

# 杀戮尖塔MOD入门教程

## 简介

杀戮尖塔的MOD都需要modthespire,stslib和basemod这三大支持库来支持,杀戮尖塔mod的本质是在游戏本体中通过第三方API 来添加自己的代码

graph TD A[游戏本体] --> B(ModTheSpire) B --> C(BaseMod) C --> D[Mod代码] 图1 杀戮尖塔mod结构

杀戮尖塔本体是由java语言构建的,构建方式属于典型的面向对象式的。具体而言就是将众多方法分类封装,然后在程序需要的时候调用。对此,mod代码也可以仿照杀戮尖塔的本体结构来搭建。

#### > lidea > achievements > audio beyondScene > bottomScene > cards > 🖿 cardui > changelog > ityScene ∨ lim com > 🗎 .idea > ladlogic > codedisaster > esotericsoftware > fasterxml gikk > google > jcraft > megacrit > sun > adarwin > e de > endingScene > Infont > images > io javazoom > linux > localization > META-INF > net > oldCards > orbs > org powers > shaders > title > **v**fx > win-x64 > win-x86

✓ ■ desktop-1.0.jar.src E:\modifys\desktop-1.0.jar.src

### 准备工作

#### 游戏本体安装

(略)

### 下载必要的mod支持库

- 1. 在杀戮尖塔的steam页面中找到创意工坊(有条件的同学可以科学上网,也可使用 第三方steam加速器)
- 2. 搜索stslib, basemod, 以及modthespire。或是在右侧菜单勾选api寻找这三项。
- 3. 点击订阅即可。 以上也是想要测试以及游玩其他人提供的mod的先决条件。

### 搭建mod开发环境

杀戮尖塔由java语言编写,为了搭建mod这种大型java工程,我们可以使用IDE(集成开发环境)。目前主流的IDE<sup>[1]</sup>

1. 集成开发环境,除了文中介绍的关于java的IDE。还常用visual studio或者xcode用于开发。 <?