

目录……

addListItems() : 添加项目到列表中

alert() : 警告框

BUILD : 建立

bytes() : 字节

CACHE_DIR : gg

choice() : 选择、选定

clearList() : 清除列表

clearResults() : 清除结果

copyMemory() : 复制数据、内存

copyText() : 将文本复制到剪贴板

dumpMemory() : 丢、转到内存

editAll() : 编辑所有

EXT_CACHE_DIR : 缓存目录

EXT_FILES_DIR : 文件目录

FILES_DIR : 文件夹目录

FREEZE_IN_RANGE : 冻结在这个范围里

FREEZE_MAY_DECREASE : 冻结可以减少的值

FREEZE_MAY_INCREASE : 冻结可以增加的值

FREEZE_NORMAL : 冻结正常、常态的值

getFile() :获取文件名

getLine() :获取行数

getListItems() :

getLocale() :获取地点~~~

getRanges() :获取内存区域内的

getRangesList() :获取内存区域列表

getResultCount() :获取结果计数

getResults() :获取结果并加载

getSpeed() :获取加速

getTargetInfo() :获取目标信息

getTargetPackage() :获取进程包名

getValues() :获取值

getValuesRange() :获取值的范围

gotoAddress() :转到内存地址

isPackageInstalled() :检查包名安装

isProcessPaused() :进程是否暂停

isVisible() : UI是否可见

LOAD_APPEND :加载附加

LOAD_VALUES :加载值

LOAD_VALUES_FREEZE :加载值冻结

loadList() :加载列表

multiChoice() :多种选择

PACKAGE :包名

processKill() :杀死、结束进程

processPause() : 暂停进程

processResume() : 恢复进程

processToggle() : 切换进程

prompt() : 提示

REGION_ANONYMOUS : gg

REGION_ASHMEM : gg

REGION_BAD : gg

REGION_C_ALLOC : gg

REGION_C_BSS : gg

REGION_C_DATA : gg

REGION_C_HEAP : gg

REGION_CODE_APP : gg

REGION_CODE_SYS : gg

REGION_JAVA : gg

REGION_JAVA_HEAP : gg

REGION_OTHER : gg

REGION_PPSSPP : gg

REGION_STACK : gg

removeListItems() : 删除列表中的项目

removeResults() : 移除列表中的结果

require() : gg

SAVE_AS_TEXT : 保存as ? 文件

saveList() : 保存列表

searchAddress() : 搜索地址

searchFuzzy() : 未知搜索

searchNumber() : 指定数值搜索

setRanges() : 设置范围

setSpeed() : 设置速度

setValues() : 设置值

setVisible() : gg

SIGN_EQUAL : 标志、标记相同

SIGN_FUZZY_EQUAL : 标记_未知_相同

SIGN_FUZZY_GREATER : gg

SIGN_FUZZY_LESS : gg

SIGN_FUZZY_NOT_EQUAL : gg

SIGN_GREATER_OR_EQUAL : gg

SIGN_LESS_OR_EQUAL : gg

SIGN_NOT_EQUAL : gg

skipRestoreState() : 跳跃恢复声明?

sleep() : 休眠

startFuzzy() : 开始模糊搜索

timeJump() : 时间跳跃

toast() : 显示消息

TYPE_AUTO : 类型自动

TYPE_BYTE : 类型字节

TYPE_DOUBLE : 类型DOUBLE

TYPE_DWORD : 类型DWORD

TYPE_FLOAT : gg

TYPE_QWORD : gg

TYPE_WORD : gg

TYPE_XOR : gg

VERSION : gg

VERSION_INT : gg

- a -

addListItems() : 添加项目到列表中

官方解释：将项添加到保存列表中。

Add items to the saved list.

其他解释：暂无

用法	<pre>mixed addListItems(table items) //add=添加 //list=列表 //Items=项目、数组</pre>
参数 items	A table with a list of items to add. Each element is a table with the following fields: ad constants TYPE_* , required), name (string, optional), freeze(boolea, optional, default default FREEZE NORMAL), freezeFrom (string, optional), freezeTo (string, optional).
返回值 returns	<pre>//TRUE或字符串错误。 True or string with error.</pre>
实例 Examples	<pre>-- 从另一个调用检索表 gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD) t = gg.getResults(5) -- load items t[1].value = '15' t[1].freeze = true print('addListItems: ', gg.addListItems(t)) -- 创建一个表作为一个项目列表 t = {} t[1] = {} t[1].address = 0x18004030 -- 一些所需的地址 t[1].flags = gg.TYPE_DWORD t[1].value = 12345 t[2] = {} t[2].address = 0x18004040 -- 另一个所需的地址 t[2].flags = gg.TYPE_BYTE t[2].value = '7Fh' t[2].freeze = true t[3] = {}</pre>

```
t[3].address = 0x18005040 -- 另一个所需的地址
t[3].flags = gg.TYPE_DWORD
t[3].value = '777'
t[3].freeze = true
t[3].freezeType = gg.FREEZE_MAY_INCREASE
t[4] = {}
t[4].address = 0x18007040 -- 另一个所需的地址
t[4].flags = gg.TYPE_DWORD
t[4].value = '7777'
t[4].freeze = true
t[4].freezeType = gg.FREEZE_IN_RANGE
t[4].freezeFrom = '6666'
t[4].freezeTo = '8888'
print('addListItems: ', gg.addListItems(t))
```

alert() : 警告框

官方解释：显示一个有几个按钮的对话框。返回结果取决于按钮的哪一个被按下。对话框可以用“后退”按钮取消（返回代码0）。

Displays a dialog with several buttons.

The return result depends on which of the buttons was pressed. The dialog can be canceled with the "Back" button (return code 0).

其他解释：方法用于显示带有一条指定消息和一个 确认 按钮的警告框

用法	int alert(string text,string positive = 'ok',string negative = nil,string neutral = nil) //alert=警报
参数 items	text Text message. //文本消息 positive Text for positive button. This button return code 1. //正面按钮的文本。 negative Text for negative button. This button return code 2. neutral Text for neutral button. This button return code 3. //positive=正的 //negative=负的 //neutral=中立
返回值 returns	//如果对话框取消- 0，否则：1为正，2为负，3为中性按钮。 if dialog canceled - 0, else: 1 for positive, 2 for negative, 3 for neutral buttons.
实例 Examples	gg.alert('Script ended') -- Show alert with single 'ok' button //用单“OK”按钮显示警报 gg.alert('Script ended', 'Yes') -- Show alert with single 'Yes' button //用单“是”按钮显示警报 gg.alert('A or B?', 'A', 'B') -- Show alert with two buttons //用两个按钮显示警报 gg.alert('A or C?', 'A', nil, 'C') -- Show alert with two buttons //用两个按钮显示警报 gg.alert('A or B or C?', 'A', 'B', 'C') -- Show alert with three buttons //用三个按钮显示警报

- b -

BUILD :建立

官方解释：在GG模拟器建立数字??

Number build of the GameGuardian.

