

2016

Hangman door NeoMC



CoderDojo

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	40
Vette tekst	40
Schuine tekst.....	40
Onderstrepen van tekst.....	40
Doorstrepen van tekst.....	40
Obfuscatie.....	40
Appendix B Block ID's.....	41

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"}]}
```

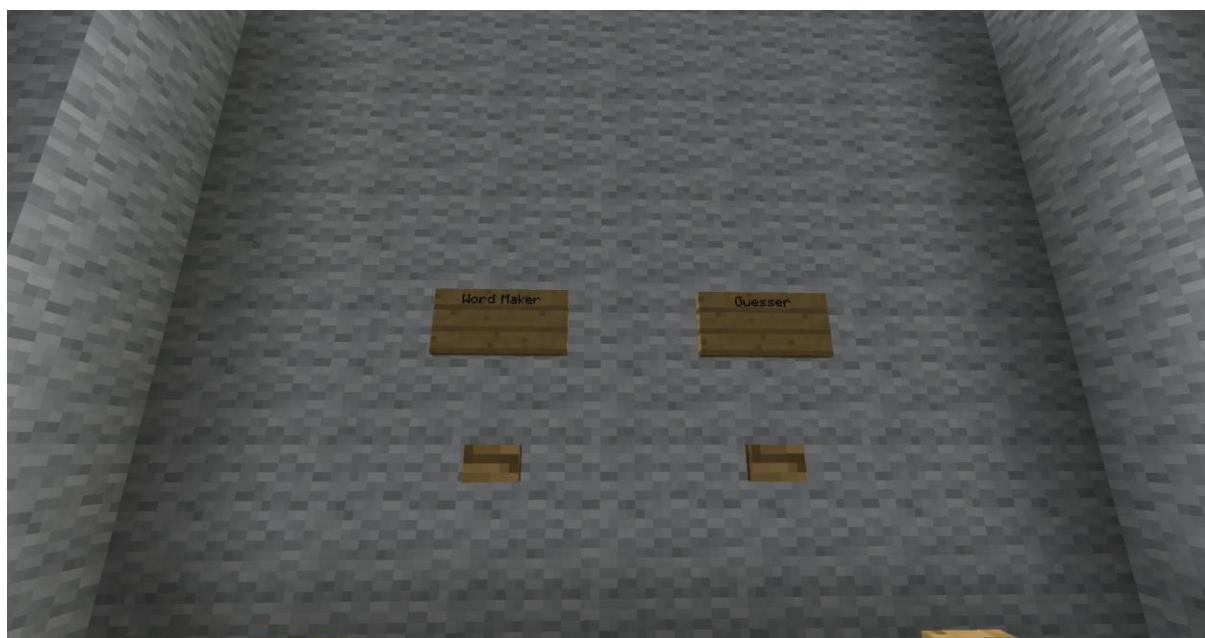
Onze eerste stappen

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



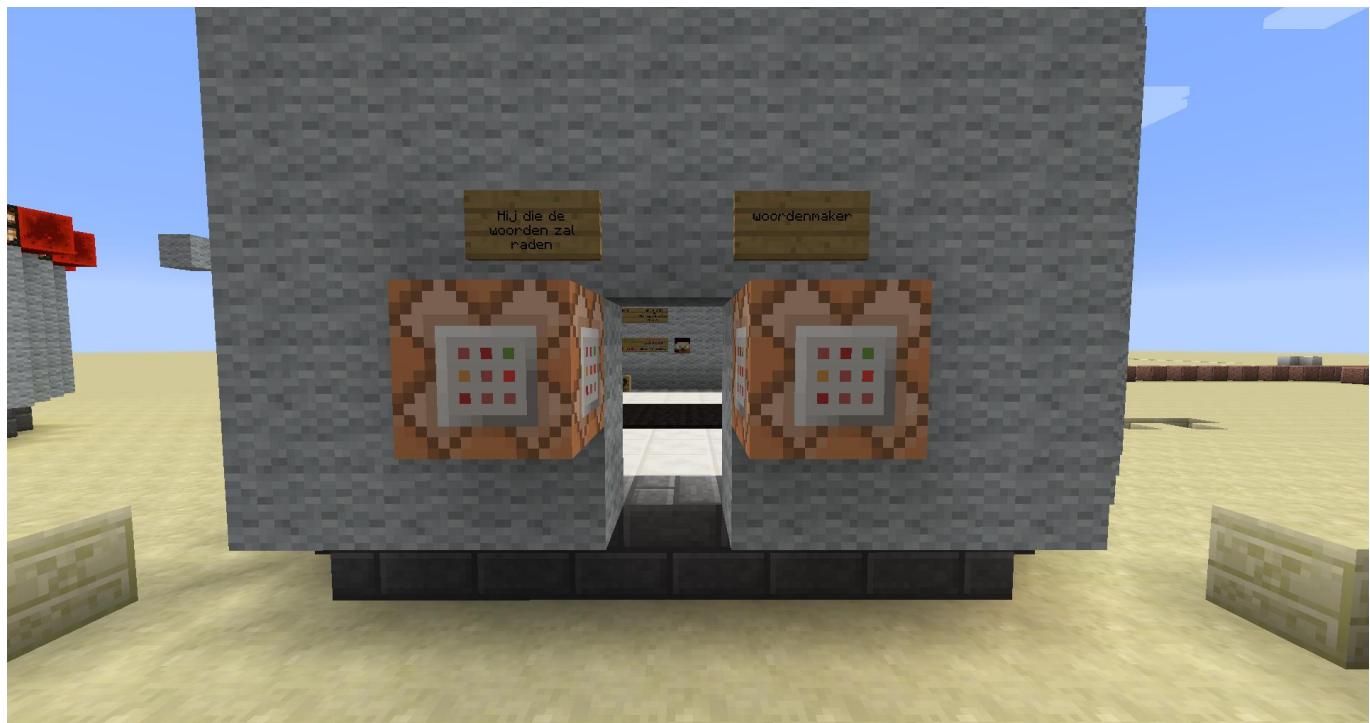
Opdracht 1.

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 woorden 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

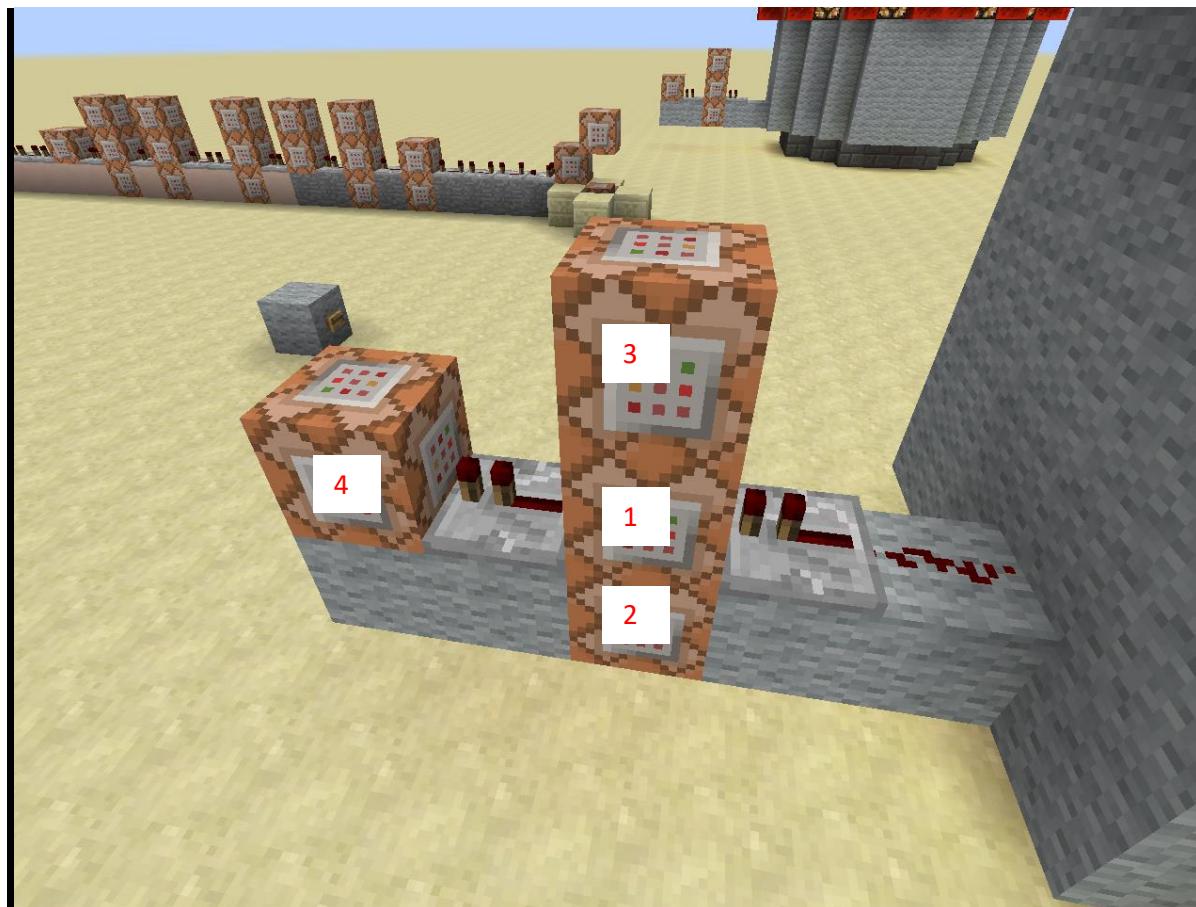


De woorden maker moet nu een woord bedenken van maximum 15 letters.

Eenmaal hij dit bedacht heeft kan hij op de knop start game klikken. Hierbij is het wachten tot de 2^{de} 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. 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.

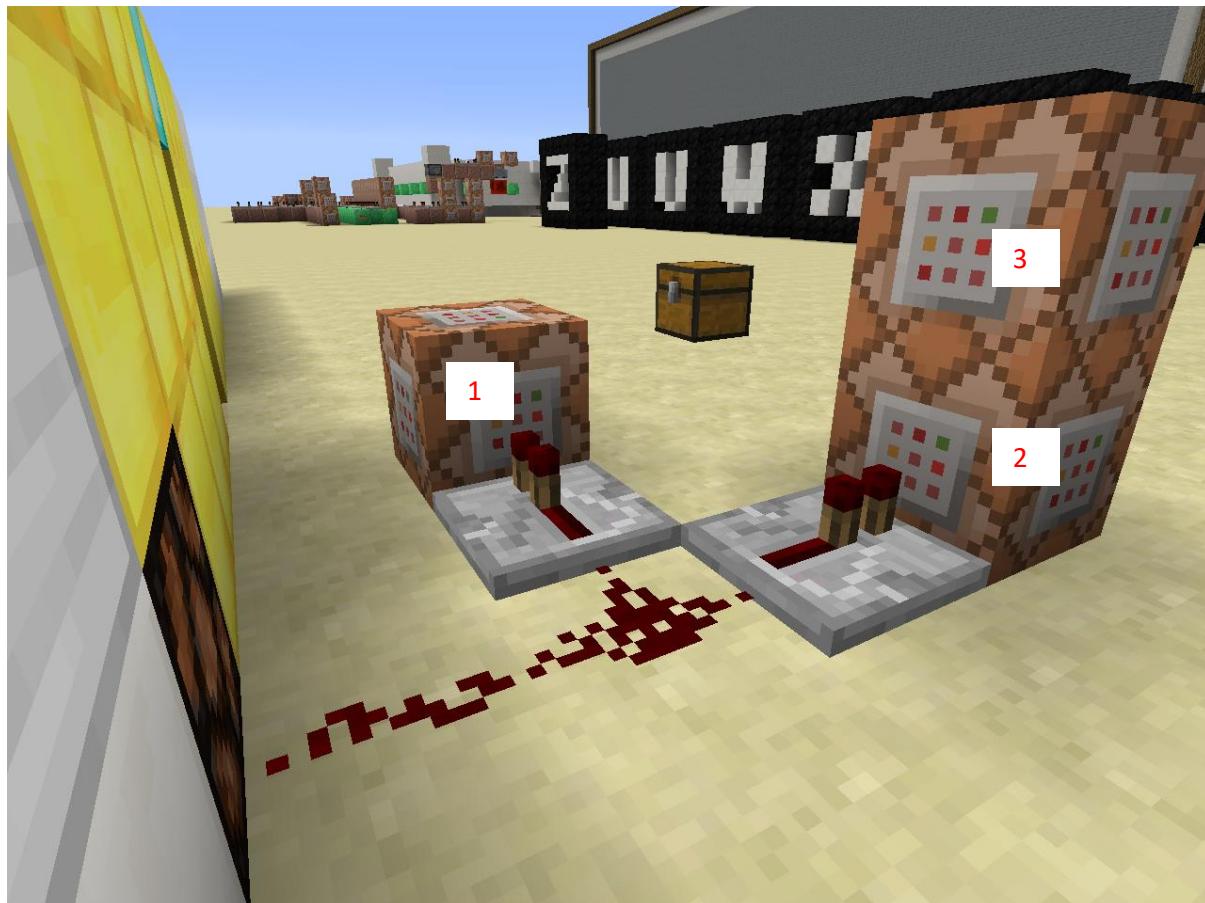


In deze ruimte kan men het woord samenstellen.

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.

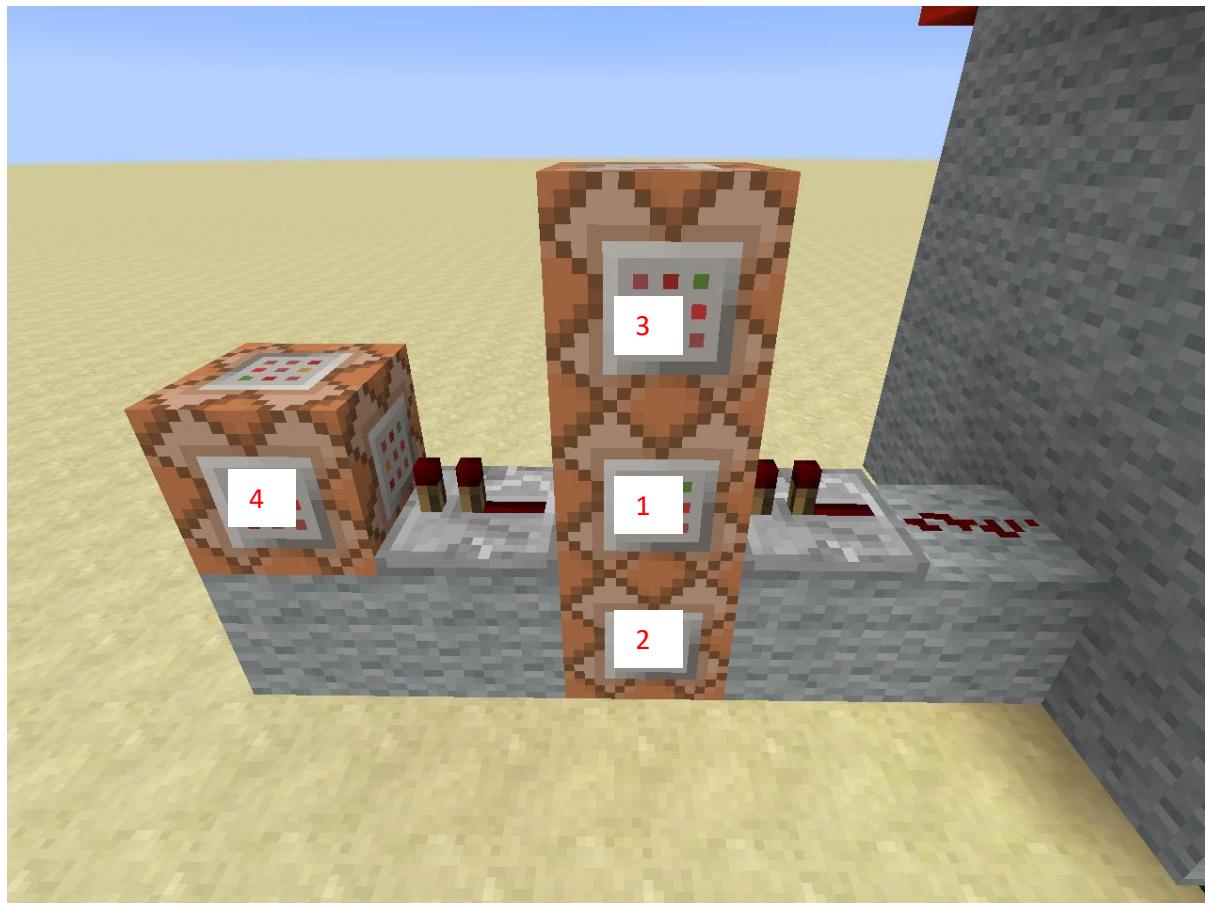


De rader moet nu wachten tot de woordmaker klaar is.

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

