











代码编辑帮助文档

一. 主要菜单操作:


文件 (W) 编辑 (X) 选项 (Y) 视图 (Z)

1. 文件: 提供文件的新建 , 打开 , 保存 , 关闭等操作, 编辑器暂时只支持 javascript(*.js)文件的浏览及编写, 暂时只支持单个 js 文件(即 gamemain.js)的代码提示功能。



2. 编辑: 提供编写代码过程中的基础操作, 如撤销 , 复制 , 粘贴 , 查找 , 替换  等等。

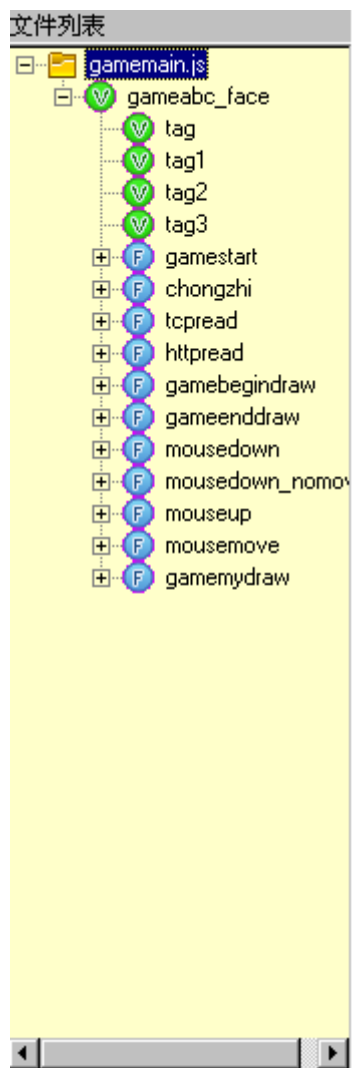
向前 , 向后  是在使用右键菜单中“转到定义”时, 返回到上次光标位置。


3. 选项: 提供编写代码过程中的常用操作。

(1) 格式刷 : 当前文件代码的标准格式化。主要是 {} 的层级结构排版, 每层 {} 自动缩进对齐。注意, 如果 {} 不匹配, 则在输出栏中提示错误, 如图:

| 标题 | 信息 | 详细 |
|---------|--------|----|
| 代码格式有错误 | { }不匹配 | |
| | | |
| | | |

(2) 更新文件列表 : 当前文件的函数和变量等语法结构定义, 显示在编辑器左侧的文件列表中。如新增代码, 点击 , 则显示最新列表树, 如图:



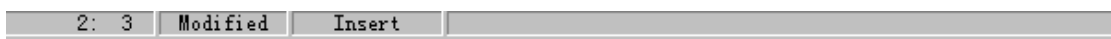
(3) 添加/删除 注释  : 快速添加或删除注释，两种方式：一单行注释，注释当前光标所在行；二多行注释，注释当前选中的文本(多行或单行)。

