1. Скачать TLauncher с сайта <https://tlauncher.org/>. TLauncher предложит установить Java для него, если ее нет. Устанавливайте.
2. Далее нам нужно скачать Java. Есть разные версии Java стабильная 8 (она ставится с TLauncher) и Java современные, такие как Java 21 (Для запуска кодов). Эти версии никак не мешают друг другу. Отсюда <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#jdk21-windows> MSI Installer, установщик тоже в архиве (jdk-21\_windows-x64\_bin.msi). После установки проверьте версию через консоль CMD командой:

java –version

Ответ должен быть примерно такой:

java version "21" 2023-09-19 LTS

Java(TM) SE Runtime Environment (build 21+35-LTS-2513)

Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 21+35-LTS-2513, mixed mode, sharing)

1. Скачать файл spigot для 1.20.1 (1.20.2 совсем свежая, spigot под нее пока нет) <https://getbukkit.org/download/spigot> (в архиве spigot-1.20.1.jar)
2. Скачайте raspberryjuice <https://dev.bukkit.org/projects/raspberryjuice>. Он нужен для взаимодействия с Python. (в архиве raspberryjuice-1.11.jar)
3. Создайте папку под сервер и поместите файл spigot(4) ~~и server(2)~~ в эту папку.
4. Создайте файл eula.txt и напишите в него строчку “ eula=true”.
5. Запустите код из jar архива командой:

java -jar spigot-1.20.1.jar

Эта команда сгенерирует все нужные файлы. После первого запуска завершите выполнение командой stop.

1. Поместите файл RaspberryJuice(5) в папку plugins.
2. Откройте файл server.properties, в нем измените online-mode=true на online-mode=false, не забудьте сохранить.
3. Выполните команду из 8 пункта снова:

java -jar spigot-1.20.1.jar

Сервер успешно запустится на версии 1.20.1

1. Зайдите в сетевую игру в Minecraft и подключитесь к серверу с адресом localhost
2. Обновите свой python до версии 3.11 <https://www.python.org/downloads/>. Файл в архиве (python-3.11.5-amd64.exe)
3. Установите библиотеку mcpi для нашей работы командой: pip install mcpi. Можете использовать виртуальное окружение venv (Очень рекомендую)
4. Для проверки работоспособности создайте файл c расширением .py c таким кодом:

from mcpi.minecraft import Minecraft

from time import sleep

mc = Minecraft.create(address="localhost", port=4711)

while True:

    pos = mc.player.getPos()

    mc.postToChat(pos)

    mc.setBlock(pos.x, pos.y - 1, pos.z, 1)

    sleep(1)

Здесь порт 4711 – порт по которому общается python с сервером. В этом коде мы подключаемся к нашему клиенту и получаем координаты игрока на сервере. После чего выводим их в чат игры и размещаем блок камня под игроком раз в секунду.

Примечание: при работе программы сервер должен быть запущен! Для выхода с сервера введите stop.