

CraftItem(Receipt ID)

Параметр	ID рецепта
Возвращает	Ничего
Описание	Создание вещей
Пример	~~~~~ // Create Soulshot: D Grade CraftItem(20) ~~~~~

EnchantItem(Item ID, Item ID)

Параметр	ID оружия или брони, Enchant Scroll ID
Возвращает	Ничего
Описание	Затачивает оружие/броню указанным свитком заточки
Пример	Смотри @Enchant Item.txt

EnchantLevel(Item ID)

Параметр	ID вещи
Возвращает	Уровень заточки
Описание	Получить уровень заточки вещи (Используйте с командами If или While)
Пример	

Delay(Millisecond)

Параметр	Время в миллисекундах(1000 = 1 секунде)
Возвращает	Ничего
Описание	Делает паузу в программе
Пример	Delay(10000) //подождать 10 сек и делать далее

Dismiss(Name)

Параметр	Имя игрока
Возвращает	ничего
Описание	Выгоняет игрока из пати
пример	

DestroyItem(Item ID, count), DestroyItem(Item Name, count)

Параметр	вещь ID/Имя и количество (Используйте * для всего)
Возвращает	ничего
Описание	Уничтожает вещь
пример	

EnchantItem(Item ID, Item ID)

Параметр	ID оружия или брони, ID заточки
Возвращает	ничего
Описание	Затачивает броню или оружие указанной заточкой
Пример	Смотри @Enchant Item.txt

EnchantLevel(Item ID)

Параметр	ID вещи
Возвращает	Уровень заточки
Описание	Узнать уровень заточки указанной вещи (Используется в командах If и While)
Пример	

FishingStart()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Начать рыбалку (Тоже что и нажать кнопку «Рыбачить»)
Пример	FishingStart()

FishingStop()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Прекратить рыбалку (Тоже самое что и нажать кнопку «не рыбачить»)
Пример	FishingStop()

ForceAttack(NPC ID),ForceAttack(NPC Name)

Параметр	NPC ID или его имя
Возвращает	Ничего
Описание	Атаковать NPC (Как бы с контролем)
Пример	~~~~~ Down Level: //метка // Атаковать до смерти While (Char.HP > 0) { ForceAttack(30545) Delay(2000) } // Вернуться в ближайший город ReturnToVillage() Delay(2000) // Понижать левел пока не будет 25 If (Char.LV > 25) { Jump("Down Level") //Перейти к метке } ~~~~~

If () {} Else {}

Параметр	Глобальные свойства/функции, Сравнение и значение
Возвращает	Истина/Ложь
Описание	Сравнивает значения
Пример	~~~~~ If (CountItem(1835) == 0)

```

{
    // Выбрать из списка 1 - покупка
    SelectDialog(1)
}
Else
{
    // Выбрать из списка 3 - продать
    SelectDialog(3)
}
~~~~~

```

Invite(Name)

Параметр	Имя игрока
Возвращает	Ничего
Описание	Пригласит указанного игрока в пати
Пример	Invite("dev")

IsMember(Name)

Параметр	Имя игрока
Возвращает	True/False
Описание	Проверяет в пати игрок или нет
Пример	~~~~~

```

If (IsMember("dev"))
{
    Msg(Console, "dev в пати")
}
Else
{
    Msg(Console, "dev не в пати")
}
~~~~~

```

Jump(Label)

Параметр	Метка адресная
Возвращает	Ничего
Описание	Перейти к указанной метке
Пример	Смотри ForceAttack

LeaveParty()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Выйти из пати
Пример	

LocInRange(x, y, z, radius)

Параметр	положение (x, y, z) и радиус
Возвращает	Истина/ложь
Описание	Проверить положение входит ли в заданную область или нет (Use with If and While command)
Пример	~~~~~

```

If (LocInRange(-59569, -56184, -2032, 500))
{
    Msg(Console, "In range/Попался")
}

