

Testovací oblast redstone obvodů

Tým alfa měl za úkol vývoj nových technologií a k tomu účelu jim sloužila speciální testovací místnost. Část se zachovala, naštěstí. Prozkoumej pozůstatky a nabyté znalosti využij pro další rozšíření základny.

Základní součástky pro ovládání

Hned u vstupu najdeš různé mechanismy a taky dvě možnosti, jak je ovládat. Zakroužkuj správnou odpověď.

Když stisknu tlačítko, *píst se vysune* / *píst se vysune a po chvíli zase zasune*.

Když zatáhnu za páku, *dostanu jednu květinu* / *dostanu příval květin*.

Když stisknu tlačítko, *dveře se na chvíli otevrou* / *dveře zůstanou otevřené*.

Když zatáhnu za páku, *poklop nic neudělá* / *poklop se otevře*.

Když stisknu tlačítko, *branka se otevře* / *branka se zavře*.

Když zatáhnu za páku, *lampa se rozblíká* / *lampa se rozsvítí*.

Když stisknu tlačítko, *zvonec zacinká* / *zvon bude zvonit jako šílený*.

Když zatáhnu za páku, *dračí hlava vychrlí oheň* / *dračí hlava začne zpívat*.

Když stisknu tlačítko, *vozik se rozjede* / *vozik vybuchne*.

Silně a slabě nabitý blok

Redstonové (RS) komponenty se chovají pokaždé stejně, ale bloky k nim připojené to tak nemají. Záleží totiž, čím jsou napájeny. Přiřaď popisky správně k obrázkům:

Slabě nabitý blok

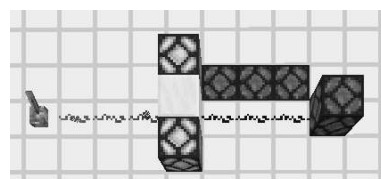
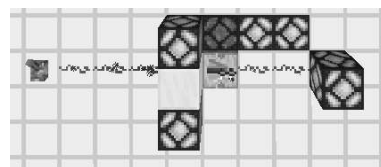
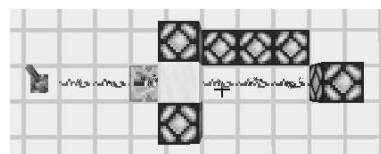
Slabě nabité bloky taky napájí vše kolem, ale signál samy o sobě nevydávají.

Silně nabitý blok

Silně nabité bloky se chovají jako RS blok.

Napájí vše kolem a vydává RS signál o síle 15.

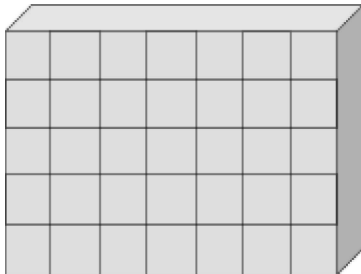
Slabě nabitý blok, ale repeater z něj “vycucne” signál, takže energie proudí dál.



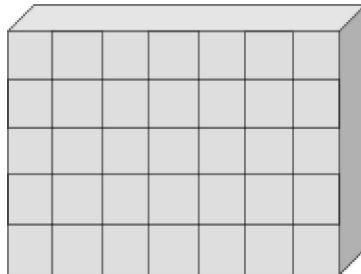
Kudy proudí energie

Vyzkoušej na lampové testovací zdi, co všechno dokážou jednotlivé komponenty napájet a dokresli do obrázku, které bloky jsou “pod proudem”, silně nabitě a slabě nabitě.

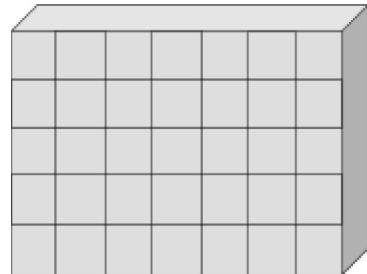
Redstone block



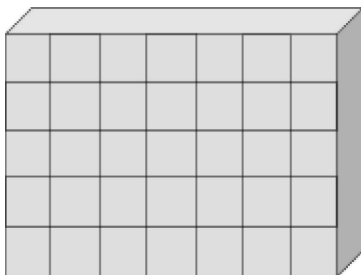
Páka (lever)



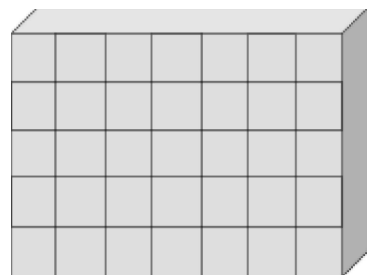
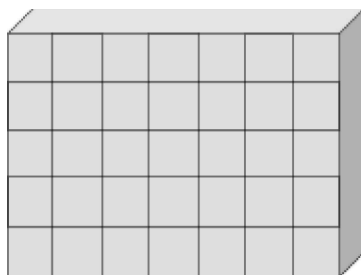
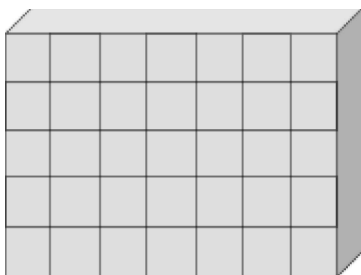
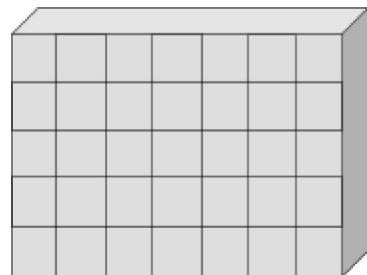
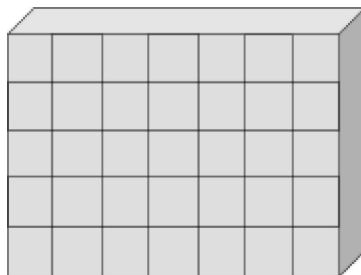
Redstone torchka



