Konstruktionsparameter über mod.lua hinzufügen

Dieser Artikel beschreibt das Hinzufügen von Parametern bei einer nicht modularen Konstruktion bzw. Parameter bei einer modularen Konstruktion, die unabhängig vom Template sind.

In diesem Beispiel füge ich einen Parameter dem Sitzbank-Asset aus dem Vanilla-Spiel hinzu. Dieser Parameter macht aber nichts mit der Bank.

Zuerst muss die Konstruktion vom ConstructionRepository der Api geholt werden.

Code

```
local bench = api.res.constructionRep.get(api.res.constructionRep.find('asset/default_multi
```

Dann wird ein Parameter-Objekt erzeugt und den Attributen, die auch in der Parameterdefinition in der Konstruktion vorkommen, die entsprechende Werte zugewiesen.

Code

```
local colorParam = api.type.ScriptParam.new()
colorParam.key = "bench_color"
colorParam.name = "Bench Color"
colorParam.tooltip = "Choose you bench color"
colorParam.values = {"red", "green", "blue"}
```

Zuletzt muss der Parameter zu den bestehenden Parametern hinzugefügt werden.

Code

```
bench.params[bench.params + 1] = colorParam
```

Das war's

Es ist ein sehr simples Beispiel, aber ich hoffe es erklärt wie es im Grunde funktioniert.