

- Fyrsti Hluti -  
Kóði og Fyrstu verkefni

Hér kemur kóði af fyrsta verkefninu, og besti lærdómurinn á þessu stigi er að herma eftir og reyna skrifa kóðann í Eclipse, eins og það er sýnt hér fyrir neðan.

Þessi forritun kallast “Hlutbundinn forritun” ( Object Oriented Programming ).

Sem byggist á því að við erum að forrita “hluti” sem eiga að vinna saman.

Hver hlutur eða klasi ( Class ) virkar eins og tilbúið sett af kubbum, og þegar klasanir vinna saman, mynda þeir ákveðna útkomu.

Útkoman er hugmyndin okkar af moddinu sem við ætlum að byggja saman í þessu hefti.

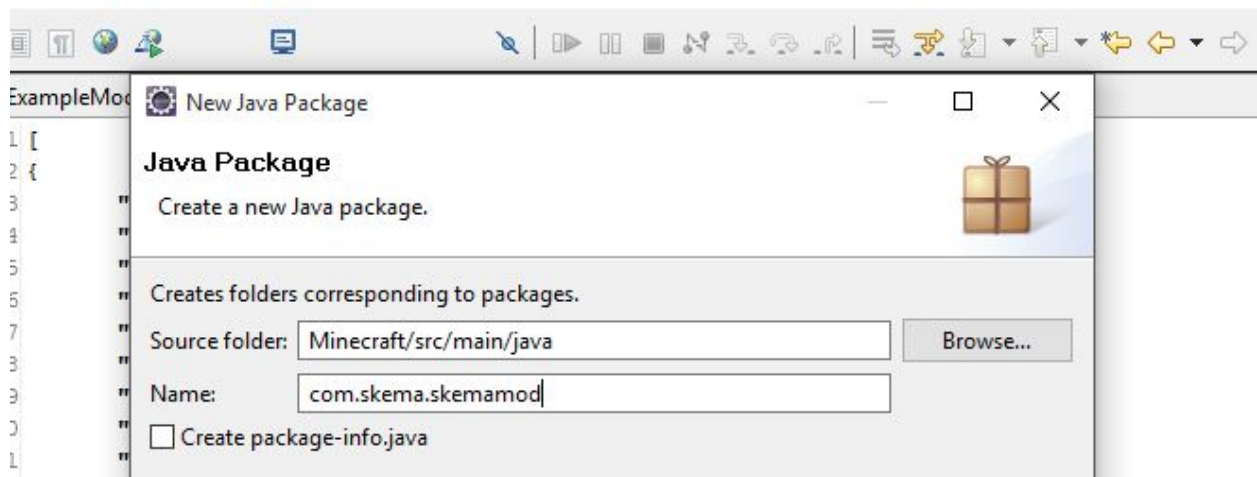
- **Búum til nýtt mod sem heitir SkemaMod**

Til að smíða nýtt mod, þurfum við að búa til nýjann mod pakka.

Hægri smelltu á **src/main/java** efst í Minecraft tréinu til vinstri í Eclipse

Veldu **new** og síðan **package** og skýrum hann **com.skema.skemamod**

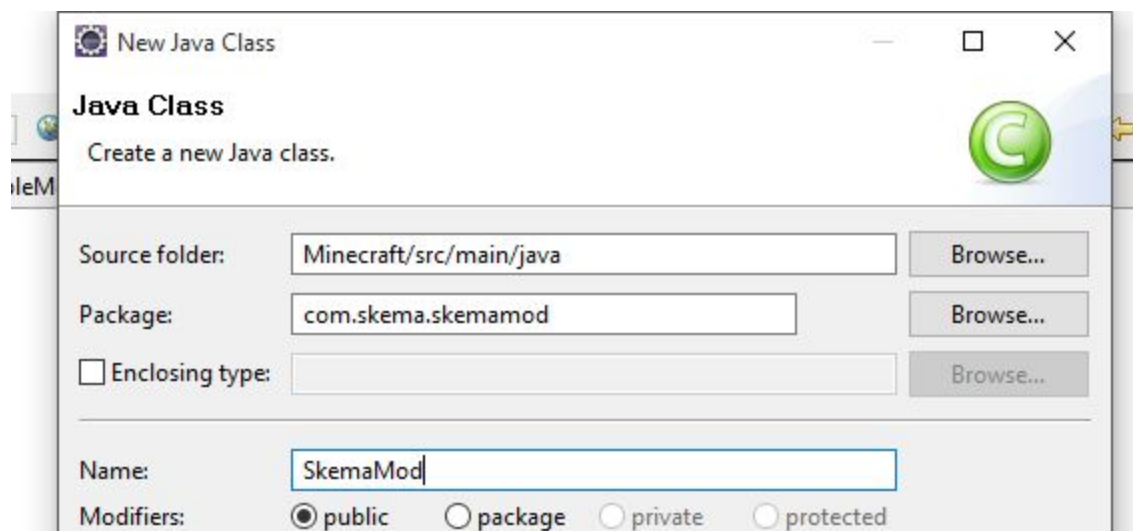
- ATH: **skemamod** parturinn VERÐUR að vera í litlum stöfum.



