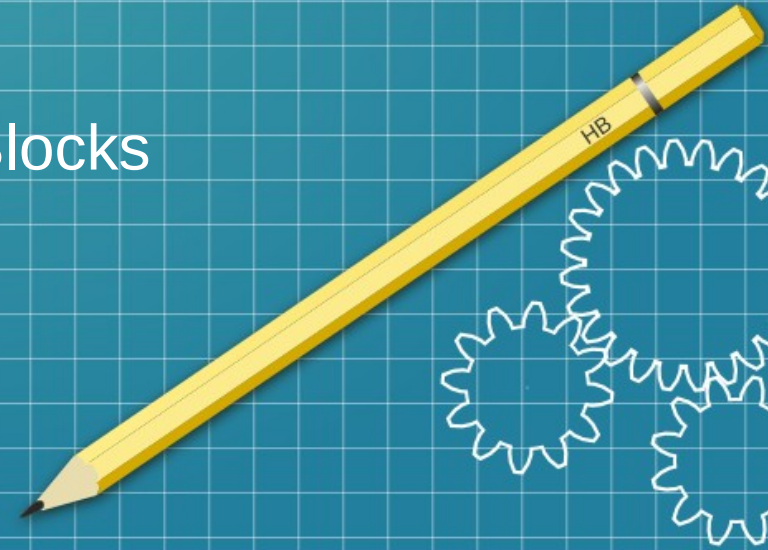


Blocks

Einführung von eigenen Blocks

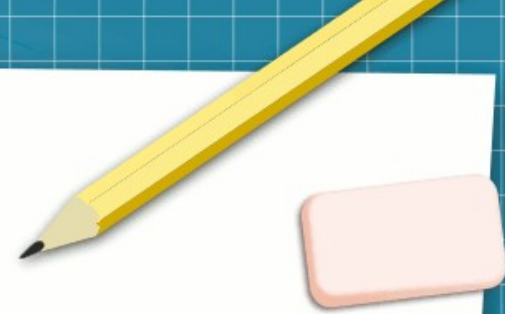


Block Definition und Instanzen

- Einmal definieren, immer wieder benutzen
 - Blöcke sind eindeutig definierte Objekte in Minecraft, gibts nur einmal
 - Instanzen (Kopien) davon gibt es jede Menge in der Minecraft-Welt

