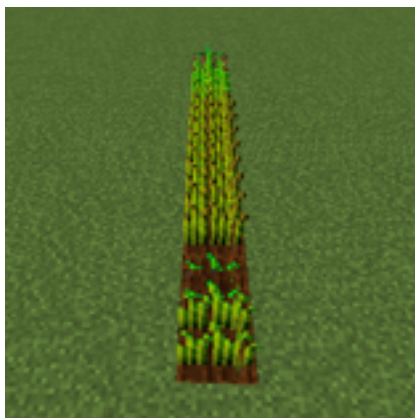




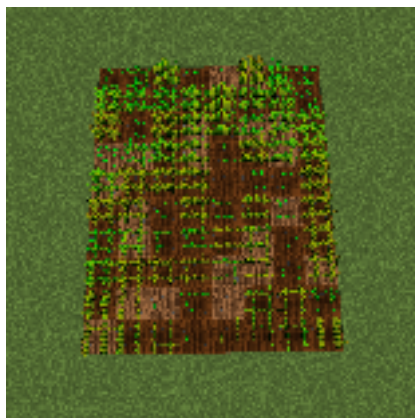
はっくんでオートメーション

次のような畑を自動化する仕組みを作ってみよう



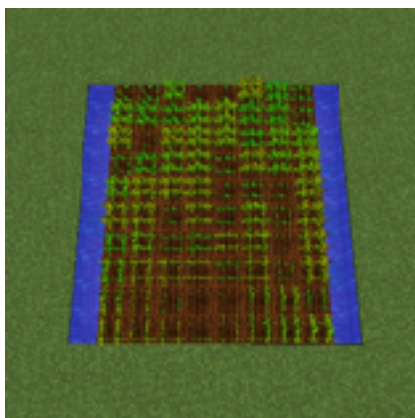
麦畑 1列

くわ	293/0
種	295/0



麦畑 8列

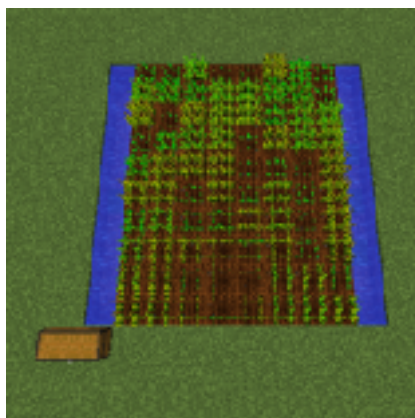
くわ	293/0
種	295/0



麦畑 8列

水付き

くわ	293/0
種	295/0
水バケツ	326/0



麦畑 8列

水+格納チェスト付き

くわ	293/0
種	295/0
水バケツ	326/0
チェスト	54/0



ブロックの状態を調べる



前のブロックを調べる

```
let block = crab.inspect()
```



下のブロックを調べる

```
let block = crab.inspectDown()
```

let blockは変数です。

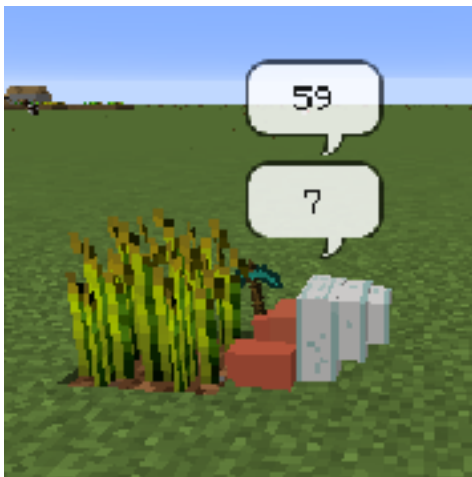
変数blockには調べたブロックの情報が入っています。

ブロックの情報

block.fullName … ブロックの正式名称

block.id … ブロックのID

block.meta … ブロックのmeta



ブロックの状態を見るには
crab.say(文字)を使うといいよ

```
let block = crab.inspect()  
crab.say(block.id)  
crab.say(block.meta)
```

このプログラムを実行すると、目の前のブロック
のidと、metaをはっくんが教えてくれます。



畑の状態をまとめてみたよ

IDの値	metaの値	はっくんがする事
なにもない（空気） id == 0 	meta == 0	畑をたがやす 種をまく 次のブロックへ移動する
種がまかれている id == 59  	成熟している meta == 7 	収穫をする 種をまく 次のブロックへ移動する
	成熟していない meta != 7 	次のブロックへ移動する



使うコマンドには次のようなものがあるよ



農作業の準備

右手にクワを装備（くわならなんでもいいです）
蒔く種を持たせる（画像は麦ですが他のものでもいいです）



畑を耕す

以下のプログラムで畑を耕します。
数字を指定しない場合は、右手に持っているものを使います。

```
crab.useDown()
```



種を蒔く

以下のプログラムで畑に種(295)を撒きます

```
crab.useDown(295)
```



収穫

以下のプログラムで小麦を収穫できます。

```
crab.digDown()
```



格納

以下のプログラムで小麦(296)をチェストに一つ格納できます。

```
crab.put(296)
```



取り出し

以下のプログラムで種(295)をチェストから一つ取り出します。

```
crab.take(295)
```