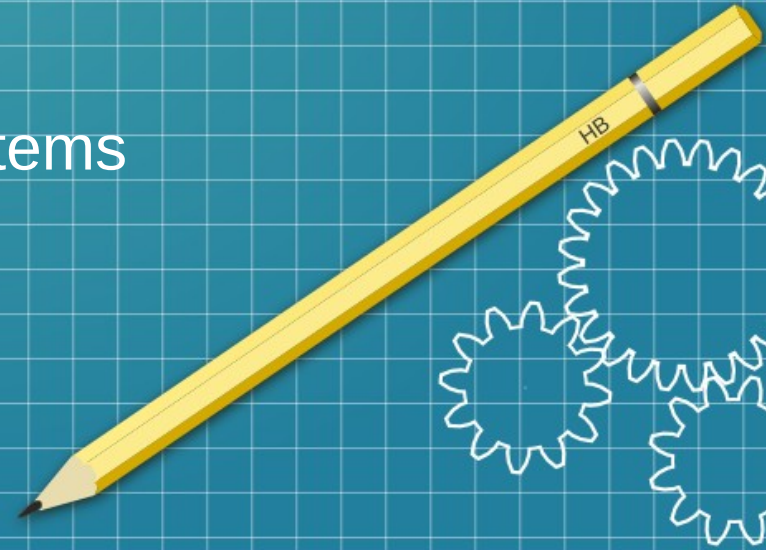


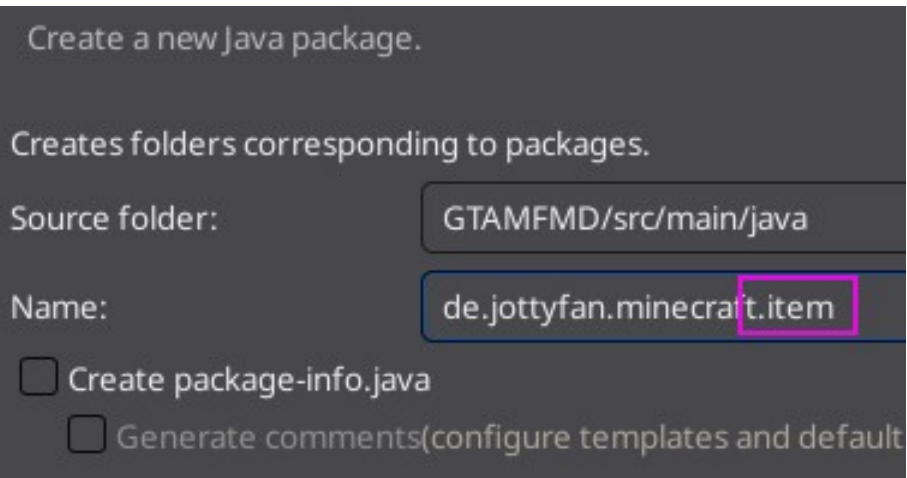
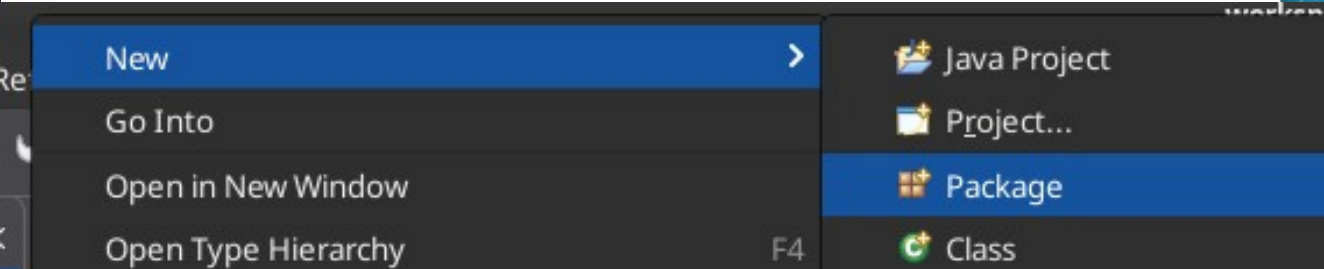
Items

Erstellen eines eigenen Items



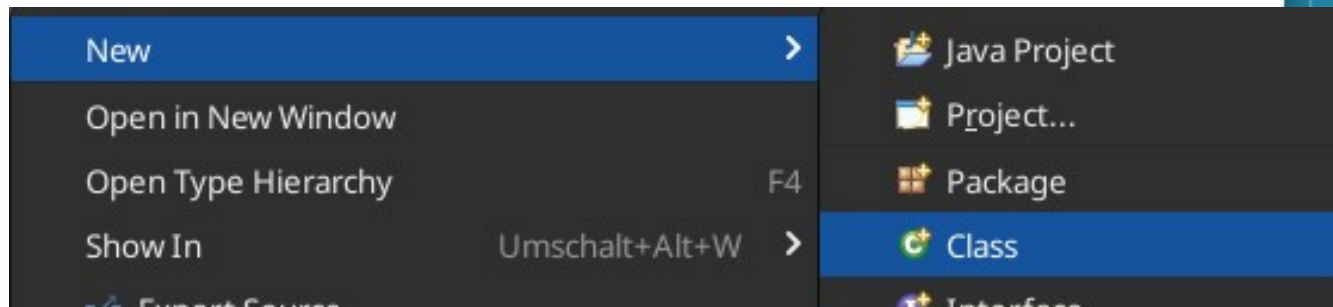
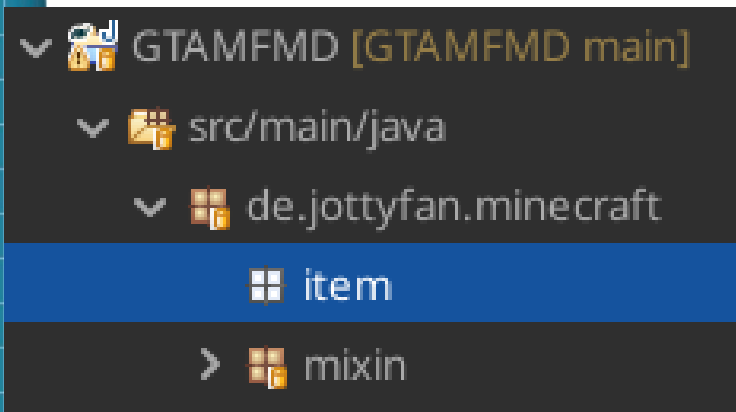
Neues Paket item erstellen