其他解释：build 方法 重新连编项目，或者根据项目创建一个应用程序文件 (.app)、动态链接库 (.dll) 或可执行文件 (.exe)

用法	int BUILD //BUILD=建立
例如 E.g.	4546

bytes() :字节

官方解释：获取指定编码中的文本字节。

Gets the text bytes in the specified encoding.

其他解释：[数据存储](#)是以“字节”（Byte）为单位，数据传输是以大多是以“位”（bit，又名“比特”）为单位，一个位就代表一个0或1（即二进制），每8个位（bit，简称为b）组成一个字节（Byte，简称为B），是最小一级的信息单位。

用法	string bytes(string text, string encoding = 'UTF-8') //bytes=字节。由八个比特组成。可以理解为8个计算机中的回路 //encoding=编码
参数 items	text encoding Possible values: 'ISO-8859-1', 'US-ASCII', 'UTF-16', 'UTF-16BE', 'UTF-16LE', 'U'
返回值 returns	//具有指定编码中的一组字节的表。 A table with a set of bytes in the specified encoding.
实例 Examples	print('UTF-8', gg.bytes ('example')) print('UTF-8', gg.bytes ('example', 'UTF-8')) print('UTF-16', gg.bytes ('example', 'UTF-16LE')) //print打印的意思

- C -

CACHE_DIR : [gg](#)

官方解释：GameGuardian特定缓存目录在文件系统上的绝对路径。 这些文件将是在设备存储空间不足时被首先删除的文件。 这些文件将被删除时无法保证。 注意：你不应该依赖系统为你删除

这些文件; 对于缓存文件占用的空间量, 应始终具有合理的最大值 (如1 MB), 并在超过该空间时修剪这些文件。如果您的应用程序需要更大的缓存 (大于1 MB), 则应该使用 EXT_CACHE_DIR。放在内存中。其他应用程序不可见。可以由用户清除。

The absolute path to the GameGuardian specific cache directory on the filesystem. These files will be ones that get deleted first when the device runs low on storage. There is no guarantee when these files will be deleted.

Note: you should not *rely* on the system deleting these files for you; you should always have a reasonable maximum, such as 1 MB, for the amount of space you consume with cache files, and prune those files when exceeding that space. If your app requires a larger cache (larger than 1 MB), you should use [EXT CACHE DIR](#) instead.

Placed in internal memory. Not visible for other apps. Can be cleared by user.

其他解释：

用法	string CACHE_DIR
例如 E.g.	'/data/data/catch_me_if_you_can_/cache'

choice() :选择、选定

官方解释：显示列表中的选择对话框。列表是由项目表组成的。选定设置默认情况下将选择的表的索引。项目必须是数字阵列, 如果你想在指定的顺序显示项目。

Displays the selection dialog from the list.

The list is made up of the items table. Selected sets the index of the table that will be selected by default. Items must be numeric-array if you want show items in specified order.

其他解释：从列表, 元组或字符串返回一个随机项。

用法	mixed choice(table items, string selected = nil, string message = nil)
参数 items	items Table with items for choice. selected Is not specified or is specified as nil, then the list will be without the default message Specifies the optional title of the dialog box.
返回值 returns	//如果对话框已取消, 或选定项的索引, 则为0。 nil if the dialog has been canceled, or the index of the selected item.
实例 Examples	print('1: ', gg.choice({'A', 'B', 'C', 'D'})) -- show list of 4 items //显示列表选定的4个项目


```
print('2: ', gg.choice({'A', 'B', 'C', 'D'}, 2))
-- show list of 4 items with selected 2 item //显示4个项目与选定的2个项目清单
print('3: ', gg.choice({'A', 'B', 'C', 'D'}, 3, 'Select letter:'))
-- show list of 4 items with selected 3 item and message //显示4个项目的列表,其中有3个项目
print('4: ', gg.choice({'A', 'B', 'C', 'D'}, nil, 'Select letter:'))
-- show list of 4 items without selection and message //显示没有选择和消息的4个项目列表
```

clearList() :清除列表

官方解释：清除保存列表。

Clear the saved list.

其他解释：

用法	mixed clearList()
参数 items	
返回值 returns	//TRUE或字符串错误。 true or string with error.
实例 Examples	print('clearList:', gg.clearList())

clearResults() :清除结果

官方解释：清除搜索结果列表。

Clear the list of search results.

其他解释：

用法	clearResults()
----	----------------

copyMemory() :复制数据、内存

官方解释：复制内存

Copy memory.

其他解释：将一块内存的数据从一个位置复制到另一个位置

用法	//mixed 混合的 mixed copyMemory(long from, long to,
----	--

	int bytes)
参数 items	from Address for source of copy. //Address=地址 source=来源 to Address for destination of copy. //destination=目的地 bytes Amount bytes to copy. //Amount=数量。 要复制的字节数。
返回值 returns	TRUE或字符串错误。 true or string with error.
实例 Examples	print('copyMemory:', gg.copyMemory(0x9000, 0x9010, 3)) -- copies 3 bytes 0x9000-0x9002 to 0x9010-0x9012 //拷贝3字节0x9000-0x9002到0x9010-

copyText() :将文本复制到剪贴板

官方解释：将文本复制到剪贴板。如果第二个参数为真或未指定，则文本将从英文区域转换为选定的数字。

Copy text to the clipboard.

If the second parameter is true or not specified, the text will be converted as a number from the English locale to the selected one.

其他解释：

用法	copyText (string text, bool fixLocale = true)
参数 items	text The text for copy. //复印文本。 fixLocale Flag to disable fix locale-specific separators. //禁用固定区域特定分隔符的标志。
返回值 returns	
实例 Examples	-- selected 'ru' locale, where decimal separator is ',' and thousand separator is ' '. //decimal十; -- in English locale (en_US) decimal separator is '.' and thousand separator is ','. //在英语语言环境 gg.copyText('1,234,567.890') -- Will copy '1 234 567,890' //将复制' 1 234 567890 ' gg.copyText('1,234,567.890', true) -- Will copy '1 234 567,890' gg.copyText('1,234,567.890', false) -- Will copy '1,234,567.890'

- d -

dumpMemory() :丢、转到内存

官方解释：将内存转储到磁盘上的文件。

Dump memory to files on disk.

其他解释：存一个当时内存的副本，可以用工具打开复原当时的情况。因为东西都在内存里

用法	mixed dumpMemory(long from,long to,string dir)
----	--

参数 items	from Address for start dump. Will be rounded to largest possible memory page. // to Address for end dump. Will be rounded to smallest possible memory page. // dir Directory for save dump files. //保存转储文件的目录
返回值 returns	//TRUE或字符串错误 True or string with error.
实例 Examples	print('dumpMemory:', gg.dumpMemory(0x9000, 0x9010, '/sdcard/dump')) -- dump at least one memory page into the dir '/sdcard/dump' //将至少一个内存页转储到目录

- e -

editAll() :编辑所有

官方解释：编辑所有搜索结果。在调用此方法，你必须通过负载的结果得到的结果。值只适用于指定类型的结果。

Edit all search results.

Before call this method you must load results via [getResults](#). Value will be applied only for results with specified type.

