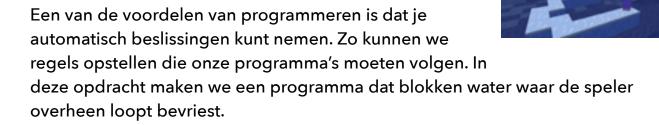


MINECRAFT

Kaart 15 van 18

Opdracht 5: Bevriezen



Open de IDLE editor en maak een nieuw bestand aan:

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

Hoe zit de code in elkaar?

de speler

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

werken.

Creëer blok type variabelen We slaan de blok typen van water en ijs op

zodat we ze later kunnen gebruiken.

Start de loop en vraag de Om de code oneindig te herhalen gebruiken positie van de speler we een loop. We halen de locatie van de speler

op en slaan deze op.

Controleer het blok onder

We gebruiken de getBlock() functie om het blok onder de speler op te vragen. We moeten wel 1 van de y coördinaat aftrekken. Met een if statement controleren we of het blok een water blok is. Zo ja, dan veranderen we het in

ijs.