



# (Unobfuscated) Items

Erstellen eines eigenen Items



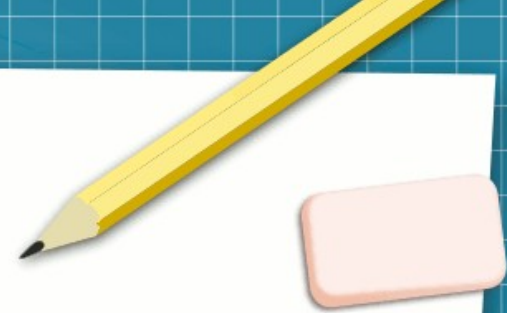
# ModItems verstehen

*Item-Namen dürfen keine  
Großbuchstaben haben*

```
public class UnoItems {  
    public static final Item STUB = registerItem(Identifier.fromNamespaceAndPath(Uno.MOD_ID, "stub"));  
  
    private static final Item registerItem(Identifier identifier) {  
        return registerItem(identifier, new Item.Properties(), Item::new);  
    }  
}
```



# Registrierung aktivieren



```
public class Uno implements ModInitializer {  
    public static final String MOD_ID = "uno";  
  
    @Override  
    public void onInitialize() {  
        LOGGER.info("Hello Fabric world!");  
        UnoItems.registerUnoItems();  
    }  
}
```

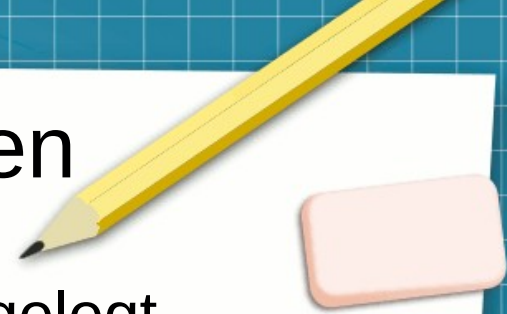
# JSON – JavaScript Object Notation

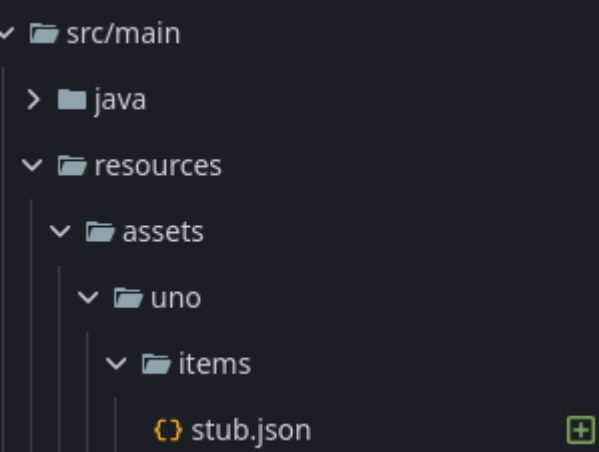


- Einfache Scriptsprache zum Beschreiben von Objekten
- Wird in Minecraft intensiv genutzt
- Einfache Syntax:
  - { } umschließen einen Objekt-Block
  - [ ] umschließen ein Array (Feld) / eine Liste
  - Jedes Paar in einem Objekt besteht aus einem Key und einem Value
  - Jedes Paar wird mit : getrennt
  - Zeichenketten werden mit " eingeschlossen

# Json-Dateien für Items anlegen

- Werden unter `src/main/resources/assets/uno/` angelegt
  - Unter `.../items` werden die Items definiert
  - Unter `.../lang/...` werden die Übersetzungen festgelegt
  - Unter `.../models/item` wird die Anzeige definiert
  - Unter `.../textures/item` werden die Bilder abgelegt
- Alle Dateinamen, Inhalte wie Klammern oder Doppelpunkte müssen exakt aufeinander abgestimmt sein





