

マイクラフトで プログラミング

第34回 タートルにクラフトさせてみよう2

目標

- レシピの設定方法を知ろう
- タートルにパンを作らせてみよう

プレイヤーのときのレシピの設定



プレイヤーはインベントリ画面や作業台で
レシピを設定してアイテムをクラフトしていたね

レシピの設定のやり方



タートルはインベントリのアイテムの
置き方によってレシピを設定するよ

レシピがなければ何もしない



もし、レシピにないアイテムの並び方なら
命令を実行しても何も起こらないので注意!

パンをクラフトしよう



タートルに小麦からパンを作らせてみよう
小麦は横並びじゃなければいけないことに注意

課題1 チェストを準備しよう



チェストA, タートル, チェストBを図のように
横並びで設置しよう

課題2 アイテムを並べよう

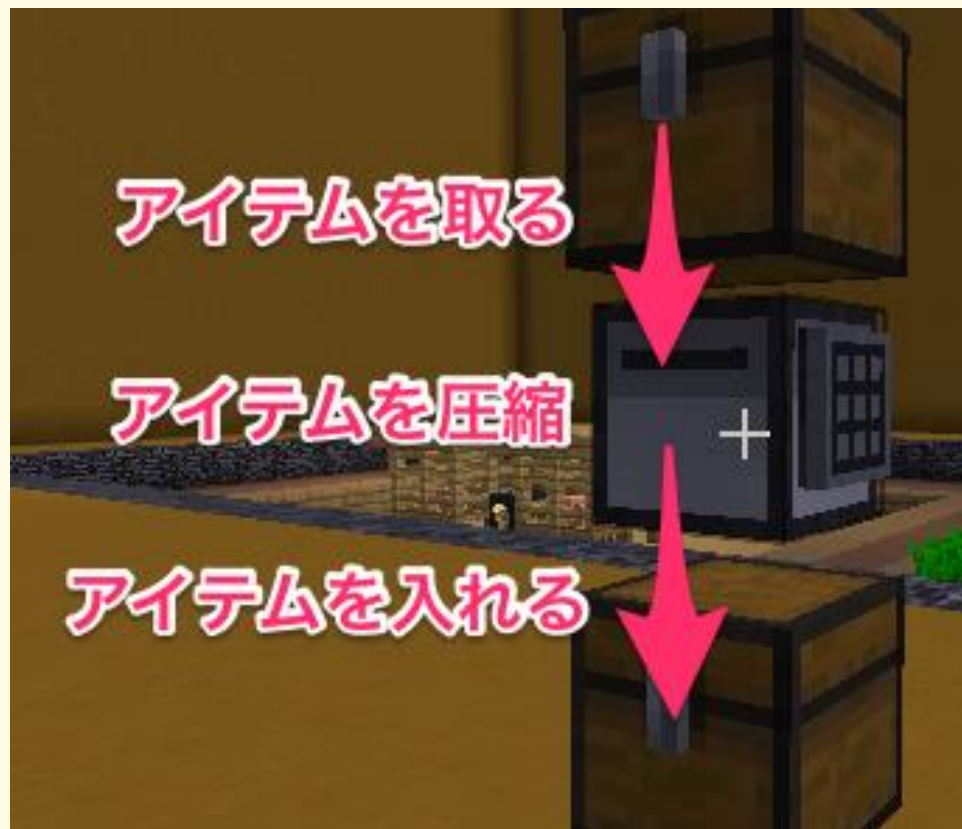


チェストAに入った小麦を取ってきてタートルの
インベントリに横3マスに並べるプログラムを作ろう

課題2 アイテムを並べよう

- `turtle.select(番号)` 命令でスロットを選んで
`turtle.suckUp(個数)` 命令で上のチェストから
アイテムをとろう
- `for`文をうまく使って作ってみよう
- 中級者コース以上の人はこの並べる動作を
`ArrangeTriple`関数にしてみよう

課題3 クラフトしてアイテムを入れよう

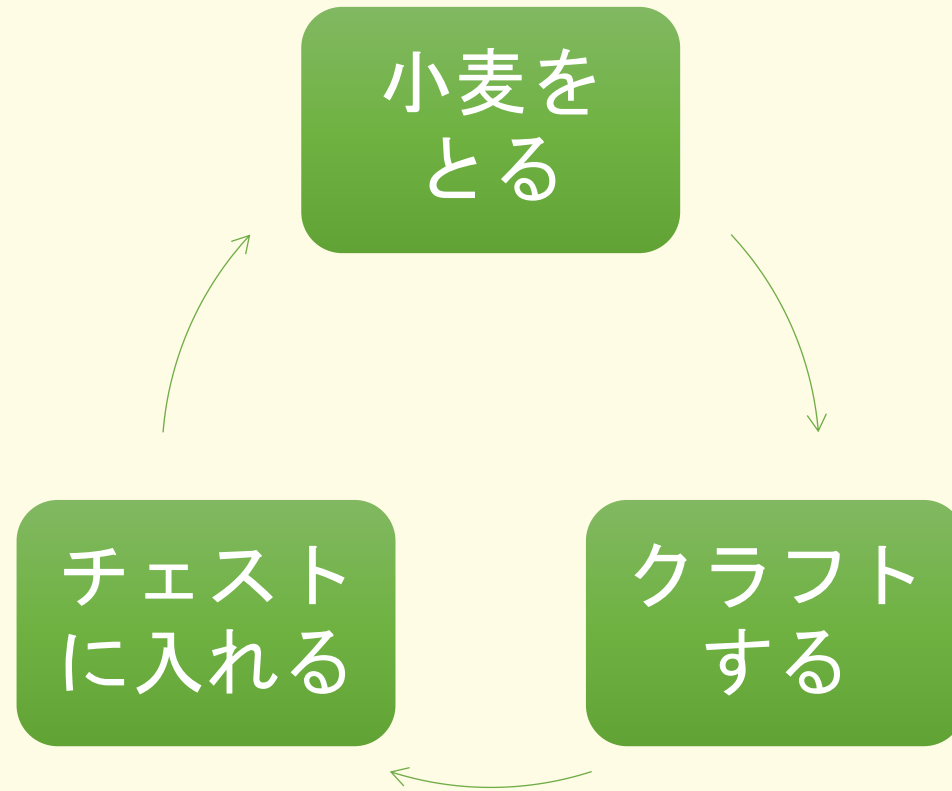


課題2を改良して，並べたアイテムをクラフトして
チェストBに入れるようにしよう

課題3 クラフトしてアイテムを入れよう

- turtle.craft命令でクラフトしよう
- turtle.dropDown(個数)命令でアイテムを下の下チェストに入れよう

課題4 ループさせてみよう



while文を使って課題3を
くり返すように改良してみよう, ただし...

課題4 ループさせてみよう

チェストAから小麦を
とってくる

小麦が足りていたら
パンをクラフトする

小麦が足りなかったら
チェストAに戻して止まる

小麦が足りなかったら(2個以下なら)
チェストAに小麦を戻して止まるようにしよう