

## Opdracht 2: Bloemenpad



Met de Minecraft API kan je dingen doen die normaal in het spel niet kunnen. Zo gaan we in deze opdracht een bloemenpad maken dat de speler door het spel volgt.

1. Open de IDLE editor en maak een nieuw bestand aan:

```
import mcpi.minecraft as minecraft
mc = minecraft.Minecraft.create()
import time

while True:
    pos = mc.player.getPos()
    x = pos.x
    y = pos.y
    z = pos.z

    block = 38
    mc.setBlock(x, y, z, block)

    time.sleep(0.2)
```

2. Sla het bestand op in de MyAdventures folder als `flowerpath.py`

### Hoe zit de code in elkaar?

**Importeer de MC API** Dit is de code waardoor je met Minecraft kunt werken.

**Importeer time** Hierdoor kunnen we functies gebruiken die met tijd werken, zoals de `time.sleep()` functie onderaan in het programma.

**Loop en speler positie** Een `while` loop herhaalt een ingesprongen blok code. In dit geval zijn dit regels 5-11. `True` betekent dat de loop voor altijd doorgaat, totdat het programma stopt. Hierna wordt de locatie van de speler opgehaald.

**Plaats een blok** De functie `setBlock()` plaatst een blok in Minecraft. Het heeft coördinaten en een blok type nodig. Hier gebruiken we de variabelen voor die we eerder maakten. Blok type 38 staat voor bloemen.

**Vertragen** De laatste regel wacht 0.2 seconden om niet teveel processor kracht te gebruiken.