

mod.lua und strings.lua - Erklärung und Inhalt

Table Of Contents

- [1 Offizielles Mod Format von Urban Games \(mod.lua\)](#)
- [2 Zusätzliche Parameter für Mod Manager \(TPFMM\)](#)
- [3 Zusätzliche Parameter für CommonAPI](#)
- [4 Übersetzungen \(strings.lua\)](#)
- [5 Beispiel Dateien](#)

[Blocked Image: <https://ftp.train-fever.net/flaggen/gb.png>] The English version can be found here: [mod.lua and strings.lua - Explaining the content and requirements](#)

1 Offizielles Mod Format von Urban Games (mod.lua)

Die Basis für die mod.lua, welche für jeden Mod benötigt wird und im Hauptverzeichnis des Mods liegen muss:

Code: mod.lua

1. function data()
2. return {
3. info = {
4. name = _("Sample mod"), -- Name des Mods
5. description = _("modDesc"), -- optional, Beschreibung
6. minorVersion = 0, -- minorVersion (integer)
7. severityAdd = "WARNING", -- NONE, WARNING, CRITICAL
8. severityRemove = "CRITICAL", --
9. visible = true, -- optional, standard: true
10. -- wenn "false", wird der Mod nicht zur Auswahl angezeigt (zB, wenn er automatisch mit einem Missions-Spielstand geladen wird)
11. },
12. -- options = ..
13. -- runFn = ..
14. -- checkActiveFn = ..
15. }
16. end

Display More

2 Zusätzliche Parameter für Mod Manager (TPFMM)

Die folgenden Parameter *können* angegeben werden, um erweiterte Informationen zur Verfügung zu stellen, zB um eine Webseite oder den Ersteller der Mod zu verknüpfen.

Basisinformationen

Code

1. tfnetId = 0, -- optional, transportfever.net id
2. steamId = 0, -- optional, steam workshop id
3. url = "https://transportfever.net" -- optional, URL zur Webseite des Mods

Autoren

Code

1. authors = { -- optional, Informationen über die Autoren
2. { -- Angaben über einen oder mehrere Autoren
3. name = "Author 1", -- Autor Name
4. role = "CREATOR", -- CREATOR, CO_CREATOR, TESTER, BASED_ON, OTHER
5. tfnetId = 00000, -- optional, id vom Autor auf transportfever.net
6. steamId = 0000, -- optional, steam id
7. }, -- optional, weiter Autoren, durch Komma getrennt
8. },

Tags

Code

1. tags = { "tag1", "tag2", "tag3" }, --optional, Liste von Tags (strings)

Abhängigkeiten

Abhängigkeiten zu anderen Mods können angegeben werden. Das Spiel wertet diese Informationen nicht aus, aber Mod-Manager können damit sicher stellen, dass alle benötigten Mods installiert sind.

Um eine Abhängigkeit zu einem anderen Mod zu definieren, kann einfach der Ordnername benötigten Mods in die Liste aufgenommen werden:

Code

1. dependencies = { "other_mod_1", "another_mod_1", "something_else_1" },

3 Zusätzliche Parameter für CommonAPI

Es können erweiterte Informationen im info Bereich übergeben werden:

modid

Damit Mods auch aus einer Steam Quelle erkannt werden können, kann hier die originale modid übergeben werden. Bitte die Schreibweise beachten!

Code: mod.lua

```
1. modid = "beispiel_1"
```

requiredMods (ab Version 2019)

Eine Liste mit detaillierten Informationen zu Abhängigkeiten, im Gegensatz zu dependencies können hier zu jedem Mod optional modId, steamId (WorkshopID), tfnetId (Webdisk Eintrag), url angegeben werden.

Es muss mindestens eine modId oder steamId angegeben werden.

