

2016

## Hangman door NeoMC



Stijn Dhondt

4/29/2016

# Index

## Contents

Index.....	1
Inleiding.....	2
Conventies.....	3
Onze eerste stappen .....	4
De ontvangstruimte. ....	4
Het pad van de woordenmaker .....	7
Wachtruimte voor de woordmaker .....	7
De ruimte waar het woord wordt gemaakt. ....	11
De Speelruimte.....	13
Het pad van de gisser. ....	14
De Speelruimte.....	17
Initialisatie van het spel.....	18
Initialisatie circuit .....	18
Eerste deel van het circuit.....	19
Tweede deel van het circuit .....	22
Derde deel van het circuit .....	25
De tikkende toren.....	27
Appendix A: Tell Raw/Tittle/Subtitle/Sign/Book het json formaat .....	30
Kleur .....	37
Vette tekst.....	37
Schuine tekst .....	37
Onderstrepen van tekst .....	37
Doorstrepen van tekst.....	37
Obfuscatie .....	37
Appendix B Block ID's.....	39

## Inleiding

Welkom bij galgje (Hangman). Deze map is gemaakt door NeoMC. We zullen deze map gebruiken om stap voor stap het spel galgje te maken.

Men kan deze opdracht alleen of met 2 doen.

Naast de map Hangman is er ook een leerwereld. Hierin zijn bepaalde zaken uit de wereld.

Alle commando's en blokken die moeten geplaatst worden zullen in dit document staan.

De commandos zullen via een pseudo taal vermeld staan.

Voor de coaches is er een afzonderlijke document met alle antwoorden in.

## Conventies

Hieronder vind u een aantal conventies terug.

Tekst op deze manier weergegeven toont de verschillende mogelijkheden van een commando in minecraft

<x> <y> <z> : coördinaten binnen de minecraft wereld

[<rot-x> <rot-y>]: optionele commando's worden

[Tekst]: woorden in het commando die vervangen moeten worden.

Waardoor mende tekst moeten vervangen zal bij elke eerste gebruik van een commando uitgelegd staan.

**Doe!** Een doel, team naam,... wordt op deze manier weergegeven. Belangrijk is dat men het woord op dezelfde manier ingeeft als heet in het document staat. Dit wil zeggen inclusief de hoofdletters. Doel is niet hetzelfde als doel in minecraft.

De opdrachten worden in de vorm van pseudo taal weergegeven om de speler te helpen worden de woorden waar aan men aandacht moet geven schuin weergegeven.

VB:

⌚ Verplaats de **dichtstbijzijnde** speler naar de volgende **coördinaten**

X	1052
Y	6
Z	-91

Hieruit kunnen we afleiden dat we een teleporteer commando moeten uitvoeren op de dichtstbijzijnde speler.

⇒ /TP @P 1052 6 -91

Commando's die men rechtstreeks kan invoeren in de commando blok worden als volgt weergegeven.

```
/tellraw @a {"text":"","extra":[{"text":"[Hangman]","color":"gold","bold":true},{"selector":"@p","color":"red"}, {"text":" is ready to begin!","color":"dark_green"}]}
```

## Onze eerste stappen

De ontvangstruimte.



Wanneer we ons aanmelden op de map worden we gedropt in de ontvangstruimte. Hier kiezen de spelers welke functie ze willen uitvoeren in een partijtje galgje.

Aan de muur voor ons zien we 2 knoppen hangen. Elke knop moet de dichtstbijzijnde speler naar een andere locatie van de map zenden



---

*Opdracht 1.*

---

Voorzie de knoppen van een commando block met teleportatie mogelijkheid.

Voor uw gemak zijn er een paar doorgangen gemaakt



Plaats achter elke knop een commando blok.



En voeg aan elke commando blok het teleportatie commando toe.

Opmaak teleportatie commando:

```
/tp [speler 1] [speler 2]
/tp [speler 1] <x> <y> <z> [<rot-x> <rot-y>]
/tp [selector] [speler 2]
/tp [selector] <x> <y> <z> [<rot-x> <rot-y>]
```

Speler1: De speler die geteleporteerd zal worden. Men kan hier een selector gebruiken.

Speler2: de speler waarnaar speler 1 geteleporteerd wordt.

<x> <y> <z>: de coördinaten naar waar speler1 geteleporteerd zal worden

[<rot-x> <rot-y>]: optionele parameter waarmee men speler1 kan draaien

Selector: een shorthand voorzien door minecraft.

@p Dichtstbijzijnde speler

@r Willekeurige speler

@a Alle spelers

@e Alle entiteiten

Commando voor woordenmaker

⌚ Teleporteer de dichtstbijzijnde speler naar de volgende coördinaten

X	1052
Y	6
z	-91

Commando voor “hij die de worden zal raden”

⌚ Teleporteer de dichtstbijzijnde speler naar de volgende coördinaten

X	1052
Y	6
z	-62

Om verder te gaan moeten we twee paden bewandelen.:

- Het pad van de woordenmaker.
- Het pad van hij die de woorden zal raden.

## Het pad van de woordenmaker

### Wachtruimte voor de woordmaker

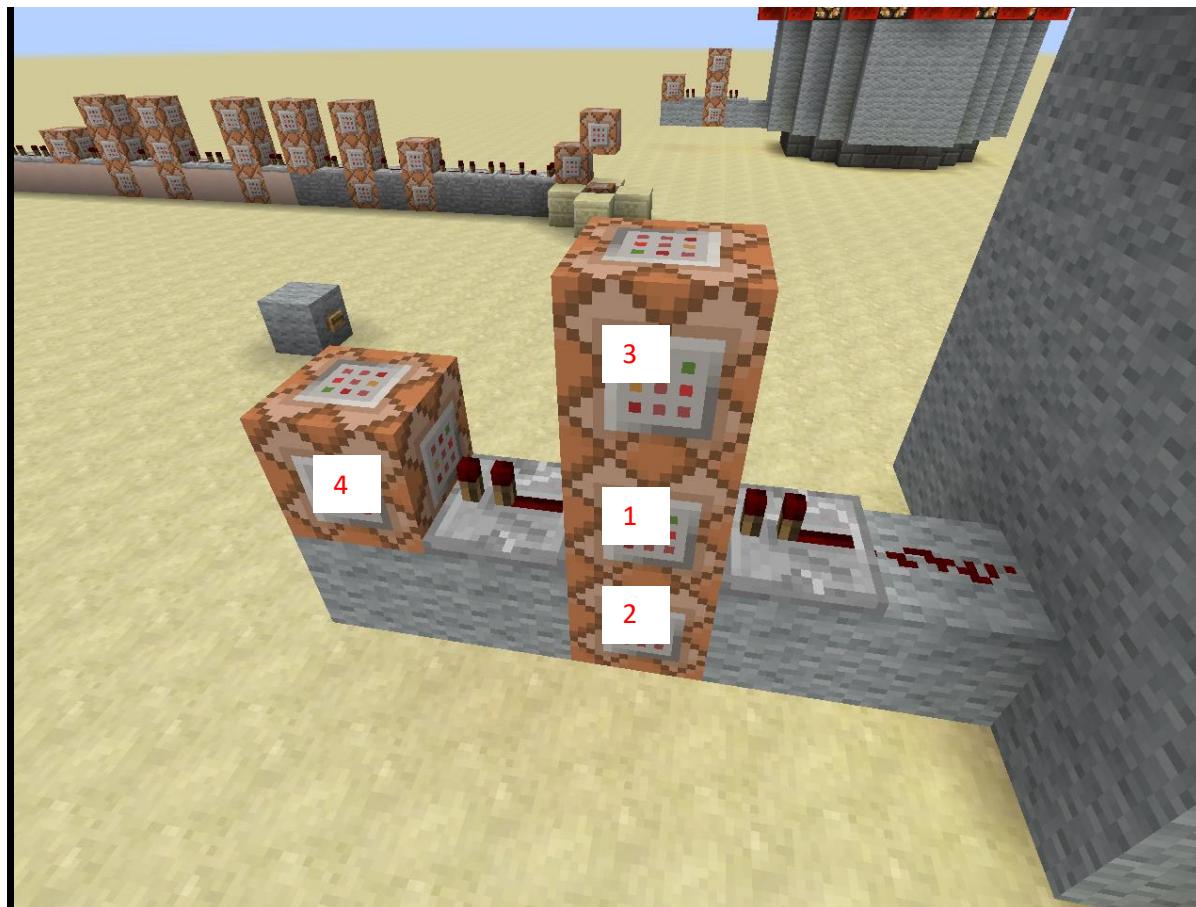


De woorden maker moet nu een woord bedenken van maximum 15 letters.

Eenmaal hij dit bedacht heeft kan hij op de knop start game klikken. Hierbij is het wachten tot de 2<sup>de</sup> speler “hij die de woorden zal raden” ook klaar is om te starten.

*Opdracht 2*

Maak de volgende opstelling.



De drukknop op de muur zal via 1 redstone signaal naar een repeater gaan. Hierdoor voeren we eerst het commando van de middelste blok uit.

Eenmaal dit commando is uitgevoerd zullen de blokken onder en boven en de volgende blok hun commando's uitvoeren. We gebruiken een overgang 's repeater om het commando van de laatste blok niet meerdere keren uit te voeren.