```
/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

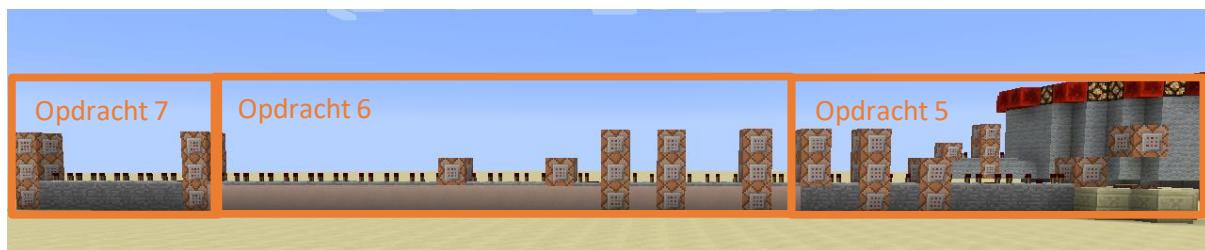
Als beide spelers klaar zijn wordt de rader in de speel ruimte gedropt.



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

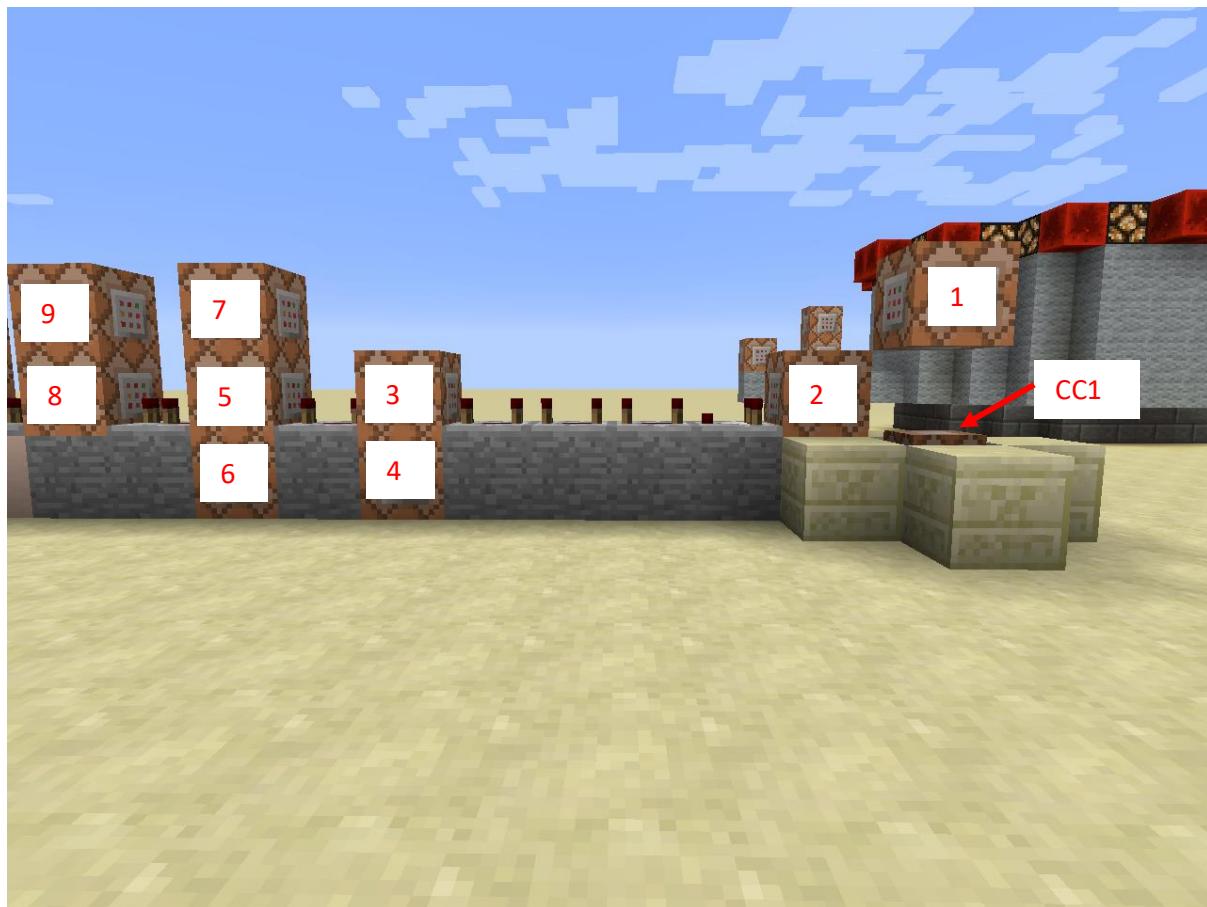
Opdracht 6: zijn alle commando blokken op de witte klei

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:

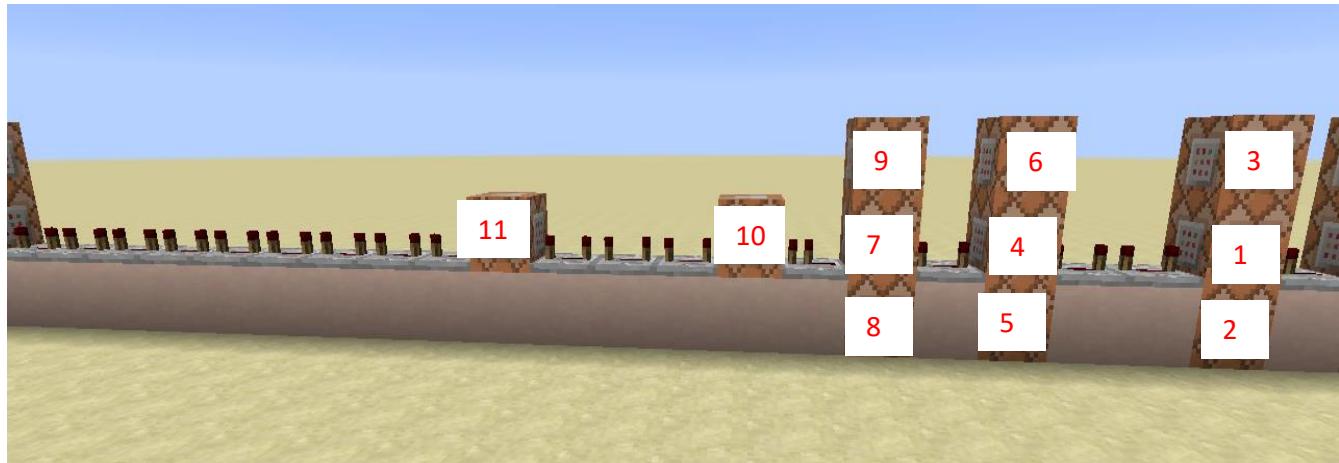
- Geen commando

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	R2	C1	R1
												C8		C5			C2	

