

本书编写指南 (ver1)

在这里，^{简单}简简罗罗如何一起编写此书。但这个指南受作者水平限制，难免出现些错误，还请各位指出。我们写的书也是如此。且这仅为平日的想法，需各位讨论后完善。

任务：近期需要做的

明确：书的名字，如宣传

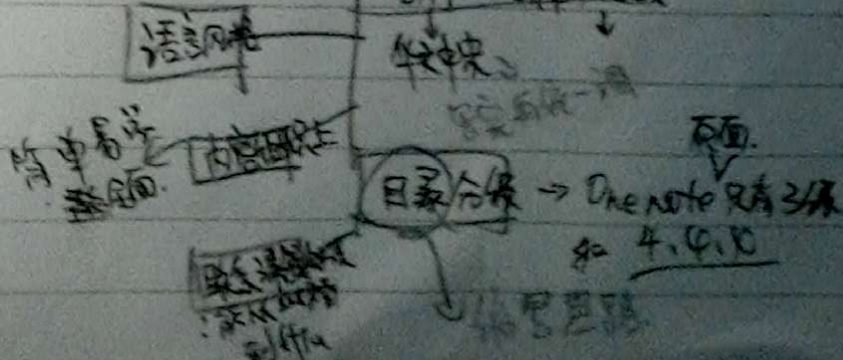
- 4人(多人)协同编写的一些方法(约定)
- 展示平台 (mcbbs : GitBook? 看云? 自建!)
- 目的：能让人了解到我们的项目，并参与项目
- 明确：

书中需要展示出去的 只是有关mcb的内容，软件使用(类mcb)和 Gitlab、看云什么的放在“目录-参考与编辑”模块，编写中不详细写，放教程链接就好。

- 编写人员负责范围
- | | |
|-----------|-------------------------|
| Harley | → 整体把握 + 发布 + 8模块4等 |
| Grasshuts | → 目录+思路 + 模块-等 |
| Grasshuts | → 校对 + 编写模块4等 + 与课程知识联系 |
| XP | → ? |

明确下编写格式：

- 横线？版面颜色？
- 字体？字体大小？



井选料: 从书目录 (2018.10.14) 下午于 OneNote

井书名: (?)

备选 1. Minecraft: 从 0 到 +∞

金王. 李. 王. 心

(正式修订将不同于 Github)

- 目录 - 参与编辑 (本模块仅在 Github 与 OneNote 发布, 正式版不做修订)

- 目录
- OneNote 的使用 + 技巧 + 各物使用.

• Markdown 的使用

• Typora 的使用

• GitHub 的使用

• 编辑-展示平台的选择

• 修订记录

• 交流页面

• (附) 中文文案排版指北

• 0 前言

• 0.1 我们为何要编书

• 权威发布: 《全国家庭教育状况调查报告 (2018) 》

• 0.2 每个作者都饱含着感情去写每一本书

• 0.3 这经久不衰的自由世界 —— 致

Minecraft

• 1 启动与配置

• 阅读感悟: 我们需要的是游戏环境 (评价

Minecraft 中国版)

• 1.1 Minecraft 游戏介绍

• 1.2 Minecraft 相关活动

◦ 1.2.1 Minecon Earth (Minecraft 全球爱好者集会)

• 1.3 Minecraft 周边物品

• 1.4 Minecraft 相关书籍

◦ Minecraft: Island Minecraft 海岛

• 1.5 Minecraft 衍生出的游戏

◦ 1.5.1 Minecraft Story Mode (Minecraft 故事模式)

◦ 1.5.2 Minecraft 地下城 (即将发布)

• 1.6 Minecraft 对社会的影响

◦ 1.6.1 Minecraft Education Edition (Minecraft 教育版)

◦ 1.6.2 Minecraft 编程一小时

◦ 1.6.3 Block by Block (块块相连)

• 1.7 社会对 Minecraft 的评价

• 1.8 启动准备

◦ 1.8.1 Java 的安装

◦ 1.8.2 启动器选择

• Minecraft Launcher - 官方启动器

• BCML - 强大的启动器

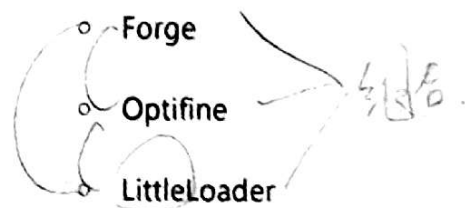
- HMCL - 跨平台的启动器
- MCCL - 好看的启动器 (目前已经停更)

