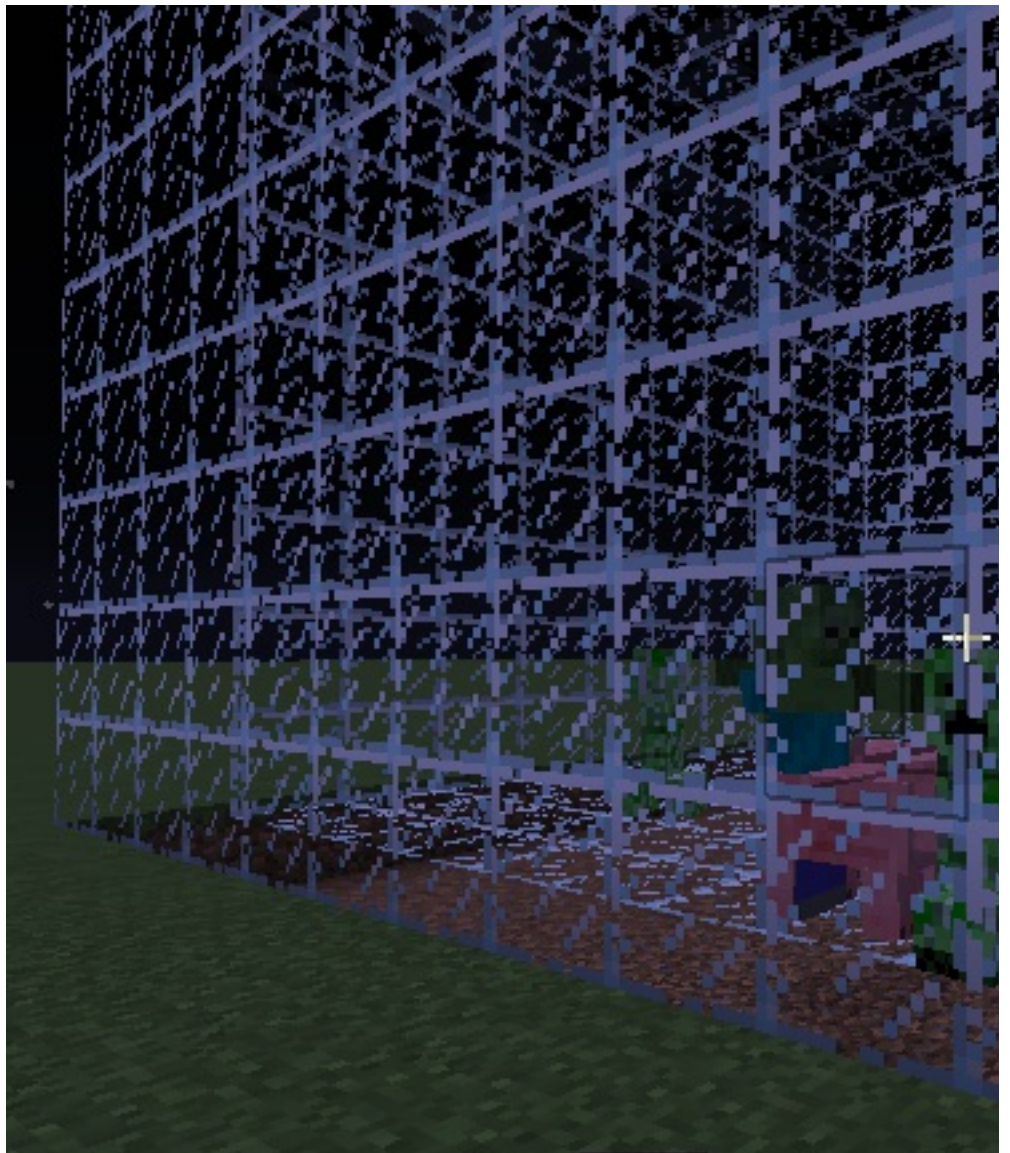




Bygge en kube

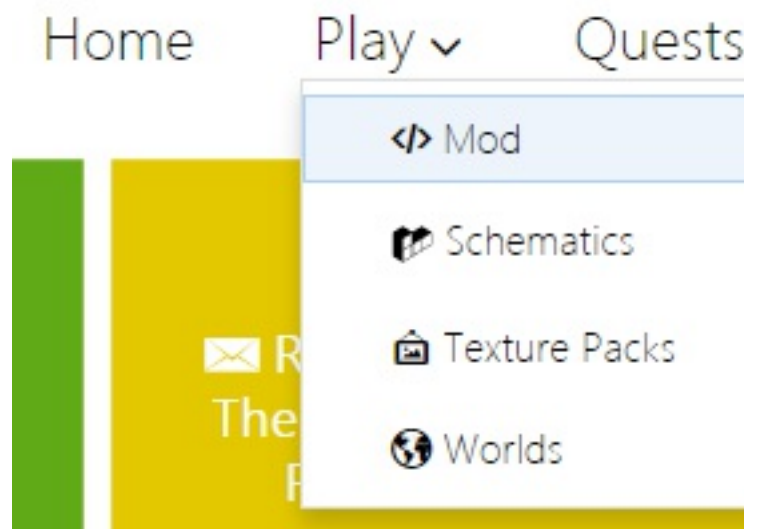
Introduksjon

Vi skal bygge en kube i minecraft og lære endel viktige klosser i Learn som den første oppgaven du gjør i Learn To Mod.



Steg 1: Lage en ny mod

Gå til Mod-siden ved å velge **Play** > **Mod** i menyen på toppen:



✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk i feltet hvor det står **mod_name_here**.
