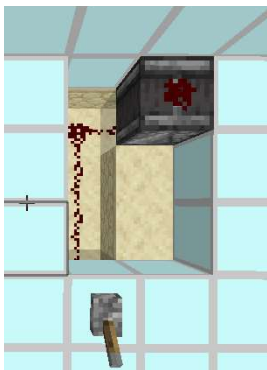


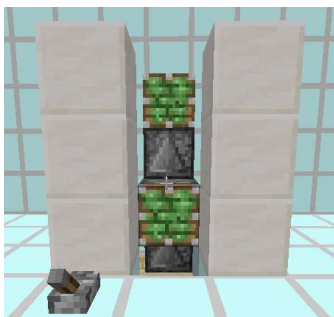
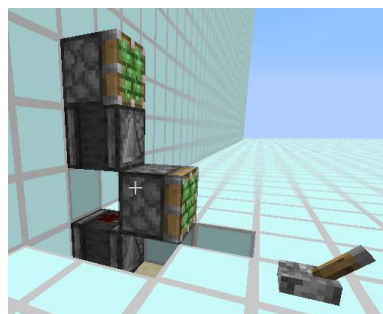
## Zajížděcí schody

Ať už chceš schovat místnost nahoře, nebo jen nemáš rád, jak v prostoru trčí schody, je zde elegantní řešení, jak je mít hezky vysouvací.



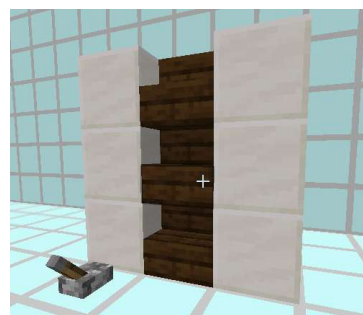
❑ Na úroveň podlahy umísti Observer, který bude sledovat elektrinu z páky (očička dole). Nezapomeň dát taky jeden prach přímo na něj.

❑ Podle obrázku pak postupně na sebe naskládej lepidlo a jeden další Observer, který kouká opět dolů.

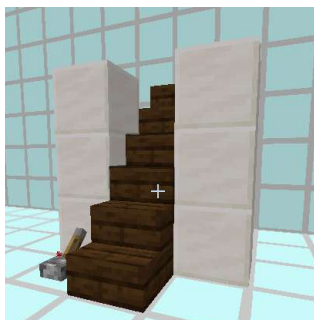


❑ Celý tento mechanismus bude schovaný za zdí mezi dvěma sloupy.

❑ Nakonec přidej schody přímo mezi tyto dva sloupy.



❑ Když aktivuješ páku, schody vyjedou a cesta nahoru je volná.

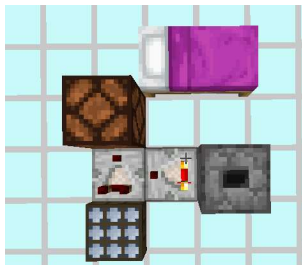


K zamyšlení:

- ★ Umísti páku na jeden ze sloupů
- ★ Vytvoř takto schody dva bloky široké

## Lampa na čas jít spát

Už se ti někdy stalo, že jsi při setmění zběsile klikal na postel a ona ne a ne tě pustit spát? S touthle speciální lampou budeš vždycky vědět, kdy je ten správný čas na spaní.



☐ Postav si k posteli lampu, dva komparátory podle obrázku a za ně umísti jeden sluneční senzor a jeden Dropper.

☐ Sluneční senzor zapni na noční režim.



☐ Do Dropperu dej přesné množství libovolného bloku (dřevo, kámen, ...).



☐ Jakmile se lampa rozsvítí, je pravý čas kliknout na postel.

K zamyšlení:

- ★ Můžeš si vyzkoušet, jak změna množství v Dropperu ovlivní signál RS.
- ★ Jakou sílu signálu vydává Dropper?
- ★ Jakou sílu signálu vydává sluneční senzor?
- ★ Kolik kostek bude potřeba, kdyby byla místo dropperu truhla?
- ★ Zkus postavit stejný okruh se stojanem na knihu.

