

Opdrachten

Opdracht 1 Exploderende Creeper

Eerst gaan we kijken wat een Creeper nu doet. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Nu opent er een nieuw venster met Minecraft.

Creëer een nieuwe wereld die helemaal plat is. Creative Mode.

Plaats een Creeperei ergens in de wereld.

Verander nu je gamemode naar survival zodat de Creeper kan exploderen. Gamemode verander je door /gamemode 0 in te tikken.

Als de Creeper is geëxplodeerd verander je de gamemode terug naar 1.

Nu gaan we de explosie aanpassen zodat deze veel groter is.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.entity.monster`

Zoek hier de class `EntityCreeper`.

Zoek in deze class de variabele `explosionRadius`.

Deze variabele geeft aan hoeveel blokken om de Creeper heen mee exploderen.

Verander de waarde van 3 naar 20.

Start nu Minecraft weer op. Zodra je Minecraft opstart zal het bestand worden opgeslagen. Als je nu weer een creeper laat exploderen zal je waarschijnlijk de explosie zelf ook niet overleven omdat je niet snel genoeg weg kunt lopen.

Opdracht 2 Loeiende heksen

Eerst gaan we kijken wat een Heks nu doet als je haar slaat. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Creëer ergens in de wereld een Heks. Luister of de Heks geluid maakt als je haar slaat. Als het goed is maakt de heks geen geluid.

Nu gaan we de Heks laten loeien als je haar slaat.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.entity.monster`

Zoek hier de class `EntityWitch`.

Zoek in deze class de methode `getHurtSound()`.

Deze methode geeft het geluid terug dat de Heks maakt als je haar slaat.

Verander de waarde van `"mob.witch.hurt"` naar `"mob.cow.hurt"`.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je misschien een nieuwe Heks moet creëren.

Opdracht 3 Varkens fokken met taart

Eerst gaan we kijken hoe we nu varkens kunnen fokken. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Creëer ergens in de wereld twee Varkens. Geef beide varkens een wortel en kijk wat er gebeurt. Als het goed is krijg je een biggetje.

Nu gaan we de wortel veranderen in taart.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.entity.passive`

Zoek hier de class `EntityPig`.

Zoek in deze class de methode `isBreedingItem()`.

In deze methode staat het item waarmee varkens fokken.

Verander de waarde van `Item.carrot.itemID` naar `Item.cake.itemID`. Je kunt kijken welke mogelijkheden er allemaal zijn door achter `Item`. tegelijk op de CTRL-toets en de spatiebalk te klikken. Nu krijg je een lijstje te zien waar je carrot allemaal in kunt veranderen.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je misschien andere Varkens moet creëren. Als je een wortel in je hand hebt zullen de varkens je volgen maar niet meer fokken.

Opdracht 4 Diamanten zwaard enchanten

Eerst gaan we kijken er gebeurt als je een diamanten zwaard enchant. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Om een enchantment uit te spreken moet je eerst weten wat je playerID is. Dit kun je vinden door in Minecraft '/me id' te tikken. Het handigst is als je de enchantment uitsprekt als je in de buurt van een mob bent. De knockback enchantment heeft id 19. Kies je diamanten zwaard en tik '/enchant [playerID] 19 10'. Je krijgt nu een rode foutmelding dat de waarde 10 te groot is. Je mag niet meer dan 2 kiezen. Als we dat doen en de mob met het zwaard slaan vliegt deze maar een klein stukje weg.

Nu gaan we de maximale waarde van de enchantment verhogen.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.enchantment`

Zoek hier de class `EnchantmentKnockback`.

Zoek in deze class de methode `getMaxlevel()`.

Deze methode geeft de maximale waarde die de enchantment gegeven kan worden.

Verander de waarde van 2 naar 10.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je misschien een nieuw zwaard moet pakken.

Opdracht 5 Ruilhandel met dorpelingen

Eerst gaan we kijken wat een dorpeling ons wil geven als we iets met hem ruilen. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Creëer ergens in de wereld een Dorpeling. Kijk wat de dorpeling met je wil ruilen. Als het goed is wil de dorpeling je wel een Emerald geven in ruil voor iets.

Nu gaan er voor zorgen dat we iets leukers terug krijgen.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.entity.passive`

Zoek hier de class `EntityVillager`.

Zoek in deze class de methode `addMerchantItem()`.

Deze methode geeft aan wat we terug krijgen als we iets ruilen met de Dorpeling.

Verander de waarde van `Item.emerald` naar iets dat je graag wil hebben. Je kunt kijken wat er allemaal kan door achter `Item`. tegelijk op de CTRL-toets en de spatiebalk te klikken.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je eerst een nieuwe Dorpeling moet creëren.

Het kan gebeuren dat niet elke Dorpeling hetzelfde reageert dus het kan zijn dat je er een paar moet creëren voor je het juiste resultaat ziet.

