

## About

位置 (-1920,12,-189)

呼び出し元 [毎tick実行するコマンド群3](#)

交易島にいるエージェントとの会話処理を行い、その会話内容やプレイヤーの手持ちのエメラルド等により職業島までのワープフラグを与える。

## コマンド群

No.	コマンド	状態
1	<code>/execute 0-0-1-0-2 ~ ~ ~ /execute @e[r=24,type=Villager,tag=Agent,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players tag @a[r=5,score_AgentFlag_min=1] add AgentYes</code>	
2	<code>/scoreboard players enable @a[score_AgentFlag_min=1,tag=!AgentYes] AgentFlag</code>	
3	<code>/scoreboard players set @a[score_AgentFlag_min=1] AgentFlag 0</code>	
4	<code>/scoreboard players set @a[tag=AgentYes] ItemCount -1</code>	
5	<code>/clear @a[tag=AgentYes] minecraft:emerald 0 0</code>	条件付き
6	<code>/execute @a[tag=AgentYes] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] ItemCount -= @a[c=1] AgentWarpCost</code>	
7	<code>/tellraw @a[tag=AgentYes,score_ItemCount=-1] {"text":"[エージェント] エメラルドが足りないナ。"}</code>	条件付き
8	<code>/scoreboard players reset @a[tag=AgentYes,score_ItemCount=-1] AgentFlag</code>	条件付き
10	<code>/tellraw @a[tag=AgentYes,score_ItemCount_min=0] {"text":"[エージェント] 代金は頂いた。 もう1度アイテムを持たずに話しかけてくれ。"}</code>	
11	<code>/execute @a[tag=AgentYes,score_ItemCount_min=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] Payment += @a[c=1] AgentWarpCost</code>	条件付き

No.	コマンド	状態
12	/scoreboard players tag @a[tag=AgentYes,score_ItemCount_min=0] add AgentOK	条件付き
13	/scoreboard players tag @a[tag=AgentYes] remove AgentYes	

## 詳細

1. ShopGMから半径24m以内のAgentを持つ村人(エージェント)を一人選択し、その村人から半径5m以内のAgentFlagが1以上であるすべてのプレイヤーにAgentYesを付与
2. AgentFlagが1以上であり、AgentYesを持っていないすべてのプレイヤーにAgentFlagへの書き込みを許可
3. AgentFlagが1以上であるすべてのプレイヤーのAgentFlagを0に設定
4. AgentYesを持つすべてのプレイヤーのItemCountを-1に設定
5. AgentYesを持つプレイヤーを一人選択し、ItemCountからAgentWarpCostを引き、以下の事柄を実行
  - AgentYesを持ち、ItemCountが-1以上であるすべてのプレイヤーに「[エージェント] エメラルドが足りないナ。」とのメッセージを送信し、AgentFlagを0に設定
6. AgentYesを持ち、ItemCountが0以上であるすべてのプレイヤーに「[エージェント] 代金は頂いた。もう1度アイテムを持たずに話しかけてくれ。」とのメッセージを表示し、以下の事柄を実行
  - PaymentにAgentWarpCostを足してAgentOKを付与
7. AgentYesを持つすべてのプレイヤーからAgentYesを削除