## Přesýpací hodiny

Tenhle jednoduchý mechanismus můžeš použít třeba při minihrách na serveru nebo na stopování jak rychle zvládneš proskákat parkourovou dráhu.



- ☐ Postav na sebe truhly a hopper podle obrázku.
- ☐ K hopperu připoj páku, která ho bude zamykat a zase odemykat.
- ☐ Nastav páku směrem dolů, do polohy “Zapnuto”. Hopper se tím zamkne a nebude přijímat ani vydávat žádné itemy.
- ☐ Do horní truhly nasyp libovolné množství kostek písku.

- ☐ Časový odpočet spustíš tím, že páku přepneš do polohy “Vypnuto”. Hopper tím odemkne a písek začne propadávat do spodní truhly.



se

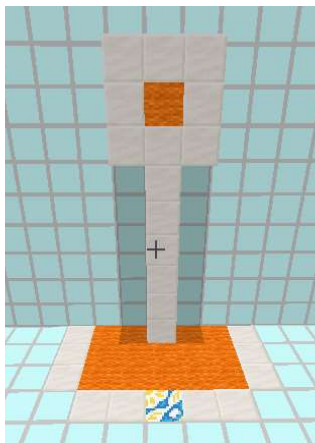
- ☐ Jakmile chceš odpočet času zastavit, opět páku aktivuješ. Ve spodní truhle najdeš kolik písku se mezitím přesypalo. To ukazuje tvoje časové skóre.

K zamyšlení:

- ★ Kolik času uběhne než se přesype 40 kostek písku?
- ★ Jak dlouho trvá jedné kostičce se přesypat z horní truhly do spodní?
- ★ Zkus postavit rozšíření, že když se všechn písek přesype, zhasne lamp a zavrou se dveře.

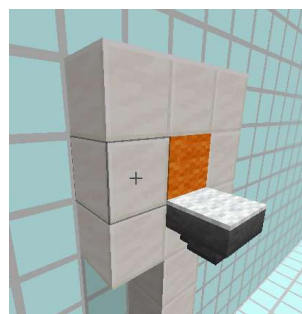
## Basketbalový koš

Co si takhle z dlouhé chvíle trochu zaházet na koš? Není to úplně snadné a ne vždy se trefíš, ale můžeš svou trefu trénovat na svém vlastním hřišti.



❑ Nejprve si postav hřiště. Zde je pro ukázkou připraven pouze koš. Ten nám na trénink postačí.

❑ Nezapomeň přidat obruč se sítí. Tedy vlastně hopper s bílým kobercem nahoře.



❑ Vykopej dvě vrstvy kostek pro redstone obvod a postav rudit, repeater a lepivý píst podle obrázku.



❑ Zakryj mechanismus terakotou, třemi dispensery kolem slime bloku. Do rohů dej navíc nášlapné desky.



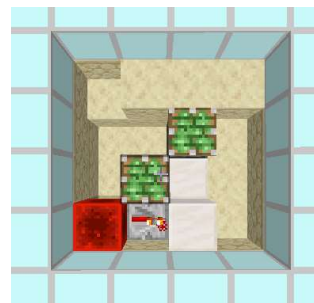
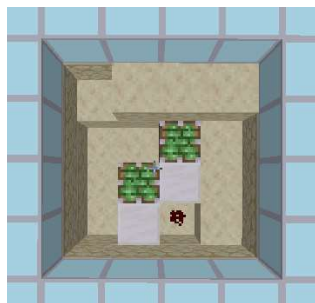
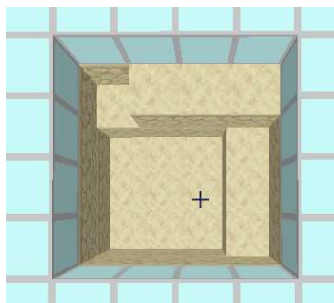
❑ Jakmile šlápněš na desku, vystřelí tě slime blok nahoru, jako při skoku se závěsem. Na tobě už je jen pomocí tlačítka Q vyhodit z ruky třeba oranžovou vlnu nebo dýni (ty jsou tak nejblíž podobou k basketbalovému míči).

