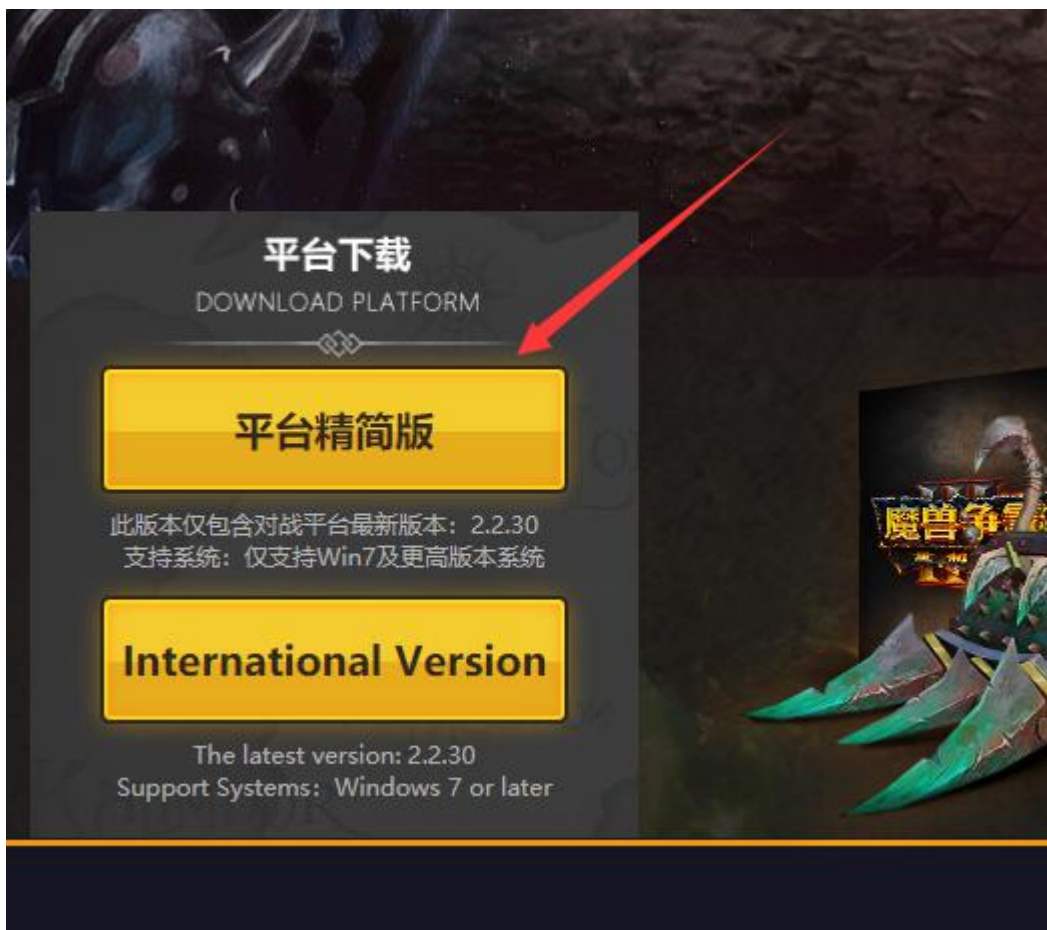


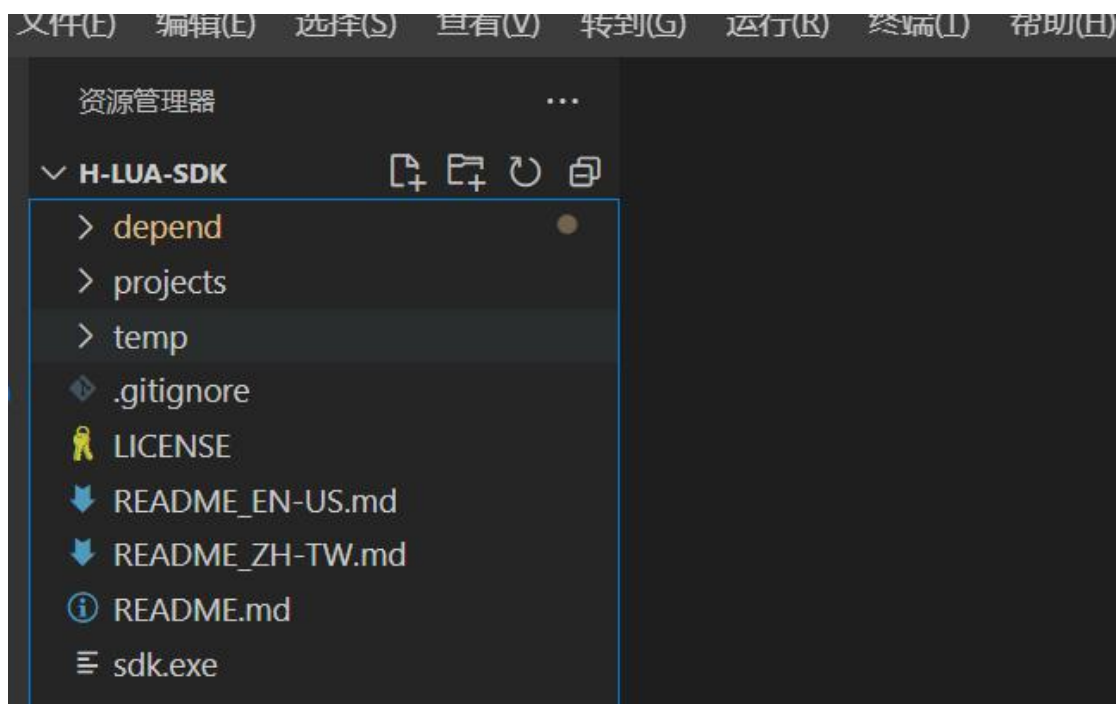
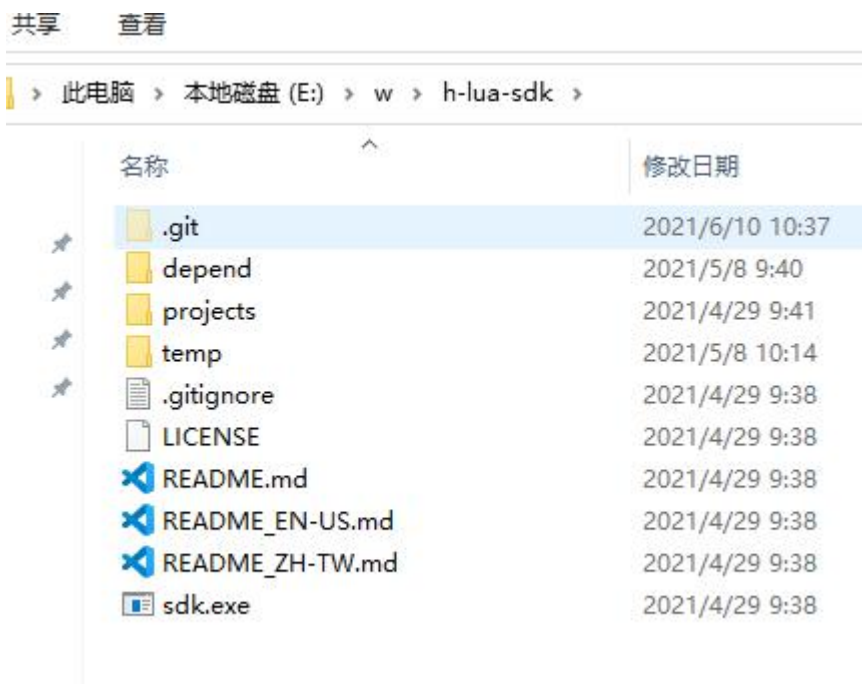