4. 视图：编辑器界面的自定义调整。各子界面布局及功能如下

(1) 工具栏：界面顶部，菜单下方区域，一些主要功能的快捷按钮



(2) 状态栏：界面最底部，显示当前文本编辑状态



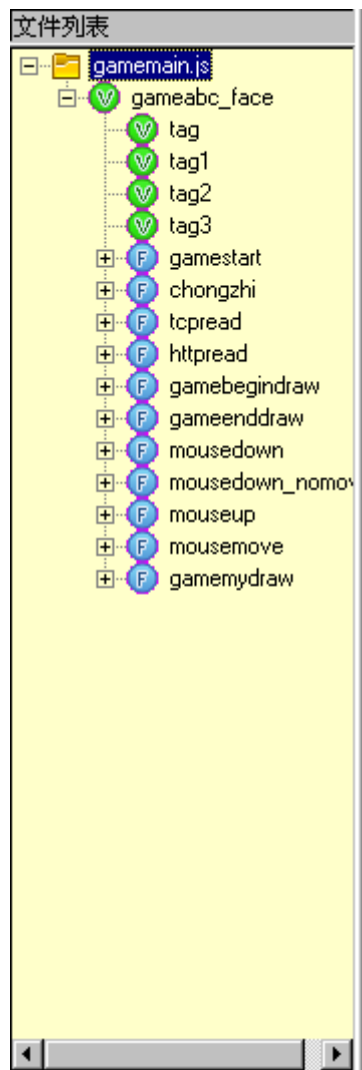
(3) 代码编辑区：界面中心位置，代码编辑及文件浏览等

```
gameabc.js ×
1 var gameabc_face = gameabc_face||{};
2 |
3 {
4
5 gameabc_face.tag=123;//定义你的游戏全局内存
6 gameabc_face.tag1=123;//定义你的游戏全局内存
7 gameabc_face.tag2=123;//定义你的游戏全局内存
8 gameabc_face.tag3=123;//定义你的游戏全局内存
9
10 }
11
12 gameabc_face.gamestart=function(gameid)
13 {
14 //游戏的初始化代码
15
16 };
17
18 gameabc_face.chongzhi=function(data)
19 {
20 //游戏接口代码
21
22
23 };
24
```

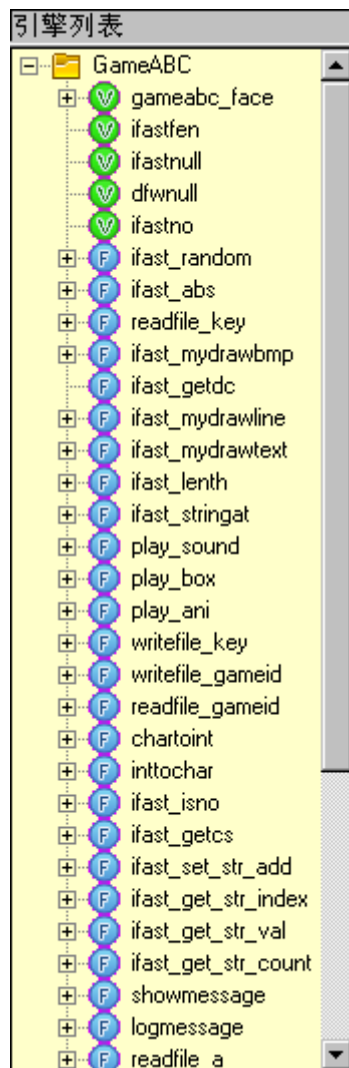
(4) 输出栏：状态栏和代码编辑区之间，显示一些错误或提示信息

| 标题 | 信息 | 详细 |
|----|----|----|
| | | |
| | | |
| | | |

(5) 文件列表：界面左侧，当前文件函数和变量定义的树结构，双击单个节点光标会自动定位到其定义位置



(6) 引擎列表：界面右侧，引擎提供的公用函数和变量定义的树结构



二. 右键菜单：一些主菜单里的基础操作，特殊：

1. 转到定义：光标停留或者选中代码，点击右键，选择“转到定义”，自动跳转到其定义位置

| 转到定义... | |
|---------|--------------|
| 撤销 | Ctrl+Z |
| 重做 | Shift+Ctrl+Z |
| 剪切 | Ctrl+X |
| 复制 | Ctrl+C |
| 粘贴 | Ctrl+V |
| 删除 | |
| 全选 | Ctrl+A |

三. 热键说明：

Ctrl+N: 新建文件

Ctrl+O: 打开文件

Ctrl+S: 保存文件

Ctrl+F4: 关闭文件
Alt+F4: 退出
Ctrl+Z: 撤销
Shift+Ctrl+Z: 重做
Ctrl+C: 复制
Ctrl+X: 剪切
Ctrl+V: 粘贴
Ctrl+A: 选择所有
Ctrl+F: 查找
F3: 查找下一个
Shift+F3: 查找上一个
Ctrl+R: 替换
Ctrl+D: 格式化
Ctrl+/: 添加或删除 注释
Ctrl+G: 更新文件列表