K zamyšlení:

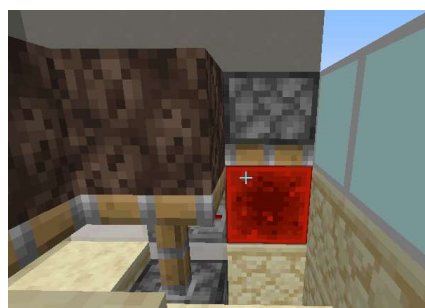
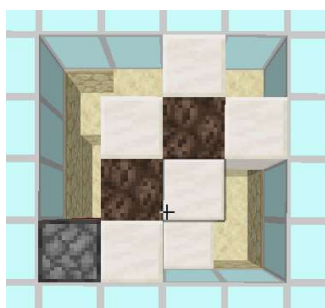
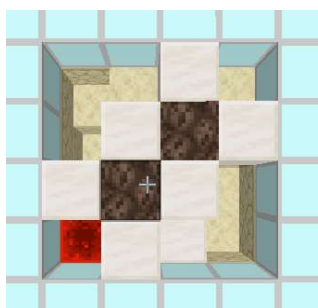
- ★ Proč je v návodu kolem slimebloku Dispenser a Terracota? Zkus místo nich dát jiné kostky a sleduj, co se bude dít.
- ★ Připoj rozšíření, že když se někdo trefí do koše, vystřelí se do vzduchu rachejtle.
- ★ Pokud se ti nedaří sladit skok, zkus přidat nějaké repeatery se zpožděním signálu.

## Vířivka

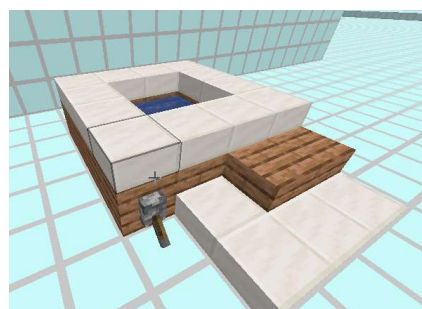
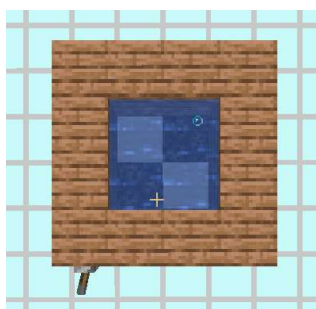
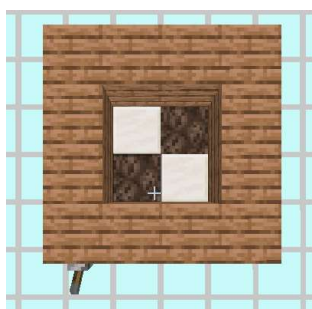
Kdo by nechtěl po náročné těžbě trochu relaxovat v bublinkové lázni? Postav si jednu ve své základně a nech odpočinout své znavené kosti.



- ☐ Nejprve si připrav díru v zemi a minimálně dvě vrstvy odkopej.
- ☐ Namísto třetí vrstvy umísti lepidlo, vodivé bloky a jeden rudit podle obrázku.
- ☐ Do druhé vrstvy přidej redstone block a repeater. Libovolným vodivým blokem překryj ruditový prach vespod. Písky se poté vysunou, tak na ně přilep písek duší.



