

Opdracht 5: Bevriezen



Een van de voordelen van programmeren is dat je automatisch beslissingen kunt nemen. Zo kunnen we regels opstellen die onze programma's moeten volgen. In deze opdracht maken we een programma dat blokken water waar de speler overheen loopt befrist.

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

```
import mcpi.minecraft as minecraft      x = pos.x
import time                             y = pos.y
                                         z = pos.z

mc = minecraft.Minecraft.create()
water = 9                               blockBelow = mc.getBlock(x, y
ice = 79                                - 1, z)

while True:                             if blockBelow == water:
    time.sleep(0.2)                     mc.setBlock(x, y - 1, z,
    pos = mc.player.getPos()            ice)
```

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

Hoe zit de code in elkaar?

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 positie van de speler

Om de code oneindig te herhalen gebruiken we een loop. We halen de locatie van de speler op en slaan deze op.

Controleer het blok onder de speler

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.