1. 下载对战平台(<https://dz.blizzard.cn/>)



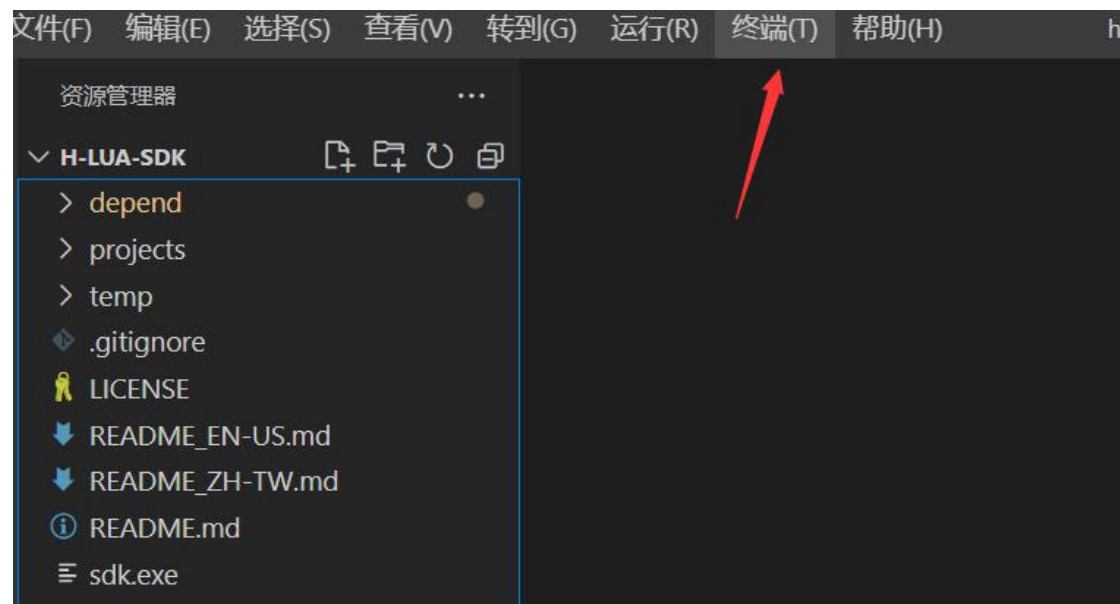
2. 安装对战平台 下载 1.27 客户端
3. 下载 h-lua-sdk <https://gitee.com/hunzsig/h-lua-sdk>



