

Opdracht 1: Teleporteren



In deze eerste opdracht leer je gebruik te maken van variabelen om de speler naar een andere plek te teleporteren.

1. Open de IDLE editor (deze heb je net samen met Python zelf geïnstalleerd) en maak een nieuw bestand aan. Kopieer er de volgende code in:

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

x=10
y=11
z=12

mc.player.setPos(x, y, z)
```

2. Sla het bestand op in de MyAdventures folder als `teleport.py`
3. Draai het programma met behulp van Python vanuit de MyAdventures folder: `python teleport.py`.
Als Python zelf niet gevonden kan worden, dan kan het zijn dat je het volledige pad naar Python moet gebruiken. Bijvoorbeeld: `c:\Python27\python.exe`

Hoe zit de code in elkaar?

Importeer de API

Elk Minecraft programma heeft deze twee regels nodig. De eerste regel importeert de commando's waarmee je met Minecraft kunt communiceren. De tweede regel maakt verbinding met het spel.

Zet de variabelen

De locatie van de speler in Minecraft wordt beschreven door coördinaten. In het programma hebben we er drie variabelen voor gemaakt. De variabelen `x`, `y` en `z` hebben de waarden 10, 11 en 12.

Teleporteer de speler

De laatste regel teleporteert de speler naar een nieuwe locatie in het spel. De `setPos()` functie gebruikt drie getallen, *argumenten* genaamd, voor de positie.