其他解释：

用法	mixed editAll(string value,int type)
参数 items	value String with data for edit. //用于编辑数据的值字符串。 type One constant from TYPE_*. //一个_*型等类型。 constant=常数
返回值 returns	//带有错误的更改或字符串计数的int。 Int with count of changes or string with error.
实例 Examples	<pre> gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD) gg.getResults(5) gg.editAll('15', gg.TYPE_DWORD) -- with float: //具有浮点型的 gg.searchNumber('10.1', gg.TYPE_FLOAT) gg.getResults(5) gg.editAll('15.2', gg.TYPE_FLOAT) -- with XOR mode //具有XOR模式的 gg.searchNumber('10X4', gg.TYPE_DWORD) gg.getResults(5) gg.editAll('15X4', gg.TYPE_DWORD) //searchNumber=搜索数字 //getResults=获取结果 //editAll=编辑所有 //TYPE_DWORD=双字（四字节）类型。32位整数 //TYPE_FLOAT=浮点(四字节)类型。有效位数6~7位、指数长度8位、尾数长度23位 </pre>

EXT_CACHE_DIR : 缓存目录

gg

官方解释：绝对路径的gameguardian特定目录的主要共享/外部存储设备，gameguardian可以缓存文件拥有。如果共享存储当前不可用作为cache_dir返回相同的值。通常放在外部存储器中。其他应用程序可见。可以由用户清除。

The absolute path to the GameGuardian specific directory on the primary shared/external storage device where the GameGuardian can place cache files it owns.

May return same value as **CACHE_DIR** if shared storage is not currently available. Usually placed in external memory. Visible for other apps. Can be cleared by user.

其他解释：

用法	string EXT_CACHE_DIR //DIR=目录 //CACHE=缓存
例如 E.g.	'/sdcard/Android/data/catch_me_if_you_can_/files'

EXT_FILES_DIR : 文件目录

gg

官方解释：绝对路径的目录在初级共享/外部存储设备，gameguardian可以持久文件拥有。如果共享存储当前不可用作为files_dir返回相同的值。通常放在外部存储器中。其他应用程序可见。

The absolute path to the directory on the primary shared/external storage device where the GameGuardian can place persistent files it owns.

May return same value as **FILES_DIR** if shared storage is not currently available.

Usually placed in external memory. Visible for other apps.

其他解释：

用法	string EXT_FILES_DIR //FILES=文件
例如 E.g.	'/sdcard/Android/data/catch_me_if_you_can_/files'

- f -

FILES_DIR : 文件夹目录

gg

官方解释：目录的控股gameguardian文件的路径。放置在内存中。其他应用程序不可见。

The path of the directory holding GameGuardian files.

Placed in internal memory. Not visible for other apps.

其他解释：

用法	string FILES_DIR //FILES=文件夹
例如 E.g.	'/sdcard/Android/data/catch_me_if_you_can_/files'

FREEZE_IN_RANGE :冻结在这个范围里

gg

官方解释：标志字段“freezetype”中添加项目，是GetListItems。允许值仅在指定范围内更改。

Flag for field "freezeType" in **addListItems**, **getListItems**.

Allows the value to change only within specified range.

其他解释：

用法	int FREEZE_IN_RANGE //FREEZE=冻结 //RANGE=范围
----	--

FREEZE_MAY_DECREASE : 冻结可以减少的值

gg

官方解释：标志字段“freezetype”中添加项目，是GetListItems。允许值减小，但不允许增加。

Flag for field "freezeType" in **addListItems**, **getListItems**.

Allows the value to increase, but does not allow to decrease.

其他解释：

用法	int FREEZE_MAY_DECREASE //FREEZE=冻结
----	--

```
//DECREASE=减少
```

FREEZE_MAY_INCREASE :冻结可以增加的值

gg

官方解释：标志字段“freezetype”中添加项目，是GetListItems。允许值增加，但不允许减少。

Flag for field "freezeType" in [addListItems](#), [getListItems](#).

Allows the value to increase, but does not allow to decrease.

其他解释：

用法	int FREEZE_MAY_INCREASE //FREEZE=冻结 //INCREASE=增加
----	---

FREEZE_NORMAL :冻结正常、常态的值

gg

官方解释：标志字段“freezetype”中添加项目，是GetListItems。冻结值，不允许它改变。默认使用。

Flag for field "freezeType" in [addListItems](#), [getListItems](#).

Freezes the value, not allowing it to change. Used by default.

其他解释：

用法	int FREEZE_NORMAL //NORMAL=正常、常态
----	-------------------------------------

- g -

getFile() :获取文件名

gg

官方解释：获取当前正在运行的脚本的文件名。

Gets the filename of the currently running script.

其他解释：

用法	string getFile() //get=获取 //File=文件
返回值 returns	The string with the filename of the currently running script. //具有当前字符串运行脚本的
例如 E.g.	'/sdcard/Notes/gg.example.lua'

getline() :获取行数

gg

官方解释：获取正在执行脚本的当前行数。

Gets the current line number of the script being executed.

其他解释：

用法	int getline() //Line=行数
返回值 returns	The current line number of the script being executed. //正在执行脚本的当前行号。
例如 E.g.	24

getListItems() :

gg

官方解释：将保存列表的内容作为表返回。

Return the contents of the saved list as a table.

其他解释：

用法	mixed getListItems() //List=列表 //Items=数组
返回值 returns	Table with results or string with error. Each element is a table with the following fields address (long), value (string with a value), flags (one of the constants TYPE_*), name (freeze (boolean), freezeType (one of the constants FREEZE_*), freezeFrom (string), free
实例 Examples	local r = gg.getListItems() print('Items: ', r) print('First item: ', r[1]) print('First item address: ', r[1].address) print('First item value: ', r[1].value)

```
print('First item type: ', r[1].flags)
print('First item name: ', r[1].name)
print('First item freeze: ', r[1].freeze)
print('First item freeze type: ', r[1].freezeType)
print('First item freeze from: ', r[1].freezeFrom)
print('First item freeze to: ', r[1].freezeTo)
```

getLocale() :获取地点~~~

gg

官方解释：获取与当前选定的地点在gameguardian字符串。

Gets the string with the currently selected locale in the GameGuardian.

其他解释：

用法	string getLocale() //Locale=地点
返回值 returns	The string with the currently selected locale in the GameGuardian. //与目前选定的地点在
例如 E.g.	en_US, zh_CN, ru, pt_BR, ar, uk

getRanges() :获取内存区域内的

gg

官方解释：返回内存区域作为标志region_*的位掩码。

Return memory regions as bit mask of flags REGION_*.

其他解释：读取指定主键范围内的数据。

用法	int getRanges()
返回值 returns	Bit mask of flags REGION_*.

getRangesList() :获取内存区域列表

gg

官方解释：获取所选进程的内存区域列表。

Get the list of memory regions of the selected process.