## Legende

		C3		
C4	R2	C1	R1	RS1
wol	wol	C2	wol	Wol

RS1: Redstone

R1 ,R2: repeaters:

1 Tick wachttijd

C1, C2, C3, C4: commando bokken

#### C1:

- Vertel het **scoreboard** dat **alle spelers** klaar zijn door het doel **Ready** met **één** te verhogen

```
/scoreboard players add <speler> <doel> <teller>
```

Speler: de naam van een speler of een van de selectors;

Doel: de naam van het doel

Teller: Met hoeveel moet de teller voor het doel optellen

#### C2:

- Vertel in het **chat venster** het bericht dat **de dichtstbijzijnde speler** klaar is om te beginnen

```
/tellraw <Speler> <raw json bericht>
```

Speler: de speler waarvoor het bericht is of een selector

raw json bericht: een manier waarop men een bericht kan opstellen, en kleuren zie volgende link voor alle mogelijk opties: [http://minecraft.gamepedia.com/Commands#Raw\\_JSON\\_text](http://minecraft.gamepedia.com/Commands#Raw_JSON_text). Zie de appendix voor een meer in detail uitleg.

Geef het volgende commando volledig in.

```
/tellraw @a {"text":"","extra":[{"text":"[Hangman]","color":"gold","bold":true},{"selector":"@p","color":"red"}, {"text":" is ready to begin!","color":"dark_green"}]}
```

Indien correct zien we volgende tekst

[Hangman] <speler> is ready to begin

**C3:**

- ⌚ Vertel het **scoreboard** om de **dichtstbijzijnde speler** toe aan het team **Maker**.

```
/scoreboard teams join <team> [speler(s)...]
```

Team: Naam van het team

Speler(s): de speler of spelers die men wil toevoegen. Om alle speler te selecteren kan “\*” gebruiken.

**C4:**

- ⌚ Verwijder de **drukknop** door deze te **vervangen** met een **luchtblok**.

Locatie van de drukknop

X	1055
Y	5
z	-92

```
/setblock <x> <y> <z> <blok> [data] [oudeBlokAfhandeling]
```

<x> <y> <z>: de locatie waar men een block wil plaatsen.

Blok: de minecraft blok id naam. Informatie over de blok id's vindt men in de appendix.

Data: waarde tussen 0 en 15. Indien niet nodig is deze 0.

oudeBlokAfhandeling: Wat te doen met de oude block. Vaste waarden binnen minecraft

Destroy: oude block wordt verwijderd net alsof het door een speler is verwijderd. Men hoort ook het blok breekt geluid

Keep: enkel lucht blokken worden vervangen

Replace: de blok verdwijnt zonder een spoor na te laten.

Wol: wol blokken

De ruimte waar het woord wordt gemaakt.

Deze ruimte vind je terug op coördinaten 1100, 3, -163.

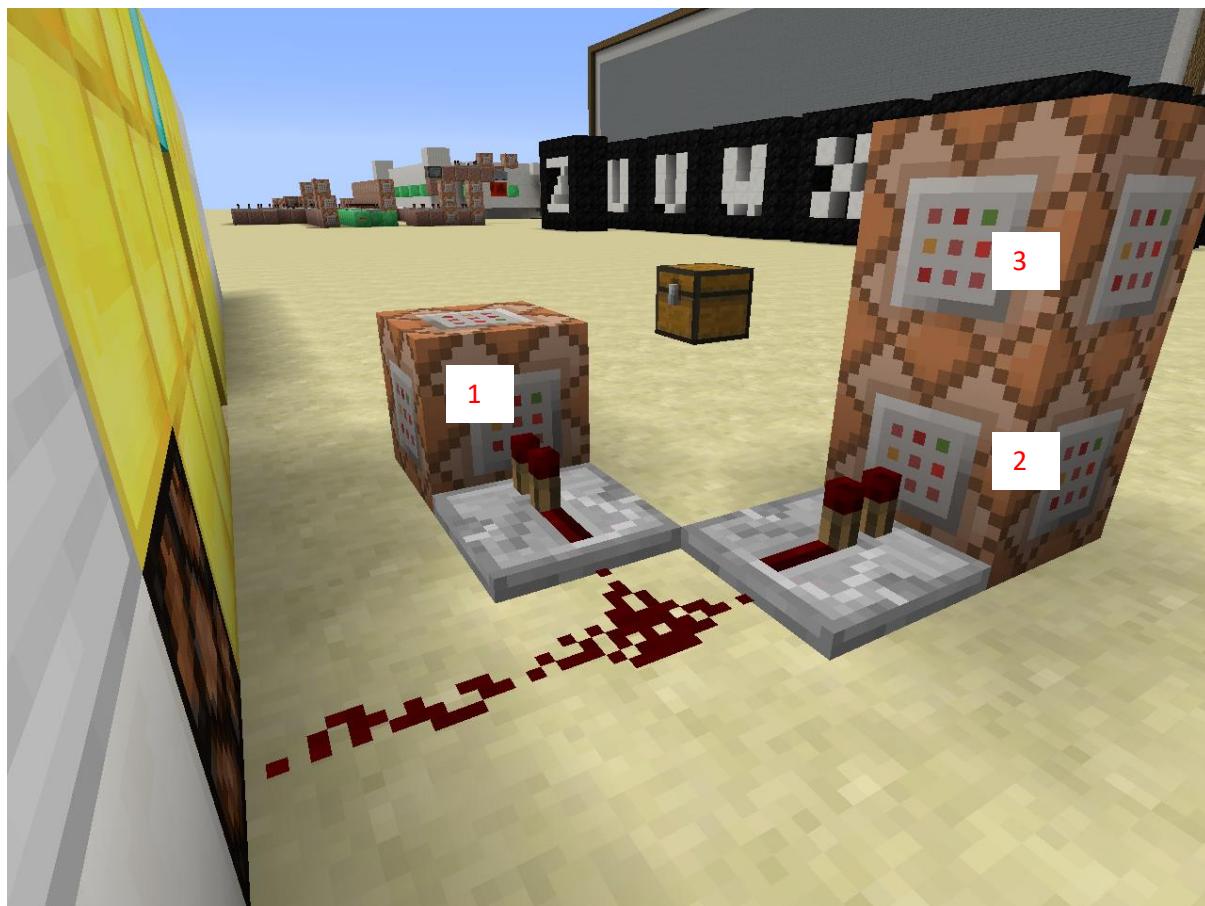


In deze ruimte kan men het woord samenstellen.

Men kiest de letter uit de linker koffer en plaatst ze in de juiste volgorde in de rechter koffer.

*Opdracht 3*

Maak de volgende opstelling.



C1:

⌚ Geef de dichtstbijzijnde speler 8 levels aan xp

```
/xp <getal> [speler]
```

```
/xp <getal>L [speler]
```

Getal: geeft het aantal xp punten aan die men aan een speler wil geven

Getal L: geeft het aantal xp level men aan een speler wil geven.

Speler: de speler aan wie men de xp wil geven. Kan ook een selector zijn

C2:

- ⌚ Teleporteer alle spelers die in het team **Maker** zitten

X	1032
Y	6
z	-203

Een groep teleportatie commando:

```
/tp <selector>[team=teamNaam] <x> <y> <z>
```

Selector: een shorthand voorzien door minecraft.

@p Dichtstbijzijnde speler

@r Willekeurige speler

@a Alle spelers

@e Alle entiteiten

teamNaam: de naam van het team waartoe de speler moet behoren.

C3

- ⌚ Zet op het **scorebord** het doel **SlotAdvance** voor de **dichtstbijzijnde speler** op **17**

```
/scoreboard players set <speler> <doel> <score>
```

Speler: de naam van een speller of een van de selectors;

Doel: de naam van het doel

Score: wat de score is voor dat doel.

## De Speelruimte

Onze woordmaker wordt nu in de speel ruimte gedropt. En het raden kan beginnen.



