

Урок №3

Цели:

Создать CrativeTab

Создать специальные, кастомные блоки

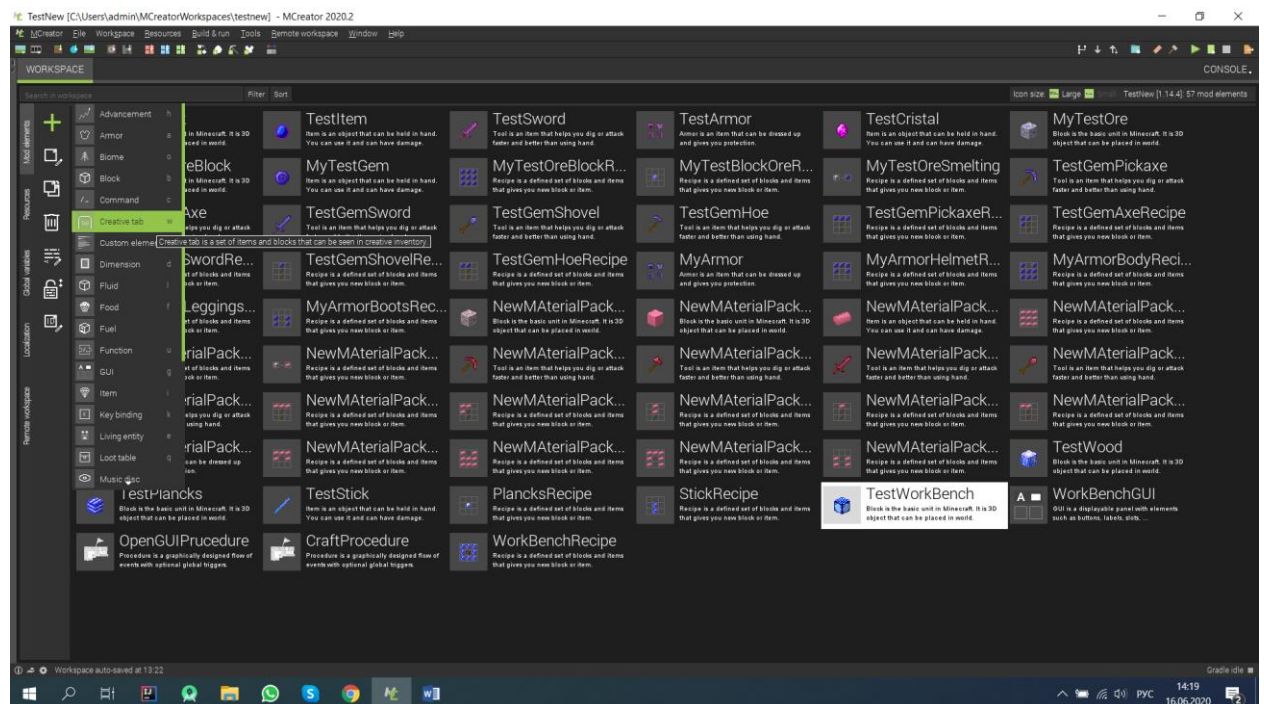
Задачи:

- Создаём CreativeTab
- Создаём специальные блоки(Охладитель, ледяная руда, дроблёный лёд)
- Создаём охладитель, пишем GUI, пишем процедуру для кнопки
- Создаём ледяной меч и его крафт в нашем верстаке

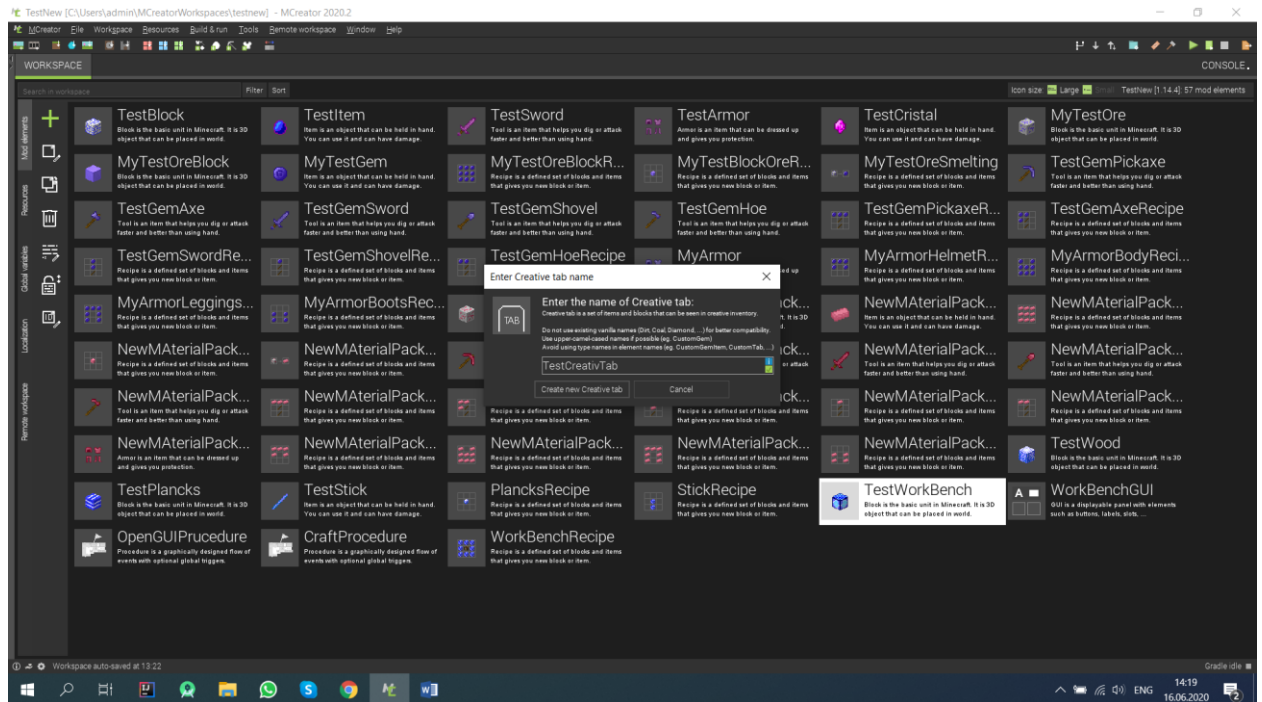
План работ:

Создаём наш Creative Tab

Нажимаем на «+» и выбираем «Creative Tab»