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:

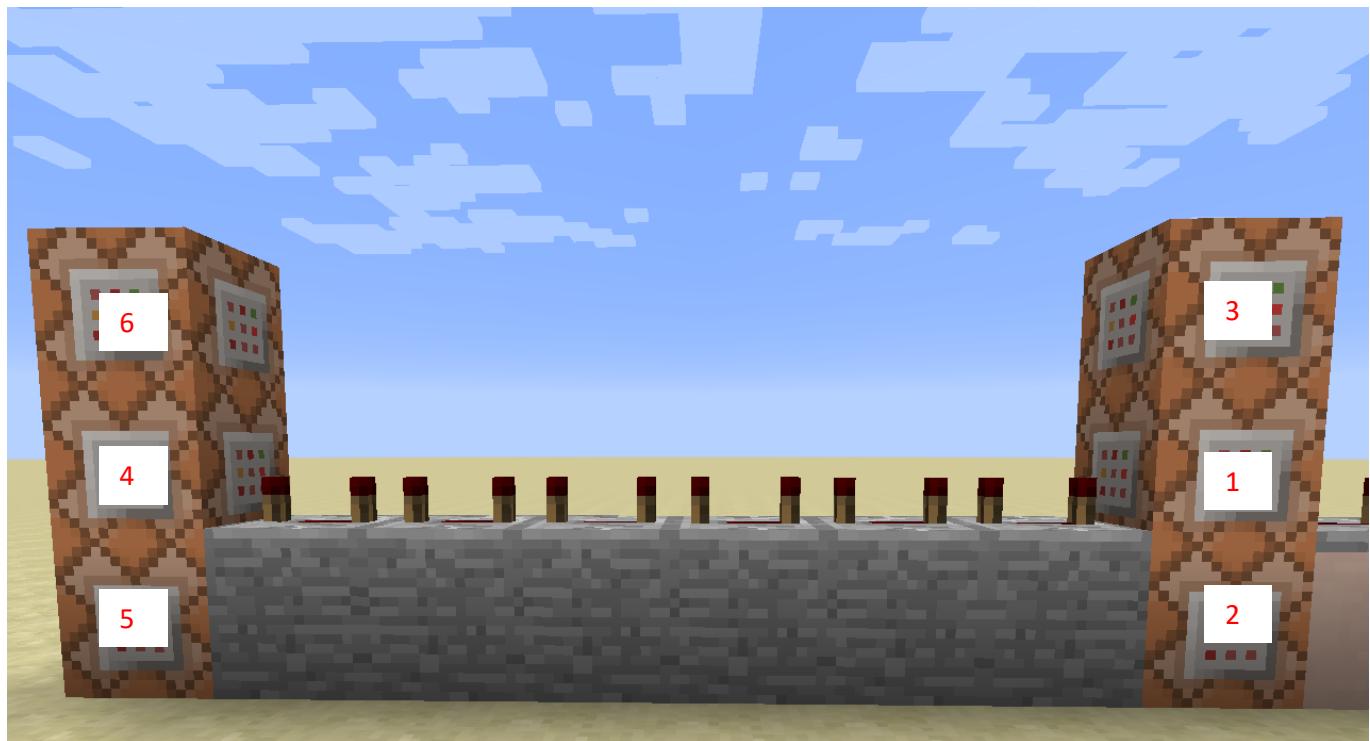
- ⌚ **Zet** een **blok lucht** op de volgende positie.

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:

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

X	1094
Y	13
z	-91

Hint setblock

C3:

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

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

Hint fill

C4:

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

X	1094
Y	13
z	-89

Hint setblock

C5:

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

X	1094
Y	13
z	-91

Hint setblock

C6:

- ⌚ **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

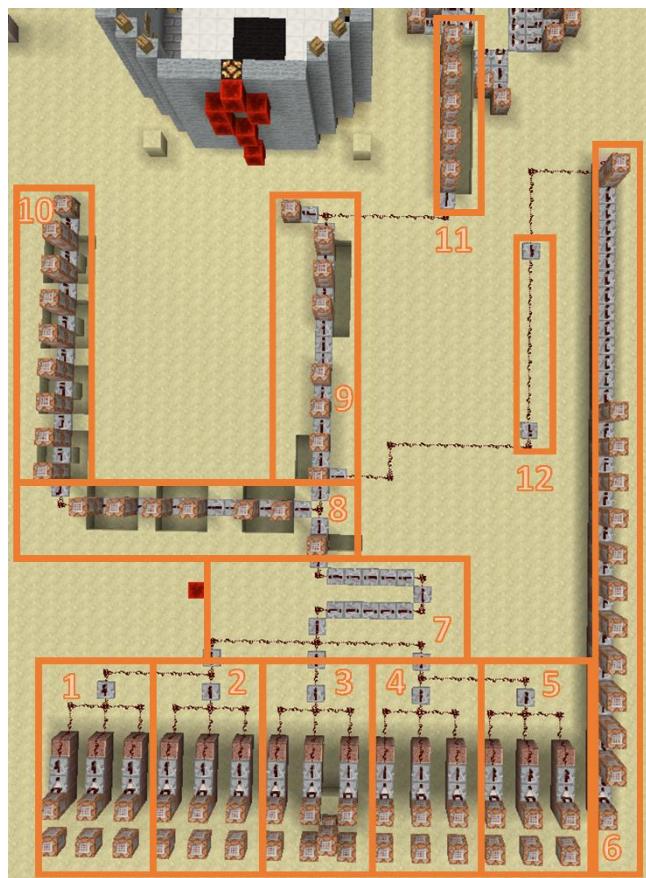
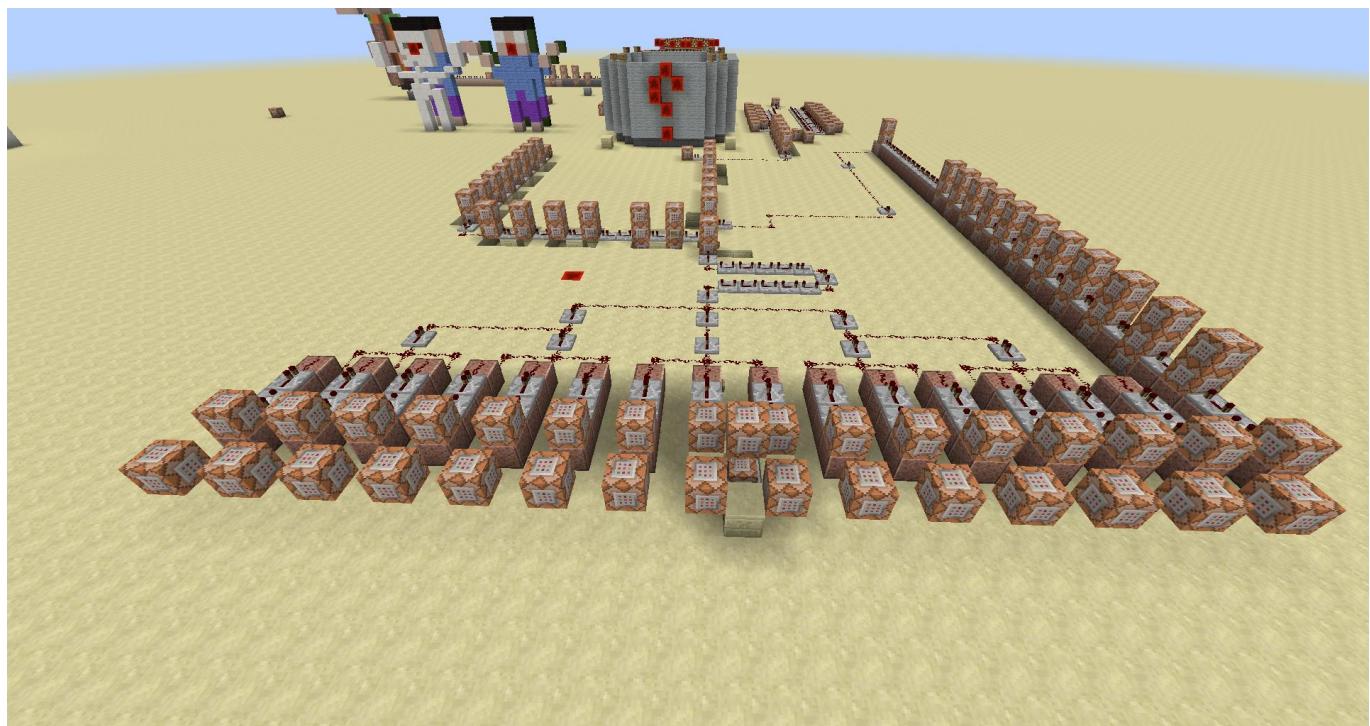
X1	1081	X2	1073	X	1050
Y1	12	Y2	3	Y	15
Z1	-109	Z2	-108	Z	-240

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.

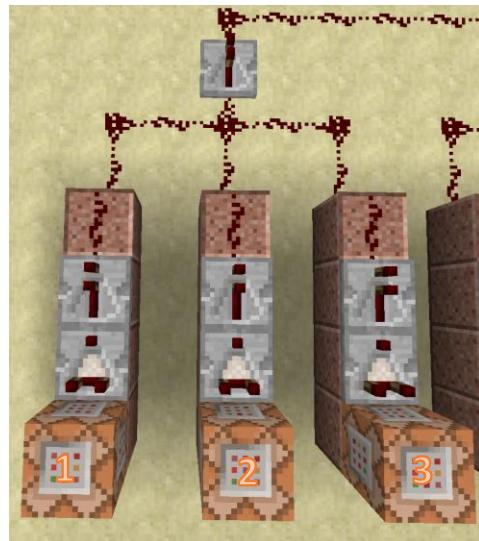
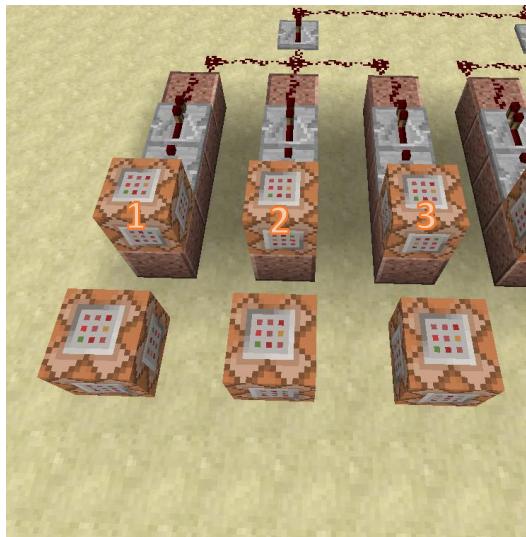


We delen dit circuit op in 12 kleinere stukjes.