其他解释：

用法	<code>getRangesList(string filter = '')</code> <code>//filter=过滤器</code>
参数 items	filter The filter string. If specified, only those results that fall under the filter will be returned. Optional. The filter supports wildcards: ^ - the start of the data, \$ - the end of the data. <code>//通配符</code> ^ =数据的开始 \$ =数据的结束 * =任何数量的任何字符 ? =任何一个字符
返回值 returns	<code>//带有内存区域的列表表。每个元素是一个表：字段状态，开始，结束，类型，名称，内部名。</code> A list table with memory regions. Each element is a table with fields: state, start, end, type, name, internal name.
实例 Examples	<code>print(gg.getRangesList())</code> <code>print(gg.getRangesList('libc.so'))</code> <code>print(gg.getRangesList('lib*.so'))</code> <code>print(gg.getRangesList('^/data/'))</code> <code>print(gg.getRangesList('.so\$'))</code>

getResultCount() :获取结果计数

gg

官方解释：获取结果的个数。

Get the number of found results.

其他解释：

用法	<code>long getResultCount()</code>
返回值 returns	<code>//发现结果的个数。</code> The number of found results.
实例 Examples	<code>gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD)</code> <code>print('Found: ', gg.getResultCount())</code> 注释：搜索数字10，他是一个双字类型。打印出来，打印格式是找到： <code>gg.getResultCount</code> 返回的XX结果个数 <code>//search=搜索</code> <code>//Found=找到</code>

getResults() : 获取结果并加载

gg

官方解释：将结果加载到结果列表中，并将其返回为表。

Load results into results list and return its as a table.

其他解释：

用法	<pre>mixed getResults(int maxCount) //mixed=混合型 //max=最大 //Count=计数</pre>
参数 items	maxCount Max count of loaded results. //最大加载结果计数。
返回值 returns	//带结果的表或带有错误的字符串。 Table with results or string with error. Each element is a table with three keys: address
实例 Examples	<pre>gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD) local r = gg.getResults(5) print('First 5 results: ', r) print('First result: ', r[1]) print('First result address: ', r[1].address) print('First result value: ', r[1].value) print('First result type: ', r[1].flags)</pre>

getSpeed() :获取加速

gg

官方解释：从加速获取当前速度。

Get the current speed from the speedhack.

其他解释：

用法	<pre>double getSpeed() //double=加倍、双倍 //Speed=加速</pre>
返回值 returns	//从目前的速度加速。 The current speed from the speedhack.

getTargetInfo() :获取目标信息

gg

官方解释：如果可能的话，获取有关所选进程的信息的表。字段集可以是不同的。打印结果表以查看可用字段。

Get a table with information about the selected process if possible.

The set of fields can be different. Print the resulting table to see the available fields.

Possible fields: firstInstallTime, lastUpdateTime, packageName, sharedUserId, sharedUserLabel, versionCode, versionName, activities (name, label), installer, enabledSetting, backupAgentName, className, dataDir, descriptionRes, flags, icon, labelRes, logo, manageSpaceActivityName, name, nativeLibraryDir, packageName, permission, processName, publicSourceDir, sourceDir, targetSdkVersion, taskAffinity, theme, uid, label.

Google about PackageInfo and ApplicationInfo in Android for means each field.

其他解释：

用法	<pre>mixed getTargetInfo() //Target=目标 //Info=信息</pre>
返回值 returns	<pre>//包含所选进程或零的信息的表。 A table with information about the selected process or nil.</pre>
实例 Examples	<pre>-- check for game version //检查是游戏版 local v = gg.getTargetInfo() if v.versionCode ~= 291 then print('This script only works with game version 291. You have game version ', v.versionCode) os.exit() end 解释：定义变量v等于getTargetInfo这个函数，如果这个目标信息的版本号约等于291则打印：xxxxx //version=版本 //Code=代码、号</pre>

getTargetPackage() : 获取进程包名

gg

官方解释：如果可能的话，获取所选进程的包名。

Get the package name of the selected process, if possible.

其他解释：

用法	<pre>mixed getTargetPackage() //Package=包名 //包名主要用于系统识别应用，几乎不会被最终用户看到。 //包名的命名规则：可以包含大写字母(A到Z)、小写字母(a到z)、数字和下划线，可以用点(英文) //例如：com.163.WoDeYouXiang</pre>
返回值 returns	<pre>//所选进程的包名为字符串或零。 The package name of the selected process as string or nil.</pre>
例如 E.g.	<pre>'com.blazegames.iosfps'</pre>

getValues() : 获取值

gg

官方解释：获取项目列表的值。

Gets the values for the list of items.

其他解释：

用法	<code>mixed getValues(table values)</code> <code>//Values=值</code>
参数 items	values The table as a list of tables with address and flags fields (one of the constants
返回值 returns	<code>//带有错误的结果或字符串的新表。每个元素是三个键的表：地址（长）、价值（价值的字符串），t</code> A new table with results or string with error. Each element is a table with three keys: ac
实例 Examples	<pre>gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD) local r = gg.getResults(5) -- load items //加载项 r = gg.getValues(r) -- refresh items values //刷新项目值 print('First 5 results: ', r) print('First result: ', r[1]) print('First result address: ', r[1].address) print('First result value: ', r[1].value) print('First result type: ', r[1].flags) local t = {} t[1] = {} t[1].address = 0x18004030 -- some desired address //一些所需的地址 t[1].flags = gg.TYPE_DWORD t[2] = {} t[2].address = 0x18004040 -- another desired address //另一个所需的地址 t[2].flags = gg.TYPE_BYTE t = gg.getValues(t) print(t)</pre> <code>//TYPE_BYTE=字节。 字节长度1字节，范围0~255</code>

getValuesRange() : 获取值的范围

gg

官方解释：获取传递值表的内存区域。

Get the memory regions for the passed value table.

其他解释：

用法	<code>mixed getValuesRange(table values)</code>
----	---

	<code>//Range=范围</code>
参数 items	values The table can be either an address list or a list of tables with the address field.
返回值 returns	<code>//一个表，其中每一个键，从原始表，将与一个短区域代码（例如，CH）相关联。或带错误的字符串</code> A table where each key, from the original table, will be associated with a short region
实例 Examples	<code>print('1: ', gg.getValuesRange({0x9000, 0x9010, 0x9020, 0x9030}))</code> <code>-- table as a list of addresses //表作为地址列表</code> <code>gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD)</code> <code>local r = gg.getResults(5)</code> <code>print('2: ', r, gg.getValuesRange(r))</code> <code>-- table as a list of tables with the address field //表作为具有地址字段的表的列表</code>

gotoAddress() :转到内存地址

gg

官方解释：转到内存编辑器中的地址。

Go to the address in the memory editor.

其他解释：

用法	<code>gotoAddress(long address)</code> <code>//goto=跳转、转到</code> <code>//Address=地址</code>
参数 items	pkg String with package name. <code>//pkg包名称的字符串。</code>
返回值 returns	<code>//如果安装了包，则为true;否则为false。</code> True if package installed or false otherwise.
实例 Examples	<code>print('Game installed:', gg.isPackageInstalled('com.blazegames.iosfps'))</code>

- i -

isPackageInstalled() :检查包名安装

gg

官方解释：检查指定的应用程序是否通过软件包名称安装在系统上。

Check whether the specified application is installed on the system by the package name.