## Het pad van de gisser.

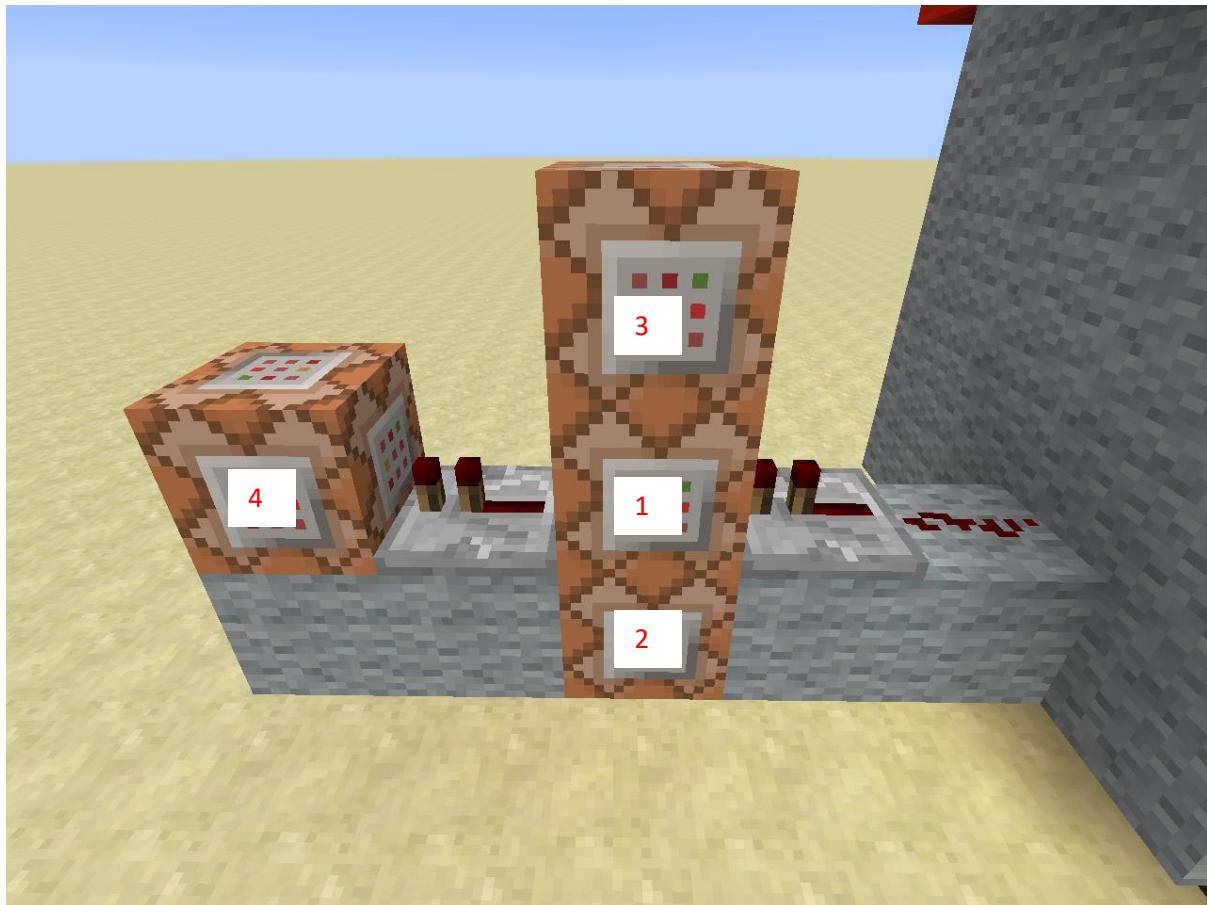


De rader moet nu wachten tot de woordmaker klaar is.

Hij kan rechtstreeks op de knop start game drukken en wachten op de andere speler.

*Opdracht 4*

Maak de volgende opstelling.



De drukknop op de muur zal via 1 redstone signaal naar een repeater gaan. En eerst het commando van de middelste blok uitvoeren.

Eenmaal dit commando is uitgevoerd zullen de blokken onder en boven en de volgende blok hun commando's uitvoeren. We gebruiken een overgang 's repeater om het commando van de laatste blok niet meerdere keren uit te voeren.

## Legende

		C3		
C4	R2	C1	R1	Rd1
wol	wol	C2	wol	Wol

Rd1: redstone dust

R1 ,R2: repeaters:

1 Tick wachttijd

C1, C2, C3, C4: commando bokken

### C1:

- ⌚ Vertel het **scoreboard** dat alle spelers klaar zijn door het doel **Ready** met één te verhogen

```
/scoreboard players add <speler> <doel> <teller>
```

Speler: de naam van een speler of een van de selectors;

Doel: de naam van het doel

Teller: Met hoeveel moet de teller voor het doel optellen

### C2:

- ⌚ Vertel in het **chat venster** het bericht dat de **woordenrader** klaar is om te beginnen

```
/tellraw <Speler> <raw json bericht>
```

Speler: de speler waarvoor het bericht is of een selector

raw json bericht: een manier waarop men een bericht kan opstellen, en kleuren zie volgende link voor alle mogelijk opties: [http://minecraft.gamepedia.com/Commands#Raw\\_JSON\\_text](http://minecraft.gamepedia.com/Commands#Raw_JSON_text)

```
/tellraw @a {"text":"","extra":[{"text":"[Hangman]","color":"gold","bold":true},{"selector":"@p","color":"yellow"}, {"text": " is ready to begin!","color":"dark_green"}]}
```

[Hangman] <speler> is ready to begin

**C3:**

- Vertel het **scorebord** om de dichtsbijzijnde speler toe te voegen aan het team **Guess**

```
/scoreboard teams join <team> [speler(s)...]
```

Team: Naam van het team

Speler(s): de speler of spelers die men wil toevoegen. Om alle speler te selecteren kan "\*" gebruiken.

**C4:**

- Verwijder de **drukknop** door deze te **vervangen** met een **luchtblok**.

Locatie van de drukknop

X	1055
Y	5
z	-63

```
/setblock <x> <y> <z> <blok> [data] [oudeBlokAfhandeling]
```

<x> <y> <z>: de locatie waar men een block wil plaatsen.

Blok: de minecraft blok id naam. Informatie over de blok id's vindt men [hier](#).

Optionele waarde tussen 0 en 15

oudeBlokAfhandeling: Wat te doen met de oude block. Vaste waarden binnen minecraft

Destroy: oude block wordt verwijderd net alsof het door een speler is verwijderd. Men hoort ook het blok breekt geluid

Keep: enkel lucht blokken worden vervangen

Replace: de blok verdwijnt zonder een spoor na te laten.

Wol: wol blokken

[De Speelruimte](#)

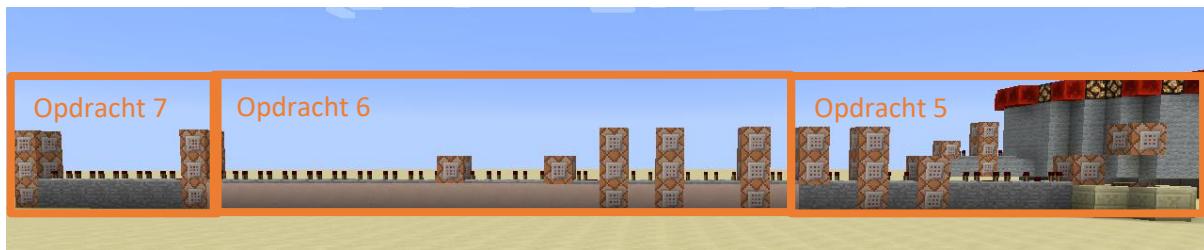
Als beide spelers klaar zijn wordt de rader in de speel ruimte gedropt.



## Initialisatie van het spel

Nu beide spelers melden dat ze klaar zijn is het tijd om een nieuw spel te initialiseren. We teleporteren de gebruikers naar de volgende ruimtes en set/resetten wat blokken en doelen.

### Initialisatie circuit



Het initialisatie circuit is een lange rij commando's en repeaters.

We zullen dit dan ook in drie stukken kappen.

Opdracht 5: van rechts naar links loop vanaf de zandsteen tot aan de witte klei

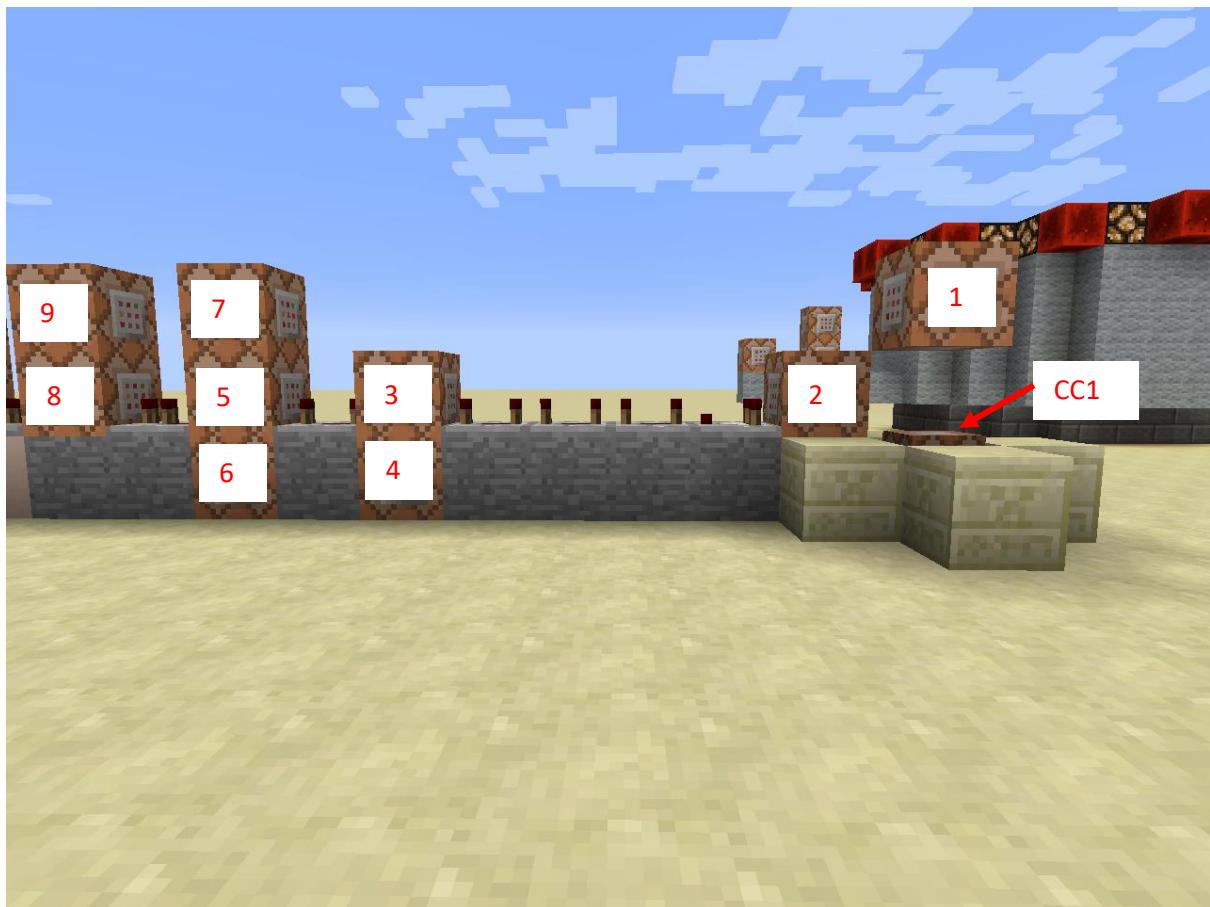
Opdracht 6: zijn alle commando blokken op de witte klei

Opdracht 7: de commando blokken op de stenen.