Redstone dust



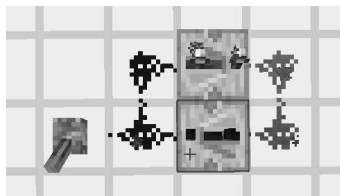
Knoflík (button)



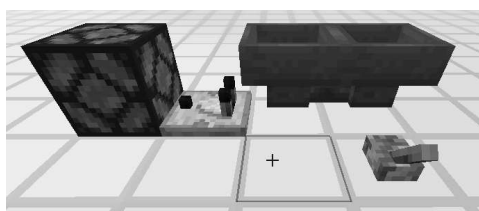
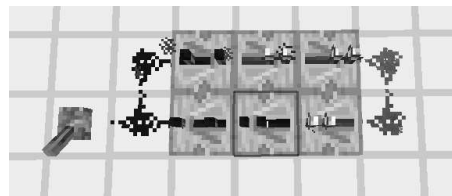
Redstone hodiny

Vytváří pulz, který nám střídavě zapíná a vypíná signál. Taková věc je užitečná, když chceme, aby se něco samo opakovalo, aniž bychom neustále mačkali spínač.

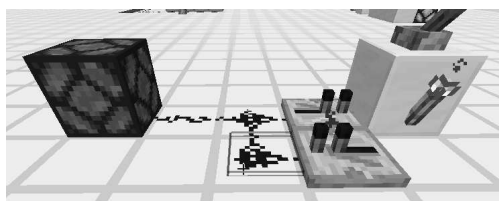
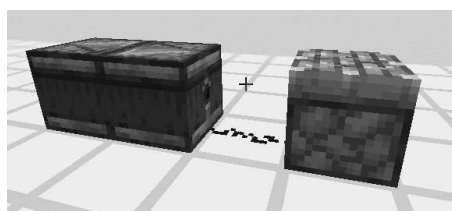
Zakroužkuj, které hodiny jsou rychlejší (dávají pulz častěji):



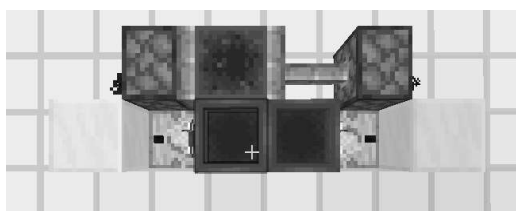
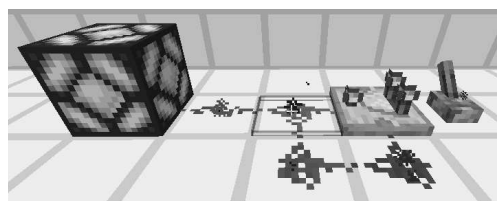
nebo



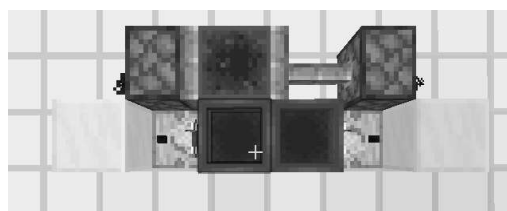
nebo



nebo



nebo



(v násypce jsou 4 kostky)

(v násypce je 8 kostek)

Najdi rozdíly

Podavač (Dropper) a Dávkoř (Dispenser) - do obou jsme umístili kyblík s vodou. Ze kterého se vyvalí proud vody?

Dřevěný a kamenný knoflík - oba jsme zmáčkli současně, která lampa bude svítit déle?

Dřevěná a kamenná nášlapná deska - na obě jsme vyhodili sušenku. Na které nášlapné desce sušenka rozsvítí připojené světlo?

Repeater

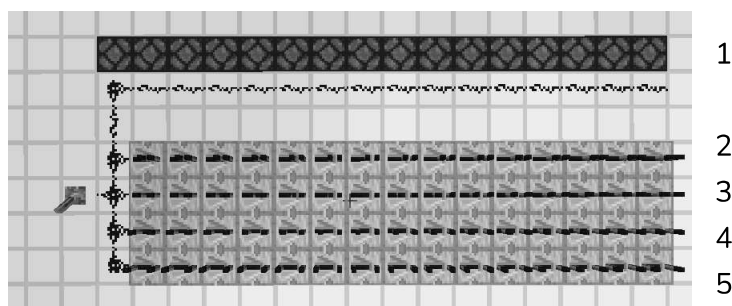
Vyzkoušej jak se šíří signál energie s různým nastavením zpoždění repeateru. Testovací oblast ti napoví odpovědi na tyto otázky:

Kolik redstone prachu rozsvítí jedna páka?

Neboli - Jaká je základní síla signálu pro všechny silně nabitě bloky?

Kolik minimálně potřebuji zesilovačů pro rozsvícení lampy vzdálené od páky 48 kostek? (co nejmenší číslo)

Který řádek šíří signál nejpomaleji?



Komparátor

Asi nejděsivější RS součástka, ale uvidíš, že se není čeho bát.

Jako první otestujeme jeho čtecí funkci. Napiš, kolik rozsvítí prachu (jaká bude síla signálu) :

8 stacků dřeva v truhle

12ti stránková kniha otevřená na straně 5

5ti stránková kniha otevřená na straně 5

šíp v rámečku mířící dolů

88 kusů dřeva v hopperu

88 kusů dřeva v dispenseru

napůl snědený dort

88 kusů dřeva v minecartu (truhle).....

44 kusů dřeva v hopperu schovaným za kamenem