[ModLoader1\_v1.0.0]帮助文档

注：文档内设有超链接，可以直接跳转到相关内容。

帮助

1. **关于源码的帮助文档**  
   下载源码的文件，里面有关于源码的文档。<https://github.com/github-user-64/ModLoader1>
2. **我要制作mod**  
   下载源码的文件，里面有关于制作mod的方法。
3. **运行程序时显示一个弹窗，上面大概内容说缺少[.net4.7.2]**这是缺少了环境。直接去官网找([链接](https://dotnet.microsoft.com/zh-cn/download/dotnet-framework/net472))，或者直接用这个[[链接](https://download.visualstudio.microsoft.com/download/pr/1f5af042-d0e4-4002-9c59-9ba66bcf15f6/089f837de42708daacaae7c04b7494db/ndp472-kb4054530-x86-x64-allos-enu.exe)]下载。
4. **如何打开mod的管理窗口**  
   在任务栏的程序图标处右键图标打开右键菜单，选择mod管理器。或者直接点击在任务栏处的程序图标打开。如果多次点击后无反应可能是被其它窗口遮挡。
5. **如何重新加载mod**  
   打开mod的管理窗口，在窗口的上方有重新加载mod按钮。
6. **[mod的简单信息](#标题_mod信息)**  
   跳转至第2页。
7. **我要为mod[[桌宠扩展-绫地宁宁](#桌宠扩展绫地宁宁)][添加自定义内容](#桌宠扩展绫地宁宁_详细信息_如何添加自定义内容)**  
   跳转至：mod信息\桌宠扩展-绫地宁宁\详细信息\[如何添加自定义内容](#桌宠扩展绫地宁宁_详细信息_如何添加自定义内容)。
8. **我要为mod[[桌面物品栏](#桌面物品栏)][修改背包大小](#桌面物品栏_详细信息_其它)**跳转至：mod信息\桌面物品栏\详细信息\[其它](#桌面物品栏_详细信息_其它)。

mod信息

1. 桌宠前置

标题：桌宠前置  
Key：desktopPet1\_Front  
详细信息：其它桌宠mod的前置mod。

1. 桌宠管理器

标题：桌宠管理器  
Key：desktopPet1  
前置Mod：[desktopPet1\_Front](#桌宠前置)  
详细信息：

用于显示桌宠的内容。管理窗口在任务栏的右键菜单打开。

1.关于自定义背景：自定义背景使用的语言为”*WPF*”。在mod的设置界面刷新或打开自定义背景，选中自定义背景的复选框后若自定义文件(*Custom\_Top1.xaml*，*Custom\_Bottom1.xaml*)不存在则自动生成。

”*Custom\_Top\*.xaml*”类型的文件内容会添加到桌宠图层的上方，而”*Custom\_Bottom\*.xaml*”类型的内容会添加到桌宠图层的下方。

可以创建多个“*Custom\_Top\*.xaml*”和”*Custom\_Bottom\*.xaml*”文件，在加载自定义文件时会按顺序读取文件(如：

*Custom\_Top1.xaml*、*Custom\_Top2.xaml*、...、*Custom\_Top16.xaml*)

，文件名后的数字最高到16。

1. 桌宠扩展-绫地宁宁

标题：桌宠扩展-绫地宁宁  
Key：desktopPet1\_expansion\_ldnn  
前置Mod：[desktopPet1\_Front](#桌宠前置)  
详细信息：

只有点击和右键菜单功能的桌宠。

1.如何添加自定义内容：可添加的自定义内容有：点击桌宠后显示的内容、右键菜单的内容，两个自定义内容的数据文件夹分别放在”*click*”和”*rightMenu*”文件夹下。添加内容后需要重新加载mod。

添加自定义内容的方法大致为，复制文件夹下的子文件夹(子文件夹的名称无要求)，然后修改里面的东西。两个文件夹的数据格式相同，只有数据的部分内容不同，详细内容如下。

在路径(该mod的文件夹下\Resources\ExpansionPets\ldnn)，下方有两个文件夹”*click*”和”*rightMenu*”，2个文件夹用于放置对应的数据文件夹，两个文件夹的详细内容如下。