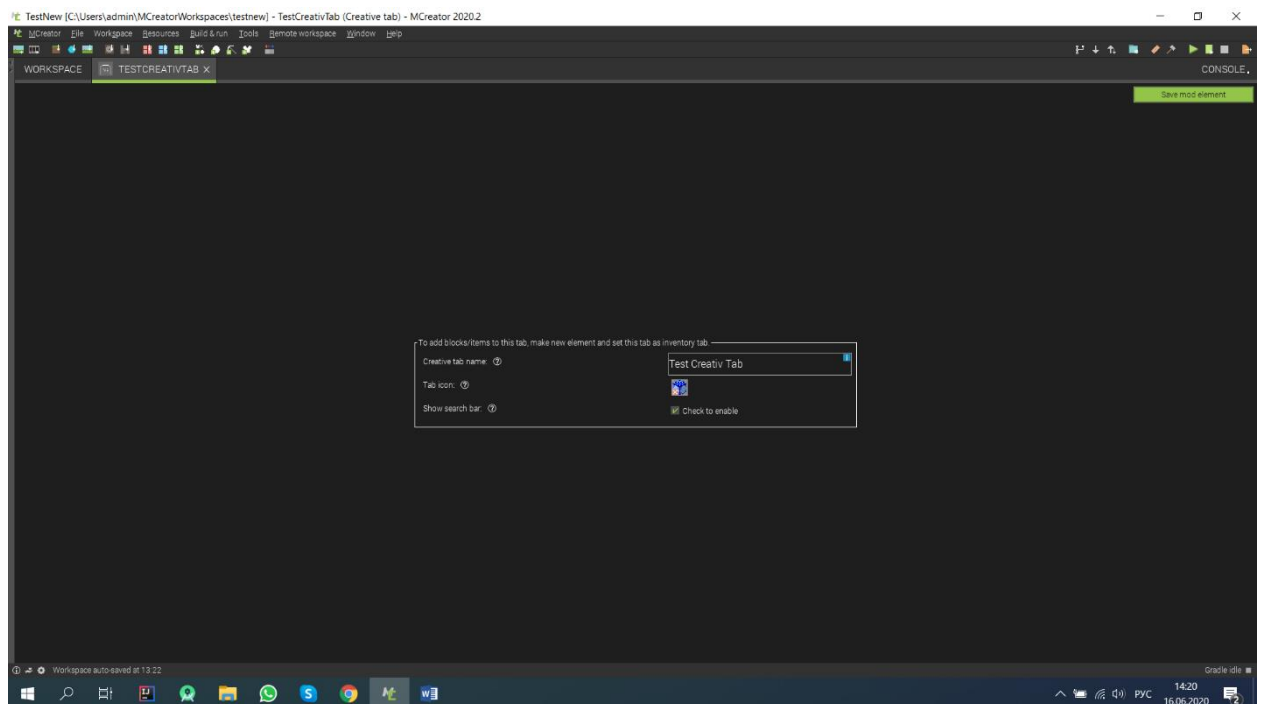


Придумываем название

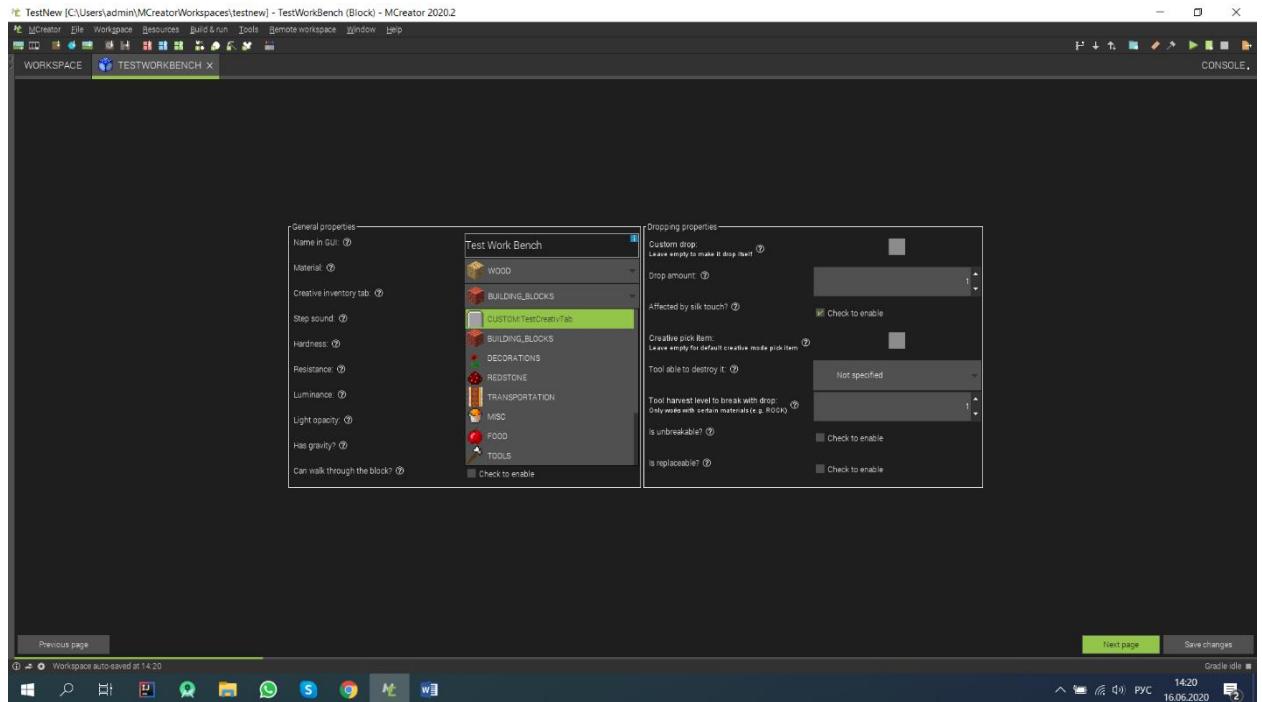


Выбираем иконку для нашего «Creative Tab» и нажимаем Check to enable

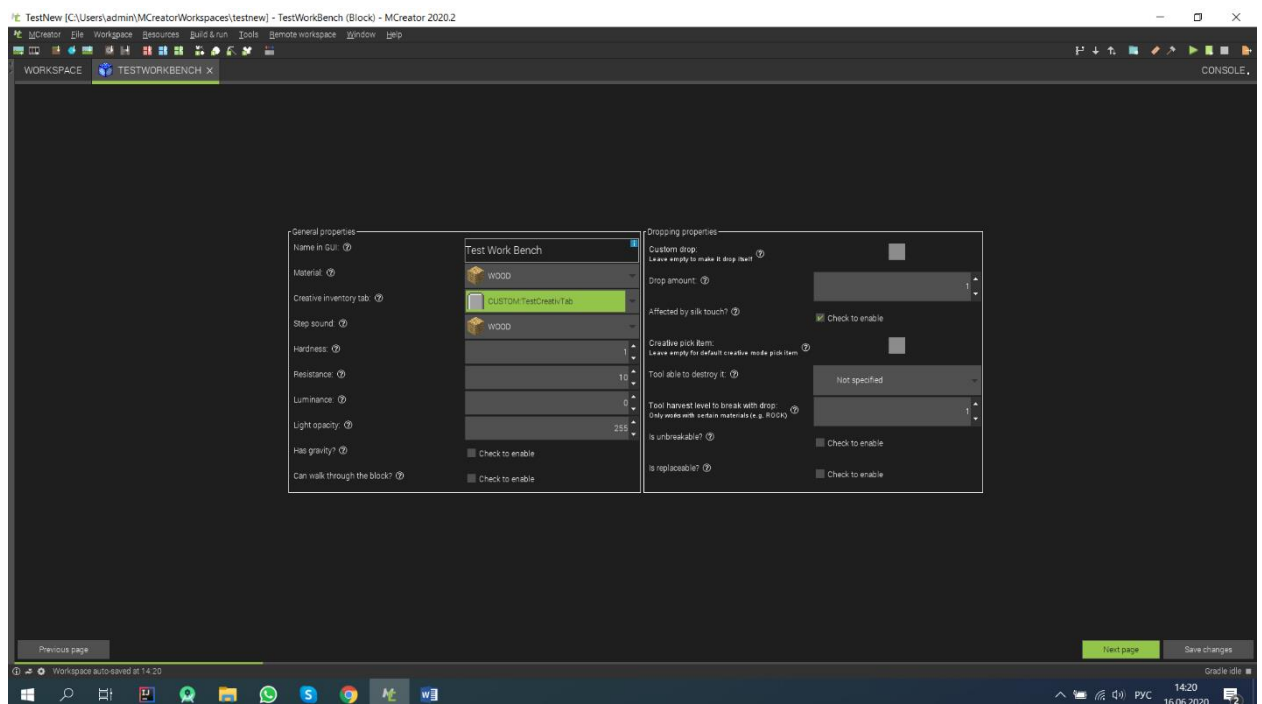
Далее «save mod element»



Теперь в настройках блока или предмета мы можем выбирать наш «Creative Tab»



Приме:

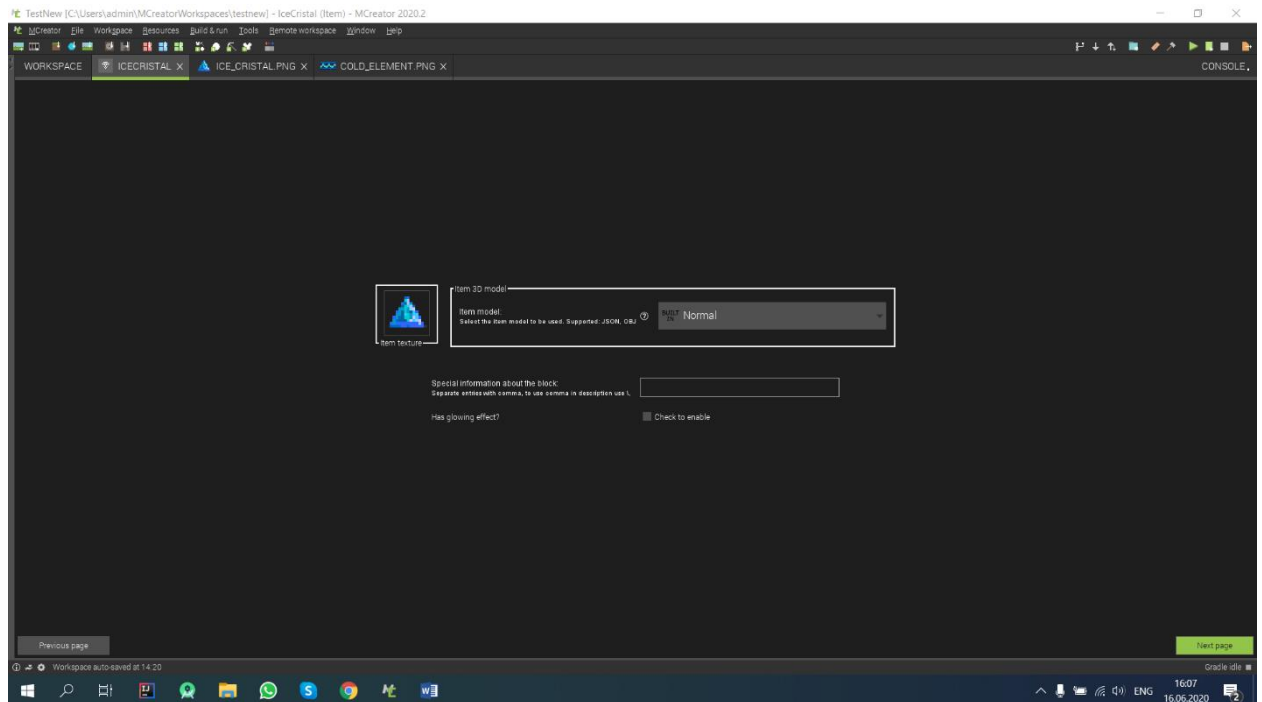


Создаём специальный блок «холодильник»

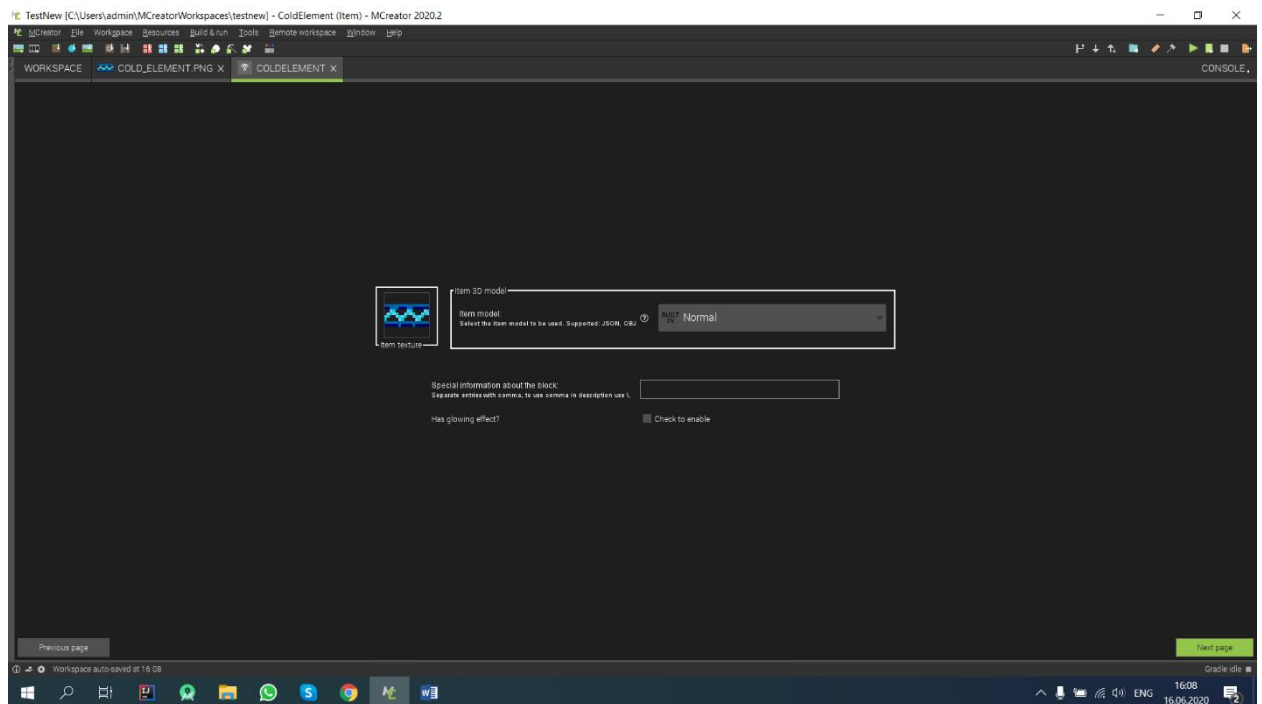
Открываем Workspace

Создаём item: «Кристалл льда», «Охладительный элемент»