- ☐ Kolem písku duší, co je na pístech postav několik bloků
- ☐ Nad redstone block umísti lepidlo tak, aby písek směřoval dolů. Pod redstone blokem musí být prázdné místo, takže jestli tam je nějaká kostka, odstraň ji.



- ☐ Teď už zbývá jen postavit samotnou vířivku, připojit do dolního rohu vypínač a přidat schody.
- ☐ Nezapomeň do vany nalít také vodu.

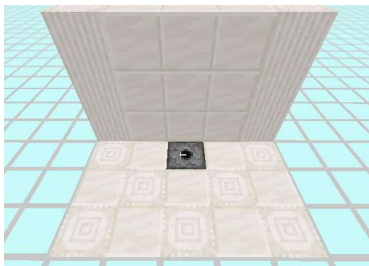
K zamyšlení:

- ★ Zkus postavit k vířivce ještě nějaké hezké lampy, které se spustí společně s bublinami, když aktivuješ páku.
- ★ Postav si také nějaké pohodlné plážové lehátko.



## WC

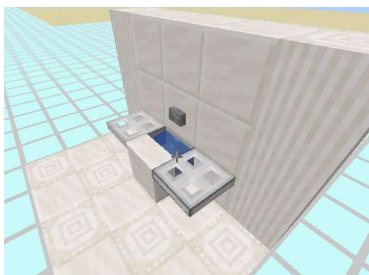
Jednou za čas sem musí každý. A žádný slušný moderní dům by se neměl obejít bez toalety. Nemáme samozřejmě na mysli kadibudku, ale jako redstone profíci si postavíme rovnou splachovací.



- ❑ Připrav si v koupelně místo pro záchod a tam, kde bude stát umísti na zem Dispenser. Vypadá teď jako odpadní roura.

- ❑ Na rouru přidej schody otočené čelem ke zdi.

- ❑ Ke schodům připevni železné trapdoorůky a nad ně jedno splachovací tlačítko.



- ❑ Do výřezu ve schodech nalij vodu.

- ❑ Zezadu pak připrav odpadní kanál.



- ❑ Na dva sousední bloky připevni páky. Po jejich aktivaci se železné dveře sklopí a budou tvořit bočnice záchodu.

- ❑ Nakonec umísti lepidlo z druhé strany bloku, kde je tlačítko. Na něj dej slime blok.

- ❑ Sklo okolo jen pohlídá, aby voda neutekla kam nemá.

- ❑ Přidej zásobník na papír a máš hotovo.



K zamyšlení:

- ★ Vytvoř zásobník na toaletní papír tak, aby ti po stisknutí páky nebo tlačítka sám skočil do ruky.

## Sprcha

Ještě než půjdeme zalehnout do peřin, musíme ze sebe smýt krev zabitých zombíků, prach z vytěženého uhlí a puch ze slepičí farmy. Krásná sprcha je k tomu přímo ideální.

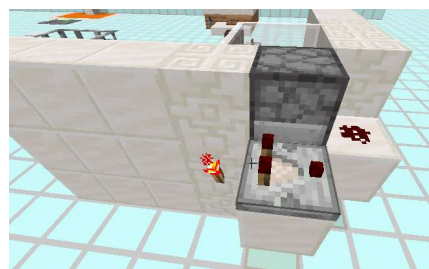


❑ Připrav si sprchový kout někde v rohu koupelny. Namísto sprchové hlavice použijeme Dispenser.

❑ Napravo od něj o jednu kostku níž dej páku.

❑ Zezadu místnosti si připravíme pár kostek, na

které dáme redstone prach a komparátor. Dej pozor, aby šipka komparátoru směřovala správným směrem.



❑ Z druhé strany bloku, kde je páka, dej redstone torchku.



❑ Přidej ještě dva hoppery, které budou tvořit redstone hodiny a vydávat pulz ke spuštění vody "po kapkách". Aby takto hoppery fungovaly, musí být nasměrovány jeden do druhého a do jednoho z nich umístí jeden libovolný item.



