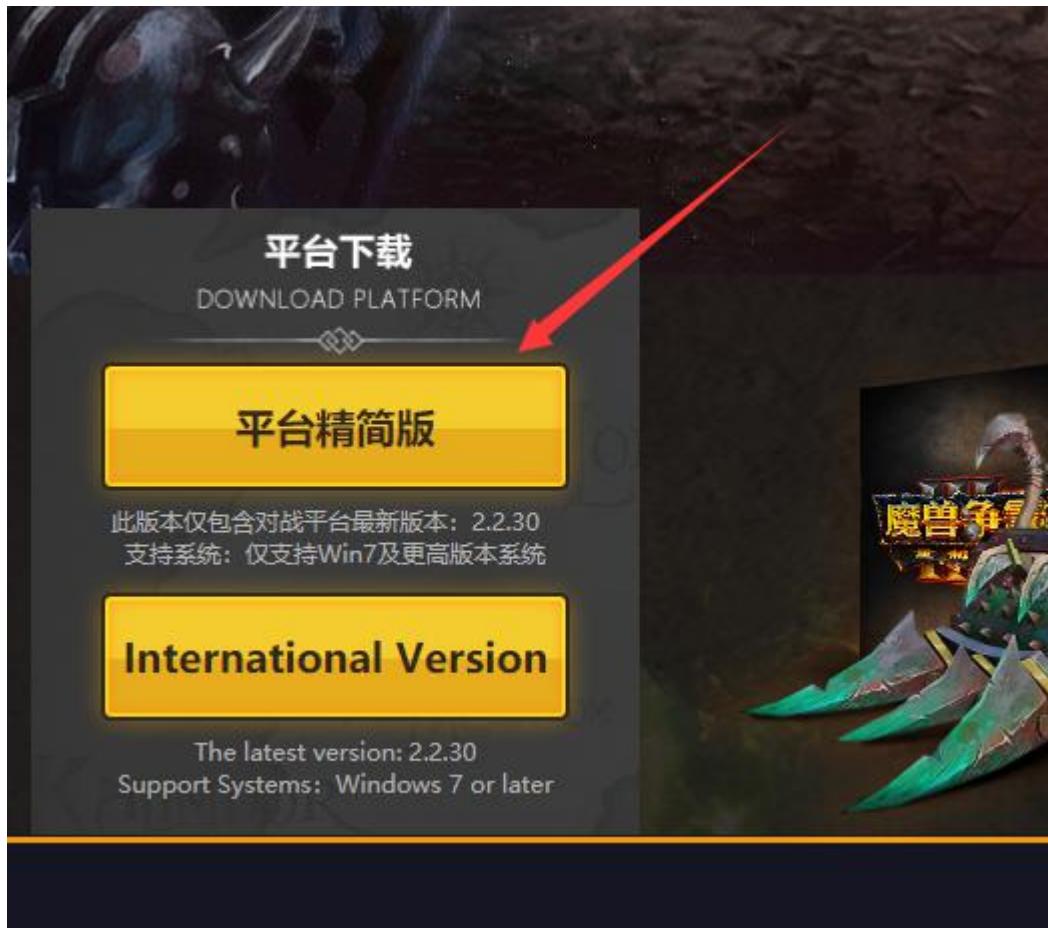


1. 下载对战平台(<https://dz.blizzard.cn/>)