- ☐ Gi modden navnet **kube** og trykk på den blå knappen som hete



Modden dukker da opp til høyre:

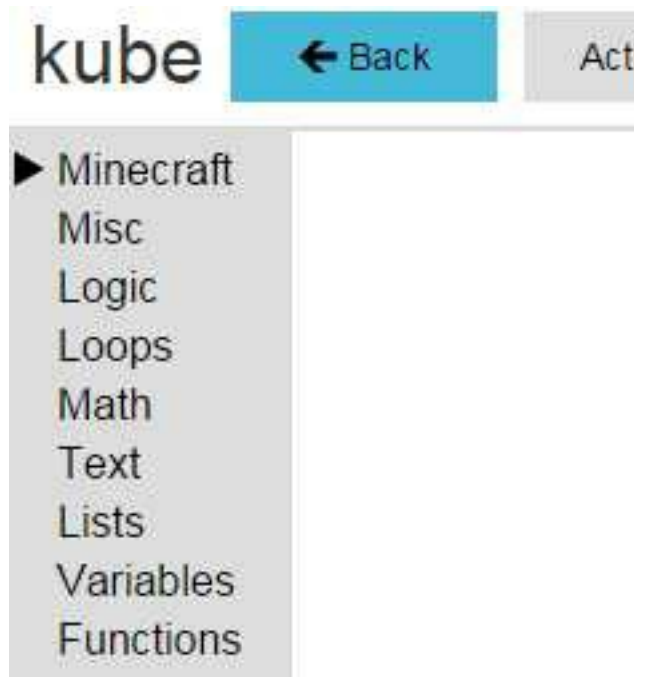


- ☐ Klikk på modden og du kommer til en side som ser sånn ut:

NOTE: This is an unpublished mod. Others



☐ Klikk på knappen **Code** for å komme til kodesiden:



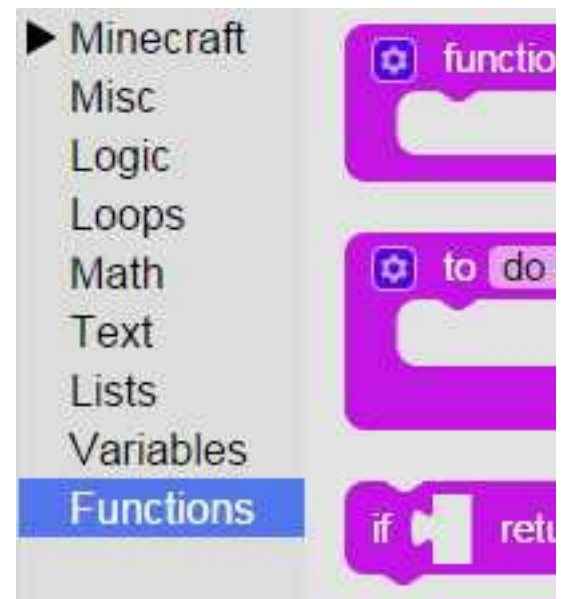
Her lages koden i modden ved å velge blokker fra menyen til ve