Opdracht 6 Dorpelingen geven iets als ze worden verslagen

Eerst gaan we kijken wat een Dorpeling nu geeft als je hem verslaat. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Creëer ergens in de wereld een Dorpeling. Versla de Dorpeling. Als het goed is geeft de Dorpeling niets als je hem hebt verslagen.

Nu gaan we de er voor zorgen dat de Dorpeling 1 of meer emeralds geeft als je ze verslaat. Tenslotte handelen Dorpelingen in emeralds.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.entity.passive`

Zoek hier de class `EntityVillager`.

Zoek hier ook de class `EntitySquid`, deze gebruiken we als voorbeeld.

Zoek in de class `EntitySquid` de methode `dropFewItems()`.

Deze methode zorgt er voor dat de entity iets geeft als het wordt verslagen.

Kopieer de methode door tegelijk op de CTRL-toets en de C te klikken.

Plak de gekopieerde methode in de class `EntityVillager`. Dit doe je door de class te selecteren en op de rechtermuisknop te klikken. Kies nu voor Paste.

Open de gekopieerde methode in `EntityVillager`.

Verander `Item.dyePowder` in `Item.emerald`.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je misschien een nieuwe Villager moet creëren.

Opdracht 7 CommandBlock in inventaris

Eerst gaan we kijken of we een CommandBlock kunnen vinden in de inventaris. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Open de inventaris en probeer het CommandBlock te vinden.

Nu gaan we er voor zorgen dat het CommandBlock in de inventaris kan worden gevonden.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.block`

Zoek hier de class `BlockCommandBlock`.

Zoek in deze class de constructor `BlockCommandBlock()`.

Dit is waar elke instantie van een `BlockCommandBlock` wordt gemaakt.

Voeg een extra regel toe aan het eind. Tik `'this.setCreativeTab(CreativeTabs.tabRedstone);'`

Bekijk nu het resultaat in Minecraft.

Opdracht 8 Paddenstoelen die licht geven in het donker

Eerst gaan we kijken of paddenstoelen licht geven in het donker. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Graaf een gang zodat het donker is en plant een rode en bruine paddenstoel. Als het goed is geven ze geen licht.

Nu gaan we de Paddenstoelen aanpassen zodat ze licht geven in het donker.

Ga terug naar Eclipse.

We gaan nu op een andere manier een class zoeken. Ga in het menu bovenaan in Eclipse naar Navigate en klik op Open Type... In het geopende venster tik je BlockMushroom en dan enter.

Zoek in deze class de constructor BlockMushroom(). Klik op de rechter muisknop en selecteer References en dan op Project.

Selecteer nu mushroomBrown en dubbel klik deze. Dit opent de class Block.

In de regel die nu is geselecteerd staat de tekst `.setLightValue(0.125F)` deze moet je veranderen in `.setLightValue(0.5F)`. Kopieer `.setLightValue(0.5F)` en plak dit in de regel onder de net aangepaste regel. Nu gaat de rode paddenstoel ook licht geven.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je nieuwe Paddenstoelen moet creëren.

Opdracht 9 Zombies

Eerst gaan we kijken wat een Zombie nu doet als je hem verslaat. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Creëer ergens in de wereld een Zombie. Versla de Zombie en kijk wat je krijgt. Je krijgt soms een beetje rot vlees.

Nu gaan we de Zombie meer terug laten geven.

Ga terug naar Eclipse.

Zoek de class EntityZombie en de class EntitySkeleton.

Zoek in de class EntitySkeleton de methode dropFewItems() en kopieer deze naar de class EntityZombie.

Deze methode zorgt ervoor dat er iets vrij komt als je een Zombie verslaat.

Open de methode dropFewItems() in de class EntityZombie. Verander de inhoud van de methode zodat hij er als volgt uitziet.

Verander Item.arrow.itemID in Item.rottenFlesh.itemID.

Bekijk nu het resultaat in Minecraft. Vergeet niet dat je een nieuwe Zombie moet creëren.

Opdracht 10 Meer pompoenzaadjes per pompoen

Eerst gaan we kijken hoeveel pompoenzaadjes er vrij komen uit een pompoen. Hiervoor gaan we Minecraft starten.



In Eclipse klik je op de groene pijl knop.

Open dezelfde wereld die we in de eerste opdracht hebben gemaakt. Creëer ergens in de wereld een Werkbank en leg er een Pompoen op. Als het goed is krijg je nu 4 zaadjes. Dat zijn er wel heel weinig want in het echt zitten er veel meer zaadjes in een pompoen.

Nu gaan we het aantal zaadjes aanpassen.

Ga terug naar Eclipse.

Ga in het linker venster naar het package `net.minecraft.item.crafting`

Zoek hier de class `RecipesFood`.

Zoek de regel waar staat `new ItemStack(Item.pumpkinSeeds, 4)`.

Verander de waarde van "4" naar "10".

Bekijk nu het resultaat in Minecraft.