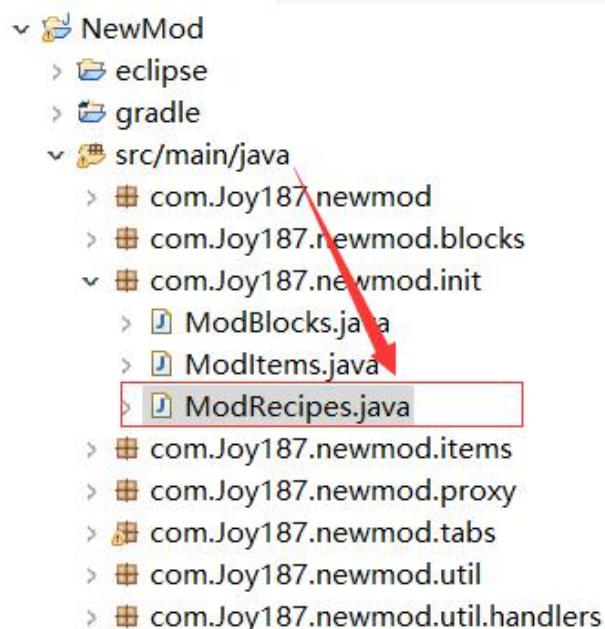


冶炼配方

本次我们对冶炼配方进行制作

1. 在 init 包中 -> 新建 ModRecipes 类



在 ModRecipes.java 中编写代码:

```
package com.Joy187.newmod.init;

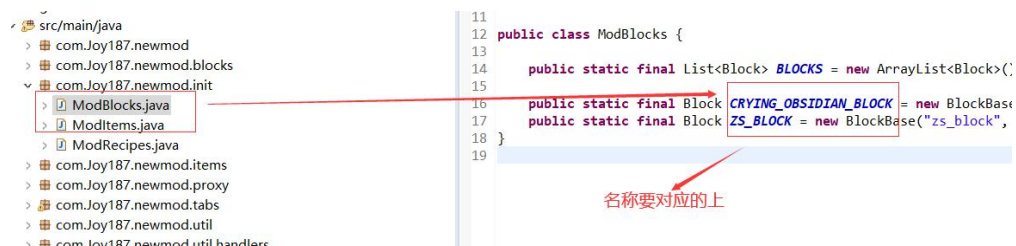
import net.minecraft.init.Blocks;
import net.minecraft.init.Items;
import net.minecraft.item.ItemStack;
import net.minecraftforge.fml.common.registry.GameRegistry;

public class ModRecipes {

    public static void init() {
        GameRegistry.addSmelting(Blocks.BLOCK, new ItemStack(ModBlocks.BLOCK, 1), 0.7f);
        //原料,产出(物品名称,个数),获取经验的概率
    }
}
```

对于原版,我们的物品名称可以为
Items.物品名称
Blocks.物品名称
对于模组,我们的名称则要变为
ModItems.物品名称
ModBlocks.物品名称

这些名称与我们的 ModBlocks, ModItems 类相对应



我们打算用原版的黑曜石烧制 1 个模组中的哭泣的黑曜石，同时用模组中的 zs_block 烧制出 3 个钻石，一个红石烧制出 9 个红色染料，则进行如下编辑：

```
package com.Joy187.newmod.init;

import net.minecraft.init.Blocks;
import net.minecraft.init.Items;
import net.minecraft.item.ItemStack;
import net.minecraftforge.fml.common.registry.GameRegistry;

public class ModRecipes {

    public static void init(){
        GameRegistry.addSmelting(Blocks.OBSIDIAN,new ItemStack(ModBlocks.CRYING_OBSIDIAN_BLOCK,1),0.7f);
        GameRegistry.addSmelting(ModBlocks.ZS_BLOCK,new ItemStack(Items.DIAMOND,3),1.8f);
    }

}
```

注意：当我们要烧制出玫瑰红、紫罗兰等染料时，因为其都属于染料 Item，无法直接找出，所以我们应该特地将其在配方文件中进行命名：

```
public class ModRecipes {

    //特地将玫瑰红拿出来 //染料，产出数量，
    几号染料(玫瑰红是 1 号染料)
    public static final ItemStack ROSE_RED=new ItemStack(Items.DYE,9,1);
    public static final ItemStack Cactus_Green=new ItemStack(Items.DYE,1,2); (仙人掌绿是 2 号染料)

    public static void init(){
        GameRegistry.addSmelting(Blocks.OBSIDIAN,new ItemStack(ModBlocks.CRYING_OBSIDIAN_BLOCK,1),0.7f);
        GameRegistry.addSmelting(ModBlocks.ZS_BLOCK,new ItemStack(Items.DIAMOND,3),1.8f);
        GameRegistry.addSmelting(Blocks.REDSTONE_BLOCK,ROSE_RED,1.0f);
        //我们让一个红石烧制出 9 个红色染料
    }

}
```

Tips:对于查看物品染料是多少号, 我们可以通过游戏中按下
'F3'+'H' 键进行查看:



2. 对 Main.java 进行修改(初始化模组中的合成配方)

找到 Init(FMLInitializationEvent event) 进行修改

```
@EventHandler
public static void Init(FMLInitializationEvent event)
{
    ModRecipes.init();
}
```

3. 保存文件 -> 进入游戏进行测试



所冶炼的配方全部成功实现！