```



```

Else
{
    Msg(Console, "Not in range/Нет никого тут")
}
~~~~~

```

Label:

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Объявляет адресную метку
Пример	Смотри ForceAttack

Logout(Delay, Relogin Delay)

Параметр	Выйти или перезайти через секунд
Возвращает	Ничего
Описание	Экстренный выход / перезаход
Пример	// Выйти немедленно и перезайти через 10 секунд Logout(0, 10)

MoveTo(x, y, z)

Параметр	Позиция (x, y, z)
Возвращает	Ничего
Описание	Идти к указанной . Используйте команду /loc для получения значения текущей позиции.
Пример	~~~~~ // Move to blackwolf spawn location MoveTo(116633, -183771, -1568) MoveTo(116504, -183755, -1560) MoveTo(116548, -184397, -1568) MoveTo(116633, -185163, -1744) MoveTo(117115, -186064, -2088) MoveTo(117678, -186667, -2384) MoveTo(118566, -187339, -2776) MoveTo(119119, -188103, -3096) MoveTo(119674, -188351, -3264) MoveTo(120054, -187729, -3304) MoveTo(119537, -186438, -3248) ~~~~~

Msg(Output, Message), Msg(Output, Message, Target)

Параметр	Куда и что послать. Варианты куда.
	Console Внутри Divine
	General Основной чат
	Shout Крик
	Trade Торговый чат
	Party Чат команды
	Clan Клановый чат
	Ally Чат альянса
	Friend Другу (Target должно быть заполнено)
	Whisper Состояние whisper message (Target required)
Возвращает	Ничего
Описание	Послать сообщение цели
Пример	~~~~~

```
Msg(General, "Hello")
Msg(Whisper, "Hello", "Dev")
~~~~~
```

NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)

Параметр	NPC ID или его имя
Возвращает	Ничего
Описание	Открывает диалог с NPC
Пример	смотри «Revenge of the Redbonnet.txt»

ReturnToVillage()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Возвращается в ближайший город когда умер
Пример	Смотри «Down Level.txt»

ReturnToClanHall()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Когда умер возвращается в кланхолл
Пример	

SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)

Параметр	Имя или индекс позиции в диалоге
Возвращает	Ничего
Описание	Выбрать позицию в открытом диалоге
Пример	

SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)

Параметр	Имя игрока, NPC ID или его имя
Возвращает	Ничего
Описание	Цель — игрок/NPC/Mob (Синоним "Me" для себя любимого)
Пример	~~~~~ // Бафнуть себя SelectTarget("Me") UseSkill(1059) UseSkill(1068) UseSkill(1077) UseSkill(1040) UseSkill(1204) ~~~~~

SetBattleArea(x, y, z, radius)

Параметр	Положение и радиус
Возвращает	Ничего
Описание	Настроить область боя
Пример	SetBattleArea(115968, -174345, -760, 2500)

Sit()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Приказать персонажу сесть
Пример	

Stand()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Приказать персонажу встать
Пример	

TradeStart()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Начать торговлю
Пример	See@Craft Item.txt

TradeStop()

Параметр	Нет
Возвращает	Ничего
Описание	Прекратить торговлю
Пример	See@Craft Item.txt

UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)

Параметр	ID или имя вещи
Возвращает	Ничего
Описание	Использовать вещь
Пример	~~~~~ UseItem(1830) UseItem("Scroll of Escape") ~~~~~

UseSkill(Skill ID), UseSkill(Skill Name), UseSkill(Skill ID, Target), UseSkill(Skill Name, Target)

Параметр	ID или имя скилла и цель
Возвращает	Ничего
Описание	Использовать скилл на цели
Пример	Смотри «Faverites Buff.txt»

While() {}

Параметр	Глобальные свойства, функция, сравнитель или значение
Возвращает	Истина/ложь
Описание	Цикл пока результат истина
Пример	~~~~~ // Начало боя Battle:

```
BattleStart()

// Набить Black Wolf Pelt == 40
While (CountItem(1482) < 40)
{
    Delay(10000)
}

// Прекратить бой
BattleStop()
~~~~~
```