

## Command blok

Command blok je blok, který umí provádět minecraft příkazy (stejně jako píšeme do chatu). Nenajdete ho normálně v inventáři, musíte si ho dát pomocí příkazu

`/give @s minecraft:command_block`

Blok umístíte na libovolné místo a stiskem pravého tlačítka myši otevřete jeho rozhraní:



- A (první řádek) je místo, kam píšete příkazy - k těm se dostaneme za chvíli
- B je přepínač 3 různých módů command bloku
  - Impulse - příkaz se spustí 1 když je blok aktivován (typicky se aktivuje redstone obvod, viz C)
  - Chain - tento command block navazuje na jiný command block a je aktivován, když je aktivován předchozí blok - všimněte si, že na textuře command bloku jsou takové šipky - ty určují jakým směrem mohou pokračovat chain command bloky
  - Repeat - příkaz je opakovaně vykonáván dokud je blok aktivní (viz C)
- C je přepínač jestli blok potřebuje ke své aktivaci redstone - typicky dává smysl u bloků typu Repeat, kdy ty co potřebují redstone fungují jen když je obvod aktivní a ty co nepotřebují redstone jsou aktivní prostě pořád

Nejjednodušší stavba pro command blok typu impulse je prostě blok s tlačítkem přímo na sobě. Jen pozor, protože pravým tlačítkem se otevírá rozhraní command bloku, tak když na něj chcete něco stavět, je třeba držet stisknutou klávesu shift.



## Přehled selektorů

Dost často potřebujeme v příkazu říct, na koho se má příkaz aplikovat. Například u prvního příkazu `/give @s minecraft:command_block` jsme chtěli dát command blok sobě, proto je tam `@s`. Zde je přehled existujících selektorů (které se později dají ještě filtrovat, ale to až později). U command bloku obvykle nedává smysl použít selektor `@s`, většinou se použije `@p`.

- `@a` - všichni hráči
- `@p` - nejbližší hráč
- `@s` - ten kdo příkaz provádí
- `@r` - náhodný hráč
- `@e` - všechny entity

## Přehled příkazů

Zde je výběr z příkazů, které minecraft zná. Pokud chcete znát všechny, tak doporučuji wiki <https://minecraft.fandom.com/wiki/Commands>

- `/summon <entita>` - vyvolá entitu nebo věc
- `/kill` - zabije entitu nebo i hráče
- `/give` - dá itemy
- `/fill` - vyplní oblast bloky
- `/teleport` - teleportuje cíl
- `/clone` - kopíruje bloky z jednoho místa na jiné
- `/setblock` - položí block na zadané souřadnice
- `/say` - prostě něco řekne

- /testforblock otestuje, jestli na daných souřadnicích je zadán blok - využijeme později ve složitějších příkazech

Takže taková nejjednodušší stavba je blok s tlačítkem viz výše a nastavení



To je takový automat na diamanty, když hráč stiskne tlačítko, tak nejbližší hráč (což je typicky ten, který tlačítko stiskl) dostane 1 diamant.

## Filtry

Obzvláště u některých selektorů chceme jejich cíle zúžit. Například selektor @e vybere všechny entity v celém světě. Ale my třeba chceme pouze entity nějakého typu nebo entity v okolí. Zde je přehled užitečných filtrů (zase ne kompletní, další filtry popsány např. zde: [https://www.digminecraft.com/getting\\_started/target\\_selectors.php](https://www.digminecraft.com/getting_started/target_selectors.php) )

- @e[type=Enderman] - typ entity
- @a[name=jméno] - výběr podle jména
- distance - vzdálenost od zdroje
- limit - aplikuje se jen na určitý počet - hodí se v kombinaci se sort
- sort - seřadí nalezené entity pro další využití - užitečné v kombinaci s limit - musí mít pouze jednu z hodnot arbitrary, furthest, nearest, random

Takže například příkaz /kill @e[type=minecraft:skeleton, sort=nearest, limit=5] zabije 5 nejbližších kostlivců.