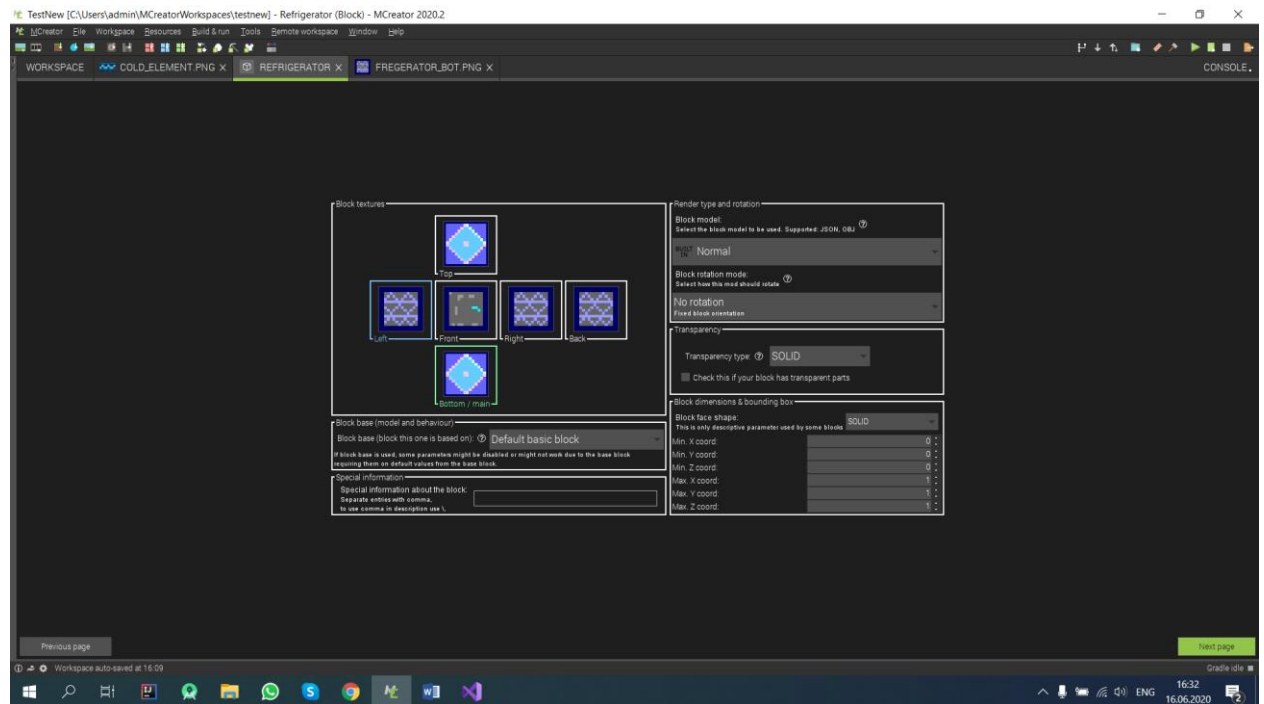
Кристалл льда



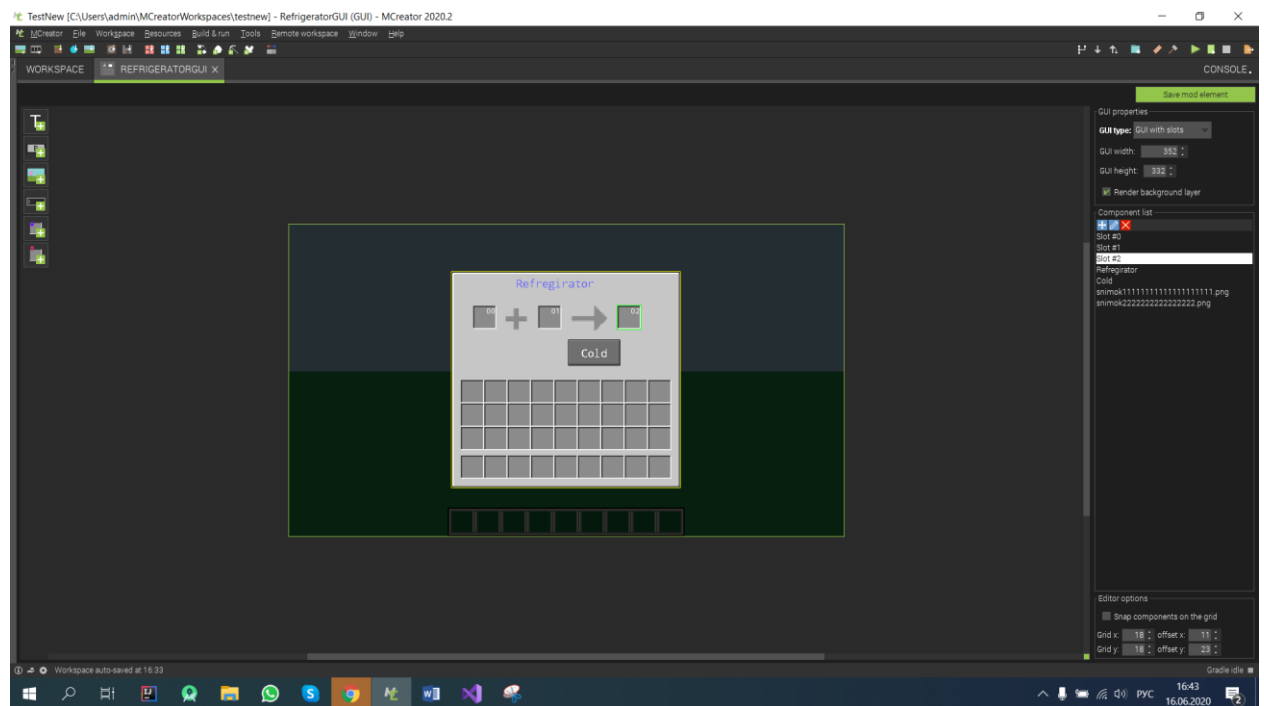
Охладительный элемент



Создаём block: «Холодильник»

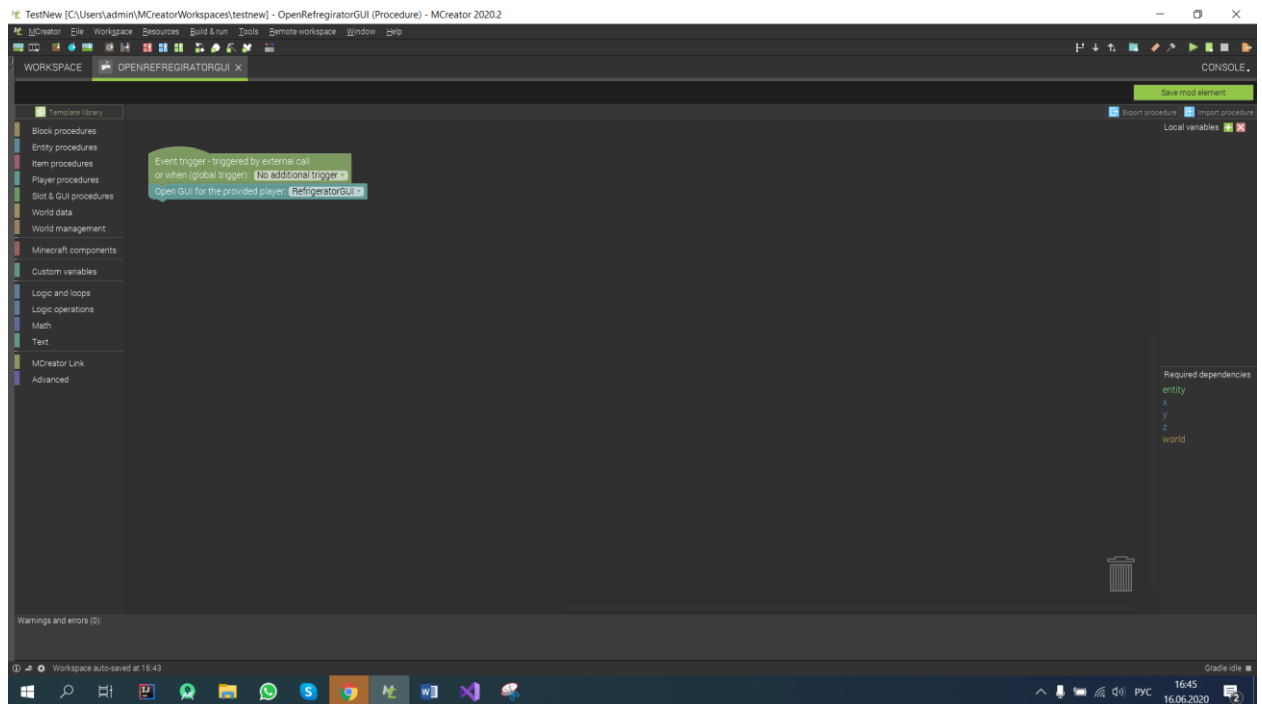


Создаём GUI: «ХолодильникGUI»

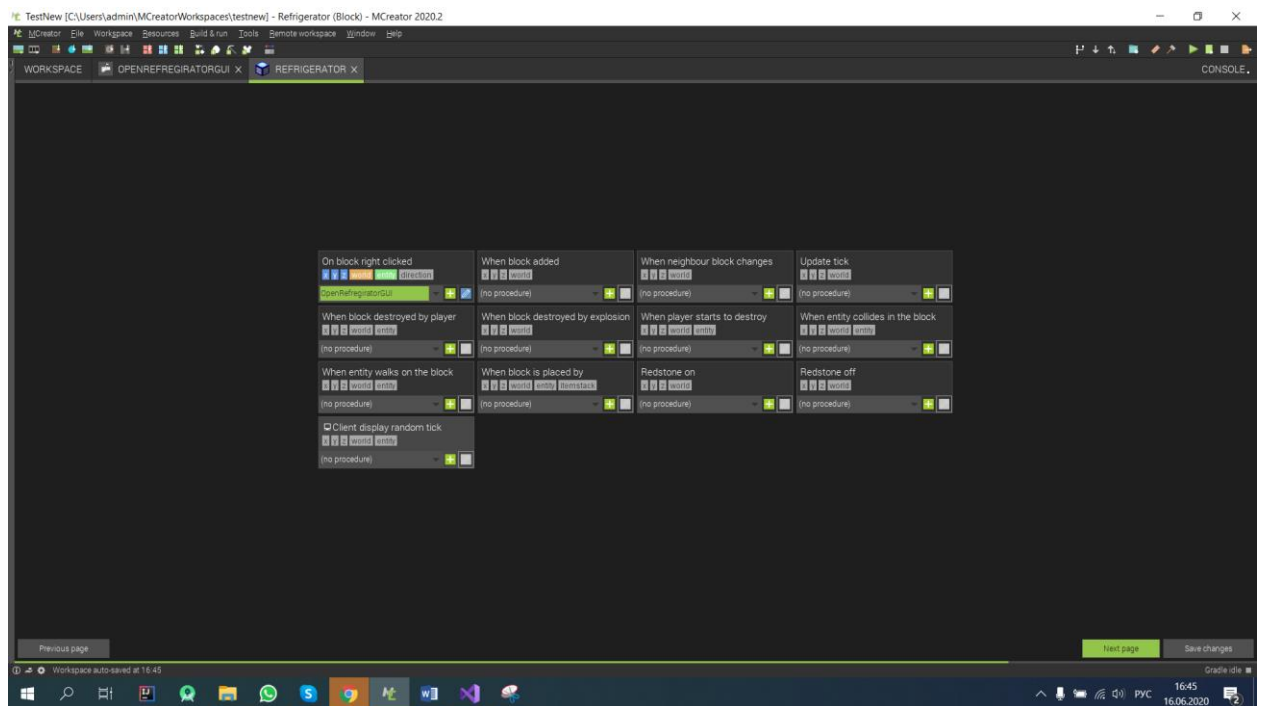


Создаём процедуры: «OpenХолодильникGUI», «Заморозить»

«OpenХолодильникGUI»



Добавляем нашу процедуру на правый клик нашего холодильника



«Заморозить»