Steg 2: Bygge en rad

Kuben skal bestå av mange rader med blokker. Vi begynner med å lag

✓ Sjekkliste

- ☐ Alle modder må ha en funksjon som heter main, klikk på **Functi**



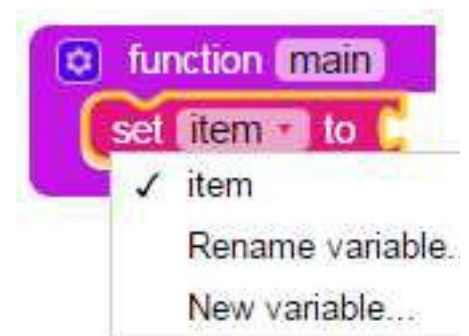
- ☐ Velg den øverste klossen og klikk på den for å legge den til. Klikk (bare små bokstaver).



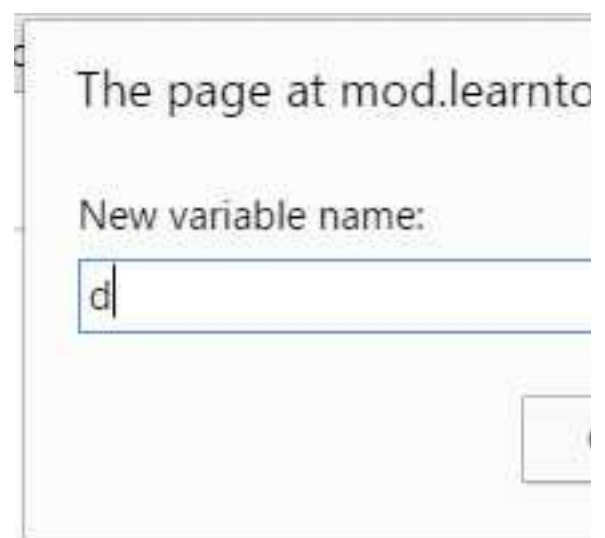
- ☐ Legg til en variabel ved å klikke **Variables**, velg klossen **set ite**



- ☐ Variabelen heter nå item, men du skal gi den et nytt navn. Klikk



- ☐ Velg **New variable...** og skriv **d** :



Klikk **OK**. Nå heter den nye variabelen **d**.

