基本原则

尽量在不修改模型及材质等资源的情况下进行移植。

需要使用模组英文名时，统一为：touhou\_little\_maid。如：命名空间。

多方块合成结构：祭坛

详见同目录文档。

蛋糕盒

移动材质和模型 √

添加实体并完善功能

右键变为随机女仆 –

添加合成事件 –

庭灯：maid\_beacon

妖精女仆

P点

飞行可能是"minecraft:balloonable": {

"mass": 0.5

},

,

"ignore\_lighting": true

在rendercontroller里，可能是无视亮度的东西

语言文件转换

1. 使用正则表达式，先将json格式改成基岩版语言文件格式，顺便把touhou\_little\_maid后面的点改成冒号

查找：[\s\S]\*"([\S]\*)\.touhou\_little\_maid\.([\S]\*)": "([\S\s]\*)",

替换：$1.touhou\_little\_maid:$2.name=$3

将拓展名由.json改为.lang，手动修改少量错误

patchouli.touhou\_little\_maid:book.entries.maid.maid\_skin.pages.0.text.name

patchouli.touhou\_little\_maid:book.entries.maid.naming\_eggs.pages.0.text.name

patchouli.touhou\_little\_maid:book.entries.maid.naming\_eggs.pages.1.text.name

patchouli.touhou\_little\_maid:book.entries.other.command.pages.0.text.name

patchouli.touhou\_little\_maid:book.entries.overview.power\_point.pages.0.text.name

有错误，因为暂时不用，注释掉

将方块名的block.xxx.name改为tile.xxx.name

查找：\nblock\.([\S]\*)\.name

替换：\ntile.$1.name

将物品名的.name删除

查找：\nitem\.([\S]\*)\.name

替换：\nitem.$1