

MINECRAFT

Bygg ett creeper alarm
med command blocks!



När en creeper kommer i
närheten så lyser den här
stapeln.



Ju närmare den är
desto fler nivåer lyser.
Om det lyser hela vägen
upp så får man akta sig!

Då är det en creeper nära!



Vi kommer att börja
med att ta reda på var
vi befinner oss! Vårt
X, Y och Z!

F3

Trycker man F3 så
kommer förskräckligt
mycket text på skärmen.



Minecraft 1.11.2 / 1.11.2 / van
s (0
A/1
E: 6/99,
P: 1, T: 00
MultiplayerChunkCache: 625, 625
XYZ: -94.602 / 72.00000 / 256.590
Block: -95 72 256
Chunk: 1 8 0 in -6 4 16
Facing: south (Towards positive Z) C
Biome: Plains

XYZ står det och en
massa siffror. Skriv av dem
men bara fram till punkten.
Glöm inte minustecken!

I mitt fall:
X = -94 Y = 72 Z = 256



Tryck nu F3! Skriv din plats här!

X

Y

Z

När du är klar, tryck F3 igen för att texten skall
försvinna!

Prova kommandot /setblock för att testa att du
skrivit av platsen rätt, de tre talen byter du ut mot
dina tre tal!

/setblock -94 72 256 redstone_block

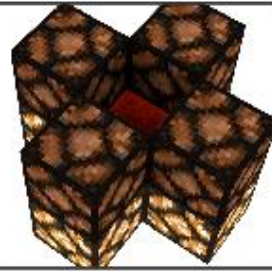
Dyker det upp ett redstoneblock?



Bygg redstonelampor runt redstoneblocket!



Sätt fler redstoneblock ovanför!



Dessa kommer att vara släckta. Varför då?

Fortsätt hela vägen upp, 5 våningar!

Dags att programmera!



Vi skall bygga en maskin av command blocks. Man kan bygga den på marken eller gömma den under jord.

Så här ser det första command blocket ut



När man högerklickar på blocket ser man att det är repeating, unconditional och always active.

Det är blått för att det är repeating.



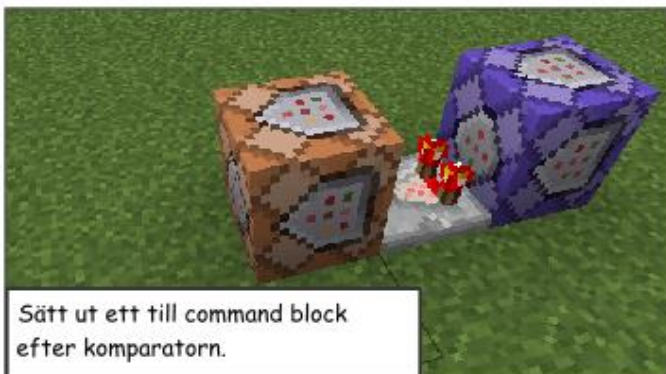
Detta kommandot använder blocket

```
/testfor @e[type=creeper,r=50,x=-94,y=72,z=256]
```



siffrorna för x, y och z skall vara dina antecknade siffror!

En comparator sätts efter blocket. Den måste vara vänd som på bilden!



Sätt ut ett till command block efter komparatorn.

Det här blocket är impulse, unconditional och needs redstone!

Det är orange för att det är impulse.

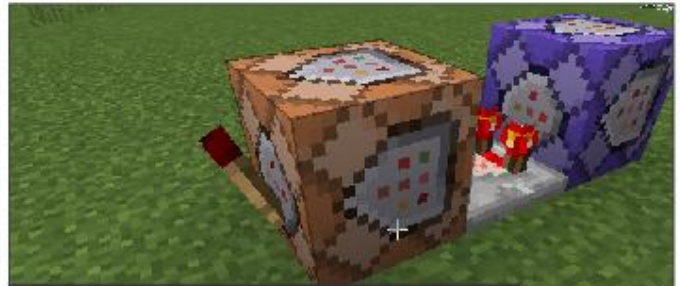


Detta kommandot blocket nr 2

```
/setblock -94 72 256 redstone_block
```



siffrorna för x, y och z skall vara dina antecknade siffror!