Eerste deel van het circuit

### Opdracht 5

Vanaf hier krijgt men enkel nog de nodige informatie. De commando's die al gebruikt zijn staan er niet meer als voorbeeld bij. Nieuwe commando's worden eenmalig getoond met informatie.



C9		C7							C1
C8	R6	C5	R4	C3	R3	R2	R1	cmp1	C2
steen	steen	C6	steen	C4	Steen	Steen	Steen	Steen	steen

CC1

Rb1+ar

Rb1 => dit is een blok redstone en is aanwezig

Ar => activator rail. Een mijnkar met commandoblok zal elke 4 game ticks activeren

**C1:**

- ⌚ **Vul een gebied van 1\*1\*3 met lucht relatief ten opzichte van de commandoblok.**

```
/fill <x1> <y1> <z1> <x2> <y2> <z2> <blok>
<x1> <y1> <z1>, <x2> <y2> <z2> coördinaten van 2 tegenovergesteld hoeken
blok: de minecraft blok id/naam. Informatie over de blok id's vindt men hier.
```

**CC1:**

- ⌚ **Vul een gebied van 1\*1\*3 met redstone-blokken relatief ten opzichte van de commandoblok.**

```
/fill <x1> <y1> <z1> <x2> <y2> <z2> <blok>
<x1> <y1> <z1>, <x2> <y2> <z2> coördinaten van 2 tegenovergesteld hoeken
blok: de minecraft blok id naam. Informatie over de blok id's vindt men hier.
```

**C2:**

- ⌚ **Test of alle spelers** op de startknop hebben geklikt =>doel **Ready**.

```
/testfor <speler> [tag]

Tag iets van het type NBT Tag. In het geval van een doel heeft men de volgende 2 mogelijkheden.

Score_doel_=2 => de voorwaarde is ok indien het Doel 0,1 of 2 is. Of anders gezegd kleiner dan of gelijk aan 2

Score_doel_min=2 => het doel is minstens 2 of hoger

/testfor @a[score_Ready_min=2]
```

**C3:**

- ⌚ Zet het doel “**End**” op **1** voor **alle spelers**

Hint : scoreboard players set

**C4:**

- ⌚ Zet het doel “**Guess**” op **0** voor **alle spelers**.

**C5:**

- Vertel in het **chat venster** dat **alle spelers** klaar is en dat het spel zal beginnen eens de woordenmaker zijn woord heeft gemaakt.

```
/tellraw @a {"text":""}, "extra": [{"text": "[Hangman] ", "color": "gold", "bold": "true"}, {"text": "Everybody is ready! The game will begin once the word maker finishes setting up the word!", "color": "dark_green"}]}
```

**C6:**

- Teleporteer alle spelers van het team Maker**

X	1101
Y	4
z	-165

**C7:**

- Teleporteer alle spelers van het team Guess.**

X	1032
Y	6
z	-203

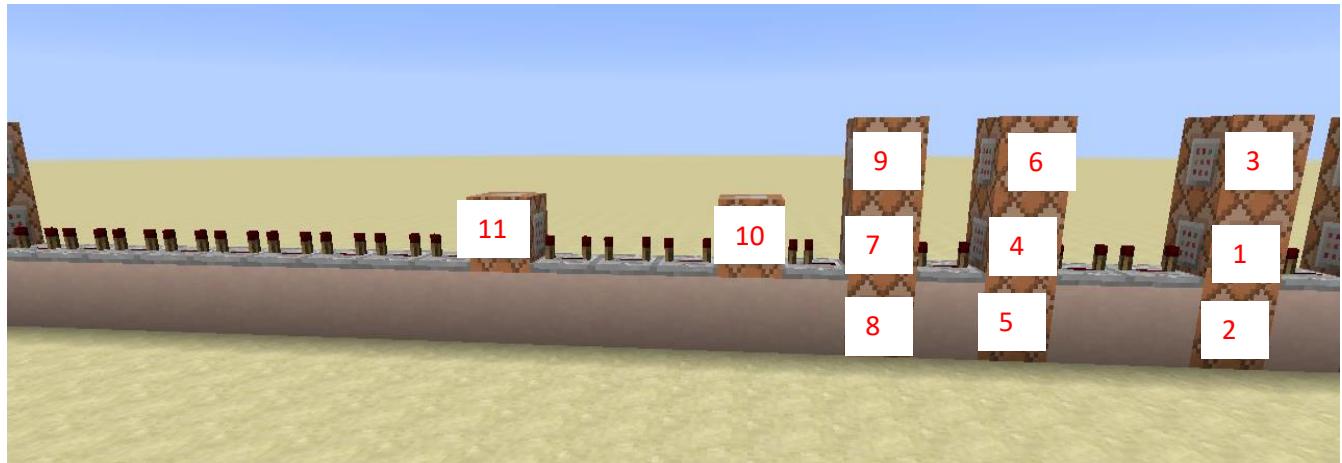
**C8:**

- Geen commando**

**C9:**

- Zet voor alle spelers het Ready doel op 0**

## Tweede deel van het circuit

*Opdracht 6*

R15	R14	R13	R12	R11	R10	R9	C11	R8	R7	R6	C10	R5	C9	C6	C3
												C7	R4	C4	R3
												C8	C5		R2
															C1
															R1

**C1:**

- ⌚ Maak voor **alle spelers** hun **inventaris leeg**

```
/clear <speler>
```

Speler: naam van de speler of een selector

**C2:**

- ⌚ Verander de spelmodus voor alle spelers van het team **Maker** naar **creatief**

/gamemode <mode> [speler]

Mode: de mogelijke speel modussen

- 0 Overleven
- 1 Creatief
- 2 Avontuur
- 3 Bijstander

Speler: de naam van de speller of een selector waarvoor men de spel modus wil veranderen

**C3:**

- ⌚ Verander de spelmodus voor alle spelers van het team **Guess** naar **avontuur**

**C4:**

- ⌚ Geen commando

**C5:**

- ⌚ Kloon een gebied

X1	1056	X2	1056	X	1045
Y1	3	Y2	3	Y	4
Z1	-207	Z2	-195	Z	-210

/clone <x1> <y1> <z1> <x2> <y2> <z2> <x> <y> <z>

<x1> <y1> <z1> <x2> <y2> <z2>: het gebied dat men wil klonen.

<x> <y> <z>: Startpositie waarde kloon moet komen.

**C6:**

- ⌚ **Kloon een gebied**

X1	1058	X2	1058	X	1095
Y1	3	Y2	3	Y	4
Z1	-207	Z2	-195	Z	-210

**C7:**

- ⌚ Vertel in het **chat venster** voor **alle spelers** in het **team Maker** wat ze moeten doen.

```
/tellraw @a[team=Maker] {"text":"","extra":[{"text":"[Hangman]","color":"gold","bold":true},{"text":"Take blocks from the chest on the left and order them to spell the word in the chest on the right! Enter it as if you were reading a book; start at the top-left and move to the right! You can enter up to 15 letters!","color":"dark_green"}]}
```

**C8:**

- ⌚ **Kloon een gebied**

X1	1066	X2	1065	X	1055
Y1	3	Y2	3	Y	5
Z1	-86	Z2	-86	Z	-92

**C9:**

- ⌚ **Kloon een gebied**

X1	1066	X2	1065	X	1055
Y1	3	Y2	3	Y	5
Z1	-86	Z2	-86	Z	-63

**C10:**

- ⌚ **Zet een blok redstone** op de volgende positie

X	1096
Y	21
Z	-90

Hint setblock

**C11:**

- ⌚ **Zet een blok lucht** op de volgende positie.

