
CAMP MINECRAFT MODS

– Rezepte –

Willkommen zu der Erklärung zu den Rezepten. Dies ist eine Ausgelagerte Erklärung, damit ihr euch dieses Dokument außerhalb der Vorgaben anschauen könnt, wenn ihr schon mit euren sonstigen Aufgaben durch seid.

Rezepte in Minecraft werden mal wieder in einer .json Datei gespeichert, schauen wir uns das doch mal an.

Wir unterscheiden von zwei Arten an Rezeptstrukturen – Strukturierte (engl.: *shaped*) und Unstrukturierte (engl.: *shapeless*).

Werfen wir zuerst mal einen Blick auf die strukturlosen Rezepte:

```
1  {
2    "type": "minecraft:crafting_shapeless",
3    "ingredients": [
4      {
5        "item": "forscherfreundemod:ruby_block"
6      }
7    ],
8    "result": {
9      "item": "forscherfreundemod:ruby",
10     "count": 9
11   }
12 }
```

Hier haben wir einmal den Typen – wie angesprochen, *shapeless*, und dann die Zutat, also das Item welches wir in das Feld platzieren, hier unser Rubin Block. Raus kommt dann als *item* unter *result* 9 Rubine. So weit, so simpel.

Bei den strukturierten Rezepten sieht es jetzt ähnlich aus – nur halt mit Struktur:

```
1 {
2   "type": "minecraft:crafting_shaped",
3   "category": "building",
4   "pattern": [
5     "###",
6     "###",
7     "###"
8   ],
9   "key": {
10    "#": {
11      "item": "forscherfreundemod:ruby"
12    }
13  },
14  "result": {
15    "item": "forscherfreundemod:ruby_block",
16    "count": 1
17  }
18 }
```

Hier haben wir ein sogenanntes *Pattern*, welches angibt, in welcher Form die Items anzuordnen sind, damit man am Ende das richtige rausbekommt. Diese Variante verwenden wir für alle komplexeren Items – also Blöcke, Waffen, Rüstungen, usw. ...

Dafür brauchen wir auch noch eine Legende, wie das *pattern* zu verstehen ist. Der sogenannte *key*. Hier schreiben wir, welches Symbol innerhalb des Patterns wofür steht.

Hier haben wir einfach das reguläre Rezept für einen Block – also 3 x 3 Rubine, um einen Rubin Block zu bekommen.

Wir haben also immer 3 x 3 zur Verfügung, um ein Pattern zu gestalten. Sollten wir nur weniger brauchen – Beispiel eine Axt – dann schreiben wir dort einfach ein Leerzeichen als Platzhalter:

```
1 {
2   "type": "minecraft:crafting_shaped",
3   "pattern": [
4     "##",
5     "#/",
6     " /"
7   ],
8   "key": {
9     "#": {
10      "item": "forscherfreundemod:ruby"
11    },
12    "/": {
13      "item": "minecraft:stick"
14    }
15  },
16  "result": {
17    "item": "forscherfreundemod:ruby_axe",
18    "count": 1
19  }
20 }
```

Da wir hier nur zwei Spalten brauchen, können wir das Rezept in zwei Spalten angeben, so können wir das Rezept in beiden möglichen Positionen innerhalb der Werkbank legen – sowohl nach links an den Rand, als auch nach rechts.

Für alle speziellen Rezepte brauchen wir eigene .json Dateien. Soll also die Axt auch andersherum gelegt werden können, brauchen wir eine zweite Datei, die das ermöglicht.

Für alle speziellen Vorgänge gibt es auch eigene Rezepte – also Brauen, Schmelzen, usw. ...

Für eine Liste der Möglichkeiten, schaut einfach online nach. Dann ersetzen wir nur das Schlüsselwort des Typen:

```

1  {
2    "type": "minecraft:smelting",
3    "ingredient": {
4      "item": "forscherfreundemod:ruby_ore"
5    },
6    "result": "forscherfreundemod:ruby",
7    "experience": 0.1,
8    "cookingtime": 200
9  }

```

Hier: smelting, um aus dem Erz im Ofen dann einen Rubin zu machen.

Dabei kriegen wir hier noch *experience* und geben auch noch die Zeit an, die der Vorgang brauchen soll.

Macht doch jetzt einmal selbst Rezepte für all eure Blöcke, Items und Werkzeuge! Versucht doch auch mindestens ein Rezept für den Ofen für euer Erz zu machen – falls ihr eines habt.