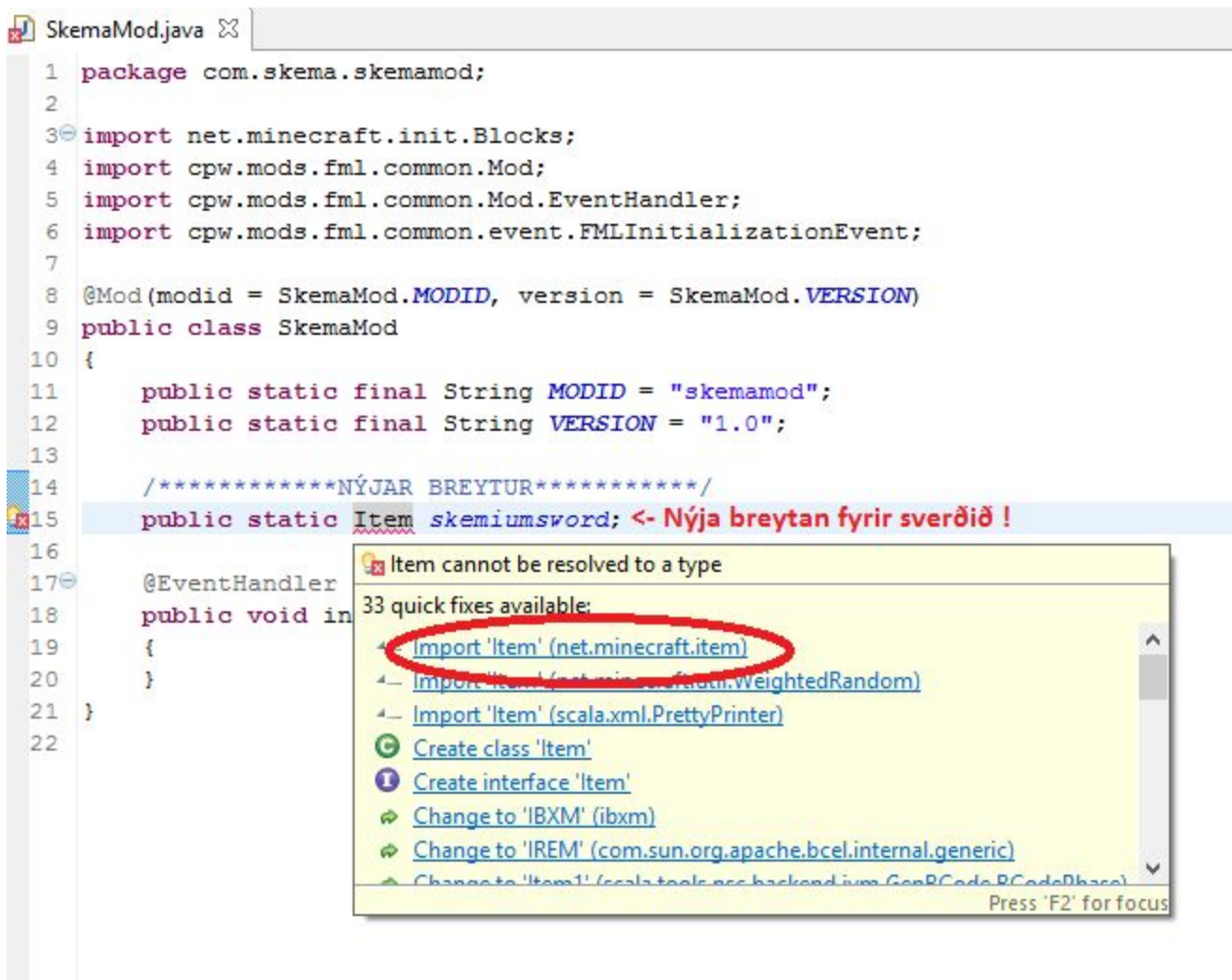


- Annar Hluti -
Sverðið og Nýja Efnið

Í þessum hluta ætlum við að búa til nýtt efni sem heitir **Skemium**, það efni munum við nota í gegnum námskeiðið til að smíða nýju hlutina okkar. Einnig ætlum við að búa til sverð sem heitir **Skemium Sverð**.

