# CoreModScript规范

## 概览

事实上，此功能是类似于BothSideScript的一个分支，但是相对来说，它不应该做CoreMod以外的事情，它是设计且仅预计用于CoreMod的功能

此功能无法被关闭

此功能的风险和BothSideScript一致，介意请考虑在下载GitHub上的源码并编写改版

在SheepBothScripts目录下的core文件夹内的脚本会被考虑读取

如：SheepBothScripts\core\xxx.sslcore.js

后缀为.sslcore.js的文件会被加载脚本，并且相对于BothSideScript，CoreModScript仅支持UTF-8编码，不提供station，script等全局变量

CoreModScript仅会在加载时运行一次，在加载完后，脚本会被忽视，并且只有重启游戏能够重新加载脚本

## 使用方法

你应该导入saltsheep.ssl.core.Trans，并注册一个transformer

具体方法：Trans.register(String className, Function<byte[], byte[]> editor)

实例：

Packages.saltsheep.ssl.core.Trans.register(“noppes.npcs.entity.EntityNPCInterface”, function(rawClass){

return rawClass;

});