

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

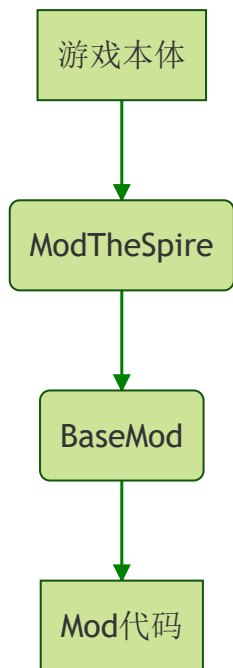


图1 杀戮尖塔mod结构

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。

▼ desktop-1.0.jar.src E:\modifys\desktop-1.0.jar.src

- > .idea
- > achievements
- > audio
- > beyondScene
- > bottomScene
- > cards
- > cardui
- > changelog
- > cityScene
- ▼ com
 - > .idea
 - > badlogic
 - > codedisaster
 - > esotericsoftware
 - > fasterxml
 - > gikk
 - > google
 - > jcraft
 - > megacrit
 - > sun
- > darwin
- > de
- > endingScene
- > font
- > images
- > io
- > javazoom
- > linux
- > localization
- > META-INF
- > net
- > oldCards
- > orbs
- > org
- > powers
- > shaders
- > title
- > vfx
- > win-x64
- > win-x86

图2 杀戮尖塔游戏本体代码结构

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^[1]

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。↔