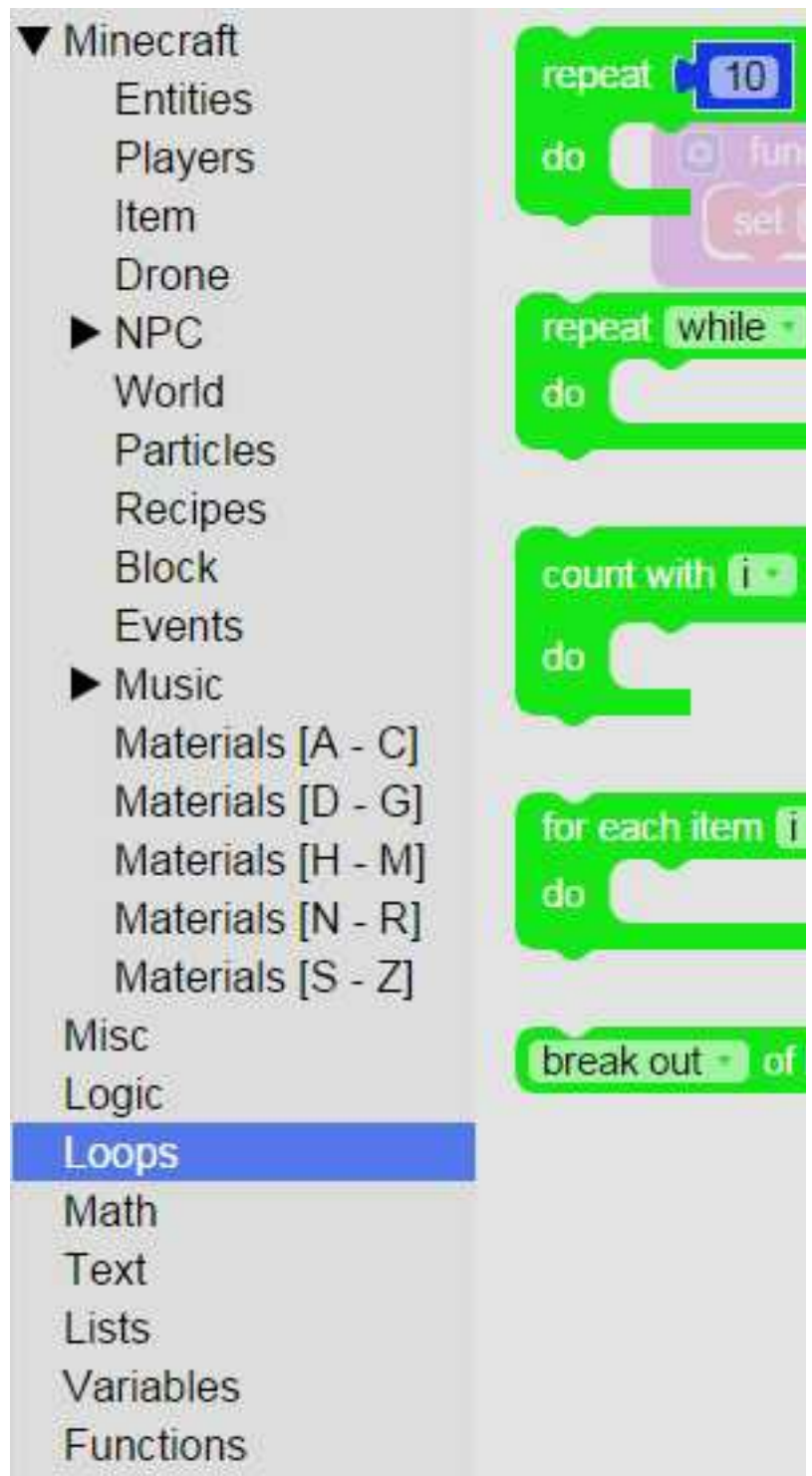
For at modden vår skal kunne bygge ting i Minecraft skal vi bruk gå hvor som helst i Minecraft (også gjennom vegger). En drone ting.

- ☐ Variabelen **d** skal inneholde en ny drone. Klikk på **Minecraft** til

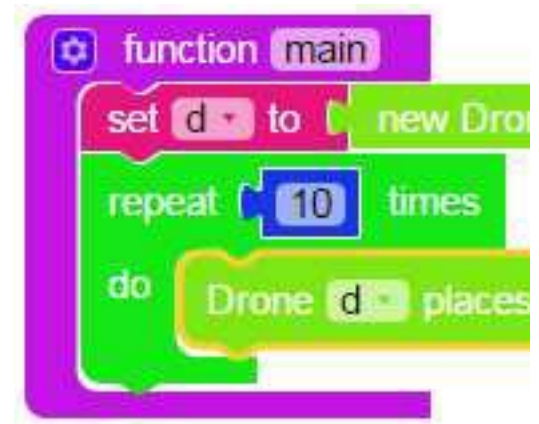


- ☐ Dra klossen **new Drone** så den klikker sammen med **set d to k**
For å lage raden med klosser skal dronen plassere en kloss, flytte seg og så videre. Når vi skal gjøre noe likt flere ganger i et engelsk.

