**Mobs 技能拓展方案开发教程**

介绍:Mobs是一款开源的,高扩展型怪物应用插件.主要用于服务器RPG等各种需要对怪物进行属性修改,添加技能,添加刷新的地方.

本教程面向:

对Mobs插件有使用意向/需要对MC的生物进行扩展的技术/服主

开发条件:

·Java入门级以上水准---会使用Java语系的基本规范.

·使用BukkitAPI对MC进行插件开发的经验---可有可无,要求极低

·Mobs最新版本的文件主体---本文中一概称为Mobs.jar

·BukkitAPI\_1.7.2,1.7.10,1.8.3---本文提供SpigotAPI,对初学者基本同理

·JDK\_1.8---Java开发环境

·Java IDE---本文中以Eclipse为例(Eclipse神教大法好!!!)

工具链接:

·Mobs原帖地址

·Java基础教程

·SpigotAPI下载

·JDK\_1.8下载

·Eclipse下载教程

现在,我们创建好了Mobs 技能构造的开发环境,请大家跟我一起部署.

注:以我用的中文版Eclipse为例

·打开Eclipse

·文件->新建->Java项目

·项目名可随意填,如我起名为TestSkills

·右键该项目->构建路径->配置构建路径->库->添加外部Jar->选择下载的Mobs.jar和BukkitAPI->确定

·点开包资源管理器中的项目,我们要在Src中创建一个包,存放编写的技能(嘛,把不是技能的类和技能类都混乱的放在一起而且不建任何包也不是不可以.不过我非常不建议这么做.)

·包名按照一般格式起为cn.rpgmc.skills用于存放写好的技能(包名可以起任意名称).

·为了分类清晰,在建立一个包叫做cn.rpgmc.utils储存不是技能的工具类

·在skills包下创建一个类,我起名为Skill\_Damage (意为一个伤害技能).

·右键项目,新建一个文件叫做main.info,在里面书写作者信息(就是你想写点啥,也可以不建立)

以上做完就完成了对一个技能包结构的创建.

下一步请打开Skill\_Damage,我们来写一个可以被识别的技能类.

·让该类继承与Skill类

这时Skill下面出现红线,鼠标放在Skill上,点击导入Skill.

·继承三种构造方法

**public** Skill\_Damage() {

}

**public** Skill\_Damage(ConfigurationSection cfg) {

**super**(cfg);

}

**public** Skill\_Damage(String s, ConfigurationSection cfg) {

**super**(s, cfg);

}

如果擅自修改构造方法格式可能会造成不可预知的错误.

·使用eclipse实现所有未实现的方法

**然后来跟我来让这个技能实现功能:**

**·首先要知道Damage需要知道造成多少伤害**

**private** String dmg;

**创建这么一个字段**

**使用String型是因为我想让这个技能包含公式,通过替换变量和运算算出最终会造成的伤害**

**※务必不要在这里对变量进行任何赋值操作.如private String** dmg **=null;**

**·对自动生成出来的需要重写的方法进行修改**

@Override

**public** String getType() {

**return** "Damage";

}

该方法返回的是技能的类型,并且作为该技能的一切标识.

@Override

**public** String help() {

// **TODO** 自动生成的方法存根

**return** "技能类型:伤害技能\n"

+ "技能介绍:对目标进行伤害.\n"

+ "指令:\n"

+ " /mobs skill modify dmg [伤害公式] (设置造成伤害的公式,%m\_h%代表施放者血量,%e\_h%代表被施放者血量,例子:%e\_h%/10 就是造成10/1血量的伤害)";

}

该方法返回技能独有的帮助命令,请大概按照这个格式书写

@Override

**protected** **void** skillNext(ConfigurationSection cfg) {

**if** (cfg.getConfigurationSection("loc") == **null**)

cfg.createSection("loc");

ConfigurationSection locm = cfg.getConfigurationSection("loc");

**if** (locm.getString("X") != **null**)

**if** (locm.getString("Y") != **null**)

**if** (locm.getString("Z") != **null**)

**if** (locm.getString("World") != **null**) {

**this**.world = locm.getString("World");

**this**.x = locm.getString("X");

**this**.y = locm.getString("Y");

**this**.z = locm.getString("Z");

}

}