## Souřadnice

Zejména příkazy /fill a /setblock vyžadují souřadnice. Krom pevného napsání souřadnic ve tvaru x y z (oddělené mezerami) můžeme využít relativní souřadnice vzhledem k tomu kdo příkaz vyvolal. Relativní souřadnice se uvozují ~ (vlnka - na české klávesnici se píše pravý

Alt + 1). Takže například příkaz /fill ~-2 ~-1 ~-2 ~2 ~-1 ~2 minecraft:gold\_ore vytvoří pod hráčem (y souřadnice je ~-1) plošinku 5x5 bloků (i souřadnice počátku i souřadnice konce jsou zahrnuty)

Druhou variantou souřadnic je směr pohledu. Uvozuje se stříškou ^ (na české klávesnici se píše pravý Alt+3, ale je třeba zmáčknout 2x a napíší se 2 najednou). Souřadnice ^ ^ ^20 znamená 20 bloků směrem kam se dívám.

Poslední typ se souřadnicemi, pokud chcete zjistit souřadnice konkrétního bloku, aktivujte si klávesou F3 dodatečné informace, středový křížek zaměří na blok a v pravé části je Target block: a u něj souřadnice toho bloku na který ukazujete.



`/placefeature`<sup>[upcoming: JE 1.18.2]</sup>

`/?`

`/advancement`

`/attribute`

`/ban`

`/ban-ip`

`/banlist`

`/bossbar`

`/clear`

`/clone`

`/data`

`/datapack`

`/debug`

`/defaultgamemode`

`/deop`

`/difficulty`

`/effect`

`/enchant`

`/execute`

`/experience`

`/fill`

Used to place a configured feature at a given location.	—	—	Upcoming
An alias of <code>/help</code> . Provides help for commands.	Yes	Yes	Yes
Gives, removes, or checks player advancements.	—	—	Yes
Queries, adds, removes or sets an entity attribute.	—	—	Yes
Adds player to banlist.	—	—	Yes
Adds IP address to banlist.	—	—	Yes
Displays banlist.	—	—	Yes
Creates and modifies bossbars.	—	—	Yes
Clears items from player inventory.	Yes	Yes	Yes
Copies blocks from one place to another.	Yes	Yes	Yes
Gets, merges, modifies and removes block entity and entity NBT data.	—	—	Yes
Controls loaded data packs.	—	—	Yes
Starts or stops a debugging session.	—	—	Yes
Sets the default <code>game mode</code> .	—	—	Yes
Revokes operator status from a player.	Yes	Yes	Yes
Sets the difficulty level.	Yes	Yes	Yes
Add or remove <code>status effects</code> .	Yes	Yes	Yes
Adds an enchantment to a player's selected item.	Yes	Yes	Yes
Executes another command.	Yes	Yes	Yes
An alias of <code>/xp</code> . Adds or removes player <code>experience</code> .	—	—	Yes
Fills a region with a specific block.	Yes	Yes	Yes

<code>/forceload</code>	Forces chunks to constantly be loaded or not.	—	—	Yes
<code>/function</code>	Runs a <a href="#">function</a> .	Yes	Yes	Yes
<code>/gamemode</code>	Sets a player's <a href="#">game mode</a> .	Yes	Yes	Yes
<code>/gamerule</code>	Sets or queries a <a href="#">game rule</a> value.	Yes	Yes	Yes
<code>/give</code>	Gives an item to a player.	Yes	Yes	Yes
<code>/help</code>	An alias of <code>/?</code> . Provides help for commands.	Yes	Yes	Yes
<code>/item</code>	Manipulates items in inventories.	—	—	Yes
<code>/jfr</code>	Starts or stops a JFR profiling.	—	—	Yes
<code>/kick</code>	Kicks a player off a server.	Yes	Yes	Yes
<code>/kill</code>	Kills entities (players, mobs, items, etc.).	Yes	Yes	Yes
<code>/list</code>	Lists players on the server.	Yes	Yes	Yes
<code>/locate</code>	Locates closest structure.	Yes	Yes	Yes
<code>/locatebiome</code>	Locates closest biome.	—	—	Yes
<code>/loot</code> <sup>[<i>upcoming: BE 1.18.10</i>]</sup>	Drops items from an inventory slot onto the ground.	Upcoming	—	Yes
<code>/me</code>	Displays a message about the sender.	Yes	Yes	Yes
<code>/msg</code>	An alias of <code>/tell</code> and <code>/w</code> . Displays a private message to other players.	Yes	Yes	Yes
<code>/op</code>	Grants operator status to a player.	Yes	Yes	Yes
<code>/pardon</code>	Removes entries from the banlist.	—	—	Yes
<code>/pardon-ip</code>	Removes entries from the banlist.	—	—	Yes
<code>/particle</code>	Creates particles.	Yes	Yes	Yes
<code>/perf</code>	Captures info and metrics about the game for 10 seconds.	—	—	Yes
<code>/playsound</code>	Plays a sound.	Yes	Yes	Yes