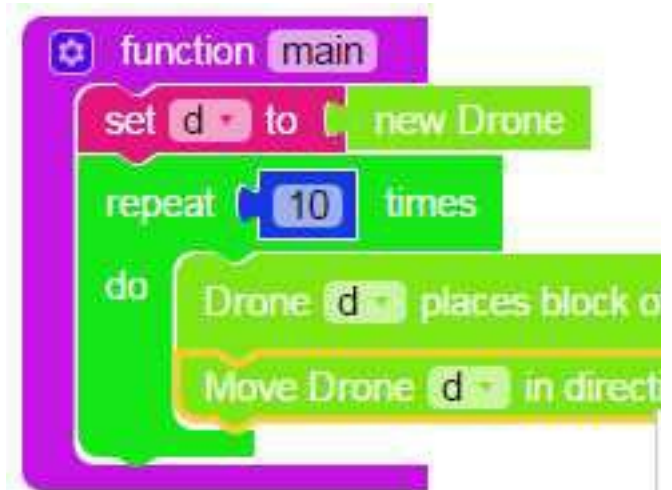
- ☐ Klikk på **Loops**:



- ☐ Velg klossen som heter **repeat 10 times** og dra den under **set Drone** og velger klossen som heter **Drone d places block of t** i løkken:



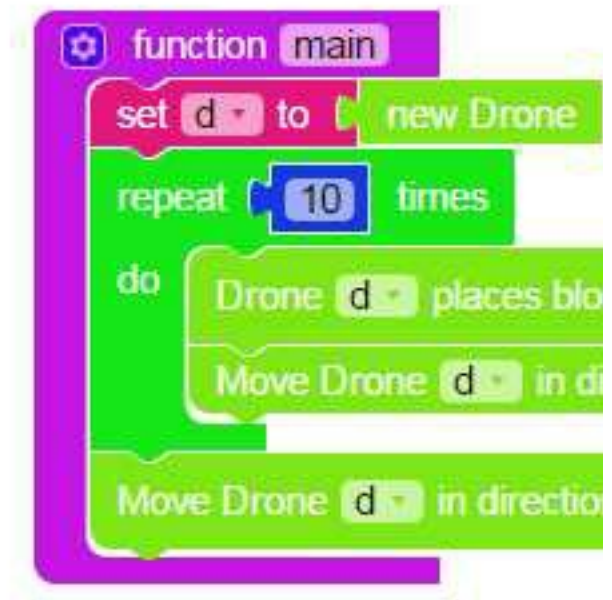
- ☐ Så skal du bestemme hva slags materiale som det skal bygges i. Velg materialene du kan bygge med i alfabetisk rekkefølge **Material** i den alfabetiske rekkefølgen og dra det inn i det tomme feltet.
- ☐ Så skal du få dronen til å flytte seg en plass til venstre. Velg **Move direction up distance 1**. Dra klossen inn i løkken så det ser så



- ☐ Klikk på den lille pilen ved siden av **up** og velg **left** sånn at dron
- ☐ Så skal du få dronen til å gå 10 steg tilbake når den er ferdig me
Drone og velg **Move Drone d in direction right distance 10**

Actions ▼

Mod



Test prosjektet

Nå er du klar til å teste ut modden. Klikk på den grønne knappen på t
til høyre om at modden er laget på Minecraft serveren.

Mod

Done! Run your mod with: `/js make`
Or use the book (📖) named `make`

Da kan du gå til Minecraft og teste modden!



Koble til serveren

- ☐ Åpne **Minecraft**, velg **multiplayer** og dobbeltklikk på **Learnto**
- ☐ Hvis du ikke har lagt inn serveren så gjør du det nå:
 - ☐ Adressen til serveren er play.learntomod.com.
 - ☐ Gå inn på serveren og se at du blir flyttet til din egen serv

Kjøre modden

- ☐ Finn en bra plass hvor du vil at modden skal bygge.
- ☐ Trykk **9** for å aktivere modde-kisten din.
- ☐ **Høyre-klikk** for å åpne kisten.
- ☐ Sjekk at du har en mod der.
- ☐ Putt modden i spor **1**.
- ☐ **Esc** ut.
- ☐ Trykk **1**.
- ☐ **Høyre-klikk** for å kjøre modden din.
- ☐ Sjekk at den har blitt kjørt.
- ☐ OK? Ble det laget en rad i Minecraft? Hvis ikke må du finne ut hv Minecraft.

