

## Opdracht 6: Blokvechter



Je kan in Minecraft ook je eigen mini-spellen maken. We gaan nu een spel maken waarbij je punten krijgt voor elk bloktype dat je met je zwaard slaat. We gebruiken een for loop om het spel op te zetten en time om de speler een tijdslimiet te geven.

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

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

import time
time.sleep(60)
points = 0

hits = mc.events.pollBlockHits()

for hit in hits:
    x = hit.pos.x
    y = hit.pos.y
    z = hit.pos.z
    points = points + mc.getBlock(x,
y, z)

mc.postToChat("You got " +
str(points) + " points.")
```

### Hoe zit de code in elkaar?

**Importeer de MC API en wacht even**

Dit is de code waardoor je met Minecraft kunt werken. We wachten 60 seconden om de speler wat blokken te laten aanvallen.

**Vind de geraakte blokken**

De `pollBlockHits()` functie retourneert een lijst van geraakte blokken. Een lijst bevat meerdere waarden die je als één waarde kunt behandelen.

**Tel alle geraakte blokken bij elkaar op**

Een `for` loop wordt voor elke waarde in een lijst uitgevoerd. De waarde wordt in variabele `hit` opgeslagen. Voor elk geraakt blok zoeken we het type op en deze wordt aan de score toegevoegd.

**Zet de score op de chat**

Als de `for` loop is afgelopen wordt de score op de chat gezet.