Það sem við verðum fyrst að gera er að búa til nýja breyttu í aðal klasanum okkar. Hér skýrum við hana **skemiumsword**, og skilgreinum á undanum nafninu hvernig breyta þetta er **Item**, þessi skilgreining á undan nafninu bendir til að þetta er einhverskonar hlutur. (Fyrir framan nafn á kubbi (Block) myndum við já, skrifa Block í stað Item).



```
1 package com.skema.skemamod;
2
3 import net.minecraft.init.Blocks;
4 import cpw.mods.fml.common.Mod;
5 import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
6 import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
7
8 @Mod(modid = SkemaMod.MODID, version = SkemaMod.VERSION)
9 public class SkemaMod
10 {
11     public static final String MODID = "skemamod";
12     public static final String VERSION = "1.0";
13
14     /*****NÝJAR BREYTUR*****/
15     public static Item skemiumsword; <- Nýja breytan fyrir sverðið !
16
17     @EventHandler
18     public void in
19     {
20     }
21 }
22
```

Item cannot be resolved to a type
33 quick fixes available:

- Import 'Item' (net.minecraft.item)
- Import 'Item' (net.minecraftforge.common.WeightedRandom)
- Import 'Item' (scala.xml.PrettyPrinter)
- Create class 'Item'
- Create interface 'Item'
- Change to 'IBXM' (ibxm)
- Change to 'IREM' (com.sun.org.apache.bcel.internal.generic)
- Change to 'Item1' (scala.tools.nsc.backend.jvm.GenRCode.RCodeDbase)

Press 'F2' for focus

- **Item**
Item er skilgreining sem segir til um hvað breytan er, hlutur (item) the kubbur? (block)
Og þessi kóði segir að breytan er einhverskonar hlutur (sword, cookie, stick)

- Rauða X-ið

Rauð X-ið táknar að þarna er villa á ferð!

Villan er sú að aðal klasinn okkar kannast ekki við **Item** innskotíð.

Ef þú ferð með músina yfir villuna býður Eclipse þér nokkrar lausnir.

Í þessu tilfalli er efsta lausnin oftast sú sem við sækjumst í.

Um leið og þú bætir **net.minecraft.item** með **import** fyrir aftan

þá veit klasinn okkar hvernig hann á að nýta sér þessa skilgreiningu (sem nýjan hlut ;)

```
1 package com.skema.skemamod;
2
3 import net.minecraft.init.Blocks;
4 import net.minecraft.item.Item;
5 import cpw.mods.fml.common.Mod;
6 import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
7 import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
```

- ToolMaterial

ToolMaterial er aðferð sem er notuð til að búa til ný efni.

Í þessu hefti búum við til efni sem heitir Skemium

Fyrir neðan breytunar okkar skrifum við kóðann fyrir nýja efnið okkar.

```
ToolMaterial skemium = EnumHelper.addToolMaterial("skemium", 3, 1600, 10.0F, 3.0F, 10);
```

Nú ættir þú að fá tvær villur undir **EnumHelper** og **ToolMaterial**.

Þú vilt importa **net.minecraftforge.common.util.EnumHelper**; fyrst,

og **net.minecraft.item.Item.ToolMaterial**; næst.

Hvað þýða gildin inn í sviganum ?

1. Nafnið á efninu: "skemium"
2. **harvest level:** 3 (vinnur eins og demandstól)
 - Viður/Gull tól: 0
 - Steintól: 1
 - Járntól: 2
 - Demandstól: 3
3. **durability:** 1600 (Hversu stöðugt tólið eða sverðið verður)
 - Viðartól: 59
 - Steintól: 131
 - Járntól: 250
 - Demandstól: 1561
 - Gulltól: 32
4. **mining speed:** 10.0F (Hversu hratt þú mine'ar með tólinu)
 - Viðartól: 2.0F
 - Steintól: 4.0F
 - Járntól: 6.0F
 - Demandstól: 8.0F
 - Gulltól: 12.0F
5. **damage versus Entites:** 3.0F (Hversu mikinn skaða gerir sverðið)
 - Viðartól: 0.0F (Adds 4.0 damage)
 - Steintól: 1.0F (Adds 5.0 damage)
 - Járntól: 2.0F (Adds 6.0 damage)
 - Demandstól: 3.0F (Adds 7.0 damage)
 - Gulltól: 0.0F (Adds 4.0 damage)
6. **enchantability:** 10 (Segir til um enchanting stigið)
 - Viðartól: 15
 - Steintól: 5
 - Járntól: 14
 - Demandstól: 10
 - Gulltól: 22