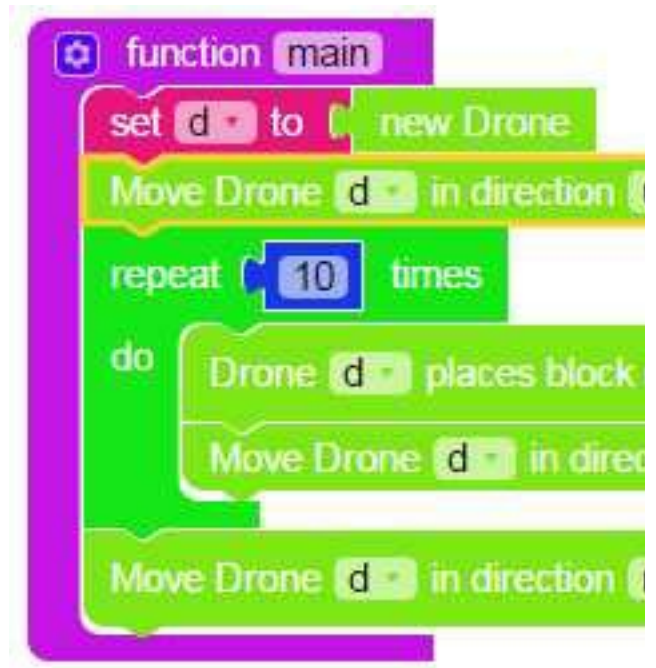
Når jeg kjørte min mod så ble det en rad i bakken der jeg pekte



Raden ble bygd i bakken hvis du pekte på bakken når du kjørte bakken.



Velg **Minecraft** > **Drone** og velg **Move drone d in direction set d to new drone**. Så det blir sånn:



- ☐ Trykk på den grønne knappen som heter **Mod** og gå til Minecraf



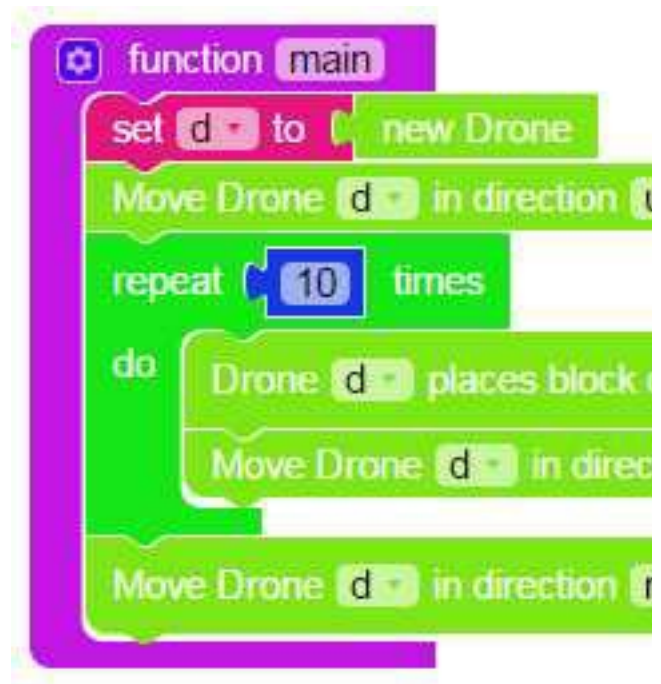
Nå ble det bedre!

Steg 3: Bruke egne funksjoner

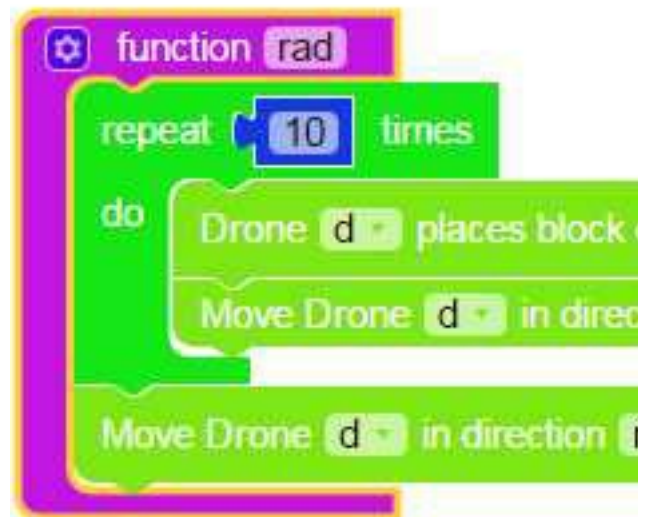
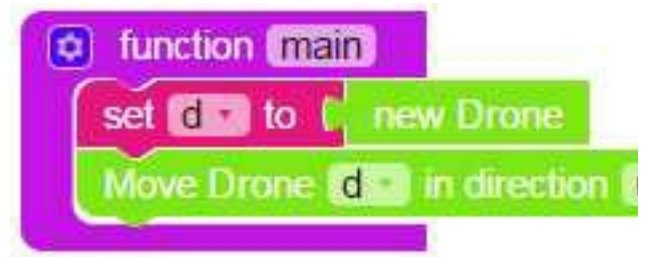
Når du skal lage store modder er det greit å bryte opp i flere funksjoner