X	1096
Y	21
Z	-90

Hint setblock

Derde deel van het circuit

*Opdracht 7*



C6						C2
C4	R5	R4	R3	R2	R1	C1
C5						C3

**C1:**

⌚ **Zet een hopper op de volgende positie**

X	1094
Y	13
z	-89

Hint setblock

**C2:**

- ❷ **Zet een hopper op de volgende positie**

X	1094
Y	13
z	-91

Hint setblock

**C3:**

- ❷ **Vul een gebied met hoppers op de volgende positie**

X1	1092	X2	1092
Y1	3	Y2	3
Z1	-89	Z2	-91

Hint fill

**C4:**

- ❷ **Zet een blok lucht op de volgende positie**

X	1094
Y	13
z	-89

Hint setblock

**C5:**

- ❷ **Zet een blok lucht op de volgende positie**

X	1094
Y	13
z	-91

Hint setblock

**C6:**

- ❷ **Vul een gebied met lucht op de volgende positie**

X1	1092	X2	1092
Y1	3	Y2	3
Z1	-89	Z2	-91

Hint fill

## De tikkende toren



### Opdracht 8

C1:

⌚ Kloon een gebied

X1	1071	X2	1063	X	1050
Y1	12	Y2	3	Y	15
Z1	-109	Z2	-108	Z	-240

C2:

⌚ Kloon een gebied

X1	1081	X2	1073	X	1050
Y1	12	Y2	3	Y	15
Z1	-112	Z2	-111	Z	-240

C3:

⌚ **Kloon** een gebied

X1	1071	X2	1063	X	1050
Y1	12	Y2	3	Y	15
Z1	-112	Z2	-111	Z	-240

C4:

⌚ **Zet een blok lucht** op de volgende positie

X	~
Y	~-1
Z	~

CC1:

⌚ **Zet een redstone blok** op de volgende positie

X	~-1
Y	~4
Z	~

C5:

⌚ **Kloon** een gebied

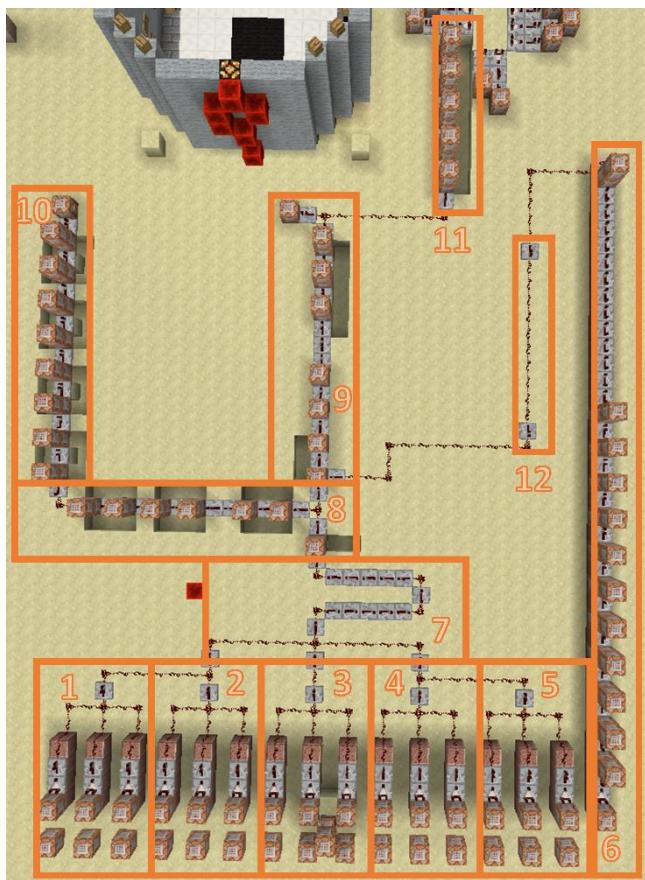
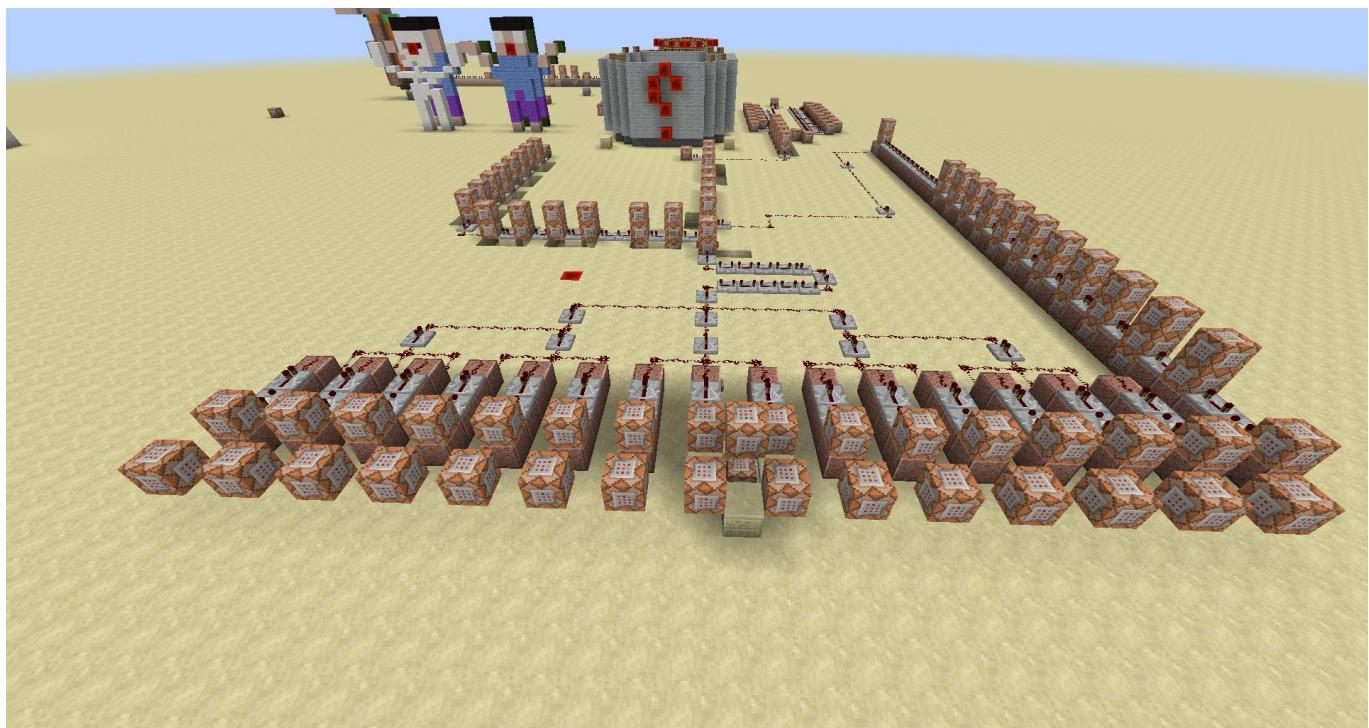
X1	1081	X2	1073	X	1050
Y1	12	Y2	3	Y	15
Z1	-109	Z2	-108	Z	-240

C6:

⌚ **Kloon** een gebied

X1	1081	X2	1073	X	1050
Y1	12	Y2	3	Y	15
Z1	-109	Z2	-108	Z	-240

## Het controlesysteem van de win voorwaarden.

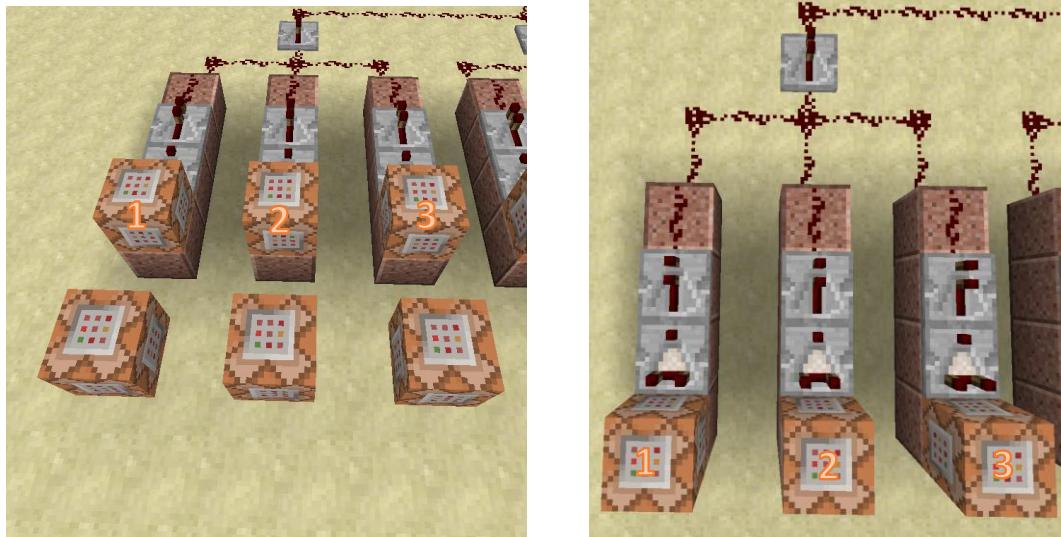


We delen dit circuit op in 12 kleinere stukjes.

Groepen 1 tot en met 5 zijn herhalen van dezelfde code met veranderingen in de vergelijking. De achterste rij commandoblokken in deze 5 groepen bevat geen code.