- **preInit**

Er fall sem við notum til að skrá hlutina okkar, en fyrst þurfum við að búa það til.

Þetta fall er notað til að keyra inn nýja hluti í moddinu okkar.

Munurinn á milli **preInit** og **init** verður útskýrt seinna meir.

Skrifið nýja fallið beint fyrir neðan **ToolMaterial** línuna eins og sýnt er:

```
23 //Efni
24 ToolMaterial skemium = EnumHelper.addToolMaterial("skemium", 3, 1600, 10.0F, 3.0F, 10);
25
26 @EventHandler
27 public void preInit(FMLPreInitializationEvent event)
28 {
29
30 }
31
32 @EventHandler
33 public void init(FMLInitializationEvent event)
34 {
35
36 }
```

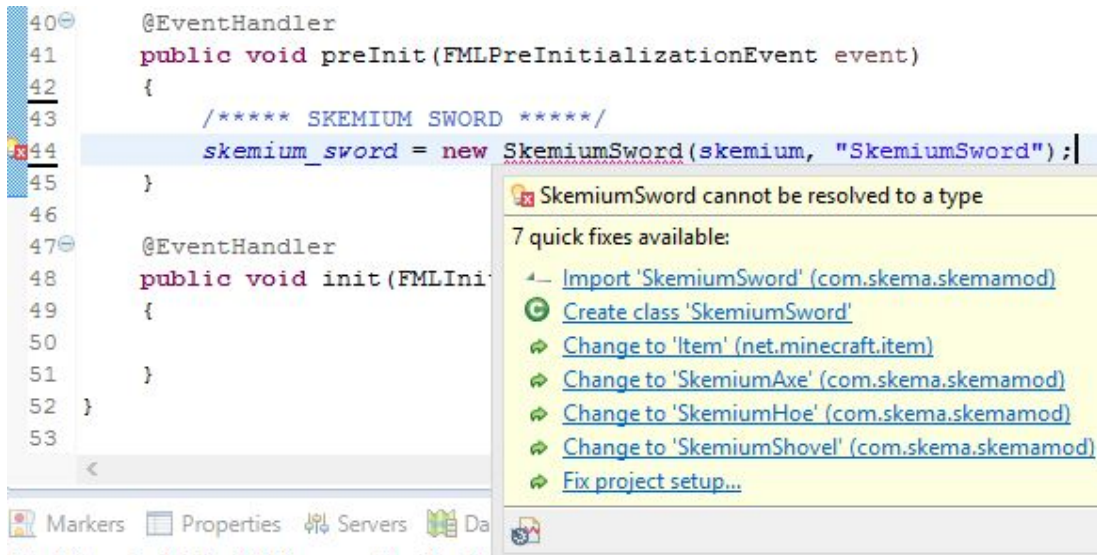
- **SkemiumSword**

Inn í **preInit** fallinu skilgreinum við nýja sverðið okkar.

Hér munum við nota breytuna sem við bjuggum til

og vísum hana í nýjan klasa sem við munum smíða með nýja sverðinu okkar.

```
40 @EventHandler
41 public void preInit(FMLPreInitializationEvent event)
42 {
43     /***** SKEMIUM SWORD *****/
44     skemium_sword = new SkemiumSword(skemium, "SkemiumSword");
45 }
46
47 @EventHandler
48 public void init(FMLInitializationEvent event)
49 {
50
51 }
52 }
53
```



Smelltu á “Create class ‘SkemiumSword’, og svo ‘Finish’.