- **Búum til nýjann aðalklasa fyrir modpakkann okkar**

Hægri smellum á nýja pakkann okkar **com.skema.skemamod**

Veljum **new** og veldu **class**, og skýrum nýja klasann okkar SkemaMod.



## - ExampleMod

ExampleModdið er upphafs punkturinn okkar,  
þar finnum við skrá sem heitir ExampleMod.java,  
í henni er grunnkóðinn sem við notum til að byrja á.

```
ExampleMod.java  mcmod.info  *SkemaMod.java
1 package com.example.examplemod;
2
3 import net.minecraft.init.Blocks;
4 import net.minecraftforge.fml.common.Mod;
5 import net.minecraftforge.fml.common.Mod.EventHandler;
6 import net.minecraftforge.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
7
8 @Mod(modid = ExampleMod.MODID, version = ExampleMod.VERSION)
9 public class ExampleMod
10 {
11     public static final String MODID = "examplemod";
12     public static final String VERSION = "1.0";
13
14     @EventHandler
15     public void init(FMLInitializationEvent event)
16     {
17         // some example code
18         System.out.println("DIRT BLOCK >> "+Blocks.dirt.getUnlocalizedName());
19     }
20 }
21
```

Afritaðu alla blaðsíðuna, og hoppaðu yfir í nýja SkemaMod klasann og afritaðu yfir alla þá blaðsíðu, og breyttu eftirfarandi kóða.

Þessi kóði eru vísanir í modpakkann sem við bjuggum til, og vísum í aðal klasann í nýja moddinu.

```
ExampleMod.java  mcmod.info  *SkemaMod.java
1 package com.skema.skemamod;
2
3 import net.minecraft.init.Blocks;
4 import net.minecraftforge.fml.common.Mod;
5 import net.minecraftforge.fml.common.Mod.EventHandler;
6 import net.minecraftforge.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     @EventHandler
15     public void init(FMLInitializationEvent event)
16     {
17
18     }
19 }
20
```

- **Modlýsingar: mcmmod.info skráin**

Í henni er hægt að búa til lýsingu fyrir nýja moddið okkar.

Hægt er að afrita allann slaufusvigan ( Ekki hornklofana )

Bæta kommu fyrir aftan neðri slaufusvigan, og afrita þaðan nýju lýsinguna okkar.

Svo verðum við að breyta **modid**: “**examplemod**” yfir í: **modid**: “**skemamod**”.

```
ExampleMod.java mcmmod.info SkemaMod.java
1 [
2 {
3     "modid": "examplemod",
4     "name": "Example Moddið",
5     "description": "Lýsing.",
6     "version": "${version}",
7     "mcversion": "${mcversion}",
8     "url": "www.example.minecraft",
9     "updateUrl": "",
10    "authorList": ["Forge TEAM"],
11    "credits": ";)",
12    "logoFile": "",
13    "screenshots": [],
14    "dependencies": []
15 },
16 {
17     "modid": "skemamod",
18     "name": "SkemaMod",
19     "description": "Svaka lýsing!.",
20     "version": "${version}",
21     "mcversion": "${mcversion}",
22     "url": "www.skema.is",
23     "updateUrl": "",
24     "authorList": ["Addinator"],
25     "credits": ":D",
26     "logoFile": "",
27     "screenshots": [],
28     "dependencies": []
29 }
30 ]
31
```

- **Athugum og prufum !**

Til að athuga og prufu keyra hvort Minecraft 1.8 getur keyrt nýja moddið okkar, ýtum við á **græna**-play takkann í efra vinstra horninu á Eclipse.

Leyfðu Minecraft að keyra sig upp með forge,

og athugaði inn í Mods valgluggann hvort þú sérð nýja moddið okkar og lýsingar!



Hérna er fullgerður kóði fyrir skránnar **SkemiumMod** og **mcmmod.info** fyrir þetta verkefni

- **SkemiumMod.java**

```
package com.skema.skemamod;

import net.minecraft.init.Blocks;
import cpw.mods.fml.common.Mod;
import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;

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

    @EventHandler
    public void init(FMLInitializationEvent event)
    {

    }
}
```

- mcmmod.info

```
[
{
  "modid": "examplemod",
  "name": "Example Moddið",
  "description": "Lýsing.",
  "version": "${version}",
  "mcversion": "${mcversion}",
  "url": "www.example.minecraft",
  "updateUrl": "",
  "authorList": ["Forge TEAM"],
  "credits": ";)",
  "logoFile": "",
  "screenshots": [],
  "dependencies": []
},
{
  "modid": "skemamod",
  "name": "SkemaMod",
  "description": "Svaka lýsing!.",
  "version": "${version}",
  "mcversion": "${mcversion}",
  "url": "www.skema.is",
  "updateUrl": "",
  "authorList": ["Addinator"],
  "credits": ":D",
  "logoFile": "",
  "screenshots": [],
  "dependencies": []
}
]
```