- PCL - 实用的启动器
- BakaXL

◦ 1.8.3 正版的购买

- 1.8.3.1 注册账户 → 墙?
- 1.8.3.2 人机验证
- 1.8.3.3 邮箱验证
- 1.8.3.4 支付货款
- 1.8.3.5 登录账户

• 1.9 各个客户端特性



• 1.10 游戏资源

- 皮肤
- 模组
- 资源包
- 光影包
- 整合包

→ 模组整合包

• 2 生存与发展

• 2.1 第一眼光明

◦ 2.1.1 创建世界

- 2.1.1.1 游戏模式
- 2.1.1.2 世界类型

• 2.2 一切的开始

◦ 2.2.1 收集原木

- 橡木
- 白桦木
- 云杉木
- 丛林木
- 深色橡木
- 金合欢木

◦ 2.2.2 合成工具

- 稿子
- 斧头
- 剑
- 锹
- 锄头

◦ 2.2.3 采掘矿物

- 煤矿
- 铁矿
- 金矿
- 青金石矿
- 红石矿
- 钻石矿
- 绿宝石矿

- 课题学习: 整理背包
 - 2.7.1 探索下界
- 2.3 修建小木屋
 - 2.3.1 收集资源
 - 2.3.2 房屋框架
 - 2.3.3 房屋内饰
 - 2.3.4 房屋外饰
- 2.4 度过漫长夜
 - 2.4.1 怪物种类
- 2.5 农业畜牧业
 - 2.5.1 农耕作物
 - 2.5.2 畜牧养殖
- 课题学习: 物品存储
- 2.6 生物群系
 - 2.6.1 生机勃勃的平原
 - 2.6.2 沙漠
 - 2.6.3 黑森林
 - 2.6.4 热带草原
 - 2.6.5 树木茂盛的热带雨林
 - 2.6.6 怪物出没的沼泽
 - 2.6.7 蘑菇岛
 - 2.6.8 一望无际的海洋
 - 2.6.9 五色缤纷的平顶山
 - 2.6.10 雪原
- 2.7 多彩世界
 - 2.7.2 末路之地
- 2.8 附魔炼药
- 2.9 村民交易
- 2.10 浑水摸鱼
- 3 建筑与红石
 - 3.1 建筑构成
 - 3.1.1 建筑功能
 - 3.1.1.1 主要使用部分
 - 3.1.1.2 次要使用部分
 - 3.1.1.3 交通联系部分
 - 水平交通空间
 - 垂直交通空间
 - 枢纽交通空间
 - 3.1.2 建筑结构
 - 3.1.2.1 柱结构
 - 3.1.2.2 墙结构
 - 3.1.2.3 梁结构
 - 3.1.2.4 拱结构
 - 3.1.3 建筑艺术
 - 3.1.3.1 统一
 - 3.1.3.2 均衡
 - 3.1.3.3 尺度
 - 3.1.3.4 比例

- 3.1.3.5 韵律
- 3.1.3.6 对比
- 3.1.3.7 主从
- 3.1.3.8 色彩
- 3.1.3.9 立面形式
- 3.1.3.10 内外空间组织
- 3.1.3.11 装饰

• 4 多人与开发

• 阅读感悟:那段与伙伴玩耍的时光

• 4.1 与伙伴玩耍

◦ 4.1.1 选择服务器

◦ 4.1.2 了解服务器

◦ 4.1.3 服务器大门

• 4.1.3.1 注册与登录

• 4.1.3.2 菜单与传送

• 4.1.3.3 商店与领地

• 4.1.3.4 进度与奖励

• 课题学习:游戏交友

◦ 4.1.4 服务器旅行记录(记录玩家或

自己在服务器生存的足迹,感悟,管

理可以以日记形式出现)

• 阅读感悟:我们为什么要开服

• 4.2 开启服务器

(要区分“服务器”与“服务端”的区

别) 服务器:搭载服务端的机器

◦ 4.1.2 选择服务器类型

• 4.1.2.1 纯净生存

• 4.1.2.2 生存挑战

• 空岛生存

• 纯净空岛

• 模组空岛

• 海岛生存

• 纯净海岛

• 模组海岛

• 极限生存

• 趣味生存

• 4.1.2.3 生存战争

• 4.1.2.4 模组生存

• 科技

• 冒险

• 魔法

• 枪械

• 刀剑

• 4.1.2.5 建筑创造

• 4.1.2.6 红石创造

• 4.1.6.7 小游戏

• 4.1.6.8 群组服

◦ 4.1.3 选择服务端版本

• 4.1.3.1 Java Edition 服务端

- Vanilla - 官方服务端
- Forge - MOD 官服
- Bukkit - 水桶插件服
- Spigot 类 - 水龙头插件

服

- Spigot
- PaperSpigot
- TacoSpigot
- TorchSpigot
- BungeeCord

▪ Sponge 类 - 海绵插件

服

- SpongeVanilla
- SpongeForge
- Glowstone

▪ Caludron 类 - MOD+

插件服

- MCPC+
- Caludron
- KCaludron
- Thermos

• 4.1.3.2 Bedrock Edition 服

务端

- PocketMine - PM 服务端(PHP)
- Nukkit - 核能服务端(Java)
- Native - 原生服务端

(C++)