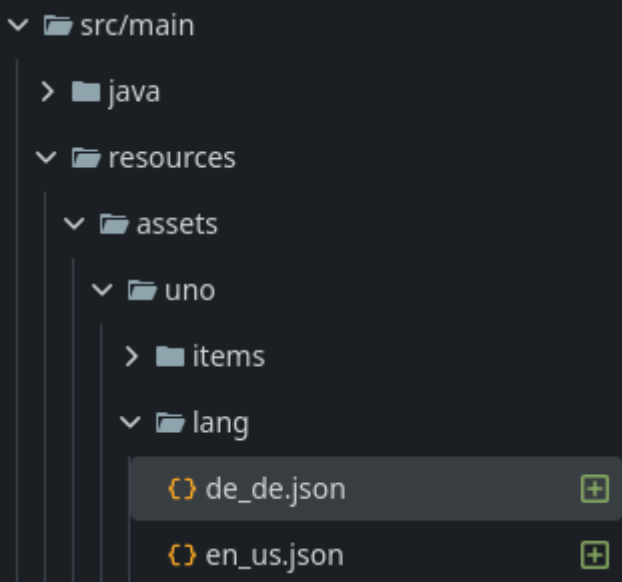
Item-ID

# Item definieren

```
{  
  "model": {  
    "type": "minecraft:model",  
    "model": "uno:item/stub"  
  }  
}
```

Mod-ID      Item-ID





# Übersetzung anlegen

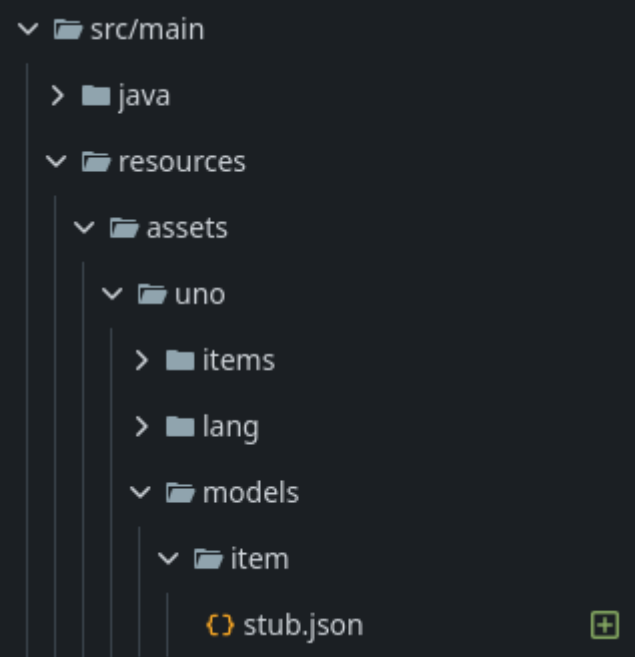
```
{  
  "item.uno.stub": "Stummel"  
}
```

Mod-ID

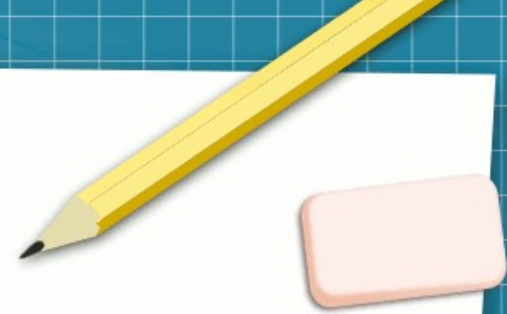
Item-ID

US-Englische Version (Standard)

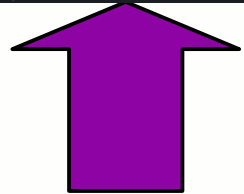
```
{  
  "item.uno.stub": "Stub"  
}
```



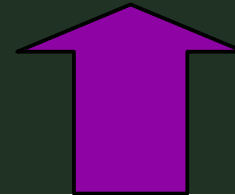
# Anzeige definieren



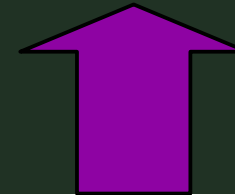
```
{  
  "parent": "minecraft:item/generated",  
  "textures": {  
    "layer0": "uno:item/stub"  
  }  
}
```