Inn í sviganum koma tvær skilgreiningar sem við ætlum að nota inn í nýja klasanum okkar. Fyrri skilgreiningin er **skemium**, því við ætlum að segja inn í nýja klasanum okkar, að þessi hlutur sem er sverð, er gert úr **skemium**.

Seinni skilgreiningin er nafnið sem við gefum hlutinum okkar.

ATH: seinni skilgreiningin verður að vera sama nafn og nafnið á myndinni sem það tilheyrir.

Búðu til nýjan klasa með að ýta á **"Create class 'SkemiumSword' "**

Breytum svo kóðanum í nýja klasanum eins og er sýnt fyrir neðan:

```
package com.skema.skemamod;

import net.minecraft.creativetab.CreativeTabs;
import net.minecraft.item.Item;
import net.minecraft.item.ItemSword;

public class SkemiumSword extends ItemSword {

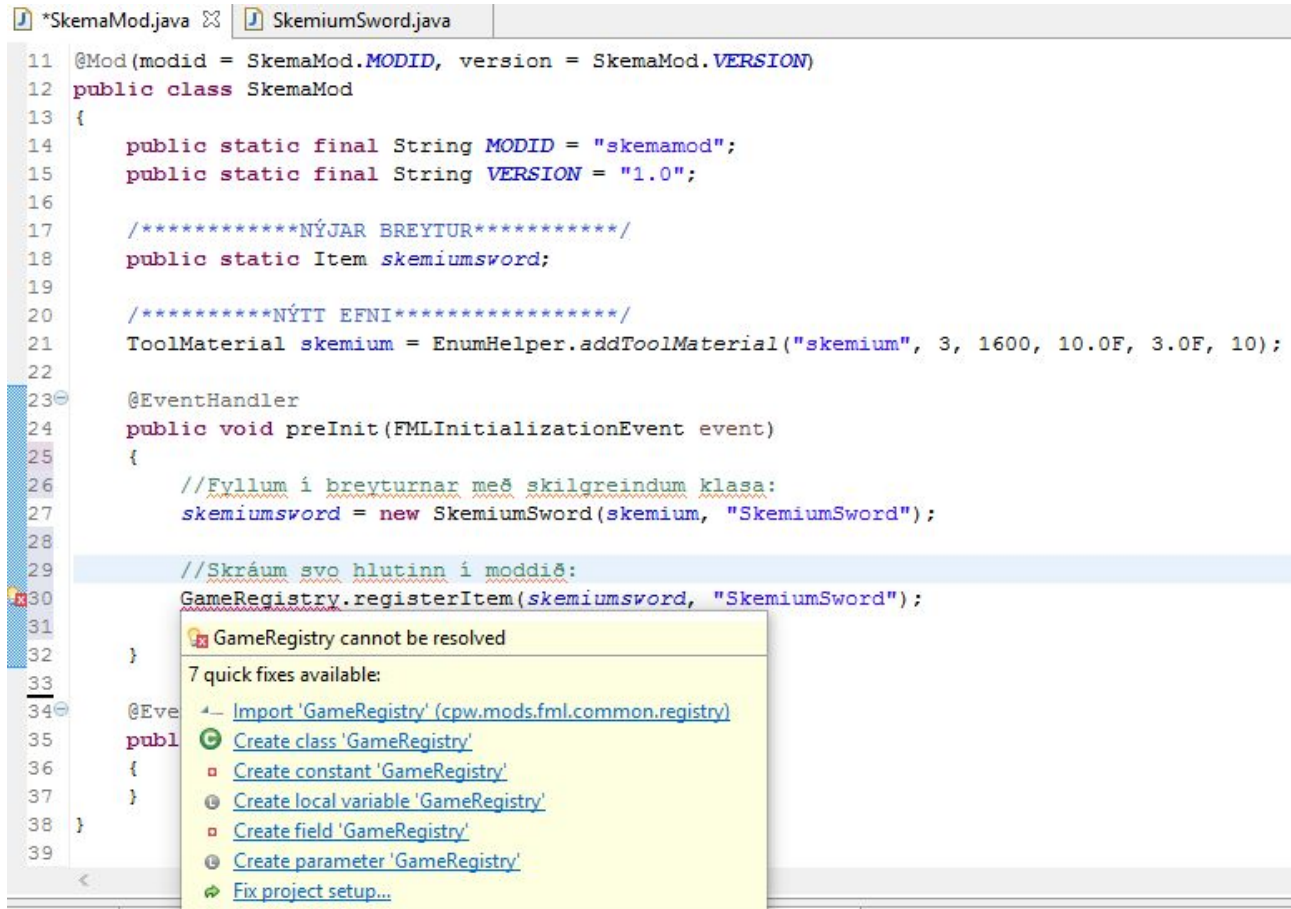
    public SkemiumSword(ToolMaterial material, String name) {
        super(material);

        setUnlocalizedName(SkemaMod.MODID + "_" + name);
        setTextureName(SkemaMod.MODID + ":" + name);
        setCreativeTab(CreativeTabs.tabCombat);
    }
}
```