❑ Nezapomeň přidat ještě kostku napravo od komparátoru, která bude přivádět energii do Dispenseru.

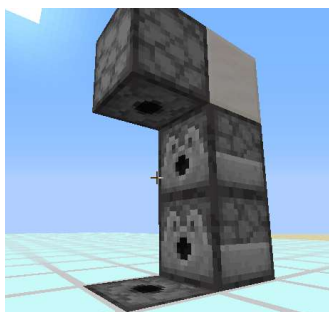
❑ Nakonec ještě přidej několik dekorací, a hlavně kyblík vody do dispenseru.

K zamyšlení:

- ★ Zkus postavit sprchu jinak - umístí Dispenser na druhou stěnu nebo přemístí jinam vypínací páku.
- ★ Co takhle větší sprcha, kdy se voda bude střídat ze dvou nebo více Dispenserů.
- ★ Vana je vana, aneb můžeš ještě doplnit svou koupelnu o luxusní vanu.

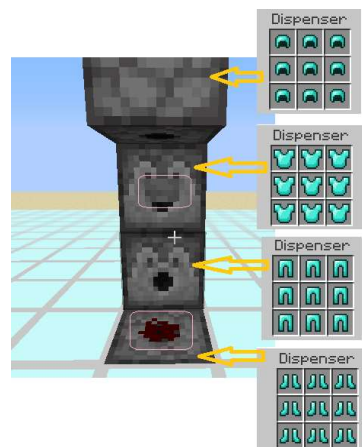
## Šatna

Jdeme na výpravu, ale jak se rychle z tepláků dostat do diamantového brnění? Tahle automatická šatna ti pomůže se obléct v mžiku jednoho kliku.



- ❑ Postav čtyři Dispensery do tvaru písmene C tak, aby všechny směřovaly na jedno místo.

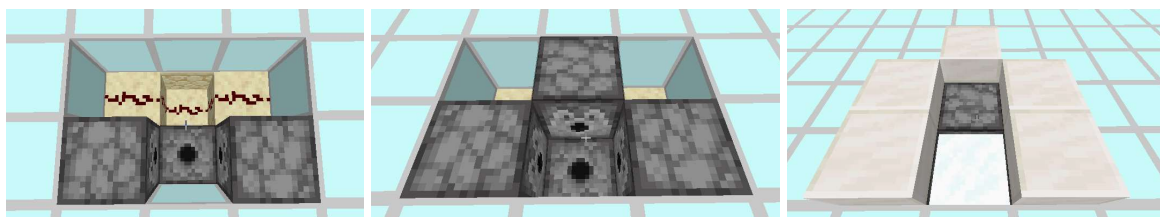
- ❑ Přidej tlačítko a jeden ruditový prach podle obrázku.



- ❑ Pak už jen stačí naplnit dispensery každý jedním druhem oblečení.

- ❑ Po stisku tlačítka se ti vše automaticky oblékne.

Možná tuhle stavbu už znáš, tak můžeš zkusit tuhle její kompaktnější variantu:



- ❑ Do země zakopej tři Dispensery, všechny nasměřovány opět na jedno místo.
- ❑ Propoj je ruditovým prachem.
- ❑ Dopln čtvrtý Dispenser a všechny je naplň zbrojí, podobně jako v příkladu nahoře.
- ❑ Do vzniklé díry dej 7x sněhovou vrstvu. Okolí překryj dekoračním blokem.
- ❑ Na horní Dispenser dej tlačítko a po stisknutí budeš hned oblečen. Musíš ale stát na sněhu.



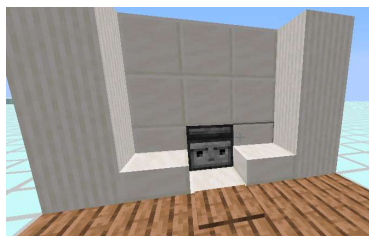
Nezapomeň do své zbrojovny přidat taky nějaké zbraně, které si vezmeš na svou výpravu.