Item-ID

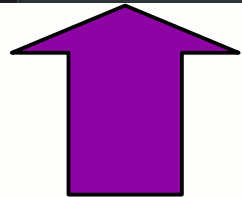
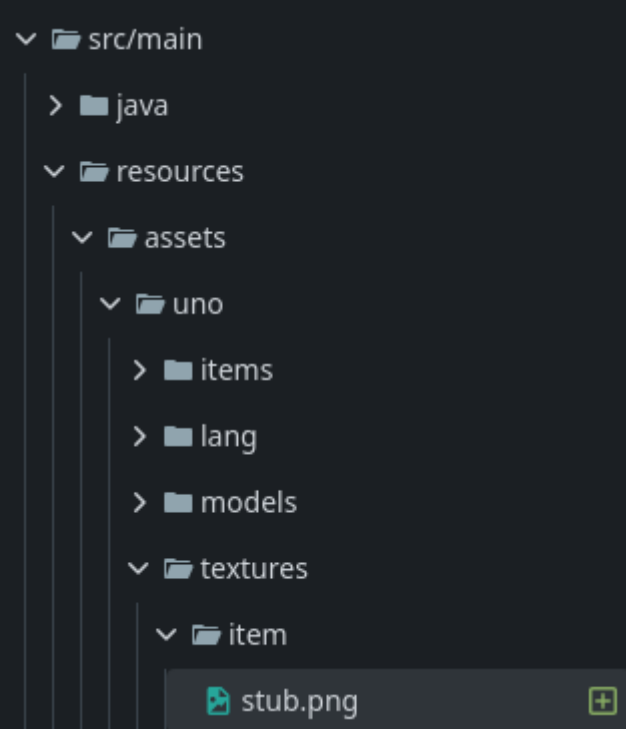


Mod-ID



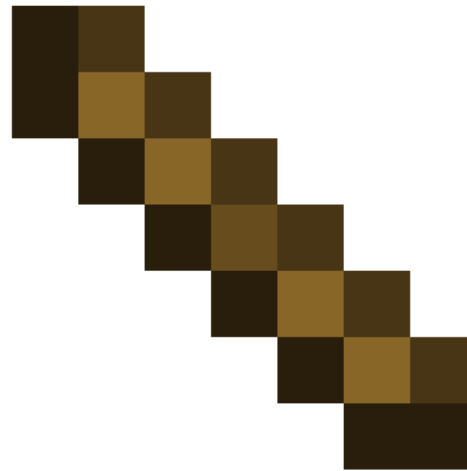
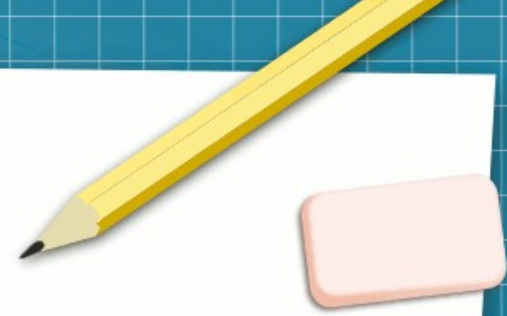
Item-ID