Sätt en redstone torch på command blocket
Man måste shift-högerklicka för att lyckas!



Ett till block, vänt hur som helst sätta ovanför facklan.
Hur gör man för att det skall sväva?



Man bygger några hjälpblock!
Sedan river man dem!

Det 3e command-blocket är också impulse, unconditional och needs redstone.



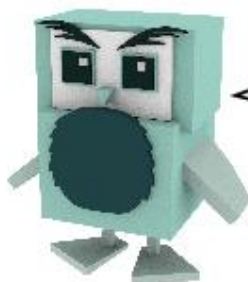
Som det andra blocket!

Detta kommandot använder block nr 3

```
/setblock -94 72 256 air
```



siffrorna för x, y och z skall vara dina antecknade siffror!



Nu fungerar den nedersta raden på vår mätare. Om en creeper kommer inom 50 meter så tänds nedersta raden

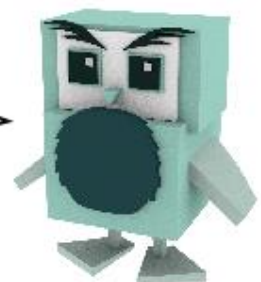


Gör en likadan maskin för lampan näst nederst.
Alltså, tre commandblocks, en torch och en repeater.



Command blocket med /testfor skall använda samma x, y och z som i den första maskinen, men. $r=40$.

De båda command-blocken med /setblock skall använda samma x och z som i den första maskinen men y skall ökas med 1



Kommandon för maskin 2 blir i vårt fall:

```
/testfor @e[type=creeper,r=40,x=-94,y=72,z=256]
```

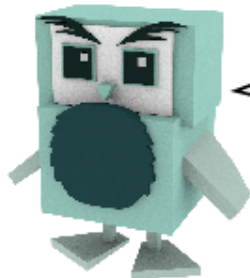
```
/setblock -94 73 256 redstone_block
```

```
/setblock -94 73 256 air
```

72 ökas med 1 och blir 73
och detta tal använder jag i de
sista två kommandona

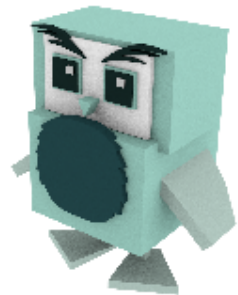


Fast du kanske har
ett annat y än jag och
får addera ett annat
tal med 1



Nu fungerar den näst
nedersta raden på vår
mätare. Om en creeper
kommer inom 40 meter
så tänds den.

Tre maskiner till
skall göras för de översta
tre raderna.



Kommandon för maskin 3 blir i vårt fall:

```
/testfor @e[type=creeper,r=30,x=-94,y=72,z=256]
```

```
/setblock -94 74 256 redstone_block
```

```
/setblock -94 74 256 air
```

72 ökas med 2 och blir 74
och detta tal använder jag i de
sista två kommandona



Fast du kanske inte
fick 74 utan något
annat när du
adderade med 2.

Kommandon för maskin 4 blir i vårt fall:

```
/testfor @e[type=creeper,r=20,x=-94,y=72,z=256]
```

```
/setblock -94 75 256 redstone_block
```

```
/setblock -94 75 256 air
```

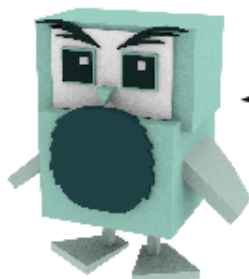
Kommandon för maskin 5 blir i vårt fall:

```
/testfor @e[type=creeper,r=10,x=-94,y=72,z=256]
```

```
/setblock -94 76 256 redstone_block
```

```
/setblock -94 76 256 air
```

Den översta lampan tänds
om en creeper är inom 10 meters
avstånd.



Larmet fungerar för
creepers som fötts efter
att vi byggt det.

Kör därför följande:
`/kill @e[type=creeper]`



Hej då!

Så här kan det se
ut med de 5 maskinerna!
Lycka till!