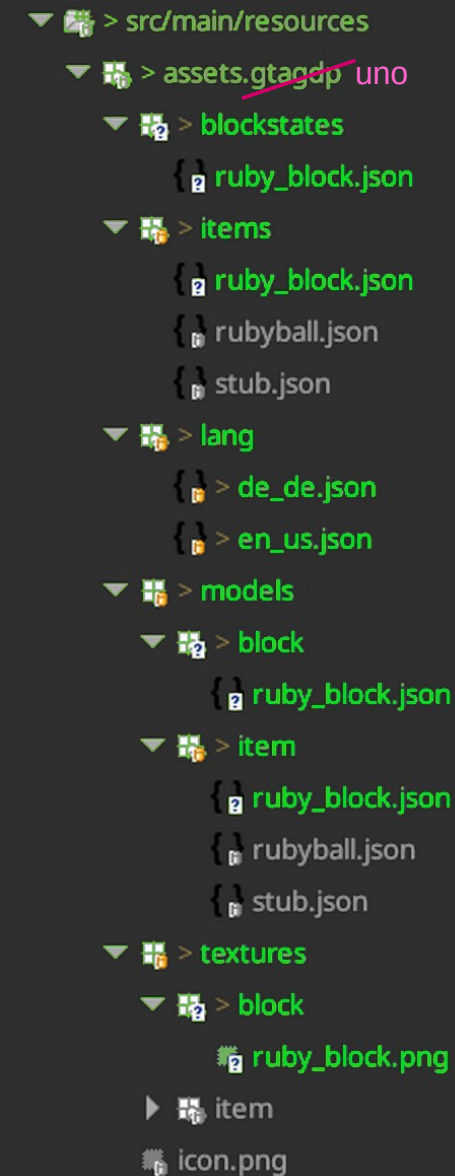


Block anlegen



- BlockSettings – definieren Block-Eigenschaften
- In de.jottyfan.minecraft.gta.**block**.UnoBlocks

```
public static final Block RUBY_BLOCK = registerBlock(  
    Identifier.of(Gtamfmd.MOD_ID, "ruby_block"),  
    AbstractBlock.Settings.create().strength(4f)  
        .requiresTool().sounds(BlockSoundGroup.AMETHYST_BLOCK)  
);
```

JSON-Dateien und Bilder

- Blockstates
 - Aktueller Anzeigezustand eines Blocks
- Items
 - Damit Blöcke in der Hand sichtbar werden
- Übersetzung
- Models
 - Damit Blöcke in der Welt sichtbar werden
- Texturen
 - Damit Blöcke schick aussehen

Blockstates

- In assets.uno.**blockstates**
 - Neue JSON-Datei `ruby_block.json`

```
{
  "variants": {
    "": {
      "model": "uno:block/ruby_block"
    }
  }
}
```

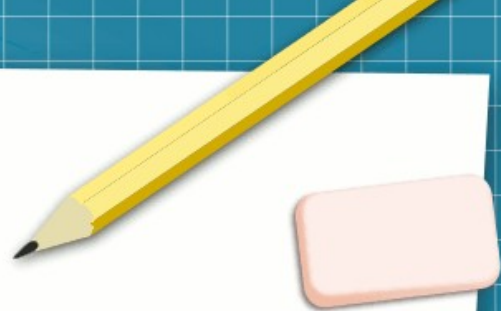
Items



- In `assets.uno.items`
 - Neue JSON-Datei `ruby_block.json`

```
{  
  "model": {  
    "type": "minecraft:model",  
    "model": "uno:block/ruby_block"  
  }  
}
```

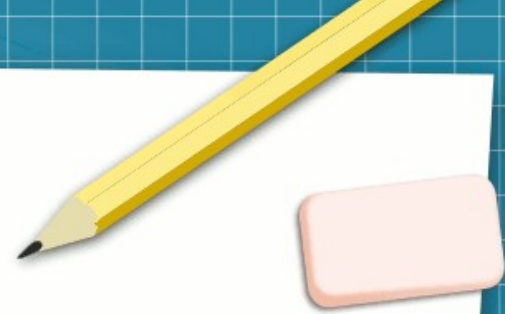
Models (Blocks)



- In `assets.uno.models.block`
 - Neue JSON-Datei `ruby_block.json`

```
{  
  "parent": "minecraft:block/cube_all",  
  "textures": {  
    "all": "uno:block/ruby_block"  
  }  
}
```

Models (Items)



- In `assets.uno.models.item`
 - Neue JSON-Datei `ruby_block.json`

```
{  
  "parent": "uno:block/ruby_block"  
}
```