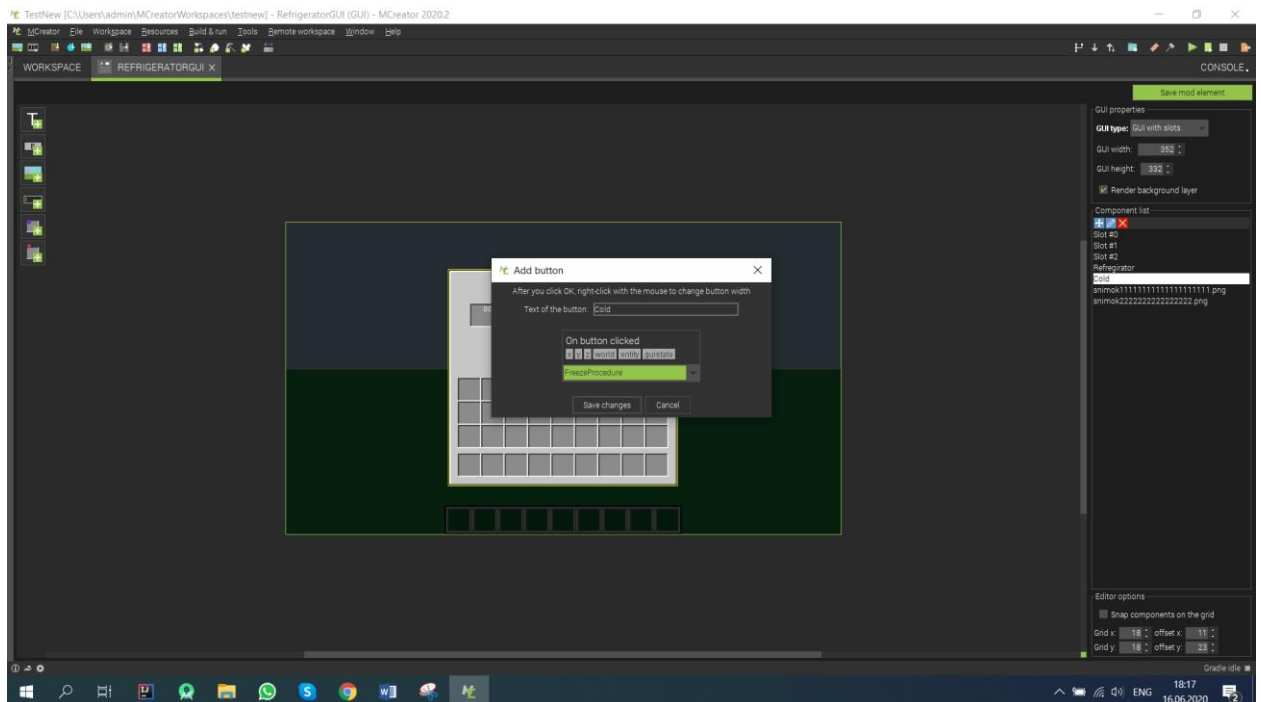
Топология функции следующая: Ведро воды + охлаждаемый элемент -> кристал льда

В нулевой слот мы возвращаем пустое ведро

Во второй слот мы возвращаем наш «ледяной кристалл»



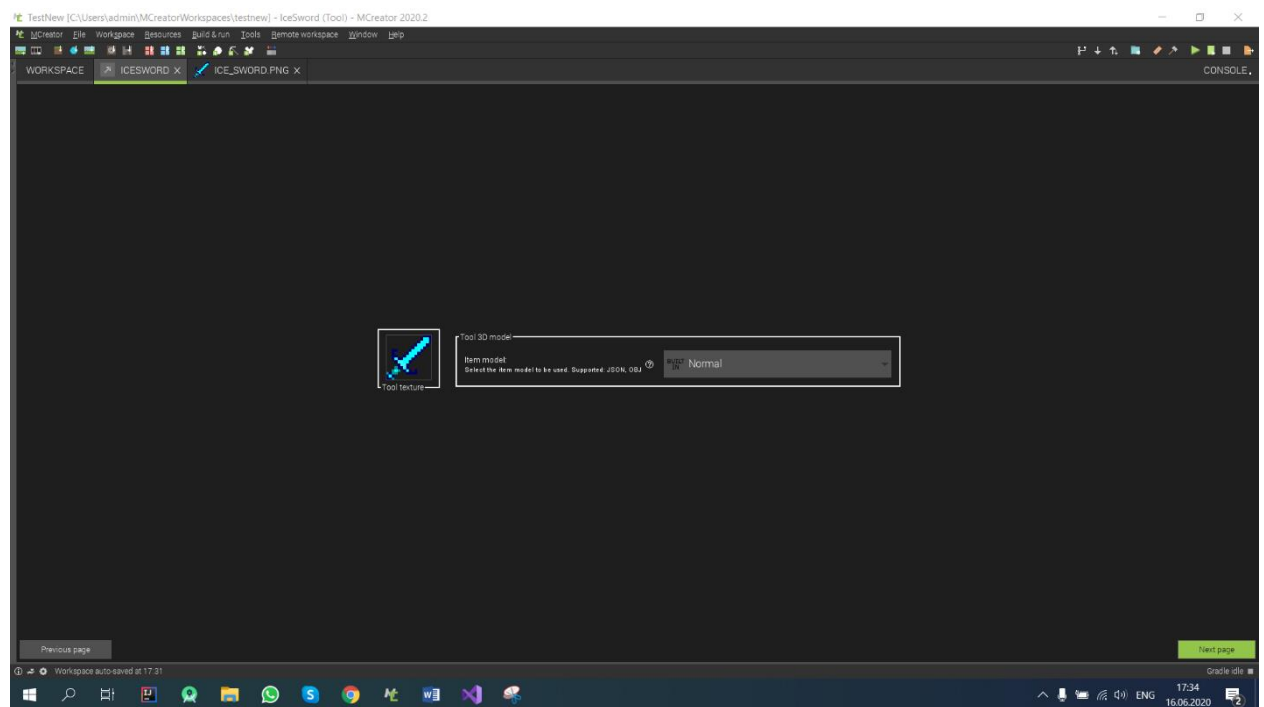
Затем вешаем нашу процедуру на кнопку в нашем GUI



Создаём «Ледяной меч» с эффектом замедления

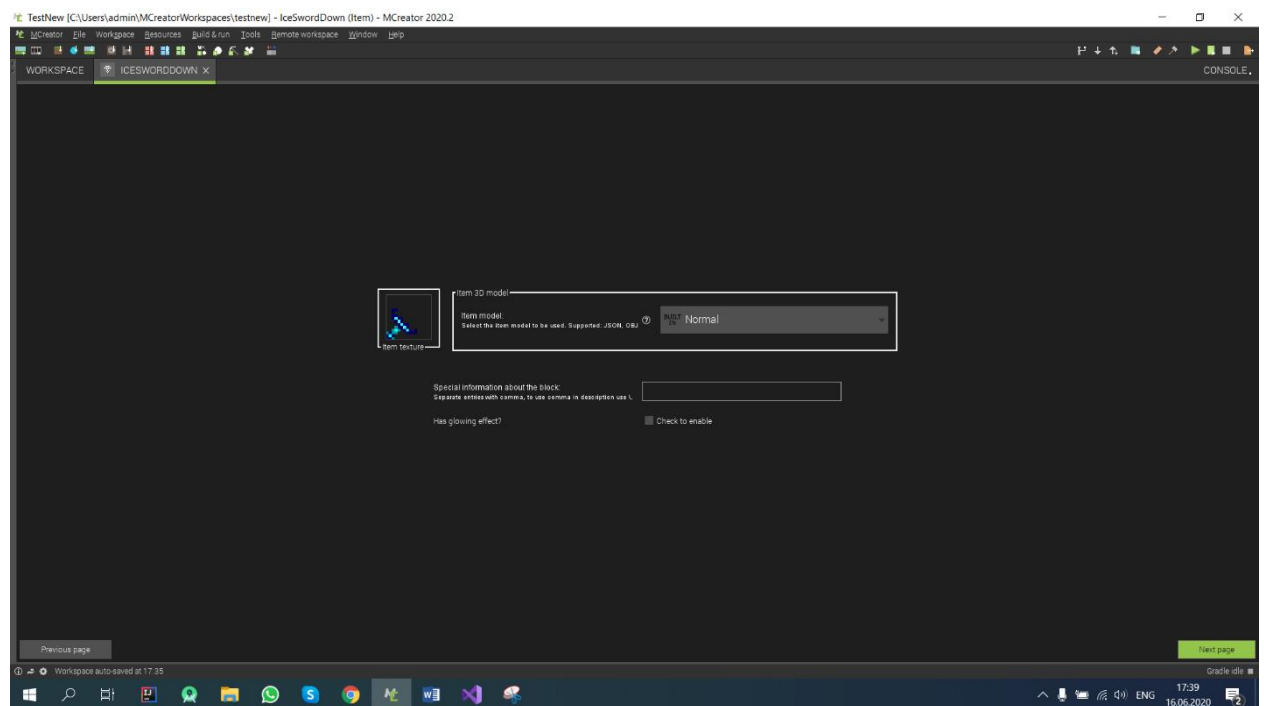
Создаём tool: «ледяной меч»