关于”*click*”文件夹。单桌宠被点击时会从该文件夹下方随机选取一个文件夹内的数据，并根据数据对桌宠进行操作。关于数据下面会介绍。

关于”*rightMenu*”文件夹。该文件夹下方的每个文件夹的数据都会以右键菜单项的形式被添加至右键菜单。可以将菜单项设为随机显示，该右键菜单项将在每次打开右键菜单时随机显示，如果只有一个随机菜单项那此项每次都将显示。当点击某个菜单项时会根据数据对桌宠进行操作。关于数据下面会介绍。

2.关于数据：一个文件夹包含一个数据，可以直接复制一个文件夹然后修改复制的文件夹内的数据。文件夹内的数据文件包含”*data1.json*”和”*data1.png*”。

”*data1.png*”的图片大小为768\*1912，但是大小不需要一致，图片的比例相同即可(因该吧，没试过)。

“*data1.json*”为json文件，用文本文件的方式打开即可。若数据中的中文被识别为乱码，那将文件以”UTF-8”的格式保存即可。若数据读取失败请检查json的格式是否有错。数据内容的介绍如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 格式 | "text":”文本” |
| 介绍 | ”click”的此项无效果。  ”rightMenu”的此项为菜单项显示的文本。 |
| 格式 | "isRandom": "false" |
| 介绍 | false为否true为是。  ”click”的此项无效果。  ”rightMenu”的此项表示是否将此菜单项设为随机显示。 |
| 格式 | "message": [ "文本"] 或 "message": [ "文本1",”文本2”] |
| 介绍 | 在”click”中会从此数组中随机抽取一个文本然后显示出来，文本的字符数量越多显示的时间越久。  ”rightMenu”与”click”相同。 |
| 格式 | "imgActual\_StartX": 40  "imgActual\_StartY": 10  "imgActual\_Width": 50  "imgActual\_Height": 333 |
| 介绍 | 这4个属性分别表示一个矩形的起始X,Y轴，和宽度高度。该属性只影响桌宠在显示文本时文本框的位置。用于比如：图片人物的头发过长导致图片较大而人物的主体较小，导致文本框的位置离主体过远显得突兀。  该矩形可以在mod设置界面打开调试，在打开调试的状态下，当桌宠切换到某个数据时就会以一个绿色矩形框的形式显示当前数据的矩形框大小(详细见图 1)。 |



图 1

1. 绫地宁宁-右键扩展

标题：绫地宁宁-右键扩展  
Key：desktopPet1\_expansion\_ldnn\_expansion1  
前置Mod：[desktopPet1\_Front](#桌宠前置)、[desktopPet1\_expansion\_ldnn](#桌宠扩展绫地宁宁)  
详细信息：为[[桌宠扩展-绫地宁宁](#桌宠扩展绫地宁宁)]的右键菜单添加”浇水”选项。

1. 桌面物品栏

标题 ：桌面物品栏

Key：desktopPet1\_minecraft\_Inventory

前置Mod：[desktopPet1\_Front](#桌宠前置)

详细信息：

”*物品栏*”和”*背包*”的区别为，物品栏只显示指定列数的物品，而背包显示全部物品。可以将文件或文件夹以物品的方式添加至背包，一共有4个预设背包可切换。

1.关于物品栏：在背包关闭时，松开数字1至9键会选择物品栏对应位置的物品，或者鼠标在对应物品栏格子上松开。松开*Enter*键时会以系统默认方式打开选中的文件或文件夹。拖动物品到其它格子上方并松开鼠标时会交换物品。物品栏的位置在程序正常退出时会保存，在设置界面点击恢复按钮并保存会重置位置。

2.关于背包：在背包标题的文本框选中(有焦点、正在编辑)时松开*Enter*键会保存文字。

3.其它：关于背包和物品栏的其它功能基本和”*我的世界*”的物品栏差不多。

如果需要修改背包大小请编辑mod配置文件(该mod的文件夹下\config\modSettings.json)，修改文件中的”Inventory\_Column”(列数)或”Inventory\_Row”(行数)。请注意列数乘行数后的值是mod加载后背包的大小，大小不能超过1-99范围。

该mod的文件下下方会自动生成4个背包的数据文件(InventoryData{1至4}.json)，该文件可以删除。