

과목명	
주차명	10. 마인크래프트 파이썬 기초 코딩 실습
학습목표	파이썬의 간단한 코딩 실습을 통해 마인크래프트 게임을 제어해보자

학습목표에 함께 사용될 내용



파이썬 코딩을 통해 마인크래프트를 제어해 보자.

유닛1	마인크래프트와 파이썬 코딩	슬라이드1	간단한 코딩을 통한 게임요소 제어
<p>9주차의 내용을 잘 보며 다음에서 하나도 빠짐없이 컴퓨터에 잘 셋팅이 되어있어야 한다.</p> <p>마인크래프트와 파이썬을 코딩하기 위해서는 다음의 5가지 프로그램이 필요하다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 마인크래프트 Minecraft 2. 파이썬3 Python 3 3. 자바 Java 4. 마인크래프트 파이썬 API 5. 스피곳 Spigot 마인크래프트 서버 			

유닛1	마인크래프트와 파이썬 코딩	슬라이드2	간단한 코딩을 통한 게임요소 제어2
<p>자 그림 코딩을 시작해보자.</p> <p>모든 편집은 IDLE의 텍스트 편집창을 통해 실행한다. 강의를 보며 잘 따라해보자</p> <pre>from mcpi.minecraft import Minecraft mc=Minecraft.create()</pre> <p>위 두줄은 앞으로 마인크래프트 코딩에서 핵심적으로 입력해야할 내용이다.</p> <p>idle에서 친 내용과 마인크래프트를 연결시켜주는 부분이다.</p> <p>저 두줄 입력 후</p> <pre>x = 10 y = 110 z = 12</pre> <p>로 변수를 선언해준다.</p> <p>그리고 이어서</p> <p>mc.player.setTilePos(x,y,z)를 입력해 준다. 전체는 다음과 같다.</p> <pre>from mcpi.minecraft import Minecraft mc=Minecraft.create() x = 10 y = 110 z = 12 mc.player.setTilePos(x,y,z)</pre> <p>입력 완료 후 idle에서 F5를 누르면 마인크래프트에서 실행이 된다.</p>			

유닛1	마인크래프트와 파이썬 코딩	슬라이드3	간단한 코딩을 통한 게임요소 제어3

```
mc.player.setTilePos(x,y,z)
```

이 부분은 선언한 변수 x, y, z,의 각각 값으로 캐릭터의 위치를 옮기라는 코딩이다.

현재 내 위치의 정확한 좌표를 보려면 마인크래프트에서 F3을 누른다.

F3을 누르면 현재의 정확한 데이터가 보여진다.

유닛1	마인크래프트와 파이썬 코딩	슬라이드4	간단한 코딩을 통한 게임요소 제어4
<pre>from mcpi.minecraft import Minecraft mc=Minecraft.create() import time x = 숫자(직접 채우세요) y = 숫자(직접 채우세요) z = 숫자(직접 채우세요) mc.player.setTilePos(x,y,z) time.sleep(10) x = 숫자(직접 채우세요) y = 숫자(직접 채우세요) z = 숫자(직접 채우세요) mc.player.setTilePos(x,y,z)</pre>			

학습정리	1. 파이썬을 이용한 마인크래프트 텔레포트2.
------	---------------------------