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^{ste} groep: commando blokken 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:

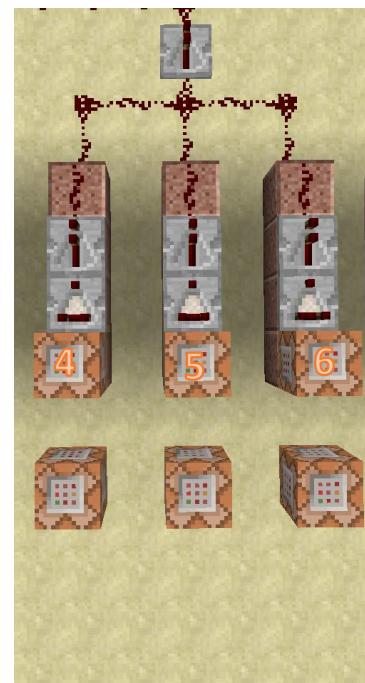
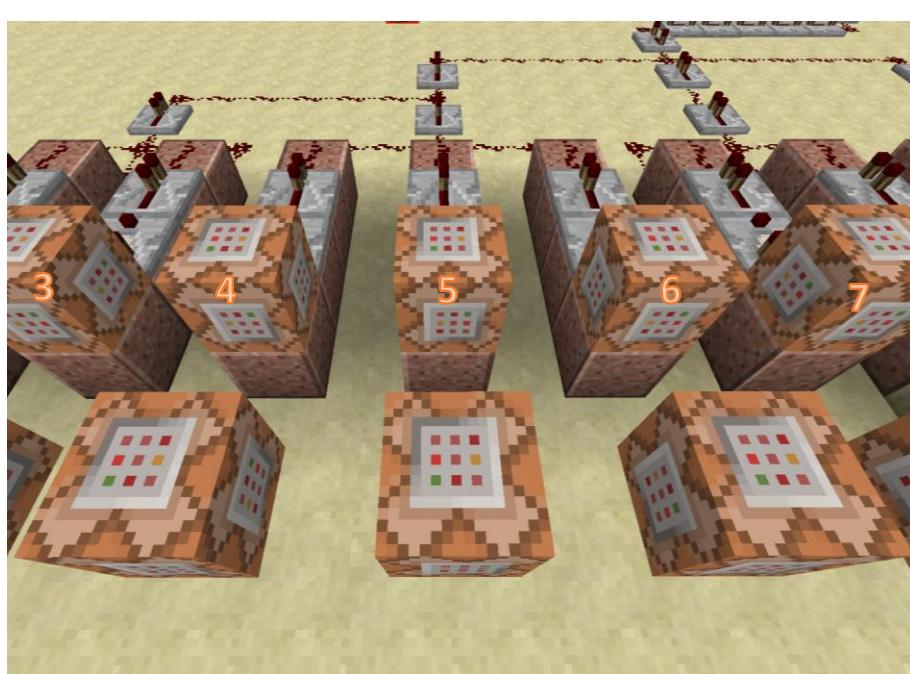
score_Correct gelijk aan 3

score_Endcap gelijk aan 3

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

2^{de} groep: commando blokken 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:

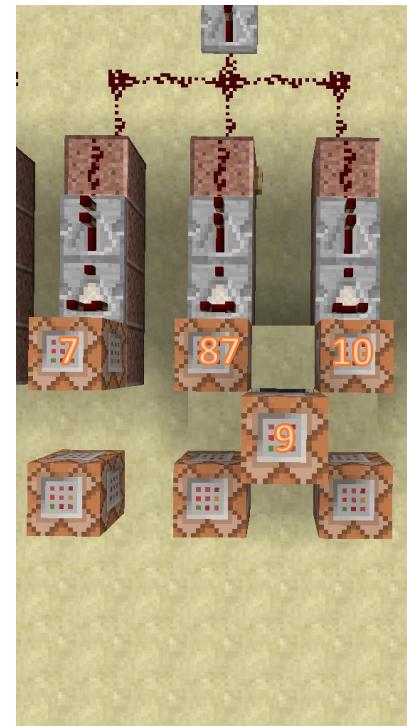
score_Correct gelijk aan 6

score_Endcap gelijk aan 6

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

3^{de} groep: commando blokken 7-11



C7:

⌚ Test de volgende doelen:

score_Correct gelijk aan 7

score_Endcap gelijk aan 7

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

C8:

⌚ Test de volgende doelen:

score_Correct gelijk aan 8

score_Endcap gelijk aan 8

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_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**:

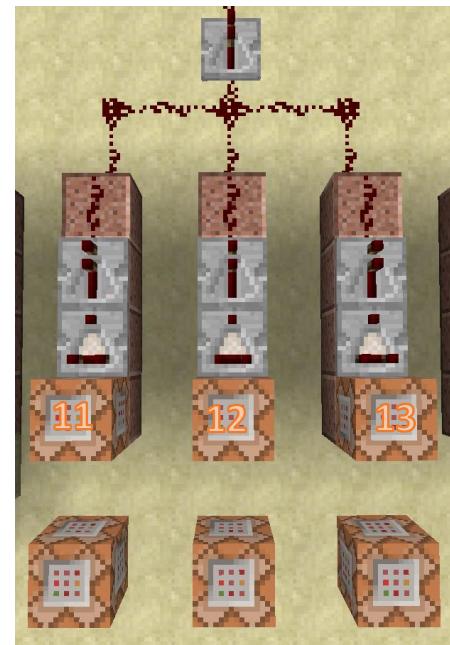
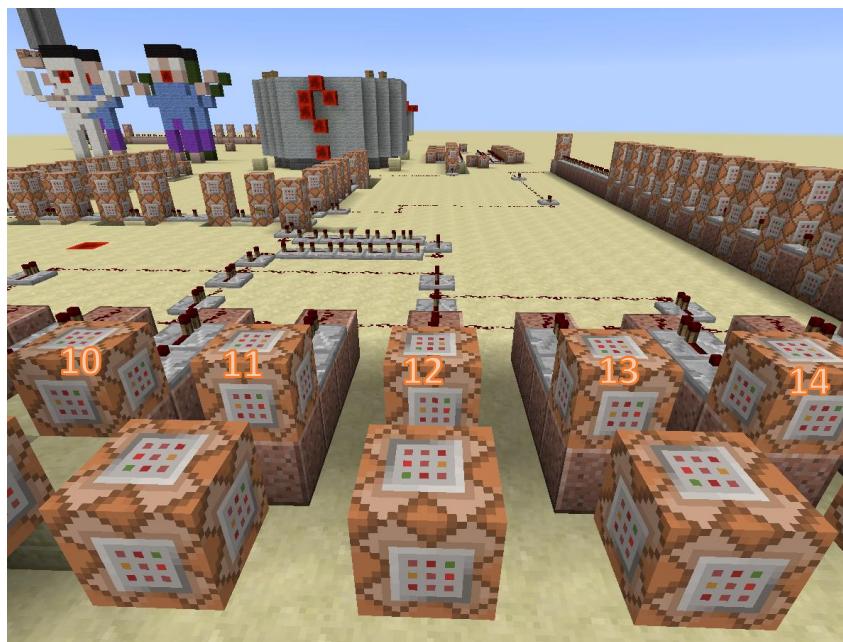
score_Correct gelijk aan 9

score_Endcap gelijk aan 9

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

4^{de} groep: commando blokken 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**:

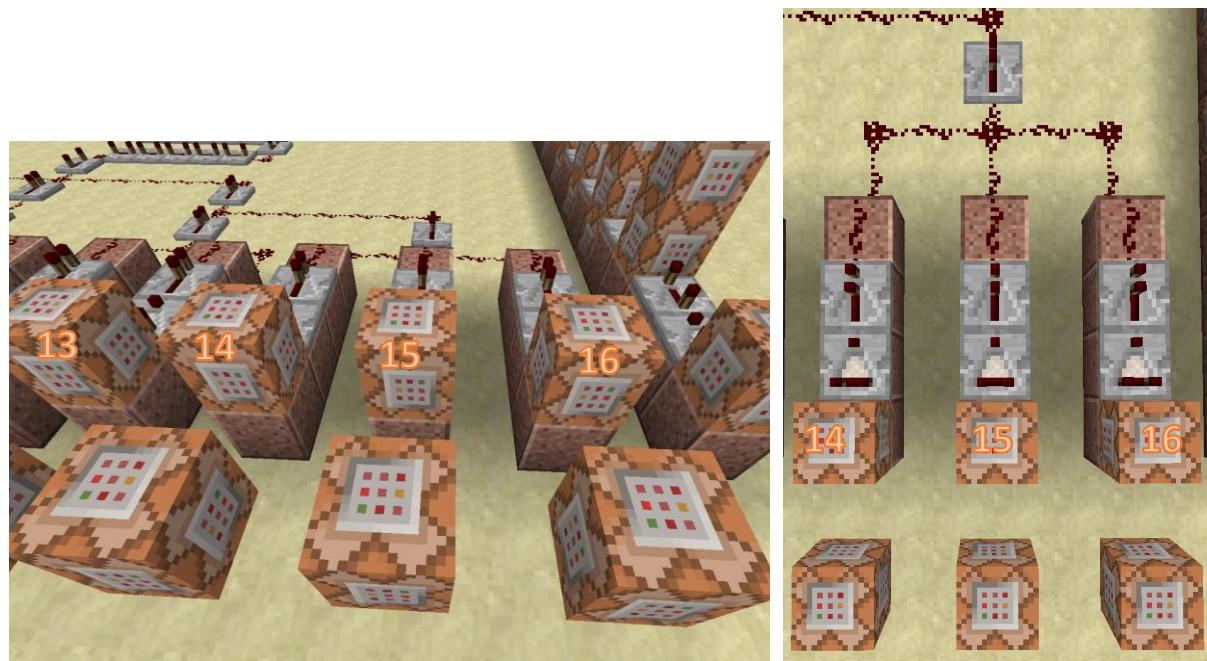
score_Correct gelijk aan 12

score_Endcap gelijk aan 12

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

5^{de} groep: commando blokken 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**:

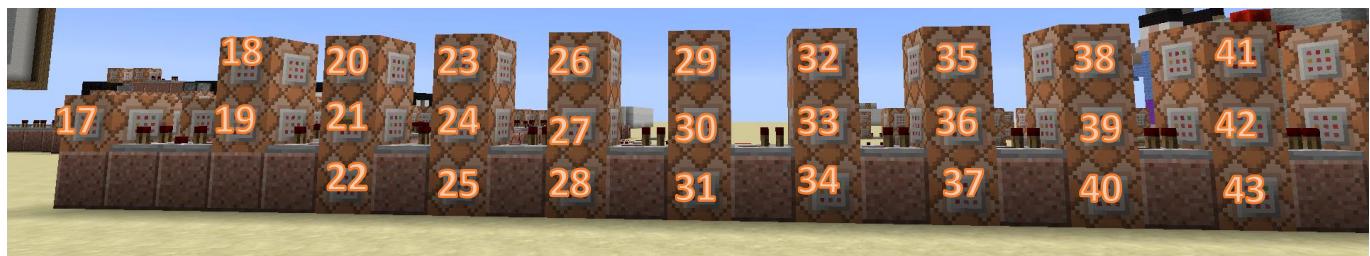
score_Correct gelijk aan 15

score_Endcap gelijk aan 15

score_Mode hoger dan of gelijk aan 1

score_Fail kleiner dan of gelijk aan 0

6^{de} groep: commando blokken 17 -51



C17:

⌚ Test de volgende **doelen**:

score _Incorrect hoger dan of gelijk aan 8

C18:

⌚ Zet het doel Incorrect op 0 voor **alle spelers**

C19:

⌚ Zet het doel Mode op 1 voor **alle spelers**

C20:

⌚ Speel een geluid voor alle spelers

```
/playsound <geluid> <bron> <speler> [<X Y Z>] [<volume>] [<pitch>] [<minimumvolume>]
```

Geluid: welk muziekje, lawaai je wilt afspele. Dit moet beschreven staan in sounds.json => resourcepacks kunnen hun eigen geluiden toevoegen. Zie appendix C

Bron: welk geluidskanaal gebruikt zal worden. Indien niet opgegeven is dit master.