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg **Functions** og lag en ny funksjon som heter **rad** :

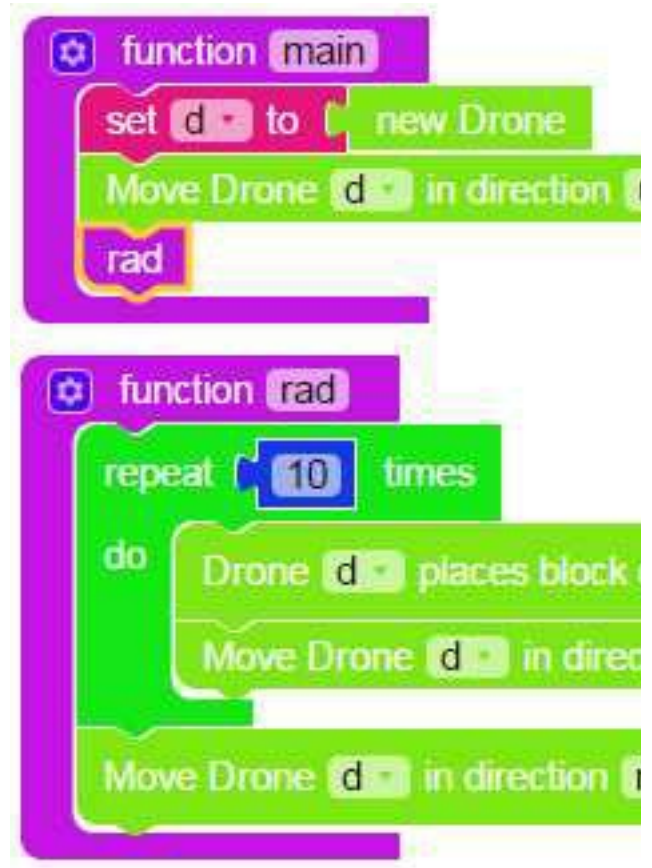


- ☐ Ta tak i klossene ved å klikke på **repeat 10 times** og dra dem i



For at den nye funksjonen skal utføres så må du legge inn et **ka**

- ☐ Velg **Functions** og dra klossen som heter **rad** inn til slutt i mair



Test prosjektet

Nå kan du teste modden på nytt. Trykk på **Mod** knappen og gå til Min bygge en rad.

Steg 4: Bygge en firkant

Sjekkliste

- ☐ Du skal lage en funksjon som heter **firkant** og som bruker **rad** det se sånn ut:

```
function main
  set d to new Drone
  Move Drone d in direction up
  firkant
```

```
function rad
  repeat 10 times
    do
      Drone d places block of
      Move Drone d in direction
  Move Drone d in direction rig
```

```
function firkant
  repeat 10 times
    do
      rad
      Move Drone d in direction
  Move Drone d in direction ba
```

Test prosjektet

- ☐ Nå kan du teste modden på nytt. Trykk på **Mod** knappen og gå tilbake til start for å bygge en firkant.