«ледяной меч»

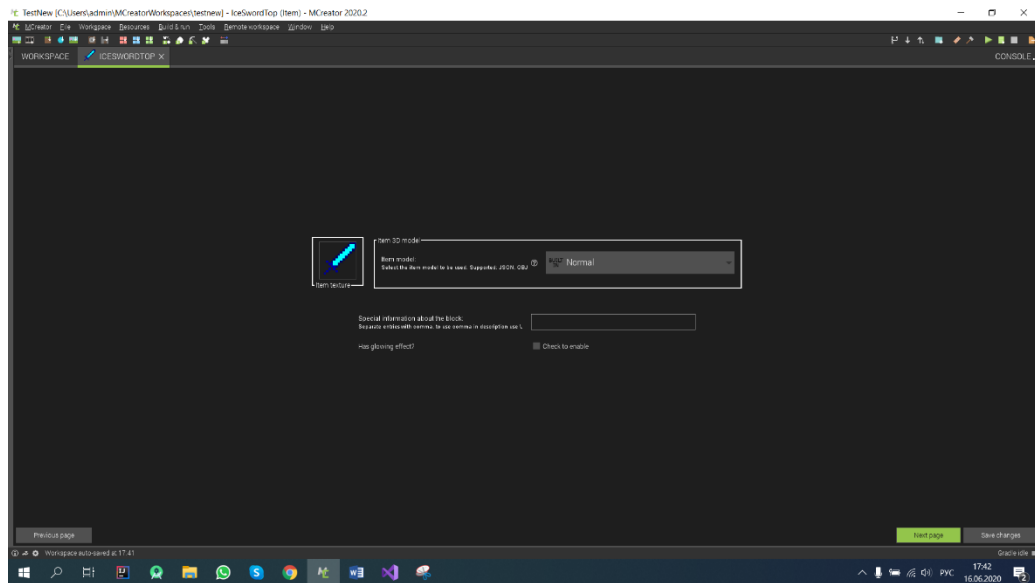


Создаём item: «рукоятка ледяного меча», «лезвие ледяного меча»

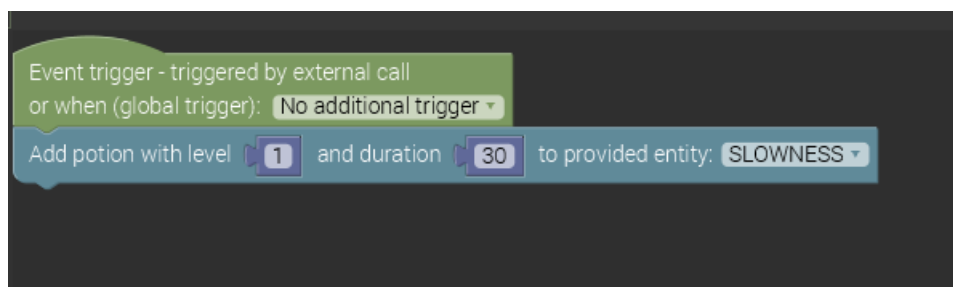
«рукоятка ледяного меча»



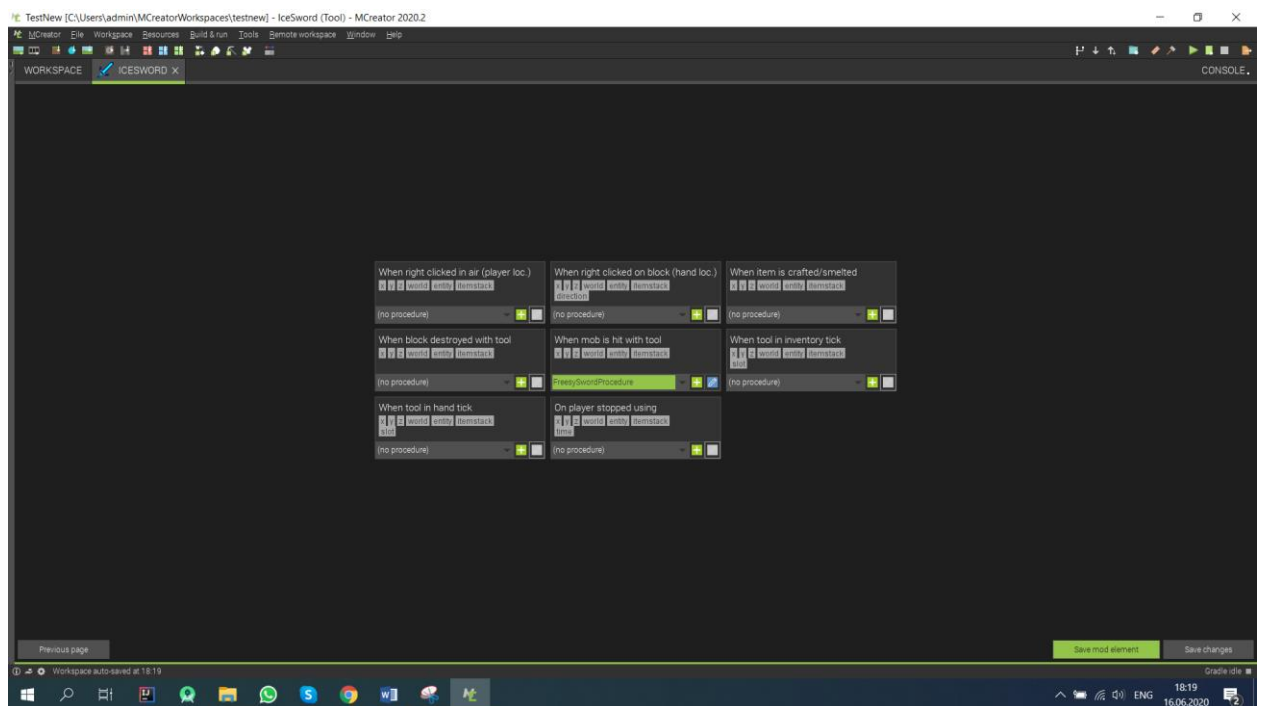
«лезвие ледяного меча»



Создаём процедуру: «Замедление»