*Opdracht 9*

1<sup>ste</sup> groep: commandoblokken 1-3



C1:

⌚ Test de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 1

score\_Endcap gelijk aan 1

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C2:

⌚ Test de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 2

score\_Endcap gelijk aan 2

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C3:

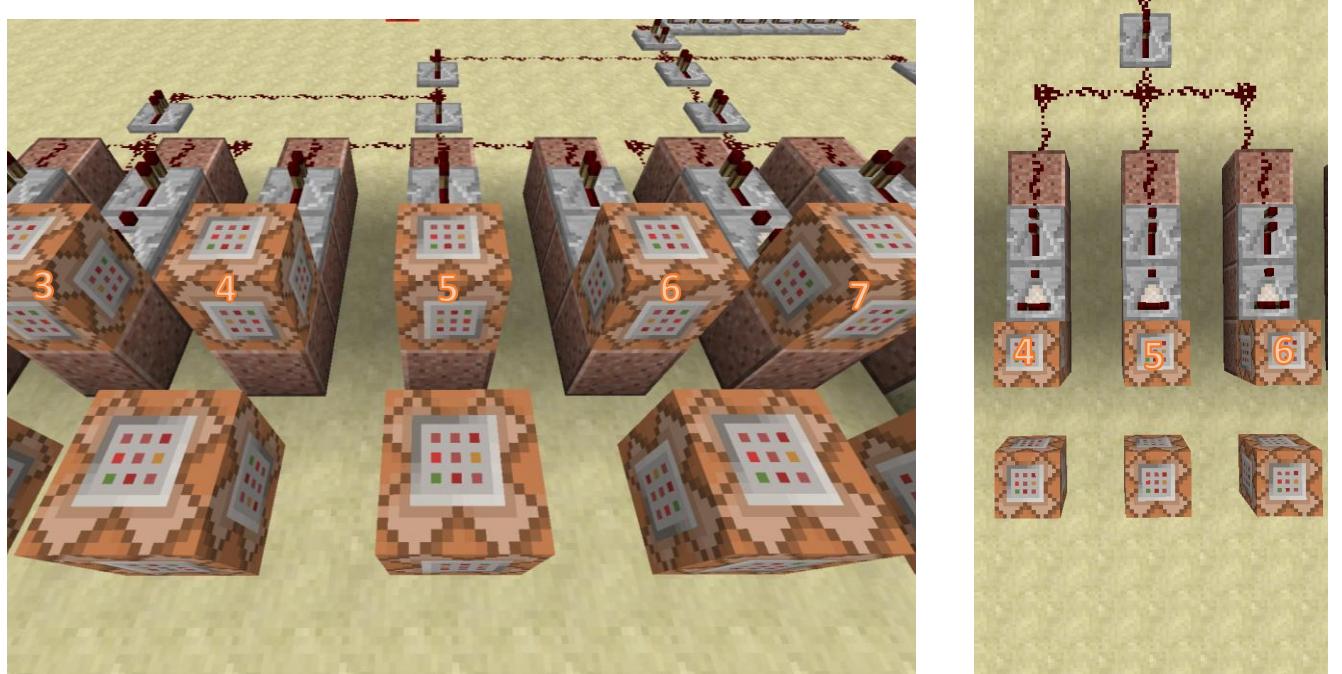
⌚ Test de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 3

score\_Endcap gelijk aan 3

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

2<sup>de</sup> groep: commandoblokken 4-6

C4:

⌚ **Test** de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 4

score\_Endcap gelijk aan 4

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C5:

⌚ **Test** de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 5

score\_Endcap gelijk aan 5

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C6:

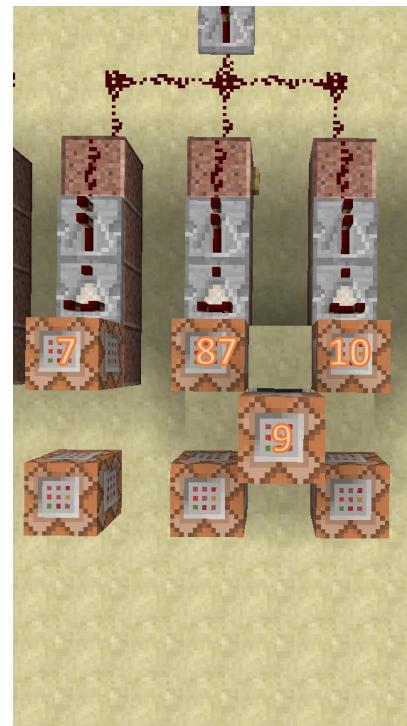
⌚ **Test** de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 6

score\_Endcap gelijk aan 6

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

3<sup>de</sup> groep: commandoblokken 7-11

C7:

## ⌚ Test de volgende doelen:

score Correct gelijk aan 7score Endcap gelijk aan 7score Mode hoger dan of gelijk aan 1score Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C8:

## ⌚ Test de volgende doelen:

score Correct gelijk aan 8score Endcap gelijk aan 8score Mode hoger dan of gelijk aan 1score Fail kleiner dan of gelijk aan 0

CC1:

⌚ Vul een gebied met **redstone blokken** relatief van deze blok

X1	~15	X2	~-15
Y1	~1	Y2	~1
Z1	~	Z2	~

C9:

- ⌚ **Vul** een gebied met **Lucht** relatief van deze blok

X1	~15	X2	~-15
Y1	~-1	Y2	~-1
Z1	~	Z2	~

C10:

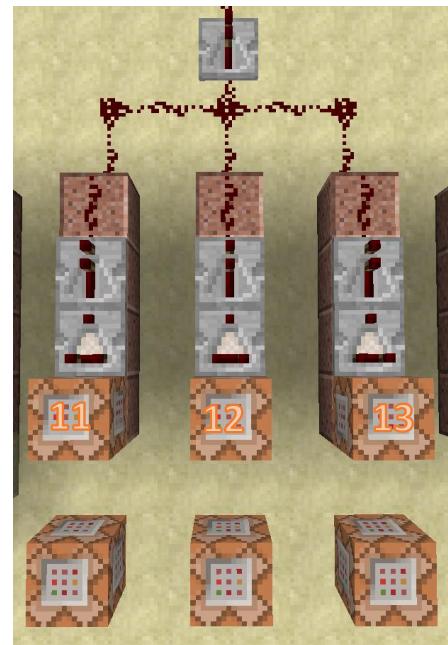
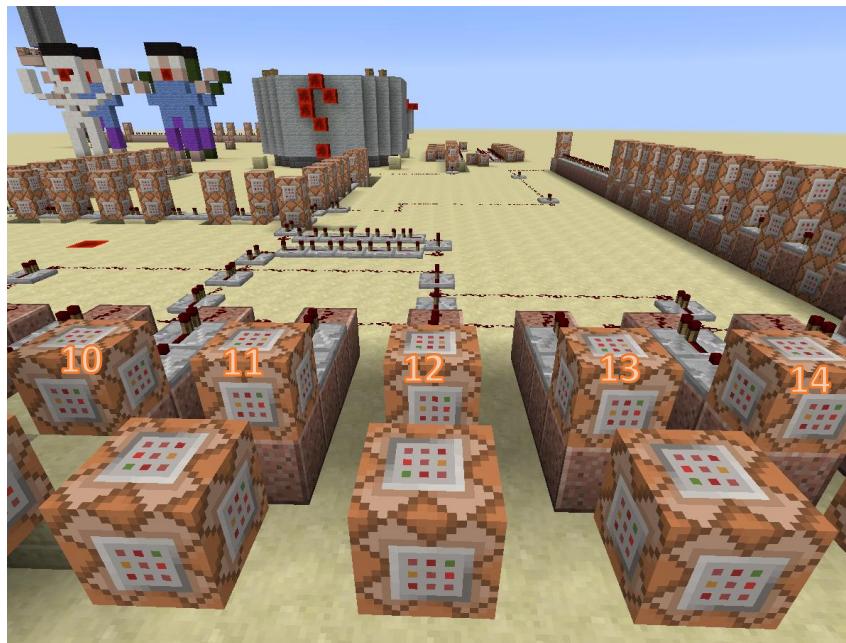
- ⌚ **Test** de volgende **doelen**:

score\_Correct gelijk aan 9

score\_Endcap gelijk aan 9

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

4<sup>de</sup> groep: commandoblokken 11-13

C11:

⌚ **Test** de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 10

score\_Endcap gelijk aan 10

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C12:

⌚ **Test** de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 11

score\_Endcap gelijk aan 11

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C13:

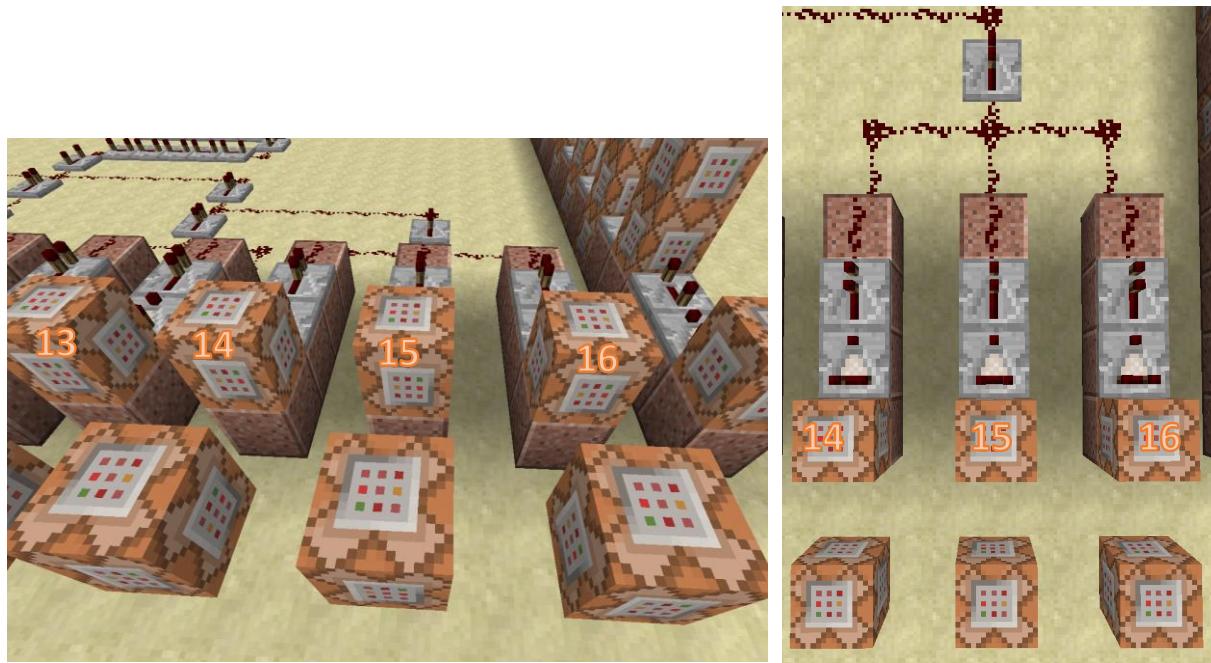
⌚ **Test** de volgende doelen:

score\_Correct gelijk aan 12

score\_Endcap gelijk aan 12

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

5<sup>de</sup> groep; commandoblokken 14-16

C14:

⌚ **Test de volgende doelen:**

score\_Correct gelijk aan 13

score\_Endcap gelijk aan 13

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C15:

⌚ **Test de volgende doelen:**

score\_Correct gelijk aan 14

score\_Endcap gelijk aan 14

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C16:

⌚ **Test de volgende doelen:**

score\_Correct gelijk aan 15

score\_Endcap gelijk aan 15

score\_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score\_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

6<sup>de</sup> groep



## Appendix A: Tell Raw/Tittle/Subtitle/Sign/Book het json formaat

Bij elke van deze items kunnen we gestileerde tekst gebruiken. We doen dit aan de hand een json string.

Er bestaan een paar tools om u hierbij te helpen =><https://www.minecraftjson.com/>

We gaan de opbouw van het json formaat doen aan de hand van tellraw. (U kan hiermee experimenteren in de tutorial map)

Gewoon tekst weergeven met het json formaat

```
{"text":"Wat tekst"}
```

```
/tellraw @a [{"text":"Wat tekst"}]
```

We kunnen dit ook opsplitsen als het volgt en toch nog altijd dezelfde output zien.

```
{"text":"Wat"}, {"text":"tekst"}
```

```
/tellraw @a [{"text":"Wat"}, {"text":"tekst"}]
```

Als we gebruik willen maken van de selectors

```
{"text":"Wat"}, {"text":"tekst"}, {"text":"voor"}, {"selector":"@p"}
```

```
/tellraw @a [{"text":"Wat"}, {"text":"tekst"}, {"text":"voor"}, {"selector":"@p"}]
```

Elk van deze tekst objecten kunnen we voorzien van extra informatie

Zo kunnen we van elk woord het kleur veranderen, of onderlijnen, doorstrepen, een link van maken enzovoort

### Kleur

```
{"text":"Wat","color":"<kleur>"}
```

Black		Dark_red		Dark_gray		Red	
Dark_blue		Dark_purple		Blue		Light_purple	
Dark_green		Gold		Green		Yellow	
Dark_aqua		Gray		Aqua		White	

### Vette tekst

```
{"text":"Wat","bold":true}
```

### Schuine tekst

```
{"text":"Wat","italic":true}
```

### Onderstrepen van tekst

```
{"text":"Wat","underlined":true}
```

### Doorstrepen van tekst

```
{"text":"Wat","strikethrough":true}
```

### Obfuscatie

```
{"text":"Wat","obfuscated":true}
```

k alH-av^t

## Appendix B Block ID's

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	0	0	minecraft:air	Air
	1	1	minecraft:stone	Stone <small>S B</small>
	2	2	minecraft:grass	Grass Block
	3	3	minecraft:dirt	Dirt <small>S B</small>
	4	4	minecraft:cobblestone	Cobblestone
	5	5	minecraft:planks	Wood Planks <small>S B</small>
	6	6	minecraft:sapling	Sapling <small>S B</small>
	7	7	minecraft:bedrock	Bedrock
	8	8	minecraft:flowing_water	Water <small>S</small>
	9	9	minecraft:water	Stationary Water <small>S</small>
	10	A	minecraft:flowing_lava	Lava <small>S</small>
	11	B	minecraft:lava	Stationary Lava <small>S</small>
	12	C	minecraft:sand	Sand <small>S B</small>
	13	D	minecraft:gravel	Gravel
	14	E	minecraft:gold_ore	Gold Ore
	15	F	minecraft:iron_ore	Iron Ore
<hr/>				
Icon	Dec	Hex	Name	Block
	16	10	minecraft:coal_ore	Coal Ore
	17	11	minecraft:log	Wood <small>S B</small>
	18	12	minecraft:leaves	Leaves <small>S B</small>
	19	13	minecraft:sponge	Sponge <small>S B</small>
	20	14	minecraft:glass	Glass
	21	15	minecraft:lapis_ore	Lapis Lazuli Ore
	22	16	minecraft:lapis_block	Lapis Lazuli Block

	23	17	minecraft:dispenser	Dispenser S E
	24	18	minecraft:sandstone	Sandstone S B
	25	19	minecraft:noteblock	Note Block E
	26	1A	minecraft:bed	Bed I S
	27	1B	minecraft:golden_rail	Powered Rail S
	28	1C	minecraft:detector_rail	Detector Rail S
	29	1D	minecraft:sticky_piston	Sticky Piston S
	30	1E	minecraft:web	Cobweb
	31	1F	minecraft:tallgrass	Grass S B

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	32	20	minecraft:deadbush	Dead Bush
	33	21	minecraft:piston	Piston S
	34	22	minecraft:piston_head	Piston Head S
	35	23	minecraft:wool	Wool S B
	36	24	minecraft:piston_extension	Block moved by Piston E
	37	25	minecraft:yellow_flower	Dandelion
	38	26	minecraft:red_flower	Poppy S B
	39	27	minecraft:brown_mushroom	Brown Mushroom
	40	28	minecraft:red_mushroom	Red Mushroom
	41	29	minecraft:gold_block	Block of Gold
	42	2A	minecraft:iron_block	Block of Iron
	43	2B	minecraft:double_stone_slab	Double Stone Slab S B
	44	2C	minecraft:stone_slab	Stone Slab S B
	45	2D	minecraft:brick_block	Bricks
	46	2E	minecraft:tnt	TNT
	47	2F	minecraft:bookshelf	Bookshelf

Icon	Dec	Hex	Name	Block

	48	30	minecraft:mossy_cobblestone	Moss Stone
	49	31	minecraft:obsidian	Obsidian
	50	32	minecraft:torch	Torch <sup>S</sup>
	51	33	minecraft:fire	Fire <sup>S</sup>
	52	34	minecraft:mob_spawner	Monster Spawner <sup>E</sup>
	53	35	minecraft:oak_stairs	Oak Wood Stairs <sup>S</sup>
	54	36	minecraft:chest	Chest <sup>S E</sup>
	55	37	minecraft:redstone_wire	Redstone Wire <sup>I S</sup>
	56	38	minecraft:diamond_ore	Diamond Ore
	57	39	minecraft:diamond_block	Block of Diamond
	58	3A	minecraft:crafting_table	Crafting Table
	59	3B	minecraft:wheat	Wheat <sup>I S</sup>
	60	3C	minecraft:farmland	Farmland <sup>S</sup>
	61	3D	minecraft:furnace	Furnace <sup>S E</sup>
	62	3E	minecraft:lit_furnace	Burning Furnace <sup>S E</sup>
	63	3F	minecraft:standing_sign	Standing Sign <sup>I S E</sup>

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	64	40	minecraft:wooden_door	Oak Door <sup>I S</sup>
	65	41	minecraft:ladder	Ladder <sup>S</sup>
	66	42	minecraft:rail	Rail <sup>S</sup>
	67	43	minecraft:stone_stairs	Cobblestone Stairs <sup>S</sup>
	68	44	minecraft:wall_sign	Wall Sign <sup>I S E</sup>
	69	45	minecraft:lever	Lever <sup>S</sup>
	70	46	minecraft:stone_pressure_plate	Stone Pressure Plate <sup>S</sup>
	71	47	minecraft:iron_door	Iron Door <sup>I S</sup>
	72	48	minecraft:wooden_pressure_plate	Wooden Pressure Plate <sup>S</sup>
	73	49	minecraft:redstone_ore	Redstone Ore

	74 4A	minecraft:lit_redstone_ore	Glowing Redstone Ore
	75 4B	minecraft:unlit_redstone_torch	Redstone Torch (inactive) <sup>S</sup>
	76 4C	minecraft:redstone_torch	Redstone Torch (active) <sup>S</sup>
	77 4D	minecraft:stone_button	Stone Button <sup>S</sup>
	78 4E	minecraft:snow_layer	Snow (layer) <sup>S B</sup>
	79 4F	minecraft:ice	Ice