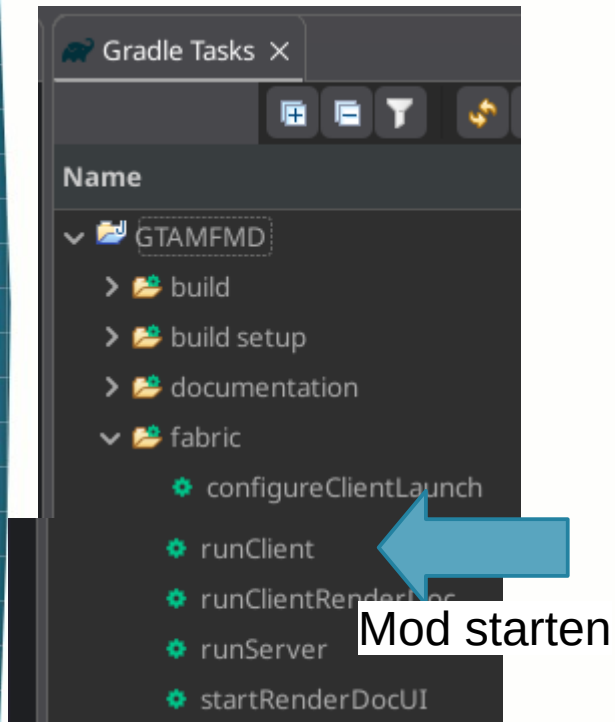
Item-ID

# Bild anlegen

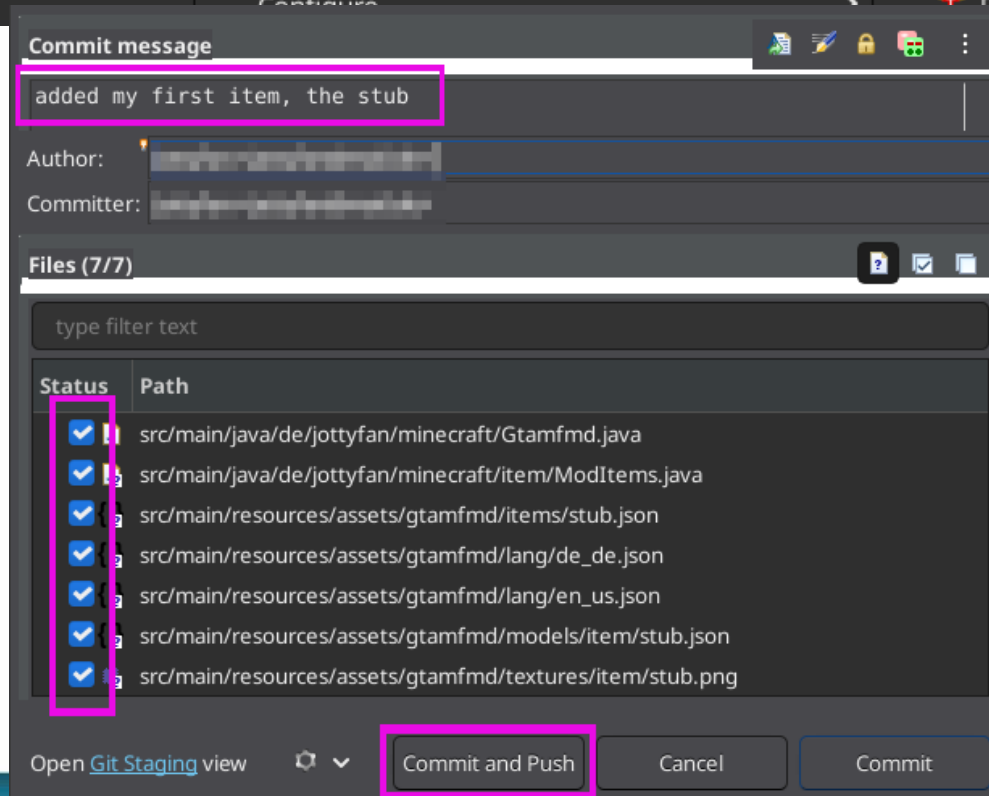
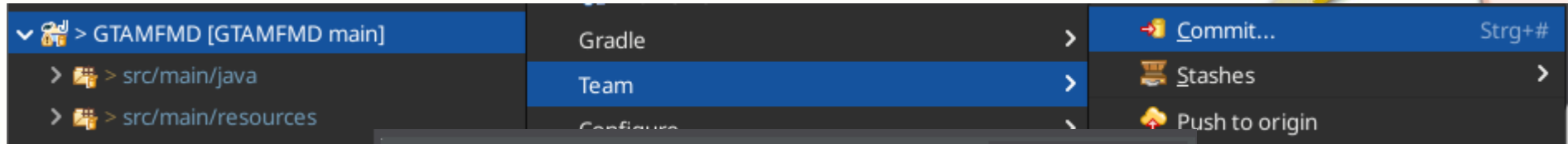


stub.png

# Ausprobieren



# Arbeit absichern



# Erstelle ein 2. Item und binde es ein

- Namen überlegen
- Item-Bild malen
- In ModItems 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.