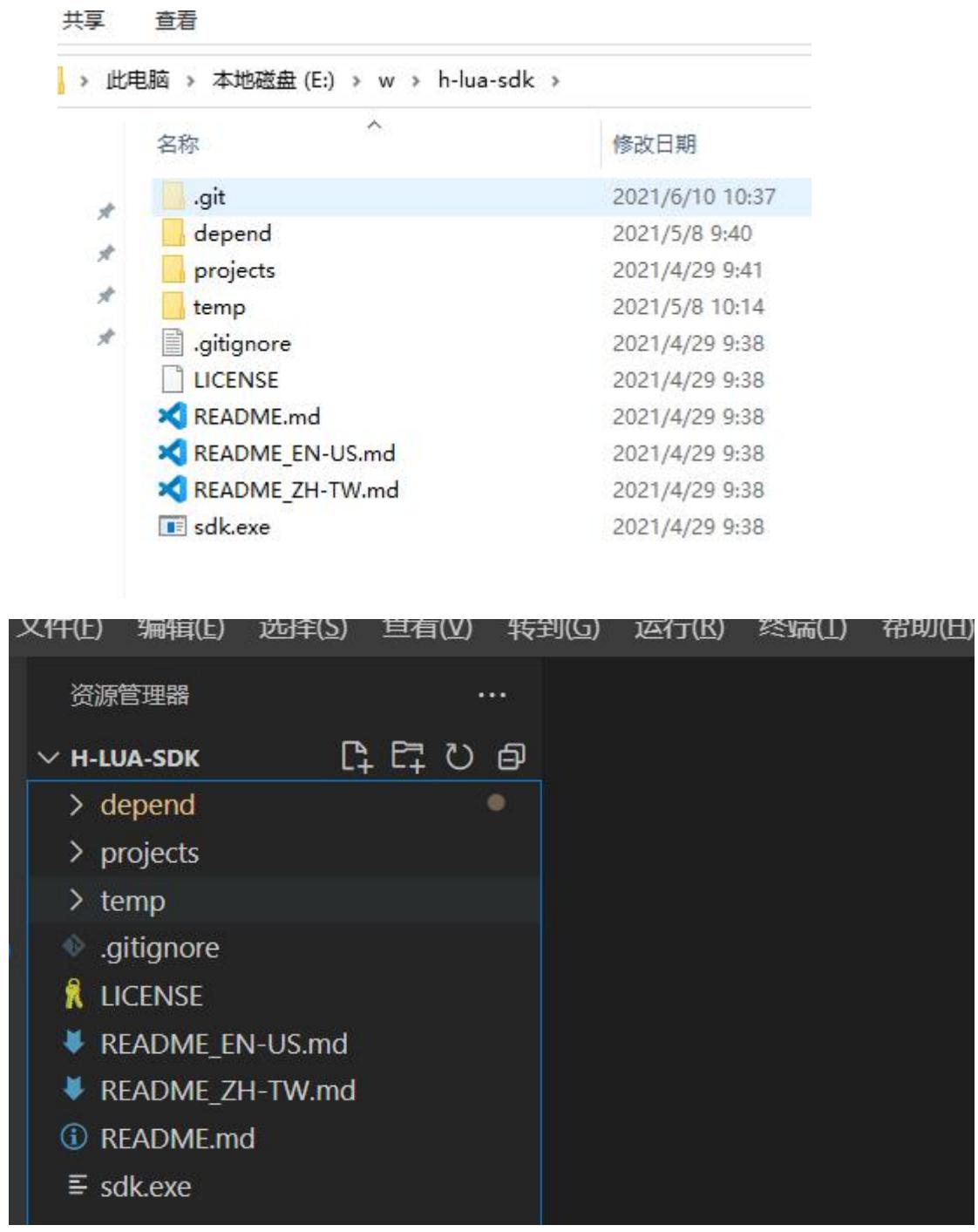


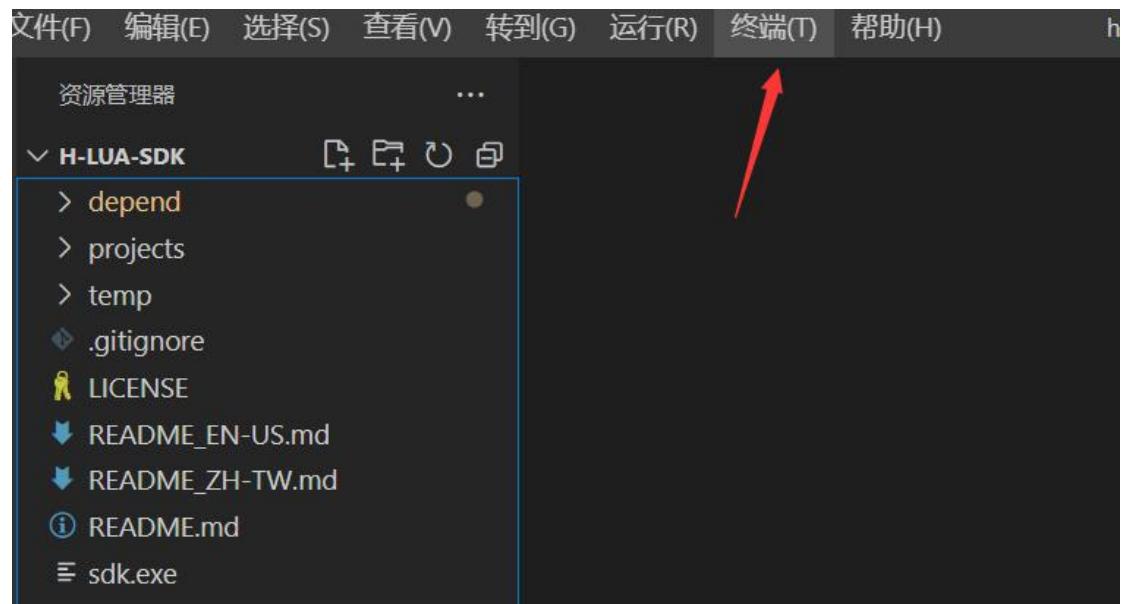
2. 安装对战平台 下载 1.27 客户端

3. 下载 h-lua-sdk <https://gitee.com/hunzsig/h-lua-sdk>

A screenshot of a Gitee repository page for 'h-lua-sdk'. The page shows a list of files: 'depend', '.gitignore', 'LICENSE', and 'README.md'. On the right side, there are download links for 'HTTPS', 'SSH', 'SVN', and 'SVN+SSH'. A prominent red arrow points to the 'Download ZIP' button. Below the download links, there's a note about the repository being a '发行版' (Release Version) and a link to '暂无发行版' (No release version available).

4. vscode 打开 h-lua-sdk 的目录





5. 新建地图 输入`./sdk.exe new demo`

```
Administrator@PC-20210303RLRB MINGW64 /e/w/h-lua-sdk (main)
$ ./sdk.exe new demo
备份完成[temp(地图备份)->map/w3x]
同步完成[temp(F12导入)->map/resource]
同步完成[temp(原生物编)->map/slk]
项目创建完成!
你可以输入“ydwe demo”编辑地图信息
或可以输入“test demo”命令直接测试
```

6. 测试地图 输入`./sd1.exe test demo`

```
Administrator@PC-20210303RLRB MINGW64 /e/w/h-lua-sdk (main)
$ ./sdk.exe test demo
```

7. 更多命令 查看`README.md`

资源管理器

...

...

H-LUA-SDK