Mogelijke kanalen: master, music, record, weather, block, hostile, neutral, player, ambient, voice.

Speler: de naam van de speler of een selector.

[<X Y Z>]: optioneel kan men ook een positie weergeven vanwaar het geluid moet gespeeld worden

[<volume>]: tussen 0.0 en 1.0 is het volume vanaf 1.0 is het de straal waarin men het geluid kan horen.

[<pitch>]: Bepaal de toonhoogte van het geluid. Moet een waarde tussen 0.0 en 2.0 zijn. Waarden lager dan 0.5 zijn gelijk aan 0.5. Waarden lager dan 1.0 verlagen de pitch en verlengen de duurtijd van het geluid. Waarden hoger dan 1.0 verhogen de pitch en de duurtijd van het geluid. Indien niet opgegeven wordt is het de standaard waarde van 1.0

[<minimumvolume>]: bepaal het geluidsniveau van speler(s) buiten de geconfigureerd volume straal

Geluid: **note.bass**

C21:

⌚ Vertel in het **chat venster** voor alle spelers dat de gisser geen beurten meer heeft en dat het woord wordt weergegeven.

```
/tellraw @a {"text":"","extra":[{"text":"[Hangman] ","color":"gold","bold":true},{"text":"The guesser is out of guesses! The word is now displayed on the board!","color":"dark_red"}]}
```

C22:

⌚ Zet het doel **Fail** op 1 voor alle spelers

C23:

⌚ Zet het doel **C** op 1 voor alle spelers

C24:

⌚ Zet het doel **A** op 1 voor alle spelers

C25:

- ⌚ Zet het doel B op 1 voor **alle spelers**

C26:

- ⌚ Zet het doel G op 1 voor **alle spelers**

C27:

- ⌚ Zet het doel E op 1 voor **alle spelers**

C28:

- ⌚ Zet het doel F op 1 voor **alle spelers**

C29:

- ⌚ Zet het doel H op 1 voor **alle spelers**

C30:

- ⌚ Zet het doel D op 1 voor **alle spelers**

C31:

- ⌚ Zet het doel I op 1 voor **alle spelers**

C32:

- ⌚ Zet het doel L op 1 voor **alle spelers**

C33:

- ⌚ Zet het doel J op 1 voor **alle spelers**

C34:

- ⌚ Zet het doel K op 1 voor **alle spelers**

C35:

- ⌚ Zet het doel N op 1 voor **alle spelers**

C36:

- ⌚ Zet het doel M op 1 voor **alle spelers**

C37:

- ⌚ Zet het doel O op 1 voor **alle spelers**

C38:

- ⌚ Zet het doel Q op 1 voor **alle spelers**

C39:

- ⌚ Zet het doel P op 1 voor **alle spelers**

C40:

- ⌚ Zet het doel R op 1 voor **alle spelers**

C41:

- ⌚ Zet het doel U op 1 voor **alle spelers**

C42:

- ⌚ Zet het doel S op 1 voor **alle spelers**

C43:

- ⌚ Zet het doel T op 1 voor **alle spelers**

C44:

- ⌚ Zet het doel W op 1 voor **alle spelers**

C45:

- ⌚ Zet het doel X op 1 voor **alle spelers**

C46:

- ⌚ Zet het doel M op 1 voor **alle spelers**

C47:

- ⌚ Zet het doel Incorrect op 0 voor **alle spelers**

C48:

- ⌚ Zet het doel Z op 1 voor **alle spelers**

C49:

- ⌚ Zet het doel Y op 1 voor **alle spelers**

C50:

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

X1	1044	X2	1029
Y1	31	Y2	44
Z1	-236	Z2	-236

C51:

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

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 aH-av^Ct
```

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

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

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	32	20	minecraft:deadbush	Dead Bush
	33	21	minecraft:piston	Piston <small>S</small>
	34	22	minecraft:piston_head	Piston Head <small>S</small>
	35	23	minecraft:wool	Wool <small>S B</small>
	36	24	minecraft:piston_extension	Block moved by Piston <small>E</small>
	37	25	minecraft:yellow_flower	Dandelion
	38	26	minecraft:red_flower	Poppy <small>S B</small>
	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 <small>S B</small>
	44	2C	minecraft:stone_slab	Stone Slab <small>S B</small>
	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 ^S
	51	33	minecraft:fire	Fire ^S
	52	34	minecraft:mob_spawner	Monster Spawner ^E
	53	35	minecraft:oak_stairs	Oak Wood Stairs ^S
	54	36	minecraft:chest	Chest ^{S E}
	55	37	minecraft:redstone_wire	Redstone Wire ^{I S}
	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 ^{I S}
	60	3C	minecraft:farmland	Farmland ^S
	61	3D	minecraft:furnace	Furnace ^{S E}
	62	3E	minecraft:lit_furnace	Burning Furnace ^{S E}
	63	3F	minecraft:standing_sign	Standing Sign ^{I S E}

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	64	40	minecraft:wooden_door	Oak Door ^{I S}
	65	41	minecraft:ladder	Ladder ^S
	66	42	minecraft:rail	Rail ^S
	67	43	minecraft:stone_stairs	Cobblestone Stairs ^S
	68	44	minecraft:wall_sign	Wall Sign ^{I S E}
	69	45	minecraft:lever	Lever ^S
	70	46	minecraft:stone_pressure_plate	Stone Pressure Plate ^S
	71	47	minecraft:iron_door	Iron Door ^{I S}
	72	48	minecraft:wooden_pressure_plate	Wooden Pressure Plate ^S
	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) ^S
	76	4C	minecraft:redstone_torch	Redstone Torch (active) ^S
	77	4D	minecraft:stone_button	Stone Button ^S
	78	4E	minecraft:snow_layer	Snow (layer) ^{S B}
	79	4F	minecraft:ice	Ice

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	80	50	minecraft:snow	Snow
	81	51	minecraft:cactus	Cactus ^S
	82	52	minecraft:clay	Clay
	83	53	minecraft:reeds	Sugar Cane ^{I S}
	84	54	minecraft:jukebox	Jukebox ^{S E}
	85	55	minecraft:fence	Fence
	86	56	minecraft:pumpkin	Pumpkin ^S
	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 ^S
	92	5C	minecraft:cake	Cake ^{I S}
	93	5D	minecraft:unpowered_repeater	Redstone Repeater (inactive) ^{I S}
	94	5E	minecraft:powered_repeater	Redstone Repeater (active) ^{I S}
	95	5F	minecraft:stained_glass	Stained Glass ^{S B}

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	96	60	minecraft:trapdoor	Trapdoor ^S
	97	61	minecraft:monster_egg	Monster Egg ^{S B}
	98	62	minecraft:stonebrick	Stone Bricks ^{S B}

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

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

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

Icon	Dec	Hex	Name	Block
	160	A0	minecraft:stained_glass_pane	Stained Glass Pane ^{S B}
	161	A1	minecraft:leaves2	Leaves (Acacia/Dark Oak) ^{S B}
	162	A2	minecraft:log2	Wood (Acacia/Dark Oak) ^{S B}
	163	A3	minecraft:acacia_stairs	Acacia Wood Stairs ^S
	164	A4	minecraft:dark_oak_stairs	Dark Oak Wood Stairs ^S
	165	A5	minecraft:slime	Slime Block
	166	A6	minecraft:barrier	Barrier
	167	A7	minecraft:iron_trapdoor	Iron Trapdoor ^S
	168	A8	minecraft:prismarine	Prismarine ^{S B}
	169	A9	minecraft:sea_lantern	Sea Lantern
	170	AA	minecraft:hay_block	Hay Bale ^S
	171	AB	minecraft:carpet	Carpet ^{S B}
	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 ^{S B}

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>SE</small>

Appendix C: Sound events

Sound Event	Sounds Used	Category	In-Game Event(s)
ambient.cave.cave	ambient/cave/cave1 ambient/cave/cave2 ambient/cave/cave3 ambient/cave/cave4 ambient/cave/cave5 ambient/cave/cave6 ambient/cave/cave6 ambient/cave/cave7 ambient/cave/cave8 ambient/cave/cave9 ambient/cave/cave10 ambient/cave/cave11 ambient/cave/cave12 ambient/cave/cave13	ambient (Ambient/Environment)	Being within 10-20 blocks of an area not exposed to the sky with a light level of less than eight.
ambient.weather.rain	ambient/weather/rain1 ambient/weather/rain2 ambient/weather/rain3 ambient/weather/rain4	weather (Weather)	Being close to the surface of a block open to the sky when it is raining .
ambient.weather.thunder	ambient/weather/thunder1 ambient/weather/thunder2 ambient/weather/thunder3	weather (Weather)	Lightning strikes.
game.player.hurt.fall.big	damage/fallbig	player (Players)	A player contacting the surface of a block after falling from a tall height.
game.player.hurt.fall.small	damage/fallsmall	player (Players)	A player contacting the surface of a block after falling from a short height.

game.neutral.hurt.fall.big	damage/fallbig	neutral (Friendly Creatures)	A passive mob contacting the surface of a block after falling from a tall height.
game.neutral.hurt.fall.small	damage/fallsmall	neutral (Friendly Creatures)	A passive mob contacting the surface of a block after falling from a short height.
game.hostile.hurt.fall.big	damage/fallbig	hostile (Hostile Creatures)	A hostile mob contacting the surface of a block after falling from a tall height.
game.hostile.hurt.fall.small	damage/fallsmall	hostile (Hostile Creatures)	A hostile mob contacting the surface of a block after falling from a short height.
game.player.hurt	damage(hit1) damage(hit2) damage(hit3)	player (Players)	A player taking damage.
game.neutral.hurt	damage(hit1) damage(hit2) damage(hit3)	neutral (Friendly Creatures)	A passive mob taking damage. Always overridden by the damage sound specific to each mob.
game.hostile.hurt	damage(hit1) damage(hit2) damage(hit3)	hostile (Hostile Creatures)	A hostile mob taking damage. Used only by Giants ; overridden by the damage sound

			specific to each mob in any other case.
game.player.die	damage(hit1 damage(hit2 damage(hit3	player (Players)	A player dies.
game.neutral.die	damage(hit1 damage(hit2 damage(hit3	neutral (Friendly Creatures)	A passive mob dies. Always overridden by the death sound specific to each mob.
game.hostile.die	damage(hit1 damage(hit2 damage(hit3	hostile (Hostile Creatures)	A hostile mob dies. Used only by Giants ; overridden by the death sound specific to each mob in any other case.
dig.cloth	dig/cloth1 dig/cloth2 dig/cloth3 dig/cloth4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "cloth".
dig.grass	dig/grass1 dig/grass2 dig/grass3 dig/grass4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "grass" or a Sheep eats Grass.
dig.gravel	dig/gravel1 dig/gravel2 dig/gravel3 dig/gravel4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "gravel".

dig.sand	dig/sand1 dig/sand2 dig/sand3 dig/sand4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "sand".
dig.snow	dig/snow1 dig/snow2 dig/snow3 dig/snow4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "snow".
dig.stone	dig/stone1 dig/stone2 dig/stone3 dig/stone4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "stone".
dig.wood	dig/wood1 dig/wood2 dig/wood3 dig/wood4	block (Blocks)	Placing or breaking blocks classified as "wood".
fire.fire	fire/fire	block (Blocks)	Being near Fire or a Blaze.
fire.ignite	fire/ignite	block (Blocks)	Setting Fire or igniting a Creeper using a Flint and Steel .
item.fireCharge.use	mob/ghast/fireball4	block (Blocks)	Setting Fire using a Fire Charge .
fireworks.blast	fireworks/blast1	ambient (Ambient/Environment)	A small, close firework explosion.

fireworks.blast_far	fireworks/blast_far1	ambient (Ambient/Environment)	A small, far firework explosion.
fireworks.largeBlast	fireworks/largeBlast1	ambient (Ambient/Environment)	A large, close firework explosion.
fireworks.largeBlast_far	fireworks/largeBlast_far1	ambient (Ambient/Environment)	A large, far firework explosion.
fireworks.launch	fireworks.launch1	ambient (Ambient/Environment)	A firework being launched by a player or a dispenser .
fireworks.twinkle	fireworks.twinkle1	ambient (Ambient/Environment)	A close firework twinkles.
fireworks.twinkle_far	fireworks.twinkle_far1	ambient (Ambient/Environment)	A faraway firework twinkles.
liquid.lava	liquid/lava	block (Blocks)	Being near Lava .
liquid.lavapop	liquid/lavapop	block (Blocks)	Randomly when being near Lava. Accompanied by a lava fireball particle effect.
game.neutral.swim.splash	liquid/splash liquid/splash2	neutral (Friendly Creatures)	A passive mob falls into water or a Fishing Rod

			Bobber is cast into water.
game.player.swim.splash	liquid/splash liquid/splash2	block (Blocks)	A player falls into water.
game.hostile.swim.splash	liquid/splash liquid/splash2	hostile (Hostile Creatures)	A hostile mob falls into water.
game.player.swim	liquid/swim1 liquid/swim2 liquid/swim3 liquid/swim4	player (Players)	A player is swimming.
game.neutral.swim	liquid/swim1 liquid/swim2 liquid/swim3 liquid/swim4	neutral (Friendly Creatures)	A passive mob is swimming.
game.hostile.swim	liquid/swim1 liquid/swim2 liquid/swim3 liquid/swim4	hostile (Hostile Creatures)	A hostile mob is swimming.
liquid.water	liquid/water	block (Blocks)	Being near flowingWater.
minecart.base	minecart/base	neutral (Friendly Creatures)	A minecart moving.
minecart.inside	minecart/inside	player (Players)	Being inside a moving minecart.

mob.bat.death	mob/bat/death	neutral (Friendly Creatures)	A <u>Bat</u> dies.
mob.bat.hurt	mob/bat/hurt1 mob.bat.hurt2 mob.bat.hurt3 mob.bat.hurt4	neutral (Friendly Creatures)	A Bat taking damage.
mob.bat.idle	mob/bat/idle1 mob.bat.idle2 mob.bat.idle3 mob.bat.idle4	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Bat is within 16 blocks.
mob.bat.loop	mob/bat/loop	neutral (Friendly Creatures)	<i>None</i>
mob.bat.takeoff	mob/bat/takeoff	neutral (Friendly Creatures)	A Bat takes off/begins to fly.
mob.blaze.breathe	mob/blaze/breathe1 mob/blaze/breathe2 mob/blaze/breathe3 mob/blaze/breathe4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a <u>Blaze</u> is within 16 blocks.
mob.blaze.death	mob/blaze/death	hostile (Hostile Creatures)	A Blaze dies.
mob.blaze.hit	mob/blaze(hit1 mob/blaze/hit2 mob/blaze/hit3 mob/blaze/hit4	hostile (Hostile Creatures)	A Blaze takes damage.

mob.guardian.hit	mob/guardian/guardian_hit1 mob/guardian/guardian_hit2 mob/guardian/guardian_hit3 mob/guardian/guardian_hit4	hostile (Hostile Creatures)	A regular <u>Guardian</u> takes damage while in water.
mob.guardian.idle	mob/guardian/guardian_idle1 mob/guardian/guardian_idle2 mob/guardian/guardian_idle3 mob/guardian/guardian_idle4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a regular Guardian is within 16 blocks and is in water.
mob.guardian.death	mob/guardian/guardian_death	hostile (Hostile Creatures)	A regular Guardian dies while in water.
mob.guardian.elder.hit	mob/guardian/elder_hit1 mob/guardian/elder_hit2 mob/guardian/elder_hit3 mob/guardian/elder_hit4	hostile (Hostile Creatures)	An Elder Guardian takes damage while in water.
mob.guardian.elder.idle	mob/guardian/elder_idle1 mob/guardian/elder_idle2 mob/guardian/elder_idle3 mob/guardian/elder_idle4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when an Elder Guardian is within 16 blocks and is in water.
mob.guardian.elder.death	mob/guardian/elder_death	hostile (Hostile Creatures)	An Elder Guardian dies while in water.
mob.guardian.land.hit	mob/guardian/land_hit1 mob/guardian/land_hit2 mob/guardian/land_hit3 mob/guardian/land_hit4	hostile (Hostile Creatures)	A Guardian takes damage while not in water.

mob.guardian.land.idle	mob/guardian/land_idle1 mob/guardian/land_idle2 mob/guardian/land_idle3 mob/guardian/land_idle4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Guardian is within 16 blocks and not in water.
mob.guardian.land.death	mob/guardian/land_death	hostile (Hostile Creatures)	A Guardian dies while not in water.
mob.guardian.curse	mob/guardian/curse	hostile (Hostile Creatures)	A player is within 50 blocks of an Elder Guardian and does not have the Mining Fatigue effect, has Mining Fatigue II or lower, or has less than a minute left of Mining Fatigue III. Accompanied by a ghostly image of an Elder Guardian and Mining Fatigue III for five minutes.
mob.guardian.attack	mob/guardian/attack_loop	hostile (Hostile Creatures)	A Guardian's attack beam is aimed at a player or a squid. Can be heard up to 50 blocks away due to a bug.
mob.guardian.flop	mob/guardian/flop1 mob/guardian/flop2 mob/guardian/flop3 mob/guardian/flop4	hostile (Hostile Creatures)	A Guardian is hopping around out of water.

mob.cat.hiss	mob/cat/hiss1 mob/cat/hiss2 mob/cat/hiss3	neutral (Friendly Creatures)	<i>Unknown</i>
mob.cat.hitt	mob/cat/hitt1 mob/cat/hitt2 mob/cat/hitt3	neutral (Friendly Creatures)	A Cat or Ocelot takes damage or dies.
