Programy ComputerCraft

Obsah

[Farma 2](#_Toc352525933)

[Přesun na souřadnice 3](#_Toc352525934)

[Kácení 2x2 stromů 4](#_Toc352525935)

[Kácení 3x3 stromů 5](#_Toc352525936)

[Poznámky na cedulích 6](#_Toc352525937)

[Poznámky na monitoru 7](#_Toc352525938)

[Tlačítka na monitoru (buttonAPI) 8](#_Toc352525939)

[mobTrap 9](#_Toc352525940)

# Farma

Pastebin code:

Starý: KDbKJHas

Update 1: j4c80FHk

Příprava:

Místo:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| x | S | x |
| W | T | F |
| x | B | x |

Inventář:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| B | S | W | Sp |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

T = Turtle

S = Seed

W = Wheat

B = Bone meal

F = Blok, kam turtle zasadí semena

X = nic

Sp = blok, kde nesmí být nic

Popis programu:

Do inventáře dát alespoň 1 item od každého druhu.

Spustíme program, ten se o sebe postará sám.

Update:

1. Želva se postará o inventář

# Přesun na souřadnice

Pastebin code:

aDuctp5a

Potřeby programu:

1. GPS věž(4 Počítače) s programem gps host
2. Wireless turtle

Popis programu:

Zadáte želvě souřadnice(x y z) a ona se na ně vydá.

Pokud má před sebou blok, jde o 1 blok výše a pokud má nad sebou blok,

bude se ho snažit vykopat.

Na prvních několika řádcích je pole **home**, stačí tam zapsat souřadnice. Pak, pokud chcete, aby se na tyto souřadnice vydal, napište ‚ goto home ‘.

# Kácení 2x2 stromů

Pastebin code:

vQkvrn8q

Update 1: z864VXv3, není příliš funkční

Příprava:

Místo:

|  |  |
| --- | --- |
| S/W | S/W |
| S/W | S/W |
| T |  |
| W | S |

Inventář:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| W | S |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

S/W = Položený sazenicema nebo strom

T = Turtle

W = Dřevo truhla/inventář

S = Sazenice truhla/inventář

Popis programu:

První verze je potřeba spouštět **ručně**.

Želvu vložíme do levé části kmene 2x2. Vložíme věci do inventáře. Spustíme program. Nejdříve pokácí levou polovinu kmene, a poté pravou. Inventář si zpravuje sama.

Update:

1. Update: Čeká, až vyroste strom, měla by se méně zasekávat.
2. Např. Kdyby se unloadoval chunk, tak aby se pomocí ‚y‘ souřadnic dostala dolů. Lépe vyřešit čekání.

# Kácení 3x3 stromů

Pastebin code:

S78jTZp3

Příprava:

Místo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| W/S | W/S | W/S |  |
| W/S | W/S | W/S |  |
| W/S | W/S | W/S | SP |
| T |  |  |  |
| W | S |  |  |

Inventář:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| W | S |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

S/W = Položený sazenicema nebo strom

T = Turtle

W = Dřevo truhla/inventář

S = Sazenice truhla/inventář

Popis programu:

První verze je potřeba spouštět **ručně**.

Želvu vložíme do levé části kmene 3x3. Vložíme věci do inventáře. Spustíme program. Kácí okraj kmene, prostředek kácí při cestě dolů. Inventář si zpravuje sama.

# Poznámky na cedulích

Pastebin code:

sign: CV4bEtfz

toDoList: A2HiNYxk

Příprava:

Inventar:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| S |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

S = sign

Místo:

Délka 16 bloků napravo od želvy.

Popis:

Potřebuje, aby mu **nějaký počítač posílal to, co má napsat(ten má program toDoList).**

Pošlete želvě zprávu a ona jí napíše na cedule.

# Poznámky na monitoru

Pastebin code:

Wq0wevkM

Příprava:

Program potřebuje databázy:

1. Uložit prázdný program do stejné složky, ve které je tento program z pastebinu
2. V programu z pastebinu napsat jméno programu na první řádek do proměnné *listOfInputs*

Popis:

Program potřebuje monitor na jakékoliv straně, sám si ho najde.

Vyzve vás, abyste zadali novou poznámku. Když se tak stane, **starou poznámku vymaže** a zapíše do databáze a na monitor novou.

Nejspíš funguje na jakékoliv velikosti monitoru. Věta nesmí být delší než celková plocha monitoru.

# Tlačítka na monitoru (buttonAPI)

Pastebin code:

T7edyBJ9

Popis:

API na vytváření tlačítek na monitor, ten si najde sam.

Funkce:

function **add(name, func, xmin, xmax, ymin, ymax)**

Vytvoří tlačítko se jménem name, spouští funkci func a je na uvedených souřadnicích.

function **checkxy(x, y)**

Zjistí, zda je na uvedeném miste x,y tlačítko. Spustí funkci tlačítka.

function **screen()**

Update monitoru, vykresluje tlačítka.

function **toggleButton(name)**

Zmačknutím tlačítka ‚name‘ se změní jeho barva z červené na zelenou a naopak.

function **flash(name)**

Zmáčknutím tlačítka ‚name‘ tlačítko problikne.

function **addText(x, y, text)**

Vycentruje normální text na souřadnicích x, y.

function **heading(text)**

Vytvoří nadpis.

function **getButtonData()**

Navrátí String name, boolean aktivnost(zapnuto nebo vypnuto) posledního stisknutého tlačítka z checkxy(x, y).

# mobTrap

Pastebin code:

BmVSZVHS

Příprava:

Potřebuje buttonAPI a monitor pro fungování.

Popis:

Vypíná soul shard spawnery.

Pracuje s **Bundled kabelem**, posílá barvy, které má vypnout, pomocí tlačítek.