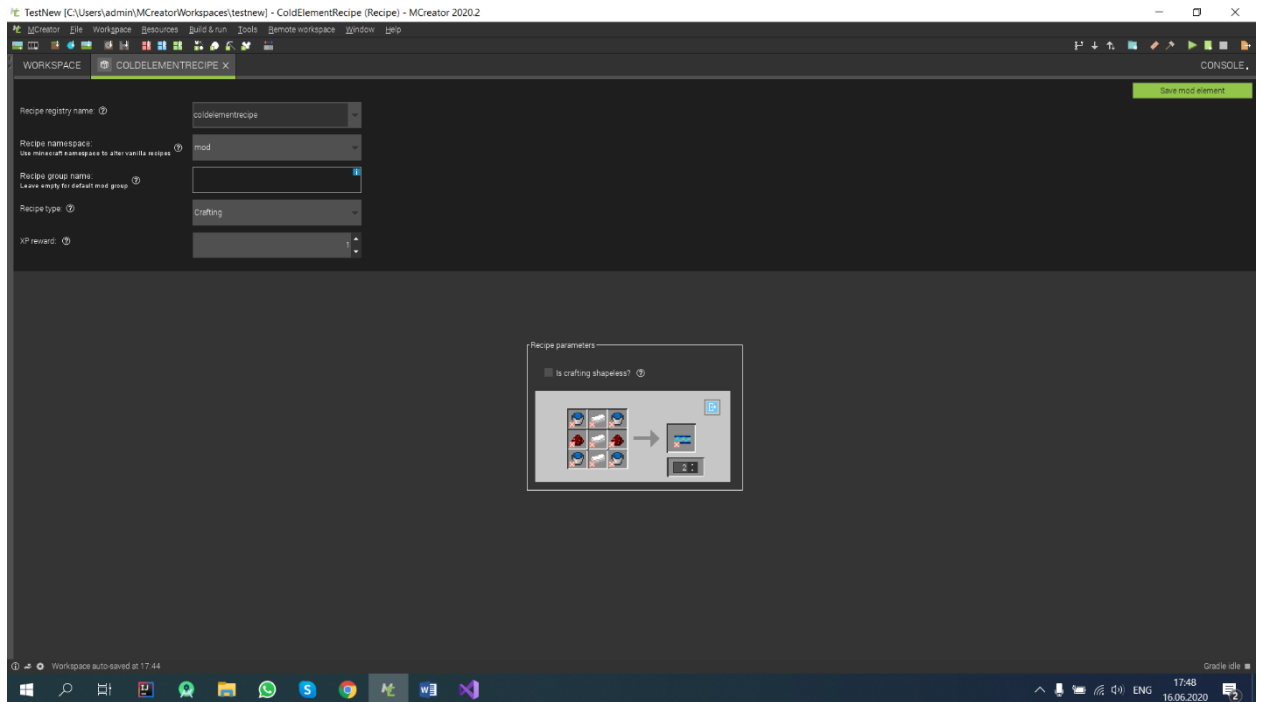


Эту процедуру мы прикрепляем на наш меч, в блок «When mob is hit this tool»

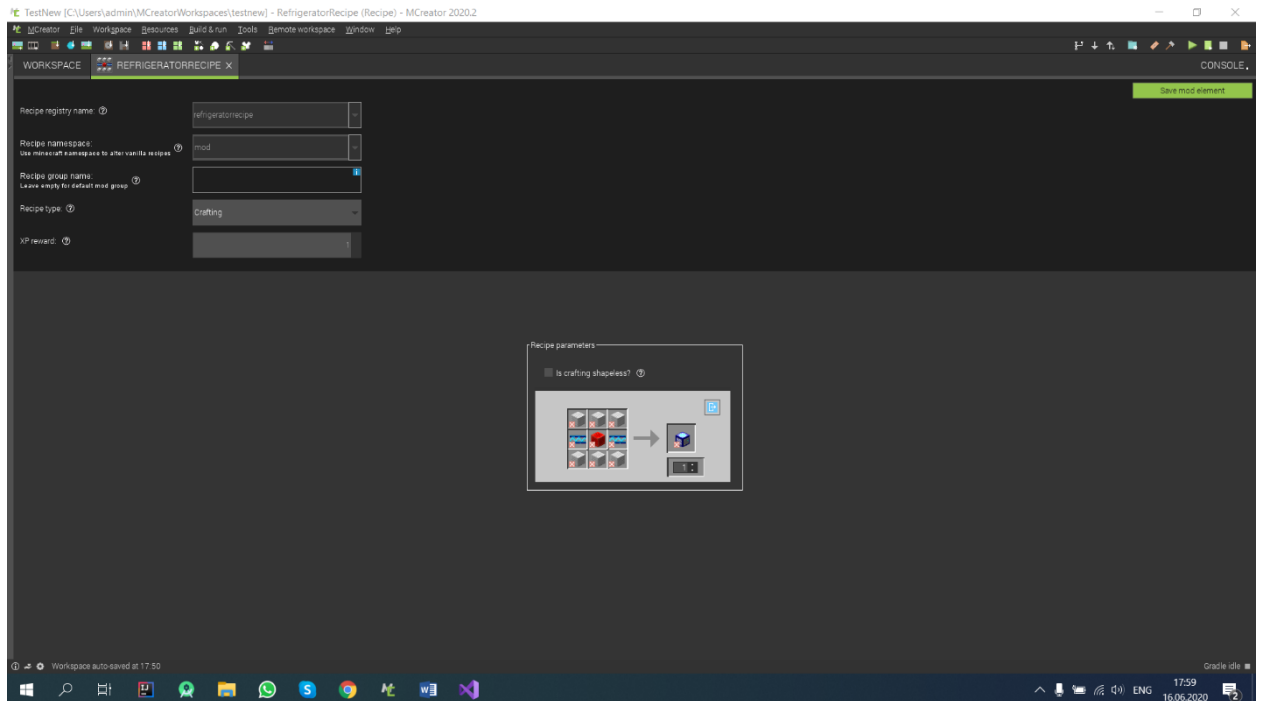


Создаём крафты для всех наших предметов!