mob.cat.meow	mob/cat/meow1 mob/cat/meow2 mob/cat/meow3 mob/cat/meow4	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a tamed Cat is within 16 blocks.
mob.cat.purr	mob/cat/purr1 mob/cat/purr2 mob/cat/purr3	neutral (Friendly Creatures)	When Tamed Cats mate after being fed Raw Fish .
mob.cat.purreow	mob/cat/purreow1 mob/cat/purreow2	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Tamed Cat is within 16 blocks.
mob.chicken.hurt	mob/chicken/hurt1 mob/chicken/hurt2	neutral (Friendly Creatures)	A Chicken takes damage or dies.
mob.chicken.plop	mob/chicken/plop	neutral (Friendly Creatures)	A Chicken lays an Egg .
mob.chicken.say	mob/chicken/say1 mob/chicken/say2 mob/chicken.say3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Chicken is within 16 blocks.
mob.chicken.step	mob/chicken/step1 mob/chicken/step2	neutral (Friendly Creatures)	A Chicken is walking.

mob.cow.hurt	mob/cow/hurt1 mob/cow/hurt2 mob/cow/hurt3	neutral (Friendly Creatures)	A Cow or Mooshroom takes damage or dies.
mob.cow.say	mob/cow/say1 mob/cow/say2 mob/cow/say3 mob/cow/say4	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Cow or Mooshroom is within 16 blocks.
mob.cow.step	mob/cow/step1 mob/cow/step2 mob/cow/step3 mob/cow/step4	neutral (Friendly Creatures)	A Cow or Mooshroom is walking.
mob.creeper.death	mob/creeper/death	hostile (Hostile Creatures)	A Creeper dies.
mob.creeper.say	mob/creeper/say1 mob/creeper/say2 mob/creeper/say3 mob/creeper/say4	hostile (Hostile Creatures)	A Creeper takes damage.
mob.enderdragon.end	mob/enderdragon/end	hostile (Hostile Creatures)	An Ender Dragon dies.
mob.enderdragon.growl	mob/enderdragon/growl1 mob/enderdragon/growl2 mob/enderdragon/growl3 mob/enderdragon/growl4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when an Ender Dragon is within 50 blocks of the Player.
mob.enderdragon.hit	mob/enderdragon(hit1 mob/enderdragon/hit2 mob/enderdragon/hit3 mob/enderdragon/hit4	hostile (Hostile Creatures)	An Ender Dragon takes damage.

mob.enderdragon.wings	mob/enderdragon/wings1 mob/enderdragon/wings2 mob/enderdragon/wings3 mob/enderdragon/wings4 mob/enderdragon/wings5 mob/enderdragon/wings6	hostile (Hostile Creatures)	An Ender Dragon flaps its wings.
mob.endermen.death	mob/endermen/death	hostile (Hostile Creatures)	An Enderman dies.
mob.endermen.hit	mob/endermen/hit1 mob/endermen/hit2 mob/endermen/hit3 mob/endermen/hit4	hostile (Hostile Creatures)	An Enderman takes damage.
mob.endermen.idle	mob/endermen/idle1 mob/endermen/idle2 mob/endermen/idle3 mob/endermen/idle4 mob/endermen/idle5	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when an Enderman is within 16 blocks and not angry.
mob.endermen.portal	mob/endermen/portal mob/endermen/portal2	hostile (Hostile Creatures)	An Enderman teleports.
mob.endermen.scream	mob/endermen/scream1 mob/endermen/scream2 mob/endermen/scream3 mob/endermen/scream4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when an Endermen is within 16 blocks and angry.
mob.endermen.stare	mob/endermen/stare	hostile (Hostile Creatures)	A player looks at an Enderman, angering it.
mob.ghast.affectionate_scream	mob/ghast/affectionate_scream	hostile (Hostile Creatures)	<i>None</i>

mob.ghast.charge	mob/ghast/charge	hostile (Hostile Creatures)	Right before a Ghast shoots a fireball.
mob.ghast.death	mob/ghast/death	hostile (Hostile Creatures)	A Ghast dies.
mob.ghast.fireball	mob/ghast/fireball4	hostile (Hostile Creatures)	A Ghast, Blaze, or Dispenser shoots a fireball.
mob.ghast.moan	mob/ghast/moan1 mob/ghast/moan2 mob/ghast/moan3 mob/ghast/moan4 mob/ghast/moan5 mob/ghast/moan6 mob/ghast/moan7	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Ghast is within 100 blocks.
mob.ghast.scream	mob/ghast/scream1 mob/ghast/scream2 mob/ghast/scream3 mob/ghast/scream4 mob/ghast/scream5	hostile (Hostile Creatures)	A Ghast takes damage.
mob.horse.angry	mob/horse/angry1	neutral (Friendly Creatures)	A player is thrown off of an untamed Horse .
mob.horse.armor	mob/horse/armor	neutral (Friendly Creatures)	A player puts Horse Armor onto a Horse.
mob.horse.breathe	mob/horse/breathe1 mob/horse/breathe2 mob/horse/breathe3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a tamed Horse is galloping.

mob.horse.death	mob/horse/death	neutral (Friendly Creatures)	A Horse dies.
mob.horse.donkey.angry	mob/horse/donkey/angry1 mob/horse/donkey/angry2	neutral (Friendly Creatures)	A player is thrown off an untamed Donkey or Mule.
mob.horse.donkey.death	mob/horse/donkey/death	neutral (Friendly Creatures)	A Donkey or Mule dies.
mob.horse.donkey.hit	mob/horse/donkey(hit1 mob/horse/donkey(hit2 mob/horse/donkey(hit3	neutral (Friendly Creatures)	A Donkey or Mule takes damage.
mob.horse.donkey.idle	mob/horse/donkey(idle1 mob/horse/donkey(idle2 mob/horse/donkey(idle3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Donkey or Mule is within 16 blocks.
mob.horse.gallop	mob/horse/gallop1 mob/horse/gallop2 mob/horse/gallop3 mob/horse/gallop4	neutral (Friendly Creatures)	A ridden Horse is galloping.
mob.horse.hit	mob/horse(hit1 mob/horse(hit2 mob/horse(hit3 mob/horse(hit4	neutral (Friendly Creatures)	A Horse takes damage.
mob.horse.idle	mob/horse(idle1 mob/horse(idle2 mob/horse(idle3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Horse is within 16 blocks.

mob.horse.jump	mob/horse/jump	neutral (Friendly Creatures)	A Horse jumps while galloping.
mob.horse.land	mob/horse/land	neutral (Friendly Creatures)	A Horse lands after jumping.
mob.horse.leather	mob/horse/leather	neutral (Friendly Creatures)	A player puts a Saddle on a Horse or Pig.
mob.horse.skeleton.death	mob/horse/skeleton/death	neutral (Friendly Creatures)	A Skeleton Horse dies.
mob.horse.skeleton.hit	mob/horse/skeleton hit1 mob/horse/skeleton hit2 mob/horse/skeleton hit3 mob/horse/skeleton hit4	neutral (Friendly Creatures)	A Skeleton Horse takes damage.
mob.horse.skeleton.idle	mob/horse/skeleton idle1 mob/horse/skeleton idle2 mob/horse/skeleton idle3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Skeleton Horse is within 16 blocks.
mob.horse.soft	mob/horse/soft1 mob/horse/soft2 mob/horse/soft3 mob/horse/soft4 mob/horse/soft5 mob/horse/soft6	neutral (Friendly Creatures)	A Horse (not being ridden) is walking.
mob.horse.wood	mob/horse/wood1 mob/horse/wood2 mob/horse/wood3 mob/horse/wood4	neutral (Friendly Creatures)	A ridden Horse is walking.

	mob/horse/wood5 mob/horse/wood6		
mob.horse.zombie.death	mob/horse/zombie/death	neutral (Friendly Creatures)	A Zombie Horse dies.
mob.horse.zombie.hit	mob/horse/zombie(hit1 mob/horse/zombie hit2 mob/horse/zombie hit3 mob/horse/zombie hit4	neutral (Friendly Creatures)	A Zombie Horse takes damage.
mob.horse.zombie.idle	mob/horse/zombie/idle1 mob/horse/zombie/idle2 mob/horse/zombie/idle3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Zombie Horse is within 16 blocks.
mob.irongolem.death	mob/irongolem/death	neutral (Friendly Creatures)	An <u>Iron Golem</u> dies.
mob.irongolem.hit	mob/irongolem(hit1 mob/irongolem(hit2 mob/irongolem(hit3 mob/irongolem(hit4	neutral (Friendly Creatures)	An Iron Golem takes damage.
mob.irongolem.throw	mob/irongolem/throw	neutral (Friendly Creatures)	An Iron Golem attacks a mob.
mob.irongolem.walk	mob/irongolem/walk1 mob/irongolem/walk2 mob/irongolem/walk3 mob/irongolem/walk4	neutral (Friendly Creatures)	An Iron Golem is walking.
mob.magmacube.big	mob/magmacube/big1 mob/magmacube/big2	hostile (Hostile Creatures)	A big or small <u>Magma Cube</u> jumps, takes damage, or dies.

	mob/magmacube/big3 mob/magmacube/big4		
mob.magmacube.jump	mob/magmacube/jump1 mob/magmacube/jump2 mob/magmacube/jump3 mob/magmacube/jump4	hostile (Hostile Creatures)	None
mob.magmacube.small	mob/magmacube/small1 mob/magmacube/small2 mob/magmacube/small3 mob/magmacube/small4 mob/magmacube/small5	hostile (Hostile Creatures)	A tiny Magma Cube jumps, takes damage, or dies.
mob.pig.death	mob/pig/death	neutral (Friendly Creatures)	A Pig dies.
mob.pig.say	mob/pig/say1 mob/pig/say2 mob/pig/say3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Pig is within 16 blocks or when a Pig takes damage.
mob.pig.step	mob/pig/step1 mob/pig/step2 mob/pig/step3 mob/pig/step4 mob/pig/step5	neutral (Friendly Creatures)	A Pig is walking.
mob.rabbit.hurt	mob/rabbit/hurt1 mob/rabbit/hurt2 mob/rabbit/hurt3 mob/rabbit/hurt4	neutral (Friendly Creatures)	A Rabbit takes damage.

mob.rabbit.idle	mob/rabbit/idle1 mob/rabbit/idle2 mob/rabbit/idle3 mob/rabbit/idle4	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Rabbit is within 16 blocks.
mob.rabbit.hop	mob/rabbit/hop1 mob/rabbit/hop2 mob/rabbit/hop3 mob/rabbit/hop4	neutral (Friendly Creatures)	A Rabbit hops.
mob.rabbit.death	mob/rabbit/bunnymurder	neutral (Friendly Creatures)	A Rabbit dies.
mob.sheep.say	mob/sheep/say1 mob/sheep/say2 mob/sheep/say3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Sheep is within 16 blocks or when a Sheep takes damage or dies.
mob.sheep.shear	mob/sheep/shear	neutral (Friendly Creatures)	A Sheep or Mooshroom is sheared.
mob.sheep.step	mob/sheep/step1 mob/sheep/step2 mob/sheep/step3 mob/sheep/step4 mob/sheep/step5	neutral (Friendly Creatures)	A Sheep is walking.
mob.silverfish.hit	mob/silverfish(hit1 mob/silverfish/hit2 mob/silverfish/hit3	hostile (Hostile Creatures)	A Silverfish takes damage.
mob.silverfish.kill	mob/silverfish/kill	hostile (Hostile Creatures)	A Silverfish dies.

mob.silverfish.say	mob/silverfish/say1 mob/silverfish/say2 mob/silverfish/say3 mob/silverfish/say4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Silverfish is within 16 blocks.
mob.silverfish.step	mob/silverfish/step1 mob/silverfish/step2 mob/silverfish/step3 mob/silverfish/step4	hostile (Hostile Creatures)	<i>None</i>
mob.skeleton.death	mob/skeleton/death	hostile (Hostile Creatures)	A Skeleton or a Wither Skeleton dies.
mob.skeleton.hurt	mob/skeleton/hurt1 mob/skeleton/hurt2 mob/skeleton/hurt3 mob/skeleton/hurt4	hostile (Hostile Creatures)	A Skeleton or a Wither Skeleton takes damage.
mob.skeleton.say	mob/skeleton/say1 mob/skeleton/say2 mob/skeleton/say3	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Skeleton or a Wither Skeleton is within 16 blocks.
mob.skeleton.step	mob/skeleton/step1 mob/skeleton/step2 mob/skeleton/step3 mob/skeleton/step4	hostile (Hostile Creatures)	A Skeleton or a Wither Skeleton is walking.
mob.slime.attack	mob/slime/attack1 mob/slime/attack2	hostile (Hostile Creatures)	<i>None</i>
mob.slime.big	mob/slime/big1 mob/slime/big2	hostile (Hostile Creatures)	A big or small Slime jumps, takes damage,

	mob/slime/big3 mob/slime/big4		or dies; or a Slime Block is placed.
mob.slime.small	mob/slime/small1 mob/slime/small2 mob/slime/small3 mob/slime/small4 mob/slime/small5	hostile (Hostile Creatures)	A tiny Slime jumps, takes damage, or dies; or a mob walks on a Slime Block.
mob.spider.death	mob/spider/death	hostile (Hostile Creatures)	A Spider dies.
mob.spider.say	mob/spider/say1 mob/spider/say2 mob/spider/say3 mob/spider/say4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Spider is within 16 blocks or when a Spider takes damage.
mob.spider.step	mob/spider/step1 mob/spider/step2 mob/spider/step3 mob/spider/step4	hostile (Hostile Creatures)	A Spider is walking.
mob.villager.death	mob/villager/death	neutral (Friendly Creatures)	A Villager dies.
mob.villager.haggle	mob/villager/haggle1 mob/villager/haggle2 mob/villager/haggle3	neutral (Friendly Creatures)	A player right-clicks on a Villager, opening the trading GUI.
mob.villager.hit	mob/villager/hit1 mob/villager/hit2 mob/villager/hit3 mob/villager/hit4	neutral (Friendly Creatures)	A Villager takes damage.

mob.villager.idle	mob/villager/idle1 mob/villager/idle2 mob/villager/idle3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Villager is within 16 blocks.
mob.villager.no	mob/villager/no1 mob/villager/no2 mob/villager/no3	neutral (Friendly Creatures)	A player exits a trading option.
mob.villager.yes	mob/villager/yes1 mob/villager/yes2 mob/villager/yes3	neutral (Friendly Creatures)	A player trades with a Villager (removes an item from the right slot in the trading GUI).
mob.wither.death	mob/wither/death	hostile (Hostile Creatures)	A Wither dies.
mob.wither.hurt	mob/wither/hurt1 mob/wither/hurt2 mob/wither/hurt3 mob/wither/hurt4	hostile (Hostile Creatures)	A Wither takes damage.
mob.wither.idle	mob/wither/idle1 mob/wither/idle2 mob/wither/idle3 mob/wither/idle4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Wither is within 16 blocks.
mob.wither.shoot	mob/wither/shoot	hostile (Hostile Creatures)	A Wither shoots a Wither Skull.
mob.wither.spawn	mob/wither/spawn	hostile (Hostile Creatures)	A Wither is spawned.

mob.wolf.bark	mob/wolf/bark1 mob/wolf/bark2 mob/wolf/bark3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a <u>Wolf</u> is within 16 blocks and is not angry.