- GameRegistry

GameRegistry er síðan lokaaðferð (Method) sem skráir hlutinn í moddið svo Minecraft tekur við breytunni sem við gerðum.

Skrifaðu þessa línu í **preInit { }** (fyrir neðan klasaaðferðina)



```
11 @Mod(modid = SkemaMod.MODID, version = SkemaMod.VERSION)
12 public class SkemaMod
13 {
14     public static final String MODID = "skemamod";
15     public static final String VERSION = "1.0";
16
17     /*****NÝJAR BREYTUR*****/
18     public static Item skemiumsword;
19
20     /*****NÝTT EFNI*****/
21     ToolMaterial skemium = EnumHelper.addToolMaterial("skemium", 3, 1600, 10.0F, 3.0F, 10);
22
23     @EventHandler
24     public void preInit(FMLInitializationEvent event)
25     {
26         //Fyllum í breytturnar með skilgreindum klasa:
27         skemiumsword = new SkemiumSword(skemium, "SkemiumSword");
28
29         //Skráum svo hlutinn í moddið:
30         GameRegistry.registerItem(skemiumsword, "SkemiumSword");
31
32     }
33
34     @EventHandler
35     public void
36     {
37     }
38 }
39
```

GameRegistry cannot be resolved

7 quick fixes available:

- Import 'GameRegistry' (cpw.mods.fml.common.registry)
- Create class 'GameRegistry'
- Create constant 'GameRegistry'
- Create local variable 'GameRegistry'
- Create field 'GameRegistry'
- Create parameter 'GameRegistry'
- Fix project setup...

Hérna er fullgerður kóði fyrir **SkemiumMod.java**:

```
package com.skema.skemamod;

import net.minecraft.init.Blocks;
import net.minecraft.item.Item;
import net.minecraft.item.Item.ToolMaterial;
import net.minecraftforge.common.util.EnumHelper;
import cpw.mods.fml.common.Mod;
import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
import cpw.mods.fml.common.registry.GameRegistry;

@Mod(modid = SkemaMod.MODID, version = SkemaMod.VERSION)
public class SkemaMod
{
    public static final String MODID = "skemamod";
    public static final String VERSION = "1.0";

    /*******NÝJAR BREYTUR*****/
    public static Item skemiumsword;

    /*******NÝTT EFNI*****/
    ToolMaterial skemium = EnumHelper.addToolMaterial("skemium", 3, 1600,
10.0F, 3.0F, 10);

    @EventHandler
    public void preInit(FMLInitializationEvent event)
    {
        //Fyllum í breyturnar með skilgreindum klasa:
        skemiumsword = new SkemiumSword(skemium, "SkemiumSword");

        //Skráum svo hlutinn í moddið:
        GameRegistry.registerItem(skemiumsword, "SkemiumSword");
    }

    @EventHandler
    public void init(FMLInitializationEvent event)
    {
    }
}
```

Allur Kóði er Hægt að skoða hérna: <https://github.com/addivalli/src>