Java 專案:方塊

方塊

方塊(block)也是構成 Minecraft 很重要的部分 方塊的類別為 net.minecraft.block.Block 方塊物品(block item)是方塊的物品型態 方塊可以沒有物品型態 ,如火方塊、水方塊等 方塊物品的類別為 net.minecraft.item.BlockItem 該類別繼承 net.minecraft.item.Item

方塊類別

與物品類別類似,Block 類別只有一個建構子 Block(AbstractBlock.Settings settings) AbstractBlock.Settings 是一個用來控制方塊行為的類別 如亮度(luminance,預設為 0)、註冊鍵(預設為空)等 其無建構子,需透過呼叫靜態方法 create() 創建實例 其可以涌過方法鏈式呼叫進行設定 用於註冊方塊時,一定要設定註冊鍵

基本方塊

package org.tyic;

public class TyicMod implements ModInitializer {

LOGGER.info("Initializing Tyic Mod.");

public void onInitialize() {

import (...)

 (\ldots)

@Override

類似於物品,基本方塊就是 創建一個 Block 類別的實例並向遊戲註冊 故直接複製物品的程式碼並修改

```
package org.tyic.block;
package org.tyic.block;
import (...)

public class ModBlocks {
    public static final Block TYSH_BLOCK = register("tysh_block", Block::new, AbstractBlock.Settings.create());

public static Block register(String id, Function<AbstractBlock.Settings, Block> blockFunction, AbstractBlock.Settings settings) {
        RegistryKey<Block> registryKey = RegistryKey.of(RegistryKeys.BLOCK, Identifier.of(TyicMod.MOD_ID, id));
        return Registry.register(Registries.BLOCK, registryKey, blockFunction.apply(settings.registryKey(registryKey)));
    }

    public static void init() {
        TyicMod.LOGGER.info("Registering mod blocks.");
    }
}

    ModBlocks.java
```

基本方塊

紋理(左下):assets/tyicmod/textures/block/tysh_block.png

像素:256x256

模型(右下):assets/tyicmod/models/block/tysh_block.json



```
{
   "parent": "minecraft:block/cube_all",
   "textures": {
      "all": "tyicmod:block/tysh_block"
   }
}
   tyic_block.json
```

方塊狀態映射

方塊本身並沒有物品模型映射

與之相似的是方塊狀態映射(blockstates definition)

其決定了方塊要用哪種模型

所有方塊狀態映射都被放置在

assets/namespace/blockstates

方塊狀態映射皆為 json 檔案

且檔案名稱和方塊 id 需相同

一個最基本方塊的方塊狀態映射如右上

其中 model 的值為模型的標識符

即為 "namespace:path_to_model"

範例方塊狀態映射 tysh_block.json 如右下

```
{
    "variants": {
        "": {
            "model": "namespace:path_to_model"
        }
    }
}
```

```
{
    "variants": {
        "": {
            "model": "tyicmod:block/tysh_block"
        }
    }
}
```

實際測試

1