其他解释：

用法	<code>bool isPackageInstalled(string pkg)</code>
----	--

	<code>//bool=布尔。布尔型变量的值只有真true和假false。 //Package=包名 //Installed=安装</code>
参数 items	<code>pkg</code> String with package name. <code>//pkg包名称的字符串。</code>
返回值 returns	<code>//如果安装了包，则为true;否则为false。 True if package installed or false otherwise.</code>
实例 Examples	<code>print('Game installed:', gg.isPackageInstalled('com.blazegames.iosfps')) //Game=游戏</code>

isProcessPaused() :进程是否暂停

gg

官方解释：获取所选进程的暂停状态。

Get pause state of the selected process.

其他解释：

用法	<code>bool isProcessPaused() //bool=布尔 //Process=进程 //Paused=暂停</code>
返回值 returns	<code>//如果进程暂停，则为true;否则为false。 True if the process paused or false otherwise.</code>

isVisible() : UI是否可见

gg

官方解释：检查GameGuardian UI是否打开。

Check if the GameGuardian UI is open.

其他解释：

用法	<code>bool isVisible() //bool=布尔 //Visible=可见</code>
返回值 returns	<code>//如果GameGuardian UI打开，则为true;否则为false。 True if the GameGuardian UI open or false otherwise. //UI=User Interface (用户界面) 的简称</code>

- | -

LOAD_APPEND : 加载附加

gg

官方解释：标志为loadList。追加到列表中。

Flag for [loadList](#).

Append to list.

其他解释：

用法	<code>int LOAD_APPEND //APPEND=附加</code>
----	--

LOAD_VALUES : 加载值

gg

官方解释：标志为loadList。加载值。

Flag for [loadList](#).

Load values.

其他解释：

用法	<code>int LOAD_VALUES //LOAD=加载 //VALUES=值</code>
----	---

LOAD_VALUES_FREEZE : 加载值冻结

官方解释：标志为loadList。加载值并冻结。

Flag for [loadList](#).

Load values and freeze.

其他解释：

用法	<code>int LOAD_VALUES_FREEZE //VALUES=值 //FREEZE=冻结</code>
----	--

loadList() :加载列表

gg

官方解释：从文件加载保存的列表。

Load the saved list from the file.

其他解释：

用法	<code>mixed loadList(string file,int flags = 0)</code> <code>//List=列表</code>
参数 items	file File for load. //加载文件 flags Set of flags LOAD_*. <code>//Set=设置</code> <code>//flags=属性</code>
返回值 returns	<code>//真或字符串错误。</code> true or string with error.
实例 Examples	<code>print('loadList:', gg.loadList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt'))</code> <code>print('loadList:', gg.loadList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt', 0))</code> <code>print('loadList:', gg.loadList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt', gg.LOAD_APPEND))</code> <code>print('loadList:', gg.loadList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt', gg.LOAD_VALUES_FREEZE))</code> <code>print('loadList:', gg.loadList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt', gg.LOAD_APPEND gg.LOAD_VALU</code>

- m -

multiChoice() : 多种选择

gg

官方解释：显示多选对话框。如果您希望按指定顺序显示项目，则项目必须是数字小阵列。

Displays the multiple choice dialog.

Items must be numeric-array if you want show items in specified order.

其他解释：

用法	<code>mixed multiChoice(table items,table selection = {},string message = nil)</code> <code>//multi=多种</code> <code>//Choice=选择</code> <code>//table=表、表格</code> <code>//selection=选择</code> <code>//message=消息、信息</code>
参数 items	items Table with items for choice. //表与项目的选择。 selection The table specifies the selection status for each item from items by same key. //中每个项目的选择状态。如果没有找到键，则该元素将被取消选中。 message Specifies the optional title of the dialog box. //指定对话框的可选标题。

返回值 returns	//如果对话框已经被取消，或者选定的键和值为true的表格（所选参数的模拟），则为零。 nil if the dialog has been canceled, or a table with the selected keys and values true (a
实例 Examples	<pre> print('1: ', gg.multiChoice({'A', 'B', 'C', 'D'})) -- show list of 4 items without checked items //显示没有检查项目的4个项目的列表 print('2: ', gg.multiChoice({'A', 'B', 'C', 'D'}, {[2]=true, [4]=true})) -- show list of 4 items with checked 2 and 4 items //显示检查2项和4项的4个项目的列表 print('3: ', gg.multiChoice({'A', 'B', 'C', 'D'}, {[3]=true}, 'Select letter:')) -- show list of 4 items with checked 3 item and message //显示已检查3项和消息的4个项 print('4: ', gg.multiChoice({'A', 'B', 'C', 'D'}, {}, 'Select letter:')) -- show list of 4 items without checked items and message //显示4项没有检查项目和消 </pre>

- p -

PACKAGE :包名

gg

官方解释：GameGuardian的包名称。

Package name of the GameGuardian.

其他解释：

用法	string PACKAGE //PACKAGE=包名
例如 E.g.	'catch_me_if_you_can_'

processKill() :杀死、结束进程

gg

官方解释：强制杀死选定的进程。

Force kill the selected process.

其他解释：

用法	bool processKill() //bool=布尔值（真假） //process=进程 //Kill=杀死、结束
注意	这可能会导致数据丢失。
返回值 returns	//真则成功、否则相反的 True on success or false otherwise. //success=成功（常用词）

//otherwise=相反、否则、反之

processPause() : 暂停进程

gg

官方解释：暂停选定的过程。

Pauses the selected process.

其他解释：

用法	bool processPause() //process=进程 //Pause=暂停
返回值 returns	//否则成功或失败。 True on success or false otherwise.

processResume() : 恢复进程

gg

官方解释：如果暂停，继续所选进程。

Resumes the selected process if it paused.

其他解释：

用法	bool processResume() //process=进程 //Resume=恢复
返回值 returns	//否则成功或失败。 True on success or false otherwise.

processToggle() : 切换进程

gg

官方解释：切换所选进程的暂停状态。如果进程暂停，则会恢复，否则将暂停。

Toggle the pause state of the selected process. If process paused then it will be resumed else it will be paused.

其他解释：

用法	bool processToggle() //process=进程 //Toggle=切换
返回值	//否则成功或失败。
returns	True on success or false otherwise.

prompt() :提示

gg

官方解释：显示数据输入的对话框。对于字段提示的顺序必须是数字阵列

Displays the dialog for data entry.

For respect order of fields prompts must be numeric-array.

