

basemod添加语法表

语法	接受参数	作用	备注
<code>public static void addCard(AbstractCard card)</code>	card 类对象	向游戏中加入一张卡牌	
<code>public static void addRelicToCustomPool(AbstractRelic relic, AbstractCard.CardColor color)</code>	遗物类对象 relic ， 卡牌颜色枚举 color	向游戏中加入自定义颜色遗物	自定义颜色遗物必须通过
<code>public static void addRelic(AbstractRelic relic, RelicType type)</code>	遗物类对象 relic ， 遗物类型枚举 type	向游戏中加入遗物	type 在这里指游戏中已有颜色遗物，
<code>public static void addEvent(String eventID, Class <? extends AbstractEvent > eventClass)</code>	String 类成员遗物 ID ， 事件泛型 eventClass	向游戏中加入自定义事件	第二个参数可以添加所有继承自 Abstra
<code>public static void addTopPanellItem(TopPanellItem topPanellItem)</code>	顶部 ui 对象	向游戏中加入自定义顶部 ui	
<code>public static void addMonster(String encounterID, String name, GetMonsterGroup group)</code>	String 类对象怪物 ID ， String 类对象怪物名称 （可选）， 怪物对象或怪物组对象	向游戏中加入自定义怪物	如果第三个参数传入怪 basemod 会调用 lambda 表达式将怪物 （每场战斗怪物以小组单
<code>public static void addMonsterEncounter(String dungeonID, MonsterInfo encounter)</code>	String 类对象怪物 ID ， MonsterInfo 类对象	向普通怪物池中加入怪物	类似的语法还有加入强力怪物池 addStrongMonsterEncounter ，以及加入精 传递的参数和功能都是
<code>public static void addBoss(String dungeon, String bossID, String maplcon, String maplconOutline)</code>	String 类场景 （大关卡）， String 类对象 bossID ， String 类对象地图图标 路径， String 类对象地图图标 轮廓路径	向游戏中加入新的 boss ， 如果是自定义怪物要先调用 a ddMonster 加入该怪物	这里需要传入两个图片地址，来渲染生 我们根据参数传递可以发现只能将已有的 而不能通过该方法同时加入新
<code>public static void addKeyword(String modID, String proper, String[] names, String description)</code>	有三个重载方法， 至少要传入 String 类对 象数组名称和 String 对 象描述	加入关键词， 一般通过在方法中加载 json 来 获得	由于杀戮尖塔是多语言的，所以杀戮尖塔的 而是加载自 json 文件，通过 config 设置语言 加载时通过每个对象独有的 ID 来 json 文件 关键词则是读取其他描述中出现
<code>public static void addUnlockBundle(CustomUnlockBundle bundle, AbstractPlayer.PlayerClass c, int unlockLevel)</code>	解锁包类对象 bundle ， 玩家类对象， 整形变量解锁等级	实现升级解锁内容	一共有五档升级内容，类
<code>public static void addCharacter(AbstractPlayer character, String selectButtonPath, String portraitPath, PlayerClass characterID, String customModeButtonPath)</code>	角色类对象， 按钮图标路径， 背景图路径， 角色分类中的 ID （比如 东方 mod 人物都为东方 类）， 自定义模式按钮路径	加入新人物	新人物的构建大部分都是在角 这里传入的参数只与开屏

	(可不写， 表示直接使用普通按钮)		
<pre>public static void addColor(AbstractCard.CardColor color, com.badlogic.gdx.graphics.Color bgColor, com.badlogic.gdx.graphics.Color backColor, com.badlogic.gdx.graphics.Color frameColor, com.badlogic.gdx.graphics.Color frameOutlineColor, com.badlogic.gdx.graphics.Color descBoxColor, com.badlogic.gdx.graphics.Color trailVfxColor, com.badlogic.gdx.graphics.Color glowColor, String attackBg, String skillBg, String powerBg, String energyOrb, String attackBgPortrait, String skillBgPortrait, String powerBgPortrait, String energyOrbPortrait, String cardEnergyOrb)</pre>	前面都是颜色类对象， 后面分别是攻击卡技能 卡能力卡能量玉的小图 和大图路径	加入新的角色颜色	一般颜色只填一种即可，加入新颜色还需要在 大图是小图的两倍，格式在正文
<pre>public static void addPotion(Class<? extends AbstractPotion> potionClass, Color liquidColor, Color hybridColor, Color spotsColor, String potionID, AbstractPlayer.PlayerClass playerClass)</pre>	药水泛型类对象， 药水液体颜色， 药水混合颜色， 药水高亮颜色， 药水ID，玩家种类 (不填为通用药水)	加入新的药水	药水瓶形状在药水类
<pre>public static void addPower(Class<? extends AbstractPower> powerClass, String powerID)</pre>	力量泛型类对象， 力量ID	加入新的力量	还没有发现意义，经过测试未经注册
<pre>public static <T> void addSaveField(String key, CustomSavableRaw saveField)</pre>	保存密钥， 要保存的成员	保存一个成员变量	还有一种方式是使用basemod的提供的泛型
<pre>public static void publishAddAudio(SoundMaster __instance)</pre>	音频对象	加入一段音频	似乎音频可以直接在mod 杀戮尖塔提供了两个工具类SoundMaster和li 和图像渲染。