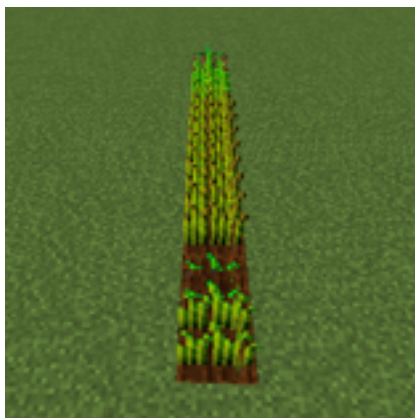




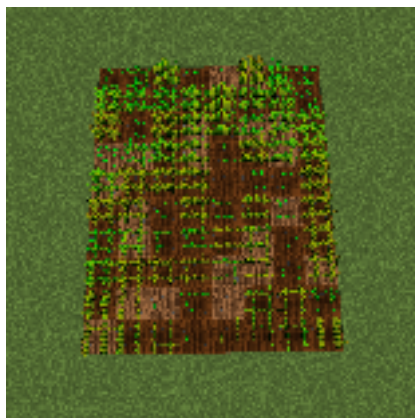
はっくんでオートメーション

次のような畑の自動化をする仕組みを作ってみよう



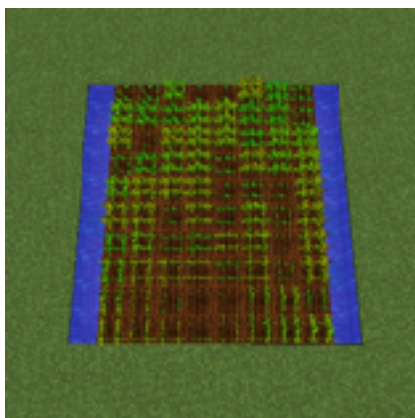
麦畑 1列

くわ	293/0
種	295/0



麦畑 8列

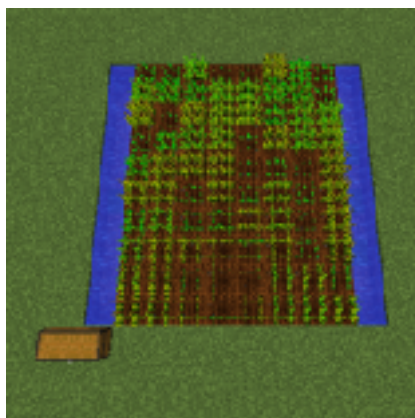
くわ	293/0
種	295/0



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



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。
`useDown()` は手に持っているものを下に使うという意味です。

```
crab.useDown()
```



種を蒔く

以下のプログラムで畑に種を撒きます
`useDown(295)` 295のアイテムを下に使うという意味です。

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



成長を調べる

以下のプログラムで麦の成長を調べます
`inspectDown()` 下のブロックを調べるという意味です。
`block`には調べたブロックの情報が入っています。

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

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



刈り入れ

以下のプログラムで麦を刈り入れできます。

```
crab.digDown()
```