其他解释：

用法	mixed prompt(table prompts,table defaults = {},table types = {}) //prompt=提示 //defaultst=默认的 //types=类型
参数 items	prompts The table specifies the keys and description for each input field. //该表指定 defaults The table specifies the default values for each key from prompts. //该表指定 types The table specifies the types for each key from prompts. Valid types: 'number', 'additional elements near the input field (for example, buttons for selecting a path or 1
返回值 returns	//如果对话框已被取消，则为零，或者输入字段中的提示和值为键的表。 nil if the dialog has been canceled, or the table with keys from prompts and values fro
实例 Examples	print('prompt 1: ', gg.prompt({ask any', 'ask num', 'ask text', 'ask path', 'ask file', 'ask set', 'ask speed', 'checked', 'not chec {[1]='any val', [7]=123, [6]=-0.34, [8]=true}, {[2]='number', [3]='text', [4]='path', [5]='file', [6]='setting', [7]='speed', [8]='checkbox', [9]=)) print('prompt 2: ', gg.prompt({ask any', 'ask num', 'ask text', 'ask path', 'ask file', 'ask set', 'ask speed', 'check'}, {[1]='any val', [7]=123, [6]=-0.34})) print('prompt 3: ', gg.prompt({ask any', 'ask num', 'ask text', 'ask path', 'ask file', 'ask set', 'ask speed', 'check'}))

- r -

REGION_ANONYMOUS : gg

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	<code>int REGION_ANONYMOUS</code> <code>//REGION=地区</code> <code>//ANONYMOUS=匿名</code>
----	--

REGION_ASHMEM : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	<code>int REGION_ASHMEM</code>
----	--------------------------------

REGION_BAD : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	<code>int REGION_BAD</code> <code>//BAD=坏</code>
----	---

REGION_C_ALLOC : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	<code>int REGION_C_ALLOC</code>
----	---------------------------------

REGION_C_BSS : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_C_BSS
----	------------------

REGION_C_DATA : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_C_DATA //DATA=数据、资料
----	-----------------------------------

REGION_C_HEAP : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_C_HEAP
----	-------------------

REGION_CODE_APP : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_CODE_APP
----	---------------------

REGION_CODE_SYS : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_CODE_SYS
----	---------------------

REGION_JAVA : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_JAVA //JAVA=一种开发语言
----	----------------------------------

REGION_JAVA_HEAP : [gg](#)

官方解释：

其他解释：

用法	int REGION_JAVA_HEAP //JAVA=一种开发语言 //HEAP=累积
----	--

REGION_OTHER : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_OTHER //OTHER=其它
----	--------------------------------

REGION_PPSSPP : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_PPSSPP
----	-------------------

REGION_STACK : [gg](#)

官方解释：

Flag for [getRanges](#), [setRanges](#).

其他解释：

用法	int REGION_STACK //STACK=码、堆放
----	----------------------------------

removeListItems() : 删除列表中的项目

[gg](#)

官方解释：从保存的列表中删除项目。

Remove items from the saved list.

其他解释：

用法	mixed removeListItems(table items) //remove=删除、移除 //Items=项目、数组
参数 items	items The table as a list of tables with address. Or the table as a list of addresses. <i>//该</i>
返回值 returns	<i>//错误或字符串错误。</i> True or string with error.
实例 Examples	<i>-- retrieving a table from another call //从另一个呼叫中检索表格</i> t = gg.getListItems () print('removeListItems: ', gg.removeListItems (t)) <i>-- creating a table as a list of items //创建一个表作为项目列表</i> t = {} t[1] = {} t[1].address = 0x18004030 <i>-- some desired address //一些希望的地址</i> t[2] = {} t[2].address = 0x18004040 <i>-- another desired address</i> print('removeListItems: ', gg.removeListItems (t)) <i>-- creating a table as a list of addresses //创建一张表作为地址列表</i> t = {} t[1] = 0x18004030 <i>-- some desired address</i>

```
t[2] = 0x18004040 -- another desired address
print('removeListItems: ', gg.removeListItems(t))
```

removeResults() : 移除列表中的结果

gg

官方解释：从找到的结果列表中移除结果。

Remove results from the list of results found.

其他解释：

用法	<code>mixed removeResults(table results)</code> <code>//Results=结果</code>
参数 items	results The table as a list of tables with address and flags fields (one of the constants
返回值 returns	<code>//错误或字符串错误。</code> True or string with error.
实例 Examples	<code>gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD)</code> <code>local r = gg.getResults(5)</code> <code>print('Remove first 5 results: ', gg.removeResults(r))</code>

require() : gg

官方解释：检查GameGuardian的版本。如果版本或内部版本号低于要求，脚本将以更新GameGuardian的消息结束。

Checks the version of GameGuardian.

If the version or build number is lower than required, the script will be ended with the message to update GameGuardian.

其他解释：

用法	<code>require(string version = nil,int build = 0)</code> <code>//require=要求、需求</code> <code>//version=版本</code> <code>//build=编译</code>
参数 items	version Minimal version of GameGuardian to run the script. <code>//GameGuardian的最/</code> build Minimal build number to run the script. Optional. <code>//最小的内部版本号来运行脚</code> <code>//run=运行</code> <code>//script=脚本</code> <code>//Minimal=最小的</code> <code>//Optional=可选的</code>
实例	<code>gg.require('8.31.1')</code> <code>gg.require('8.31.1', 5645)</code>

examples `gg.require(nil, 5645)`

- S -

SAVE_AS_TEXT :保存as ? 文件

gg

官方解释：标记为saveList。 保存为文本列表。

Flag for [saveList](#).

Save list as text.

其他解释：

用法	<code>int SAVE_AS_TEXT</code> <code>//SAVE=保存</code> <code>//TEXT=文件</code>
----	---

saveList() :保存列表

gg

官方解释：将保存的列表保存到文件中。

Save the saved list to the file.

其他解释：

用法	<code>mixed saveList(string file,int flags = 0)</code> <code>//save=保存</code>
参数 items	file File to save. flags Set of flags SAVE_*. <code>//flags=属性</code>
返回值 returns	<code>//真或字符串错误。</code> true or string with error.
实例 Examples	<code>print('saveList:', gg.saveList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt'))</code> <code>print('saveList:', gg.saveList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt', 0))</code> <code>print('saveList:', gg.saveList('/sdcard/Notes/gg.victim.txt', gg.SAVE_AS_TEXT))</code>

searchAddress() : 搜索地址

gg

官方解释：用指定的参数进行地址搜索。如果结果列表中没有结果，则执行新的搜索，否则优化搜索。

Perform an address search with the specified parameters.

If no results in results list then perform new search else refine search.

其他解释：

用法	mixed searchAddress(string text,long mask = -1,int type = gg.TYPE AUTO ,int sign = g //searchAddress=搜索地址 //memory=记忆、记住、存储
参数 items	text Search string. The format same as the format for the search from the GameGuard mask Mask. Default is -1 (0xFFFFFFFFFFFFFFFF). //默认值是-1 (0xFFFFFFFFFFFFFFFF)。 type Type. One of the constants TYPE_*. //类型。其中一个常量TYPE_*。 sign Sign. SIGN EQUAL or SIGN NOT EQUAL . memoryFrom Start memory address for the search. //开始搜索的内存地址。 memoryTo End memory address for the search. //结束内存地址进行搜索。
返回值 returns	//错误或字符串错误 True or string with error.
实例 Examples	gg.searchAddress('A20', 0xFFFFFFFF) gg.searchAddress('B20', 0xFF0, gg.TYPE DWORD, gg.SIGN NOT EQUAL) gg.searchAddress('0B?0', 0xFFF, gg.TYPE FLOAT) gg.searchAddress('??F??', 0xBA0, gg.TYPE BYTE, gg.SIGN NOT EQUAL, 0x9000, 0xA090)

searchFuzzy() : 未知搜索

gg

官方解释：用指定的参数细化模糊搜索。

Refine fuzzy search, with the specified parameters.