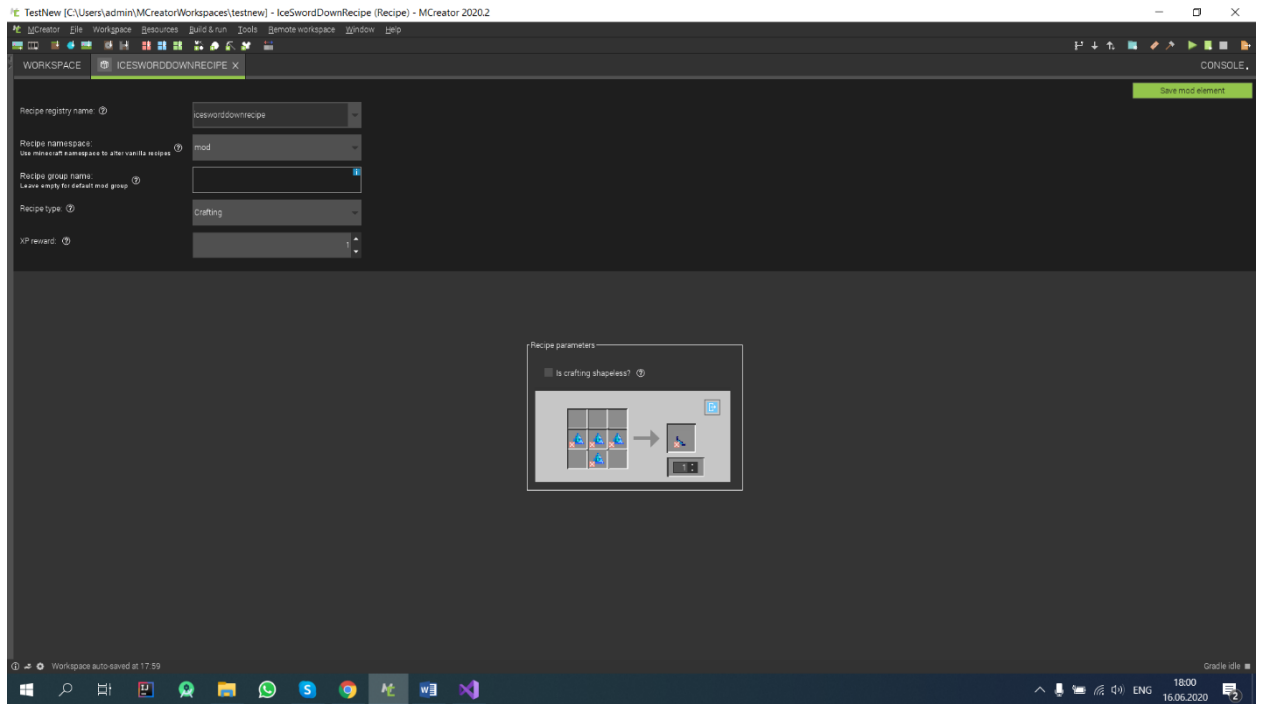
Охлаждающий элемент



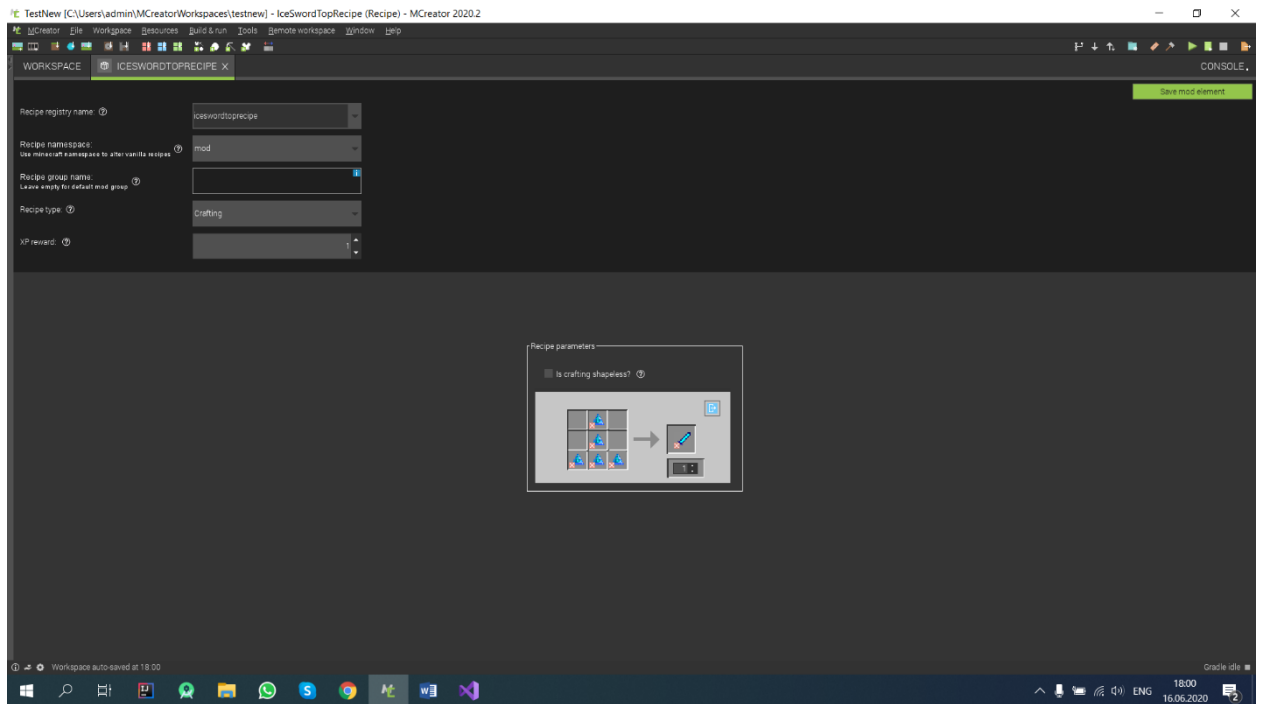
Холодильник



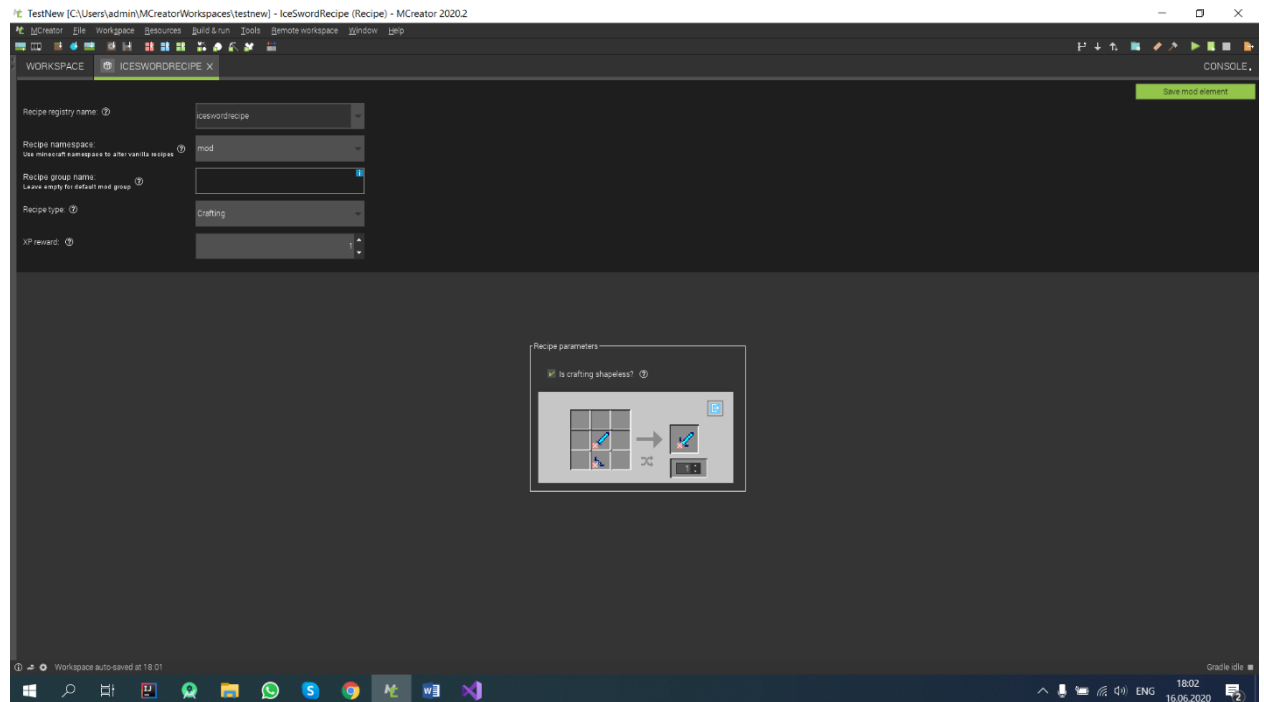
Рукоятка ледяного меча



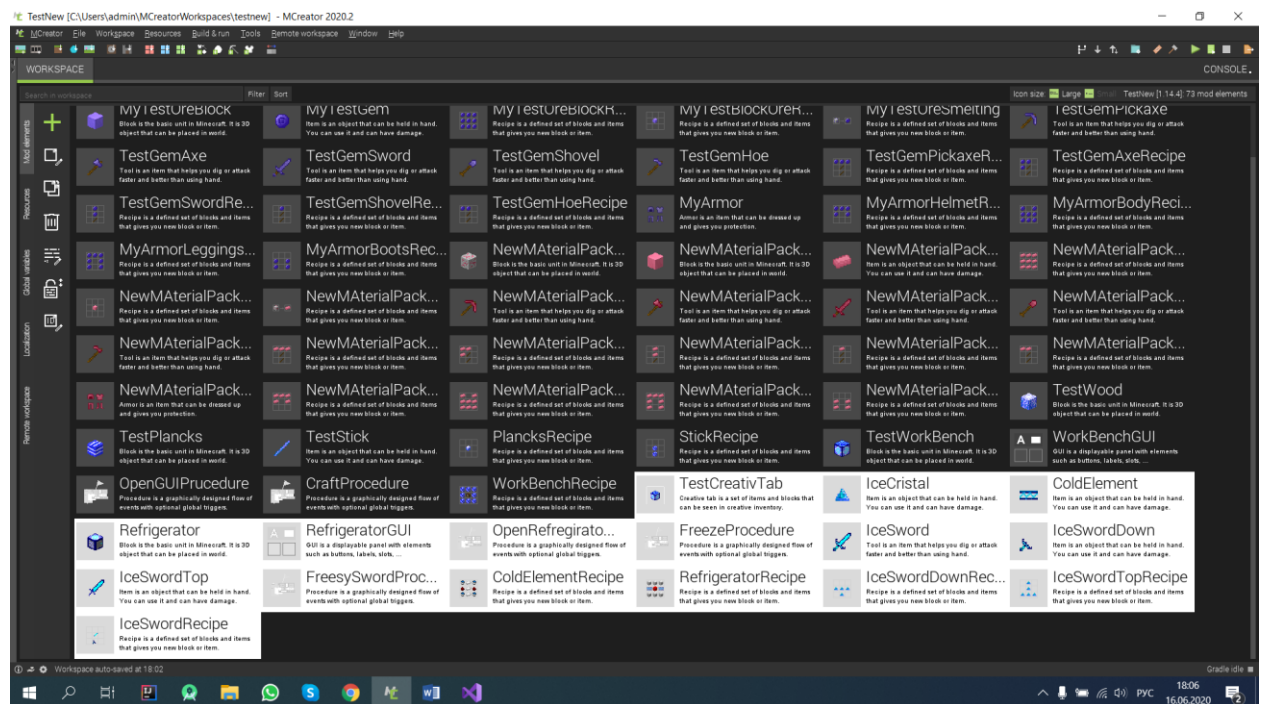
Лезвие ледяного меча



Ледяной меч



Все наши новые предметы



Всё готово!!! Проверяем то что мы сделали.

Домашнее задание:

- Создать Item: «тесто», «скалка»
- Создать block: «Стол для готовки»
- Написать GUI для стола (на стол можно хлеб и скалку и превратить хлеб в тесто)
- Написать соответствующие процедуры
- Придумать свои крафты