

MineCraft Mods

Del 2, CoderDojo Sundsvall, Höst 2015

Del 1 Recap

- En mod ändra hur Minecraft fungera
- Programmeras i Java
- Vi gick igenom
 - Installation och inställning av byggmiljö
 - Hur man starta Minecraft från byggmiljö
 - Enkel exempel mods

Idag

- MineCraft Teori
 - Events, Blocks, Entities
 - Game Register
- Hämta och ändra i världen
- Skapa objekt i världen
- Skapa Receipt

MineCraft Teori

- Forge och FML (Forge Minecraft Loader)
 - Tar MineCraft och lägger till funktioner för att koppla på eget kod (mods)

Game Register

- `GameRegistry.XXX();`
- Lägg till (registrera) nya saker
 - Recept
 - Nya Blocks
 - Nya Items
 - Nya Entities
 - o.s.v.

Events

- Forge skapa Events (händelse) från händelse i spelet.
 - Många möjliga
 - t.ex. Spelare högerklicka på ett block, chat meddelanden, Tick!
 - Genom mods kan man koppla nya funktioner till Events.

Blocks

- Hela MineCraft världen bygger på Blocks
- Blocks har olika funktioner
- Man kan skapa nya blockar (vi gör detta en annan dag)
 - Byggar vidare på befintliga
 - Skapa helt nya

Entities

- Monsters
- Items
- Spelaren själv
- Allt som inte är en “Block”

Hämta Världen

- Vi kommer använda en Event, i detta fall `ServerChatEvent`, för att hitta vår “värld” och ändra väder i den.
- Öppna filen `WeatherMod.java`
 - Chat “rain” för att byta regn status
 - Chat “thunder” för att byta thunder status

Skapa Blocks

- Vi kommer att skapa blocks i världen
- Filen heter AddBlocks.java
 - makeTree
 - Skapa ett enkel träd manuellt
 - makeShelter
 - Skapa ett hus båda manuellt och med kod

Skapa Recept

- Tar objekt i världen och transformera till nya saker, s.k. crafting
- Tar objekt i världen och värmer det till nya saker, s.k. smelting

Crafting

- Skapa en ny recept för t.ex. TNT
- Öppna MainMod.java
- Shaped Recept
 - Placering viktigt.
- Shapeless Recept
 - Placering oviktigt.

Smelting

- Skapa ny Recept för diamond
- En input
- En eller fler som output, alltid en ItemStack.
- XP