

# 経験値取得処理

- 位置(-1920,8,-191)
- ネザースターの取得処理、スコアへの代入

## コマンド群

No.	コマンド
1	/scoreboard players set @a[score_GotExpFlag_min=1] GotExpFlag 0
2	/clear @a[score_GotExpFlag=-1] minecraft:nether_star
3	/execute @a[score_GotExpFlag_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] ExpMessageFlag = @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1,c=1] Level
4	/execute @a[score_GotExpFlag_min=1,score_ExpMessageFlag_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1] ExpToLevel -= @a[c=1] GotExpFlag
5	/execute @a[score_GotExpFlag_min=1,score_ExpMessageFlag_min=1] ~ ~ ~ /tellraw @a {"translate":"%1\$sは%2\$sEXPの経験値を得た。","color":"yellow","with":{"selector":"@a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1]"},"score":{"name":"@a[c=1]","objective":"GotExpFlag","color":"white","bold":"true"}}}
6	/scoreboard players reset @a[score_ExpMessageFlag_min=1] ExpMessageFlag
7	/execute @a[score_GotExpFlag_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] ExpMessageFlag = @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1,c=1] Level
8	/execute @a[score_GotExpFlag_min=1,score_ExpMessageFlag_min=1] ~ ~ ~ /tellraw @a {"translate":"%1\$sは離れ過ぎていたため、経験値を得られなかった。","color":"red","with":{"selector":"@a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1]"/>
9	/execute @a[score_GotExpFlag_min=1] ~ ~ ~ /execute @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1] ~ ~ ~ /playsound entity.player.levelup master @a[c=1] ~ ~ ~ 0.3 2
10	/scoreboard players reset @a[score_ExpMessageFlag_min=1] ExpMessageFlag

## 詳細

1. **GotExpFlag**が1以上であるプレイヤーの**GotExpFlag**を0に設定
2. **GotExpFlag**が-1以下であるプレイヤーのインベントリ内のネザースターを消去し、**ExpMessageFlag**に半径50m以内、**HP**が1以上、**Level**が1以上であるプレイヤーの**Level**を代入
3. **GotExpFlag**が1以上、**ExpMessageFlag**が1以上であるプレイヤーから半径50m以内、**HP**が1以上、**Level**が1以上であるプレイヤーの**ExpToLevel**から**GotExpFlag**を引く
4. **GotExpFlag**が1以上、**ExpMessageFlag**が1以上であるプレイヤーに経験値取得時のメッセージを出す
5. **ExpMessageFlag**が1以上であるプレイヤーの**ExpMessageFlag**を0に設定
6. **GotExpFlag**が1以上であるプレイヤーの**ExpMessageFlag**から半径50m以上離れていて、**HP**が1以上、**Level**が1以上であるプレイヤーの**Level**を引く

7. `GotExpFlag`が1以上で`ExpMessageFlag`が1以上であるプレイヤーに経験値取得失敗時のメッセージを表示
8. `GotExpFlag`が1以上であるプレイヤーから半径50m以内、`HP`が1以上、`Level`が1以上であるプレイヤーいる座標で音を鳴らす
9. `ExpMessageFlag`が1以上であるプレイヤーの`ExpMessageFlag`を0に設定