<a href="#">/publish</a>	Opens single-player world to local network.	—	—	Yes
<a href="#">/recipe</a>	Gives or takes player recipes.	—	—	Yes
<a href="#">/reload</a>	Reloads loot tables, advancements, and functions from disk.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/save-all</a>	Saves the server to disk.	—	—	Yes
<a href="#">/save-off</a>	Disables automatic server saves.	—	—	Yes
<a href="#">/save-on</a>	Enables automatic server saves.	—	—	Yes
<a href="#">/say</a>	Displays a message to multiple players.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/schedule</a>	Delays the execution of a function.	Yes	—	Yes
<a href="#">/scoreboard</a>	Manages scoreboard objectives and players.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/seed</a>	Displays the <a href="#">world seed</a> .	—	—	Yes
<a href="#">/setblock</a>	Changes a block to another block.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/setidletimeout</a>	Sets the time before idle players are kicked.	—	—	Yes
<a href="#">/setworldspawn</a>	Sets the <a href="#">world spawn</a> .	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/spawnpoint</a>	Sets the spawn point for a player.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/spectate</a>	Make one player in spectator mode spectate an entity.	—	—	Yes
<a href="#">/spreadplayers</a>	Teleports entities to random locations.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/stop</a>	Stops a server.	Yes	—	Yes
<a href="#">/stopsound</a>	Stops a sound.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/summon</a>	Summons an entity.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/tag</a>	Controls entity tags.	Yes	Yes	Yes
<a href="#">/team</a>	Controls teams.	—	—	Yes

<code>/teammsg</code>	An alias of <code>/tm</code> . Specifies the message to send to team.	—	—	Yes
<code>/teleport</code>	An alias of <code>/tp</code> . Teleports entities.	Yes	Yes	Yes
<code>/tell</code>	An alias of <code>/msg</code> and <code>/w</code> . Displays a private message to other players.	Yes	Yes	Yes
<code>/tellraw</code>	Displays a JSON message to players.	Yes	Yes	Yes
<code>/time</code>	Changes or queries the world's game time.	Yes	Yes	Yes
<code>/title</code>	Manages screen titles.	Yes	Yes	Yes
<code>/tm</code>	An alias of <code>/teammsg</code> . Specifies the message to send to team.	—	—	Yes
<code>/tp</code>	An alias of <code>/teleport</code> . Teleports entities.	Yes	Yes	Yes
<code>/trigger</code>	Sets a trigger to be activated.	—	—	Yes
<code>/w</code>	An alias of <code>/tell</code> and <code>/msg</code> . Displays a private message to other players.	Yes	Yes	Yes
<code>/weather</code>	Sets the weather.	Yes	Yes	Yes
<code>/whitelist</code>	Manages server whitelist.	Yes	—	Yes
<code>/worldborder</code>	Manages the <code>world border</code> .	—	—	Yes
<code>/xp</code>	An alias of <code>/experience</code> <sup>[Java Edition only]</sup> . Adds or removes player <code>experience</code> .	Yes	Yes	Yes