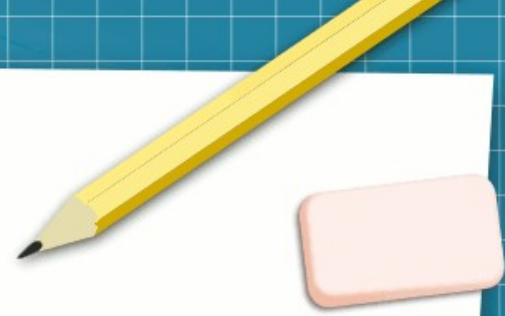
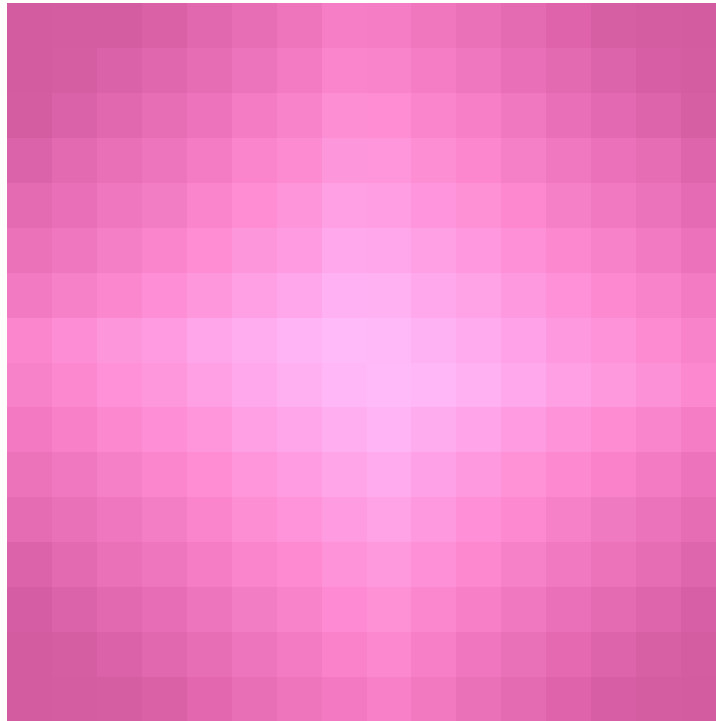

Übersetzungen

- In assets.uno.lang.de_de.json bzw. en_us.json

```
{  
  "item.uni.ruby_block": "Rubinblock"  
}
```

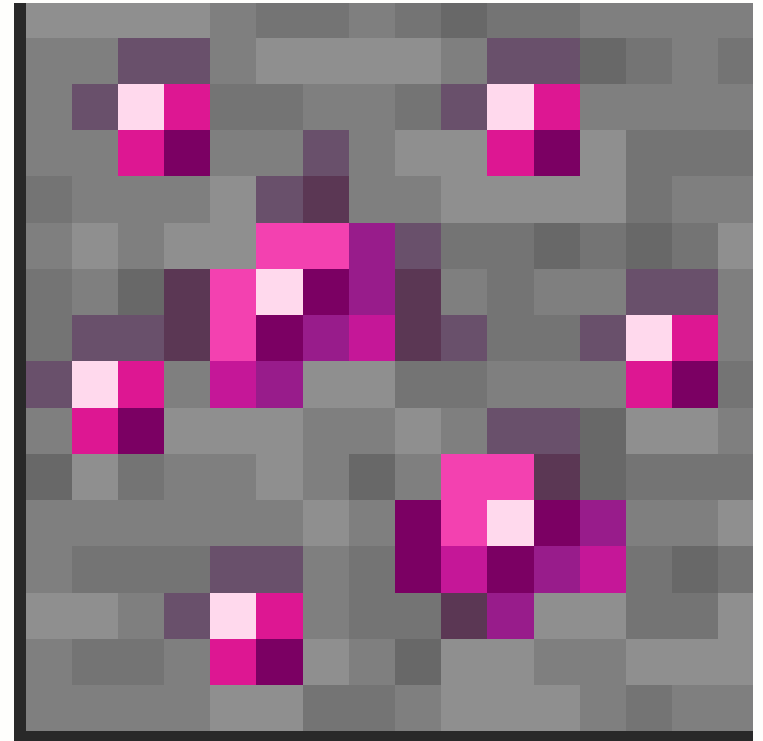
Textur anlegen

- assets/uno/textures/**block/ruby_block.png**



Erstelle einen 2. Block und binde ihn ein

- Git commit und push – erst dann mit neuen Features starten
- Namen überlegen (z.B. ruby_ore)
- Block-Bild malen
- In ModBlocks einbetten
- Testen
- Git commit und push





This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.
It makes use of the works of Mateus Machado Luna.