其他解释：

用法	mixed searchFuzzy(string difference = '0',int sign = gg.SIGN FUZZY EQUAL ,int type = //Fuzzy=模糊、未知
参数 items	difference Difference between old and new values. By default is '0'. //旧的和新的 sign Sign. One of the constants SIGN_FUZZY_*. //标志。其中一个常量SIGN_FUZZY_*。 type Type. One of the constants TYPE_*. //类型。其中一个常量TYPE_*。 memoryFrom Start memory address for the search. //开始搜索的内存地址。 memoryTo End memory address for the search. //结束内存地址进行搜索。 //difference=区别、差异 //between=之间 //old=旧的 //Start=开始 //End=结束

返回值 returns	//错误或字符串错误 True or string with error.
实例 Examples	<pre> gg.searchFuzzy() -- value not changed //值没有改变 gg.searchFuzzy('0', gg.SIGN FUZZY NOT EQUAL) -- value changed //值改变了 gg.searchFuzzy('0', gg.SIGN FUZZY GREATER) -- value increased //值增加了 gg.searchFuzzy('0', gg.SIGN FUZZY LESS) -- value decreased //值下减少了 gg.searchFuzzy('15') -- value increased by 15 //值增加了15 gg.searchFuzzy('-115') -- value decreased by 115 //值下减少了115 //changed=改变 //reased=增加 //decreased=减少 </pre>

searchNumber() :指定数值搜索

gg

官方解释：使用指定的参数执行一个数字搜索。如果结果列表中没有结果，则执行新的搜索，否则优化搜索。

Perform a search for a number, with the specified parameters.

If no results in results list then perform new search else refine search.

其他解释：

用法	<pre> mixed searchNumber(string text,int type = gg.TYPE AUTO,bool encrypted = false,int s //encrypted=加密 //false=假 //ture=真 </pre>
参数 items	<p>text String for search. The format same as the format for the search from the GameG</p> <p>type Type. One of the constants TYPE_*. //类型。其中一个常量TYPE_*。</p> <p>encrypted Flag for run search encrypted values. //运行搜索加密值的标志。</p> <p>sign Sign. One of the constants SIGN_*. //标志。其中一个常量SIGN_*。</p> <p>memoryFrom Start memory address for the search. //开始搜索的内存地址。</p> <p>memoryTo End memory address for the search. //结束内存地址进行搜索。</p>
返回值 returns	//错误或字符串错误 True or string with error.
实例 Examples	<pre> gg.searchNumber('10', gg.TYPE DWORD) -- number search //数字搜索 gg.searchNumber('-10', gg.TYPE DWORD, true) -- encrypted search //加密搜索 gg.searchNumber('10~20', gg.TYPE DWORD, false, gg.SIGN NOT EQUAL) </pre>

```

-- range search //范围搜索
gg.searchNumber('6~7;7;1~2;0;0;0;6~8::29', gg.TYPE DWORD)
-- group search with ranges //用范围进行组搜索
//EQUAL=相等
//range=范围
//group=组、小组

```

setRanges() :设置范围

gg

官方解释：将内存区域设置为标志REGION_*所需的位掩码。

Set memory regions to desired bit mask of flags REGION_*.

其他解释：

用法	setRanges(int ranges) //Ranges=范围
参数 items	ranges Bit mask of flags REGION_*.

setSpeed() :设置速度

gg

官方解释：设置速度的速度。如果speedhack没有加载，那么它将被加载。呼叫被阻止。脚本将等待速度满载。

Set the speed of the speedhack.

If speedhack was not loaded, then it will be loaded. The call is blocking. The script will wait for speedhack full load.

其他解释：

用法	mixed setSpeed(double speed) //Speed=速度 //double=双倍、倍
参数 items	speed Desired speed. Must be in range [1.0E-9; 1.0E9]. //所需的速度。必须在范围[1.0E-9; 1.0E9]. //Must=必须 //Desired=欲、要
返回值 returns	//错误或字符串错误 True or string with error.

setValues() : 设置值

gg

官方解释：设置项目列表的值

Set the values for the list of items.

其他解释：

用法	mixed setValues(table values)
参数 items	values The table as a list of tables with three keys: address (long), value (string with a <code>address (long) , value (具有值的字符串) , flags (常量TYPE_*之一)</code>)。
返回值 returns	//错误或字符串错误 True or string with error.
实例 Examples	<pre>gg.searchNumber('10', gg.TYPE_DWORD) local r = gg.getResults(5) -- load items //加载项目 r[1].value = '15' print('Edited: ', gg.setValues(r)) local t = {} t[1] = {} t[1].address = 0x18004030 -- some desired address //一些希望的地址 t[1].flags = gg.TYPE_DWORD t[1].value = 12345 t[2] = {} t[2].address = 0x18004040 -- another desired address t[2].flags = gg.TYPE_BYTE t[2].value = '7Fh' print('Set', t, gg.setValues(t))</pre>

setVisible() : gg

官方解释：打开或关闭GameGuardian用户界面。

Open or close the GameGuardian UI.

其他解释：

用法	setVisible(bool visible) //Visible=可见的
参数 items	visible True for open GameGuardian UI or false for hide. //对于开放的GameGuardian

SIGN_EQUAL :标志、标记相同

gg

官方解释：搜索地址的标志，搜索编号。

Flag for [searchAddress](#), [searchNumber](#).

其他解释：

用法	<code>int SIGN_EQUAL</code> <code>//EQUAL=相同、相等</code>
----	---

SIGN_FUZZY_EQUAL :标记_未知_相同

gg

官方解释：标记位未知搜索

Flag for [searchFuzzy](#).

其他解释：

用法	<code>int SIGN_FUZZY_EQUAL</code>
----	-----------------------------------

SIGN_FUZZY_GREATER : gg

官方解释：

Flag for [searchFuzzy](#).

其他解释：

用法	<code>int SIGN_FUZZY_GREATER</code> <code>//GREATER=优胜、优越</code>
----	---

SIGN_FUZZY_LESS : gg

官方解释：

Flag for [searchFuzzy](#).

其他解释：

用法	<code>int SIGN_FUZZY_LESS</code> <code>//LESS=少、较少的</code>
----	---

SIGN_FUZZY_NOT_EQUAL : [gg](#)

官方解释：

Flag for [searchFuzzy](#).

其他解释：

用法	int SIGN_FUZZY_NOT_EQUAL
----	--------------------------

SIGN_GREATER_OR_EQUAL : [gg](#)

官方解释：

Flag for [searchAddress](#), [searchNumber](#).

其他解释：

用法	int SIGN_GREATER_OR_EQUAL //OR=或
----	-------------------------------------

SIGN_LESS_OR_EQUAL : [gg](#)

官方解释：

Flag for [searchAddress](#), [searchNumber](#).

其他解释：

用法	int SIGN_LESS_OR_EQUAL
----	------------------------

SIGN_NOT_EQUAL : [gg](#)

官方解释：

Flag for [searchAddress](#), [searchNumber](#).

其他解释：

用法	int SIGN_NOT_EQUAL //NOT=不
----	-------------------------------

skipRestoreState() :跳跃恢复声明?

gg

官方解释：脚本完成后，不要恢复GameGuardian的状态。例如，默认情况下，一组内存区域在执行结束脚本后恢复。这个调用可以防止这个

Do not restore the state of the GameGuardian, after the script is completed.
For example, by default, a set of memory regions restored after end script execution. This call allow prevent this.