CommonAPI überprüft die Angabe und gibt eine Warnung in der stdout.txt aus, sollte die Mod nicht geladen sein. Darüber hinaus gibt CommonAPI automatisch Download URLs aus

Code: mod.lua

```
1. info = {  
2. ...  
3. requiredMods = { -- optional, Informationen über geladene Mods  
4. { -- Angaben über einen oder mehrere Mods  
5. modId= "example_1", -- optional, modid  
6. steamId = 0000, -- optional, steam workshop id  
7. tfnetId = 0000, -- optional, id der Webdisk auf transportfever.net  
8. url = "http://", -- optional, url zum Download der Mod  
9. minMinorVersion = 0 -- optional, minimale minorVersion  
10. }, -- optional, weitere Mods, durch Komma getrennt  
11. },  
12. ...
```

Display More

4 Übersetzungen (strings.lua)

Alle Strings, die der Übersetzungsfunktion `_(" ")` übergeben werden, werden mithilfe der strings.lua Datei übersetzt:

Code

```

1. function data()
2. return {
3. de = {
4. ["my mod"] = "Mein Mod", -- Alle vorkommen von _("my mod") werden
5. -- mit dem Text "mein Mod" ersetzt,
6. -- falls die ausgewählte Sprache deutsch ist ("de")
7. ["the description"] = "Beschreibung",
8. -- _("the description") ? "Beschreibung"
9. },
10. }
11. end

```

Display More

[box]**Beachte:**

Wenn eine Variable an die `_()` Funktion übergeben wird, wird der *Inhalt* der Variable, nicht der Name der Variable selbst an die Funktion übergeben!

In Kombination mit globalen Variablennamen in LUA kann dies dazu führen, dass sich Variablen von unterschiedlichen Dateien oder sogar Mods gegenseitig überschreiben. In einem Beta-Patch von Transport Fever konnte dieses Szenario beobachtet werden. Viele Mods nutzten die selbe Variable, um strings mit der `_()` Funktion zu übersetzen - allerdings hat ein Mods bereits den Text in der Variable für alle anderen Mods überschrieben - so kann keine korrekte Übersetzung für den eigenen Mods gefunden werden.

Zwar wird dieses Verhalten in TPF mittlerweile aktiv verhindert - allerdings rät Urban Games dazu, in Mods nur lokale Variablen (`local`) zu Benutzen.

Ich empfehle zusätzlich, immer mit Strings statt Variablen zu arbeiten.[/box]

Weitere Informationen zur strings.lua wurden [hier](#) von [@Tom](#) zusammen getragen.

5 Beispiel Dateien

Sehr einfaches Beispiel eines Mods mit einem Autor

Code: mod.lua

```

1. function data()
2. return {
3. info = {
4. name = _("name"),
5. description = _("desc"),
6. minorVersion = 2,
7. severityAdd = "NONE"
8. severityRemove = "CRITICAL"
9. authors = {
10. {
11. name = "John Doe",
12. role = "CREATOR"

```

```
13. },
14. },
15. tags = {"train", "multiple_unit"},
16. },
17. }
18. end
```

Display More

Ein "Repaint"-Mod, welcher den Mod aus dem ersten Beispiel als Abhängigkeit benötigt

Code: mod.lua

```
1. function data()
2. return {
3. info = {
4. name = _("name"),
5. description = _("desc"),
6. minorVersion = 1,
7. severityAdd = "NONE"
8. severityRemove = "CRITICAL",
9. authors = {
10. {
11. name = "jane",
12. role = "CREATOR",
13. tfnetId = 00000,
14. steamId = 0000,
15. text = "text",
16. },
17. {
18. name = "John Doe",
19. role = "BASED_ON",
20. tfnetID = 1,
21. },
22. },
23. dependencies = { "base_mod_1" },
24. tags = {"repaint", "train", "multiple_unit"},
25. },
26. }
27. end
```

Display More

Code: strings.lua

```
1. function data()
2. return {
3.   en = {
4.     ["name"] = "My Repaint Mod",
5.     ["desc"] = "My first Repaint",
6.   },
7.   de = {
8.     ["name"] = "Mein Repaint Mod",
9.     ["desc"] = "Mein erstes Repaint.",
10.  },
11. }
12. end
```

Display More