4. vscode 打开 h-lua-sdk 的目录



5. 打开终端



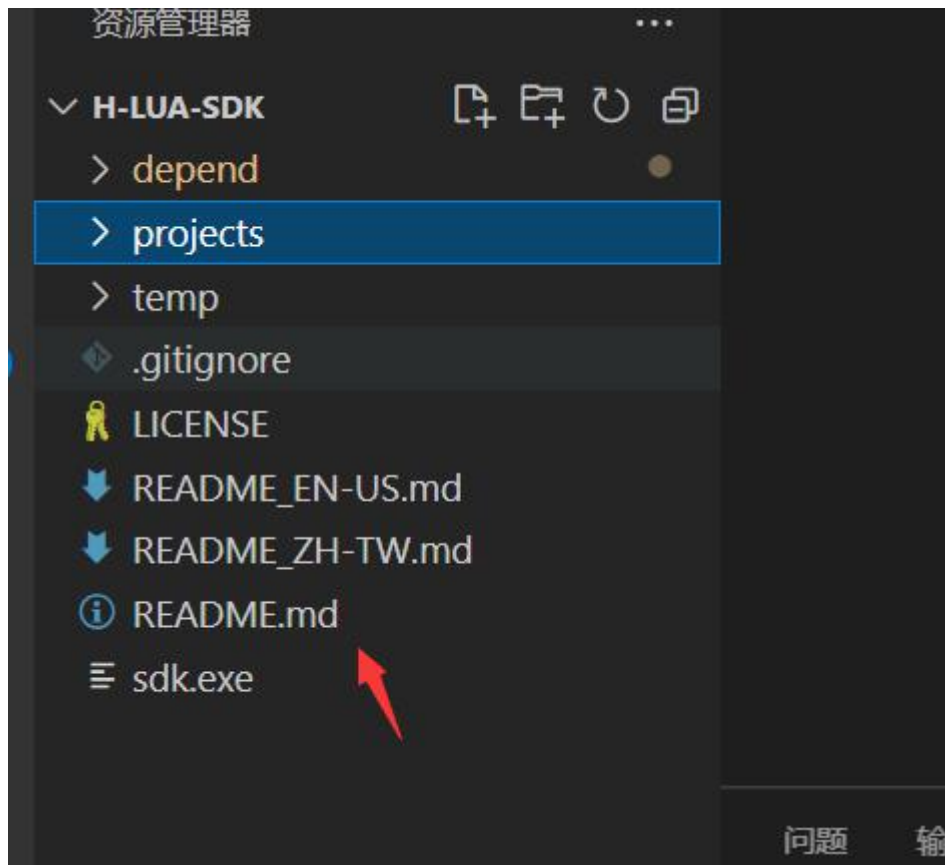
5. 新建地图 输入`./sdk.exe new demo`

```
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`./sdk.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`



```
51
52 ### 命令行
53 ```
54 * 必填 ~ 选填
55 ./h-lua-sdk> sdk.exe help //提示cmd工具命令
56 ./h-lua-sdk> sdk.exe new [*PROJECT_NAME] //新建一个地图项目
57 ./h-lua-sdk> sdk.exe ydwe [*PROJECT_NAME] //以YDWE打开地图项目
58 ./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
59 ./h-lua-sdk> sdk.exe clear [*PROJECT_NAME] //清理构建的临时文件
60 ./h-lua-sdk> sdk.exe test [*PROJECT_NAME] //构建测试版本并开启游戏进行调试
61 ./h-lua-sdk> sdk.exe build [*PROJECT_NAME] //构建上线版本并开启游戏进行调试
62 ```
63
64 ### 命令行的缩写版
65 ```
66 * 必填 ~ 选填
67 ./h-lua-sdk> sdk.exe -h //提示cmd工具命令
68 ./h-lua-sdk> sdk.exe -n [*PROJECT_NAME] //新建一个地图项目
69 ./h-lua-sdk> sdk.exe -we|-yd [*PROJECT_NAME] //以YDWE打开地图项目
70 ./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
71 ./h-lua-sdk> sdk.exe -c [*PROJECT_NAME] //清理构建的临时文件
72 ./h-lua-sdk> sdk.exe -t [*PROJECT_NAME] //构建测试版本并开启游戏进行调试
73 ./h-lua-sdk> sdk.exe -b [*PROJECT_NAME] //构建上线版本并开启游戏进行调试
74 ```
75
76
```