• 4.1.3.3 Realms 官方领域

- Realms 购买
- Realms 界面

◦ 4.1.4 本地测试服务器

◦ 4.1.5 选择购买服务器

- 4.2.5.1 选择服务商
- 4.2.5.2 购买服务器

◦ 4.1.6 连接服务器后台

◦ 4.1.7 服务器环境配置 (各种环境的服务器)

• 4.1.7.1 操作系统安装

- CentOS
- Windows Server

• 4.1.7.2 环境配置 (Java 安装等)

- 类 Linux

- Windows

- 4.3 配置服务器文件

- 4.3.1 基础配置文件
- 4.3.2 玩家配置文件
- 4.3.3 使用基础命令
- 4.3.4 安装插件模组
- 4.3.5 配置插件模组

- 4.4 管理服务器环境

- 4.2.1 宣传服务器

- 4.2.1.1 选择宣传渠道
- 4.2.1.2 使用宣传用语

- 4.2.2 管理服务器玩家

- 4.2.2.1 制定合理规则
- 4.2.2.2 适当奖励惩罚
- 4.2.2.3 定时举办活动
- 4.2.2.4 拒绝过度氪金
- 4.2.2.5 及时采纳建议
- 4.2.2.6 避免恶意宣传

- 4.2.3 保护服务器数据

- 4.2.3.1 移动设备管理
- 4.2.3.2 及时备份数据
- 4.2.3.3 防止恶意攻击

- 进阶挑战:MySQL

- 4.2.4 分配服务器人员

- 4.2.4.1 合理分配人员

- 4.2.4.2 选择优秀人员

- 管理者
- 建筑师
- 仲裁员

- 4.2.4.3 制定管理制度

- 4.2.5 处理服务器报错

- 4.5 优化服务器性能

- 4.3.1 启动参数优化

- 4.3.2 配置文件优化

- 4.3.3 插件安装优化

- 4.6 改善服务器质量

- 4.4.1 防止玩家作弊

- 4.4.2 定时更新文件

- 4.7 服务器配套资源

- 4.6.1 官方网站设计

- 4.6.2 自定义客户端

- 进阶挑战:编写插件模组

- 5 游戏与战斗

- 5.1 服务器选择

- Hypixel(国际版)

- ...

- 5.2 Bedwars (起床战争)

- 5.2.1 游戏介绍
 - 5.2.2 游戏战术
 - 5.3 Skywars (空岛战争)
 - 5.3.1 游戏介绍
 - 5.3.2 游戏战术
 - 5.4
 - 6 命令与编程
 - 6.1 认识命令
 - 6.1.1 坐标概念
 - 6.1.1.1 坐标介绍
 - 6.1.1.2 相对坐标
 - 6.1.1.3 局部坐标
 - 6.1.2 区块概念
 - 6.1.2.1 区块介绍
 - 6.1.2.2 出生区块
 - 6.1.2.3 卸载加载
 - 6.1.3 命令结构
 - 6.1.3.1 目标选择
 - 6.1.3.2 执行统计
 - 6.1.3.3 数据标签
 - 6.2 Json 格式
 - 6.2.1 认识 Json
 - Json 类型
 - Json 样式
 - 6.3 记分板
 - 6.3.1 认识记分板
 - 6.3.1.1 记分板项目
 - 6.3.1.2 记分板变量
 - 6.3.1.3 记分板队伍
 - 6.3.1.4 记分板标签
 - 6.3.1.5 记分板玩家
 - 6.3.2 应用记分板
 - 6.4 Boss 条
 - 6.3.1 认识 Boss 条
 - 6.3.1.1
 - 6.5 召唤指令
 - 6.3.1 认识召唤指令
 - 6.3.2 应用召唤指令
- 进阶挑战: C#
- 7 地图与媒体
- Json 事件
- Json 数组
- Json 杂项
- 6.2.2 应用 Json
 - 6.2.2.1 使用 Json 自定义木牌
 - 6.2.2.2 使用 Json 自定义成书

- 7.1 地图设计
- 7.2 直播实况
- 7.3 视频制作
- 7.4 图片渲染
- 7.5 自绘皮肤
- 7.6 创作音乐
- 7.7 配置资源包

John was: Milk MC

(提供一个了解我们的平台)

- 理息、介绍、目标
- 加入方法
- 管理介绍 \leftrightarrow 机构设置

- 7.8 制作光影包
- 7.9 整合模组包
- 附录1 参考文献
- 附录2 推荐阅读
- 附录3 服务器新手文档
- 附录4
- 后记

②

小结:细看目录发现的问题

1. OneNote 目录只支持三级
2. 有些地方不是很明白编写的原因。

3. 里面有些什么不清楚

据此,我建议在目录上加一点写作思路。