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	80	50	minecraft:snow	Snow
	81	51	minecraft:cactus	Cactus <sup>S</sup>
	82	52	minecraft:clay	Clay
	83	53	minecraft:reeds	Sugar Cane <sup>I S</sup>
	84	54	minecraft:jukebox	Jukebox <sup>S E</sup>
	85	55	minecraft:fence	Fence
	86	56	minecraft:pumpkin	Pumpkin <sup>S</sup>
	87	57	minecraft:netherrack	Netherrack
	88	58	minecraft:soul_sand	Soul Sand
	89	59	minecraft:glowstone	Glowstone
	90	5A	minecraft:portal	Nether Portal
	91	5B	minecraft:lit_pumpkin	Jack o'Lantern <sup>S</sup>
	92	5C	minecraft:cake	Cake <sup>I S</sup>
	93	5D	minecraft:unpowered_repeater	Redstone Repeater (inactive) <sup>I S</sup>
	94	5E	minecraft:powered_repeater	Redstone Repeater (active) <sup>I S</sup>
	95	5F	minecraft:stained_glass	Stained Glass <sup>S B</sup>

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	96	60	minecraft:trapdoor	Trapdoor <sup>S</sup>
	97	61	minecraft:monster_egg	Monster Egg <sup>S B</sup>
	98	62	minecraft:stonebrick	Stone Bricks <sup>S B</sup>

	99	63	minecraft:brown_mushroom_block	Brown Mushroom (block)	S
	100	64	minecraft:red_mushroom_block	Red Mushroom (block)	S
	101	65	minecraft:iron_bars	Iron Bars	
	102	66	minecraft:glass_pane	Glass Pane	
	103	67	minecraft:melon_block	Melon	
	104	68	minecraft:pumpkin_stem	Pumpkin Stem	S
	105	69	minecraft:melon_stem	Melon Stem	S
	106	6A	minecraft:vine	Vines	S
	107	6B	minecraft:fence_gate	Fence Gate	S
	108	6C	minecraft:brick_stairs	Brick Stairs	S
	109	6D	minecraft:stone_brick_stairs	Stone Brick Stairs	S
	110	6E	minecraft:mycelium	Mycelium	
	111	6F	minecraft:waterlily	Lily Pad	

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	112	70	minecraft:nether_brick	Nether Brick
	113	71	minecraft:nether_brick_fence	Nether Brick Fence
	114	72	minecraft:nether_brick_stairs	Nether Brick Stairs
	115	73	minecraft:nether_wart	Nether Wart
	116	74	minecraft:enchanting_table	Enchantment Table
	117	75	minecraft:brewing_stand	Brewing Stand
	118	76	minecraft:cauldron	Cauldron
	119	77	minecraft:end_portal	End Portal
	120	78	minecraft:end_portal_frame	End Portal Frame
	121	79	minecraft:end_stone	End Stone
	122	7A	minecraft:dragon_egg	Dragon Egg
	123	7B	minecraft:redstone_lamp	Redstone Lamp (inactive)
	124	7C	minecraft:lit_redstone_lamp	Redstone Lamp (active)

	125	7D	minecraft:double_wooden_slab	Double Wooden Slab	S B
	126	7E	minecraft:wooden_slab	Wooden Slab	S B
	127	7F	minecraft:cocoa	Cocoa	I S

Icon	Dec	Hex	Name	Block	
	128	80	minecraft:sandstone_stairs	Sandstone Stairs	S
	129	81	minecraft:emerald_ore	Emerald Ore	
	130	82	minecraft:ender_chest	Ender Chest	S E
	131	83	minecraft:tripwire_hook	Tripwire Hook	S
	132	84	minecraft:tripwire	Tripwire	I S
	133	85	minecraft:emerald_block	Block of Emerald	
	134	86	minecraft:spruce_stairs	Spruce Wood Stairs	S
	135	87	minecraft:birch_stairs	Birch Wood Stairs	S
	136	88	minecraft:jungle_stairs	Jungle Wood Stairs	S
	137	89	minecraft:command_block	Command Block	E
	138	8A	minecraft:beacon	Beacon	E
	139	8B	minecraft:cobblestone_wall	Cobblestone Wall	S B
	140	8C	minecraft:flower_pot	Flower Pot	I S E
	141	8D	minecraft:carrots	Carrot	I S
	142	8E	minecraft:potatoes	Potato	I S
	143	8F	minecraft:wooden_button	Wooden Button	S

Icon	Dec	Hex	Name	Block	
	144	90	minecraft:skull	Mob head	I S E
	145	91	minecraft:anvil	Anvil	S B
	146	92	minecraft:trapped_chest	Trapped Chest	S E
	147	93	minecraft:light_weighted_pressure_plate	Weighted Pressure Plate(Light)	S
	148	94	minecraft:heavy_weighted_pressure_plate	Weighted Pressure Plate(Heavy)	S
	149	95	minecraft:unpowered_comparator	Redstone Comparator	I S

	150 96	minecraft:powered_comparator	Redstone Comparator(deprecated) <small>S</small>
	151 97	minecraft:daylight_detector	Daylight Sensor <small>E</small>
	152 98	minecraft:redstone_block	Block of Redstone
	153 99	minecraft:quartz_ore	Nether Quartz Ore
	154 9A	minecraft:hopper	Hopper <small>S E</small>
	155 9B	minecraft:quartz_block	Block of Quartz <small>S B</small>
	156 9C	minecraft:quartz_stairs	Quartz Stairs <small>S</small>
	157 9D	minecraft:activator_rail	Activator Rail <small>S</small>
	158 9E	minecraft:dropper	Dropper <small>S E</small>
	159 9F	minecraft:stained_hardened_clay	Stained Clay <small>S B</small>

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	160	A0	minecraft:stained_glassPane	Stained Glass Pane <small>S B</small>
	161	A1	minecraft:leaves2	Leaves (Acacia/Dark Oak) <small>S B</small>
	162	A2	minecraft:log2	Wood (Acacia/Dark Oak) <small>S B</small>
	163	A3	minecraft:acacia_stairs	Acacia Wood Stairs <small>S</small>
	164	A4	minecraft:dark_oak_stairs	Dark Oak Wood Stairs <small>S</small>
	165	A5	minecraft:slime	Slime Block
	166	A6	minecraft:barrier	Barrier
	167	A7	minecraft:iron_trapdoor	Iron Trapdoor <small>S</small>
	168	A8	minecraft:prismarine	Prismarine <small>S B</small>
	169	A9	minecraft:sea_lantern	Sea Lantern
	170	AA	minecraft:hay_block	Hay Bale <small>S</small>
	171	AB	minecraft:carpet	Carpet <small>S B</small>
	172	AC	minecraft:hardened_clay	Hardened Clay
	173	AD	minecraft:coal_block	Block of Coal
	174	AE	minecraft:packed_ice	Packed Ice
	175	AF	minecraft:double_plant	Large Flowers <small>S B</small>

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	176	B0	minecraft:standing_banner	Standing Banner <small>I S E</small>
	177	B1	minecraft:wall_banner	Wall Banner <small>I S E</small>
	178	B2	minecraft:daylight_detector_inverted	Inverted Daylight Sensor <small>E</small>
	179	B3	minecraft:red_sandstone	Red Sandstone <small>S B</small>
	180	B4	minecraft:red_sandstone_stairs	Red Sandstone Stairs <small>S</small>
	181	B5	minecraft:double_stone_slab2	Double Red Sandstone Slab <small>S</small>
	182	B6	minecraft:stone_slab2	Red Sandstone Slab <small>S</small>
	183	B7	minecraft:spruce_fence_gate	Spruce Fence Gate
	184	B8	minecraft:birch_fence_gate	Birch Fence Gate
	185	B9	minecraft:jungle_fence_gate	Jungle Fence Gate
	186	BA	minecraft:dark_oak_fence_gate	Dark Oak Fence Gate
	187	BB	minecraft:acacia_fence_gate	Acacia Fence Gate
	188	BC	minecraft:spruce_fence	Spruce Fence
	189	BD	minecraft:birch_fence	Birch Fence
	190	BE	minecraft:jungle_fence	Jungle Fence
	191	BF	minecraft:dark_oak_fence	Dark Oak Fence

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	192	C0	minecraft:acacia_fence	Acacia Fence
	193	C1	minecraft:spruce_door	Spruce Door <small>I S</small>
	194	C2	minecraft:birch_door	Birch Door <small>I S</small>
	195	C3	minecraft:jungle_door	Jungle Door <small>I S</small>
	196	C4	minecraft:acacia_door	Acacia Door <small>I S</small>
	197	C5	minecraft:dark_oak_door	Dark Oak Door <small>I S</small>
	198	C6	minecraft:end_rod	End Rod
	199	C7	minecraft:chorus_plant	Chorus Plant
	200	C8	minecraft:chorus_flower	Chorus Flower

	201	C9	minecraft:purpur_block	Purpur Block
	202	CA	minecraft:purpur_pillar	Purpur Pillar
	203	CB	minecraft:purpur_stairs	Purpur Stairs
	204	CC	minecraft:purpur_double_slab	Purpur Double Slab
	205	CD	minecraft:purpur_slab	Purpur Slab
	206	CE	minecraft:end_bricks	End Stone Bricks
	207	CF	minecraft:beetroots	Beetroot Seeds
Icon	Dec	Hex	Name	Block
	208	D0	minecraft:grass_path	Grass Path
	209	D1	minecraft:end_gateway	End Gateway
	210	D2	minecraft:repeating_command_block	Repeating Command Block <small>E</small>
	211	D3	minecraft:chain_command_block	Chain Command Block <small>E</small>
	212	D4	minecraft:frosted_ice	Frosted Ice <small>S</small>
	255	FF	minecraft:structure_block	Structure Block <small>S E</small>