Steg 4: Bygge en kube



Sjekkliste



Du skal lage en ny funksjon som heter `kube` og som bruker **firk** ferdig skal det se sånn ut:

```
function main
  set d to new Drone
  Move Drone d in direction up
  kube
```

```
function rad
  repeat 10 times
    do
      Drone d places block of
      Move Drone d in direction
  Move Drone d in direction right
```

```
function firkant
  repeat 10 times
    do
      rad
      Move Drone d in direction
  Move Drone d in direction back
```

```
function kube
  repeat 10 times
    do
      firkant
      Move Drone d in direction
  Move Drone d in direction down
```



Test prosjektet

- ☐ Test modden, trykk **Mod** knappen og gå til Minecraft og kjør der
- ☐ Hva skjer i Minecraft? Ble det bygd en kube?
Hvis ikke så må du finne feilen, rette den og trykke **Mod** knapp

Steg 5: Bruke variabler

Hvis du vil lage en mindre eller større kube så er det tungvint å få det steder. Når vi bruker noe mange steder er det bedre å bruke en variabel.

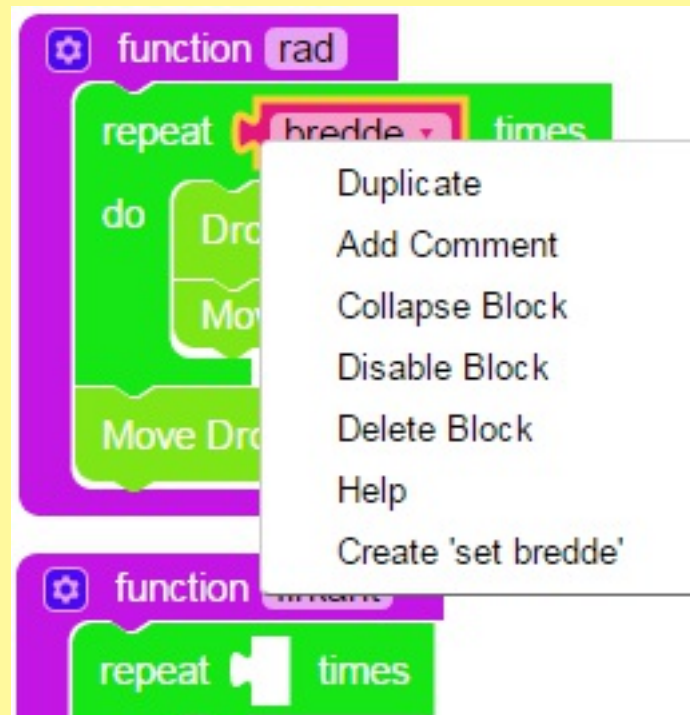


Sjekkliste

- ☐ Gå til **Variables** og lag en ny variabel som heter **bredde** og plasser
- ☐ Ta bort alle **10-tallene** ved å dra dem bort i søppelkassen.
- ☐ Gå til **Variables** og velg den nye variabelen **bredde** og dra der
- ☐ Når du har lagt inn variabelen bredde på alle de tomme hullene i programmet og teste at modden bygger en større eller mindre kube.
Kult! Du har laget din første mod i Minecraft og lært masse! Du har gjort programmet lett å forstå. Du har lært å bruke løkker til å gjøre repetisjoner.

Tips: Kopiere klosser

Du kan lage en kopi av en kloss ved å **peke** på den, **høyre-klikke**



Utfordring: Hul kube med mons

Nå kommer det en utfordring! Du skal lage en kube som er tom inr men denne skal bygges med luft. Pass på at den innerste kuben h kuben. Til slutt skal du lage en funksjon som fyller kuben med **mor**

Når du er ferdig skal modden ligne på denne:

```

function main
  set d to new Drone
  set bredde to 12
  set materiale to GLASS
  kube
  set bredde to 10
  set materiale to AIR
  Move Drone d in direction up distance 1
  Move Drone d in direction left distance 1
  Move Drone d in direction forward distance 1
  kube
  monsterfabrikken

```

```

function monsterfabrikken
  Move Drone d in direction up distance 1
  Move Drone d in direction left distance 1
  Move Drone d in direction forward distance 1
  repeat 5 times
    do
      Drone d spawns mob of type EntityType pig
      Drone d spawns mob of type EntityType zombie
      Drone d spawns mob of type EntityType creeper

```

Test modden i Minecraft og lag et hull i kuben for å se hva som er i glass så er det enda lettere å se monstrene.