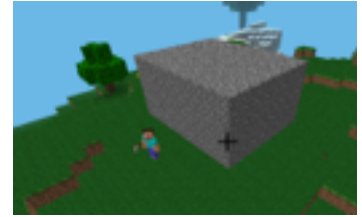


Opdracht 3: Pakhuis



Als je in Minecraft een gebouw wilt bouwen is dat best een hoop werk. Met een paar regels Python code gaat dat allemaal veel sneller.

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

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

block = 4
air = 0

x = 10
y = 11
z = 12

x2 = x + 10
y2 = y + 5
z2 = z + 8

mc.setBlocks(x, y, z, x2, y2, z2, block)
mc.setBlocks(x + 1, y + 1, z + 1, x2 - 1, y2 - 1, z2 - 1, air)
```

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

Hoe zit de code in elkaar?

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

Zet variabelen Variabelen `block` en `air` bevatten blok typen die we later gebruiken. De variabelen `x`, `y` en `z` representeren de coördinaten van de linker onderkant 3D. De variabelen `x2`, `y2` en `z2` zijn gebaseerd op `x`, `y` en `z` en voegen er waarden aan toe. De `+` operator wordt gebruikt om getallen op te tellen, `-` om getallen van elkaar af te trekken.

Creëer blokken De `setBlocks()` functie maakt een 3D rechthoek van blokken tussen twee punten. De coördinaten worden aangegeven met de variabelen die we eerder maakten. We gebruiken de `block` variabele voor het type.

Creëer lucht blokken We gebruiken weer de `setBlocks()` functie om de 3D rechthoek "uit te hollen" door er lucht blokken in te maken. Zo houden we een gebouw over met een vloer, plafond en muren die een blok dik zijn.