> depend

> projects

> temp

↳ .gitignore

🔑 LICENSE

⬇ README_EN-US.md

⬇ README_ZH-TW.md

ⓘ README.md

≡ sdk.exe

问题 转

61 ### 命令行
62 ```
63 * 必填 ~ 选填
64 ./h-lua-sdk> sdk.exe help //提示cmd工具命令
65 ./h-lua-sdk> sdk.exe new [*PROJECT_NAME] //新建一个地图项目
66 ./h-lua-sdk> sdk.exe ydwe [*PROJECT_NAME] //以YDWE打开地图项目
67 ./h-lua-sdk> sdk.exe model [*PROJECT_NAME] [~CURRENT_PAGE:0] //以YDWE浏览项目模型, 一页最大289个, 可翻
68 ./h-lua-sdk> sdk.exe clear [*PROJECT_NAME] //清理构建的临时文件
69 ./h-lua-sdk> sdk.exe test [*PROJECT_NAME] //构建测试版本并开启游戏进行调试
70 ./h-lua-sdk> sdk.exe build [*PROJECT_NAME] //构建上线版本并开启游戏进行调试
71 ...
72
73
74 ### 命令行的缩写版
75 ```
76 * 必填 ~ 选填
77 ./h-lua-sdk> sdk.exe -h //提示cmd工具命令
78 ./h-lua-sdk> sdk.exe -n [*PROJECT_NAME] //新建一个地图项目
79 ./h-lua-sdk> sdk.exe -we|yd [*PROJECT_NAME] //以YDWE打开地图项目
80 ./h-lua-sdk> sdk.exe -m [*PROJECT_NAME] [~CURRENT_PAGE:0] //以YDWE浏览项目模型, 一页最大289个, 可翻页
81 ./h-lua-sdk> sdk.exe -c [*PROJECT_NAME] //清理构建的临时文件
82 ./h-lua-sdk> sdk.exe -t [*PROJECT_NAME] //构建测试版本并开启游戏进行调试
83 ./h-lua-sdk> sdk.exe -b [*PROJECT_NAME] //构建上线版本并开启游戏进行调试
84 ...
85