

# マイクラフトで プログラミング

第23回 トラップを改良しよう

# 目標

- トラップを改良しよう！

# トラップを改良しよう



第21回で経験値・アイテムトラップを作ったね  
今日はこれをもっと便利に改良しよう

# チェストを使おう



タートルはあまりアイテムを持つことが出来ない  
だから、アイテムをチェストに入れさせよう

# 課題1 チェストに入れよう



タートルの後ろにチェストをおいて  
その中にひろったアイテムを入れるようにしましょう

# 課題1 チェストに入れよう

チェストにアイテムを入れるために使う命令は  
`turtle.drop`命令

ただし, `turtle.drop`命令は今選んでいる  
スロットのアイテムを入れるから  
`turtle.select`命令もあわせて使おう

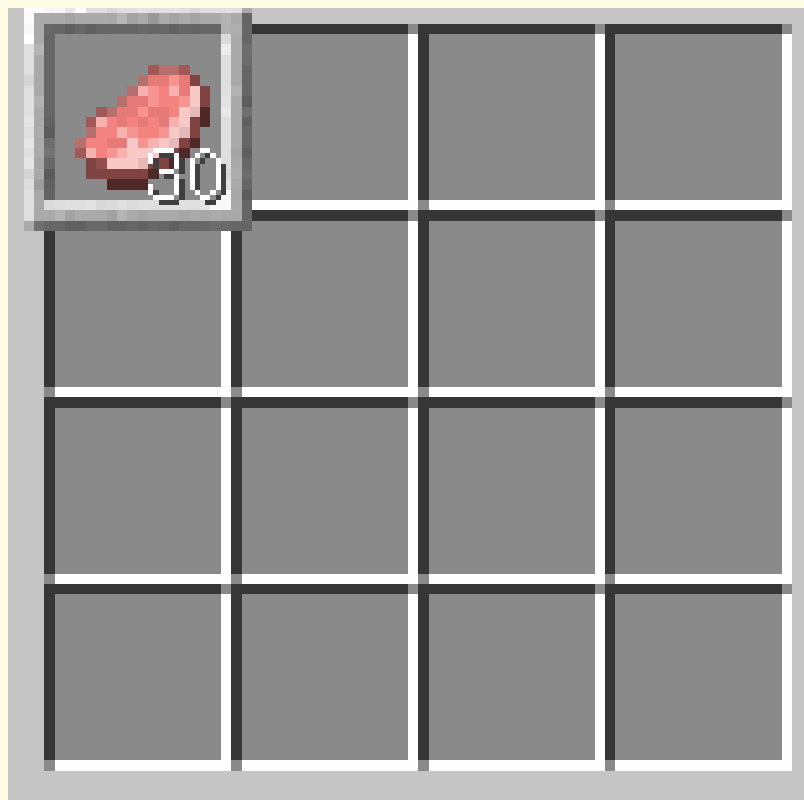


# あんまり効率よくない



アイテムを拾うたびに振り向いてしまって  
アイテムを集める効率があんまりよくない

## 課題2 タイミングを調節しよう



効率よくするためにアイテムを30個とったら  
チェストに入れるように改良してみよう



## 課題2 タイミングを調節しよう

アイテムの個数を調べる方法は

`turtle.getItemCount(スロット番号)` 命令か

`turtle.getItemDetail(スロット番号)` 命令の

2つの命令どちらでもできるよ

好きな方・使いやすい方を選ぼう

# もっと効率よく



これでさっきよりは効率が良くなったかな？  
他にも効率のいい方法を考えてみよう