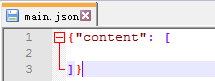
要添加内容，你需创建一个新文件为main.json。该文件可以包含所有你添加到游戏里的项目（例如工作台配方、熔炉配方、物品、方块等）。

在你的mod文件夹中创建main.json，写上（这个以后简称“框架”）

{"content": [

]}



然后在框架里面（中间空着的那行）就可以添加“项目”了。

以上就是这次讲的内容，虽然少但非常重要，以后的教程将不会再讲这个“框架”，只会讲要添加的“项目”。

你也可以在main中添加来导入其他json文件。每一个JSON文件都和main一样。

列表的名称，内容是什么，完全是任意的，只是增加了更多的空间。

如果你想使用多个文件，例如在另一个文件创建配方，你可以这样做：

{"content": [

{

"file": "xxx.json"

}

]}

这些文件工作方式完全和main.json一样，本身也可以像main一样加载其它文件。例如，你可以让xxx.json加载aaa.json和bbb.json

你还可以添加某些限定条件，只在满足条件时启用某个文件。

例如，模块加载限定：

{

"content": [

{

"file": "recipes.json",

"requireModsLoaded": ["chesttransporter"],

"requireModsNotLoaded": ["morefurnaces"],

}

]

}

在上面的例子中，只有加载chesttransporter模组和不加载morefurnaces模组才会启用recipes.json.