其他解释：

用法	<pre>skipRestoreState() //skip=跳跃、越 //Restore=恢复 //State=声明</pre>
实例 Examples	<pre>gg.setRanges(bit32.bxor(gg.REGION_C_HEAP, gg.REGION_C_ALLOC, gg.REGION_ANON -- do some things like search values //做一些事情，如搜索值 -- gg.skipRestoreState() -- if you uncomment this line - //gg.skipRestoreState () - 如 -- memory ranges after end script stay same as we set in first line. //结束脚本后的内存范 -- If not - it will be restored to state which be before script run. //如果不是，它将被恢复</pre>

sleep() :休眠

gg

官方解释：使当前正在执行的脚本在指定的毫秒数内休眠（暂时停止执行），这取决于系统定时器和调度程序的精度和准确性。

Causes the currently executing script to sleep (temporarily cease execution) for the specified number of milliseconds, subject to the precision and accuracy of system timers and schedulers.

其他解释：

用法	<pre>sleep(int milliseconds) //sleep=休眠 //milliseconds=毫秒</pre>
参数 items	milliseconds The length of time to sleep in milliseconds. //以毫秒为单位的睡眠时间。
实例 Examples	<pre>-- 200 ms gg.sleep(200) -- 300 ms local v = 300</pre>

[gg.sleep\(v\)](#)

startFuzzy() :开始模糊搜索

gg

官方解释：用指定的参数开始模糊搜索。

Start a fuzzy search, with the specified parameters.

其他解释：

用法	mixed startFuzzy(int type = gg.TYPE_AUTO , long memoryFrom = 0, long memoryTo = -
参数 items	type Type. One of the constants TYPE_*. //类型。其中一个常量TYPE_*。 memoryFrom Start memory address for the search. //开始搜索的内存地址。 memoryTo End memory address for the search. //结束内存地址进行搜索。
返回值 returns	//错误或字符串错误。 True or string with error.
实例 Examples	gg.startFuzzy() gg.startFuzzy(gg.TYPE_DWORD) gg.startFuzzy(gg.TYPE_FLOAT) gg.startFuzzy(gg.TYPE_BYTE, 0x9000, 0xA09000)

- t -

timeJump() :时间跳跃

gg

官方解释：执行时间跳转。

Performs a time jump.

其他解释：

用法	mixed timeJump(string time) //time=时间 //Jump=跳、跳跃
参数 items	time String with time. The format is similar to the time format in the time jump dialog
返回值 returns	//错误或字符串错误。 True or string with error.
实例 Examples	print('jump 1:', gg.timeJump('42345678')) -- jump for 1 year 125 days 2 hours 41 minutes 18 seconds //跳跃1年125天2小时41分18秒 print('jump 2:', gg.timeJump('1:125:2:41:18'))

```

-- same as above //同上
print('jump 3:', gg.timeJump('5:13'))
-- jump for 5 minutes 13 seconds //跳5分钟13秒
print('jump 4:', gg.timeJump('7:3:1'))
-- jump for 7 hours 3 minutes 1 seconds
print('jump 5:', gg.timeJump('3600'))
-- jump for 1 hour //跳了1个小时
print('jump 6:', gg.timeJump('2:15:54:32'))
-- jump for 2 days 15 hours 54 minutes 32 seconds
print('jump 7:', gg.timeJump('3600.15'))
-- jump for 1 hour 0.15 seconds
print('jump 8:', gg.timeJump('7:3:1.519'))
-- jump for 7 hours 3 minutes 1.519 seconds
//year=年 days=天 hours=小时 minutes=分钟 seconds=秒

```

toast() :面包

gg

官方解释：显示敬酒。如果第二个参数为true，则显示很短的时间。吐司是一个视图，包含一个快速的小消息给用户。向用户显示视图时，以浮动视图形式显示在应用程序上。它永远不会得到重点。用户可能正在输入其他内容。这个想法是尽可能不显眼，同时仍然向用户显示你希望他们看到的信息。两个例子是音量控制，简短的信息说你的设置已被保存。Show the toast.

If the second parameter is true, show the toast for a short period of time.

A toast is a view containing a quick little message for the user.

When the view is shown to the user, appears as a floating view over the application. It will never receive focus. The user will probably be in the middle of typing something else. The idea is to be as unobtrusive as possible, while still showing the user the information you want them to see. Two examples are the volume control, and the brief message saying that your settings have been saved.

其他解释：Toast是包含用户点击消息。Toast类会帮助你创建和显示这些。

toast是没有焦点的,而且Toast显示的时间有限,过一定的时间就会自动消失。

用法	toast(string text,bool fast = false) //toast=Toast是包含用户点击消息。Toast类会帮助你创建和显示这些。
参数	text The text for toast. //烤面包的文本。
items	fast Flag for show the toast for a short period of time. //举杯庆祝短暂的时间。

TYPE_AUTO :类型自动

gg

官方解释：类型自动。

Type Auto.

其他解释：

用法	int TYPE_AUTO //AUTO=自动
----	----------------------------

TYPE_BYTE :类型字节

gg

官方解释：类型字节

Type Byte.

大小：1个字节。对齐：1个字节的边界

Size: 1 byte. Align: 1 byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_BYTE //BYTE=字节
----	----------------------------

TYPE_DOUBLE :类型DOUBLE

gg

官方解释：类型DOUBLE

Type Double.

大小：8字节。对齐：4 (x86) 或8 (ARM) 字节边界。

Size: 8 byte. Align: 4 (x86) or 8 (ARM) byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_DOUBLE
----	-----------------

TYPE_DWORD :类型DWORD

gg

官方解释：类型Dword

Type Dword.

Size: 4 byte. Align: 4 byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_DWORD
----	----------------

TYPE_FLOAT : gg

官方解释：类型 Float

Type Float.

Size: 4 byte. Align: 4 byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_FLOAT
----	----------------

TYPE_QWORD : gg

官方解释：类型 Qword

Type Qword.

Size: 8 byte. Align: 4 (x86) or 8 (ARM) byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_QWORD
----	----------------

TYPE_WORD : gg

官方解释：类型Word

Type Word.

Size: 2 byte. Align: 2 byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_WORD
----	---------------

用法	int TYPE_WORD
----	---------------

TYPE_XOR : [gg](#)

官方解释：类型Xor

Type Xor.

Size: 4 byte. Align: 4 byte boundary.

其他解释：

用法	int TYPE_XOR
----	--------------

- V -

VERSION : [gg](#)

官方解释：GameGuardian的文本版本。

Text version of the GameGuardian.

其他解释：

用法	string VERSION //VERSION=版本
----	--------------------------------

例如 E.g.	'8.31.1'
------------	----------

VERSION_INT : [gg](#)

官方解释：GameGuardian的数字版本。

Numeric version of the GameGuardian.

其他解释：

用法	int VERSION_INT //INT=整数
----	-----------------------------

例如 E.g.	83101
------------	-------