Když je umístíš do rámečku, budou hned po ruce a neztratíš přehled o tom, co máš.



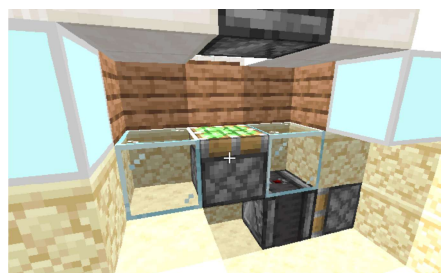
## Vodovodní kohoutek

V každé základně a hlavně poblíž farem potřebujeme neomezený zdroj vody. Díra v zemi o velikosti dva krát dva ale není úplně to pravé jahodové. Zato taková nekonečná studánka už dokáže udělat radost jen na pohled.

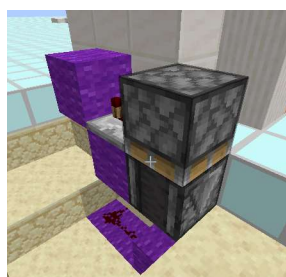


❑ Nejprve si připrav nějaké hezké místo, kam si budeš chodit pro vodu. Před Observerem bude téct voda.

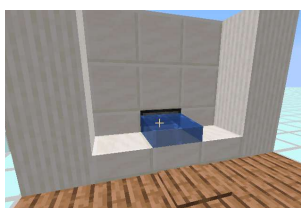
❑ Začneme stavět pod půbloky. Jeden řádek vynechej, pak dej doprostřed lepidlo. Pod ním bude místo, kam bude další lepidlo zasouvat Observer. Umísti je podle obrázku. Observer kouká očičkami dolů, jeho šipka směřuje nahoru.



❑ Překryj volný řádek sklem. Ze shora do volného místa nalij vodu. Za prostřední píšť umísti půlblok s rudou. Za píšť napravo repeater 1x zpožděný.



- ❑ Poslední vrstva nám vše propojí. Za horní Observer, ze kterého nám bude téct voda, dej libovolný blok. Z něj povede maximálně zpožděný repeater do lepidla. Na píšť je přilepen další Observer, tentokrát očičkami nahoru (šipka směřuje dolů).
- ❑ Propoj ještě rudu z půbloku se spodním repeaterem pomocí rudy a kostky, jak to vidíš na obrázcích.



❑ Nakonec přilep přes vodu jeden půlblok na píšť. Nezapomeň dát před fontánou nášlapnou desku. Pak už si jen užívej nekonečné vody.

## Odpadkový koš

Nezbytná součást základny. Ne vždy totiž potřebujeme uskladnit všechno. Něčeho je někdy až příliš. Tento odpadák má jednu velkou výhodu. Nemusíš ho chodit vynášet do popelnice. Co jednou schvátí, to už nikdy nevrátí.



❑ Připrav si místo na koš - bude stačit truhla obložená trapdoorami.

❑ Pod truhlu umístí hopper, který pomocí dalšího hopperu propojíš s Dropperem za zdí. Ten bude otočen tváří doprava.



❑ Před otvor Dropperu dej políčko lávy. Dávej pozor a dej kolem nehořlavé bloky.

❑ Nalevo od Dropperu postavíme okruh, který bude plivač aktivovat, aby se zapíнал pořád dokola a vyhazoval věci do lávy.

❑ První bude Komparátor, hned za ním kostka a za ní jen ruditový prach na zemi. V druhé řádce je také kostka a rudit, ale pozor na Repeater. ten míří opačným směrem, než komparátor, protože vrací energii k němu a porovnávacím efektem celý okruh vypíná.

❑ Ještě musíš umístit dvě kostky, které přivedou elektřinu z těch malých redstone hodin k Dropperu.

❑ Zkus vyhodit nějaké zbytečné věci z inventáře do bedny, a uvidíš, jak je plivač začne pálit.