mob.wolf.death	mob/wolf/death	neutral (Friendly Creatures)	A Wolf dies.
mob.wolf.growl	mob/wolf/growl1 mob/wolf/growl2 mob/wolf/growl3	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when an angry Wolf is within 16 blocks.
mob.wolf.howl	mob/wolf/howl1 mob/wolf/howl2	neutral (Friendly Creatures)	<i>None</i>
mob.wolf.hurt	mob/wolf/hurt1 mob/wolf/hurt2 mob/wolf/hurt3	neutral (Friendly Creatures)	A Wolf takes damage.
mob.wolf.panting	mob/wolf/panting	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a Wolf is within 16 blocks and not angry.
mob.wolf.shake	mob/wolf/shake	neutral (Friendly Creatures)	A Wolf shakes itself dry after exiting water.
mob.wolf.step	mob/wolf/step1 mob/wolf/step2 mob/wolf/step3 mob/wolf/step4 mob/wolf/step5	neutral (Friendly Creatures)	A Wolf is walking.

mob.wolf.whine	mob/wolf/whine	neutral (Friendly Creatures)	Randomly when a tamed Wolf has low health.
mob.zombie.death	mob/zombie/death	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie dies.
mob.zombie.hurt	mob/zombie/hurt1 mob/zombie/hurt2	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie takes damage.
mob.zombie.infect	mob/zombie/infect	hostile (Hostile Creatures)	A villager is turned into a Zombie Villager.
mob.zombie.metal	mob/zombie/metal1 mob/zombie/metal2 mob/zombie/metal3	hostile (Hostile Creatures)	<i>None</i>
mob.zombie.remedy	mob/zombie/remedy	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie Villager is fed a Golden Apple while having the Weakness effect.
mob.zombie.say	mob/zombie/say1 mob/zombie/say2 mob/zombie/say2	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Zombie is within 16 blocks.
mob.zombie.step	mob/zombie/step1 mob/zombie/step2 mob/zombie/step3 mob/zombie/step4 mob/zombie/step5	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie or Zombie Pigman is walking.

mob.zombie.unfect	mob/zombie/unfect	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie Villager is turned into a Villager.
mob.zombie.wood	mob/zombie/wood1 mob/zombie/wood2 mob/zombie/wood3 mob/zombie/wood4	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie pounds on a Wooden Door.
mob.zombie.woodbreak	mob/zombie/woodbreak	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie breaks a Wooden Door or a Wither breaks blocks around it.
mob.zombiepig.zpig	mob/zombiepig/zpig1 mob/zombiepig/zpig2 mob/zombiepig/zpig3 mob/zombiepig/zpig4	hostile (Hostile Creatures)	Randomly when a Zombie Pigman is within 16 blocks.
mob.zombiepig.zpigangry	mob/zombiepig/zpigangry1 mob/zombiepig/zpigangry2 mob/zombiepig/zpigangry3 mob/zombiepig/zpigangry4	hostile (Hostile Creatures)	When Zombie Pigmen become hostile to a Player.
mob.zombiepig.zpigdeath	mob/zombiepig/zpigdeath	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie Pigman dies.
mob.zombiepig.zpighurt	mob/zombiepig/zpighurt1 mob/zombiepig/zpighurt2	hostile (Hostile Creatures)	A Zombie Pigman takes damage.
note.bass	note/bass	record (Jukebox/Noteblock s)	<i>None</i>

note.bassattack	note/bassattack	record (Jukebox/Noteblock s)	A Note Block that is on top of a "wood" block is clicked or powered by redstone.
note.bd	note/bd	record (Jukebox/Noteblock s)	A Note Block that is on top of a "stone" block is clicked or powered by redstone.
note.harp	note/harp	record (Jukebox/Noteblock s)	A Note Block that is on top of an "other" block is clicked or powered by redstone.
note.hat	note/hat	record (Jukebox/Noteblock s)	A Note Block that is on top of a "glass" block is clicked or powered by redstone.
note.pling	note/pling	record (Jukebox/Noteblock s)	<i>None</i>
note.snare	note/snare	record (Jukebox/Noteblock s)	A Note Block that is on top of a "sand" block is clicked or powered by redstone.
portal.portal	portal/portal	block (Blocks)	Being near a Nether portal block.
portal.travel	portal/travel	player (players)	<i>None</i>

portal.trigger	portal/trigger	block (Blocks)	A player travels through or steps out of a Nether portal.
random.anvil_break	random/anvil_break	block (Blocks)	An Anvil breaks.
random.anvil_land	random/anvil_land	block (Blocks)	An Anvil is placed or lands after falling.
random.anvil_use	random/anvil_use	block (Blocks)	A player removes an item from the output slot in the Anvil GUI.
random.bow	random/bow	neutral (Friendly Creatures)	A player or Skeleton shoots an Arrow; a player casts a Fishing Rod; a player throws a Snowball, Egg, Splash Potion, Bottle O' Enchanting, Ender Pearl, or Eye of Ender; a Snow Golem throws a snowball at a mob; or a Dispenser shoots an Arrow, Snowball, Egg, Splash Potion, or Bottle O' Enchanting.
random.bowhit	random/bowhit1 random/bowhit2 random/bowhit3 random/bowhit4	neutral (Friendly Creatures)	An Arrow gets stuck in a block, an arrow hits an entity, an active Tripwire (connected to Tripwire Hooks) is broken with Shears, or

			an active Tripwire Hook is broken.
random.break	random/break	player (Players)	A player breaks a Pickaxe, Sword, Axe, Shovel, Bow, Flint and Steel, Shears, or Fishing Rod; or a piece of armor a mob (excluding players, bug?) is wearing breaks.
random.burp	random/burp	player (Players)	A player consumes a piece of food.
random.chestclosed	random/chestclosed	block (Blocks)	A Chest is closed.
random.chestopen	random/chestopen	block (Blocks)	A Chest is opened.
gui.button.press	random/click	master (Master Volume)	A button in the menu or a GUI is clicked.
random.click	random/click	block (Blocks)	Any kind of switch changes its power state (on or off), a Dispenser or Dropper is powered, a Redstone Comparator's mode is changed, or two Tripwire Hooks are connected with String.
random.door_close	random/door_close	block (Blocks)	A Door , Trapdoor , or Fence Gate is

			opened or closed or a player attempts to open a locked container and is not holding the correct key item.
random.door_open	random/door_open	block (Blocks)	A Door, Trapdoor, or Fence Gate is opened or closed or a player attempts to open a locked container and is not holding the correct key item.
random.drink	random/drink	player (Players)	A player is drinking a Potion or Milk.
random.eat	random/eat1 random/eat2 random/eat3	player (Players)	A player is eating food.
random.explode	random/explode1 random/explode2 random/explode3 random/explode4	block (Blocks)	TNT , a Creeper, a Ghast's fireball, a Wither Skull, an Ender Crystal, or a Bed (in the Nether or the End) explodes or lightning strikes at close range.
random.fizz	random/fizz	block (Blocks)	Fire is extinguished, an Item or Experience Orb is destroyed by Lava, Lava touches Water, Lava destroys a non-solid block in its path, or

			a Redstone Torch burns out.
game.tnt.primed	random/fuse	block (Blocks)	TNT is ignited.
creeper.primed	random/fuse	hostile (Hostile Creatures)	A Creeper just about to explode.
dig.glass	random/glass1 random/glass2 random/glass3	block (Blocks)	Breaking a block classified as "glass".
game.potion.smash	random/glass1 random/glass2 random/glass3	neutral (Friendly Creatures)	A thrown Splash Potion breaks.
random.levelup	random/levelup	player (Players)	A player reaches an experience level that is a multiple of 5.
random.orb	random/orb	player (Players)	A player gains experience points.
random.pop	random/pop	player (Players)	A player picks up an Item.
random.splash	random/splash	player (Players)	A fish is caught on a fishing rod bobber.
random.successful_hit	random/successful_hit	player (Players)	A player shoots an armored player with an Arrow.

random.wood_click	random/wood_click	block (Blocks)	<i>None</i>
records.11	records/11	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "11" Music Disc into a Jukebox .
records.13	records/13	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "13" Music Disc into a Jukebox.
records.blocks	records/blocks	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "blocks" Music Disc into a Jukebox.
records.cat	records/cat	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "cat" Music Disc into a Jukebox.
records.chirp	records/chirp	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "chirp" Music Disc into a Jukebox.
records.far	records/far	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "far" Music Disc into a Jukebox.
records.mall	records/mall	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "mall" Music Disc into a Jukebox.
records.mellohi	records/mellohi	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "mellohi" Music Disc into a Jukebox.

records.stal	records/stal	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "stal" Music Disc into a Jukebox.
records.strad	records/strad	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "strad" Music Disc into a Jukebox.
records.wait	records/wait	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "wait" Music Disc into a Jukebox.
records.ward	records/ward	record (Jukebox/Noteblock s)	A player inserts a "ward" Music Disc into a Jukebox.
step.cloth	step/cloth1 step/cloth2 step/cloth3 step/cloth4	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "cloth" or a player is breaking a block classified as "cloth" (during the cracking animation).
step.grass	step/grass1 step/grass2 step/grass3 step/grass4 step/grass5 step/grass6	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "grass" or a player is breaking a block classified as "grass" (during the cracking animation).
step.gravel	step/gravel1 step/gravel2 step/gravel3 step/gravel4	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "gravel", Dirt/Grass/Mycelium is tilled with a Hoe (creating Farmland), or

			a player is breaking a block classified as "gravel" (during the cracking animation).
step.ladder	step/ladder1 step/ladder2 step/ladder3 step/ladder4 step/ladder5	neutral (Friendly Creatures)	A mob climbs or descends a Ladder or a player is breaking a Ladder (during the cracking animation).
step.sand	step/sand1 step/sand2 step/sand3 step/sand4 step/sand5	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "sand" or a player is breaking a block classified as "sand" (during the cracking animation).
step.snow	step/snow1 step/snow2 step/snow3 step/snow4	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "snow" or a player is breaking a block classified as "snow" (during the cracking animation).
step.stone	step/stone1 step/stone2 step/stone3 step/stone4 step/stone5 step/stone6	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "stone" or "glass", a player is breaking a block classified as "stone" or "glass" (during the cracking animation), or a player places a block classified as "glass".

step.wood	step/wood1 step/wood2 step/wood3 step/wood4 step/wood5 step/wood6	neutral (Friendly Creatures)	A mob walks on a block classified as "wood" or a player is breaking a block classified as "wood" (during the cracking animation).
tile.piston.in	tile/piston/in	block (Blocks)	A Piston retracts.
tile.piston.out	tile/piston/out	block (Blocks)	A Piston extends.
music.menu	music/menu1 music/menu2 music/menu3 music/menu4	music (Music)	Every 5 minutes when a menu screen is open (not playing the game).
music.game	music/game/calm1 music/game/calm2 music/game/calm3 music/game/hal1 music/game/hal2 music/game/hal3 music/game/hal4 music/game/nuance1 music/game/nuance2 music/game/piano1 music/game/piano2 music/game/piano3	music (Music)	During sunrise, noon, sunset, and midnight. If the day cycle is turned off, the music plays every 5 minutes.
music.game.creative	music/game/calm1 music/game/calm2 music/game/calm3 music/game/hal1 music/game/hal2 music/game/hal3 music/game/hal4	music (Music)	During sunrise, noon, sunset, and midnight (player must be in Creative mode). If the day cycle is turned off,

	music/game/huance1 music/game/nuance2 music/game/piano1 music/game/piano2 music/game/piano3 music/game/creative1 music/game/creative2 music/game/creative3 music/game/creative4 music/game/creative5 music/game/creative6		the music plays every 5 minutes.
music.game.end	music/game/end/end	music (Music)	Being in the End .
music.game.end.dragon	music/game/end/boss	music (Music)	Being near the Ender Dragon. (?)
music.game.end.credits	music/game/end/credits	music (Music)	Entering the exit portal in the End.
music.game.nether	music/game/nether/nether1 music/game/nether/nether2 music/game/nether/nether3 music/game/nether/nether4	music (Music)	Being in the Nether .
none [note 1]	None	None	Randomly when a Snow Golem or Iron Golem is within 16 blocks or when a Snow Golem takes damage or dies.
step.anvil [note 1]	None	None	A mob/player walks on an Anvil.

damage.thorns [note 1]	None	None	When a mob attacks and takes damage from the Thorns enchantment; or when a player attacks a Guardian with its spikes extended.
eating [note 1]	None	None	When a horse is fed by a player.
mob.attack [note 1]	None	None	A Slime or Magma Cube attacks the player.