- Neues Paket **item**

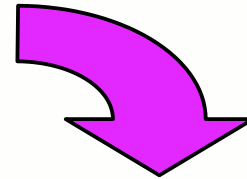
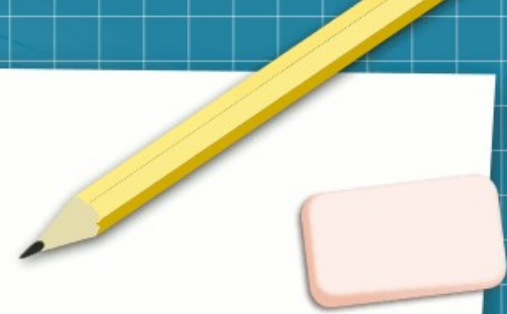


Neue Klasse ModItems erstellen

- Im Paket item neue Klasse **ModItems**



Klasse ModItems anlegen



Java Class
Create a new Java class.

Source folder:

Package:

☐ Enclosing type:

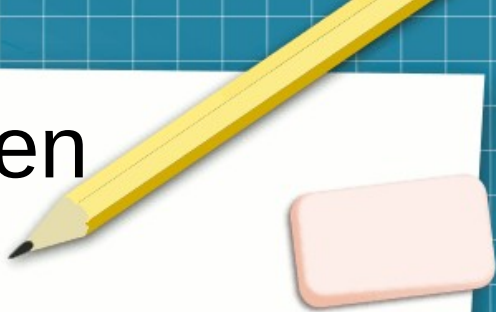
Name:

Modifiers: ☒ public ☐ package ☐ private ☐ protected
☐ abstract ☐ final ☐ static
☒ none ☐ sealed ☐ non-sealed ☐ final

Superclass:



ModItems mit Doppelklick öffnen



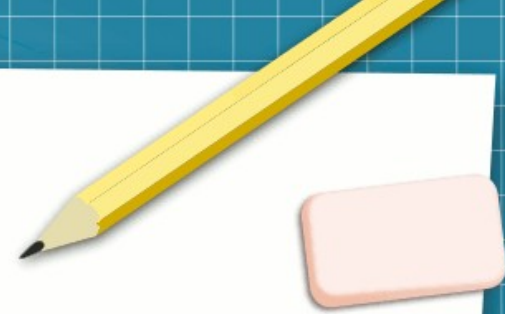
```
1 package de.jottyfan.minecraft.item;  
2  
3 public class ModItems {  
4  
5 }
```

Item anlegen

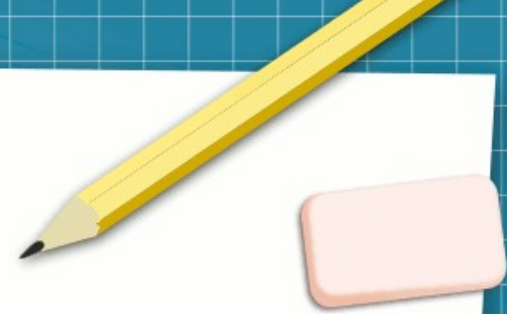
- In `de.jottyan.minecraft.item.ModItems`
 - Anlegen eines neuen Items

```
1 package de.jottyan.minecraft.item;  
2  
3 import de.jottyan.minecraft.Gtamfmd;  
4 import net.minecraft.item.Item;  
5 import net.minecraft.util.Identifier;  
6  
7 public class ModItems {  
8  
9     public static final Item STUB = registerItem(  
10         Identifier.of(Gtamfmd.MOD_ID, "stub"), new Item.Settings());  
11 }
```

- Bibliotheken aktualisieren mit Strg+Shift+O



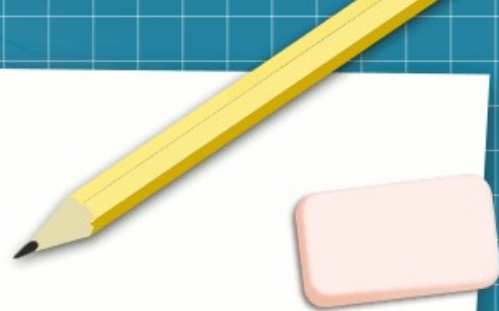
Item registrieren



- In `de.jottyan.minecraft.item.ModItems`
 - Anlegen der Methode `registerItem`
 - `RegistryKey` für Item definieren
 - Item definieren
 - Item registrieren, damit Minecraft das auch kennt

```
private static Item registerItem(Identifier identifier, Settings settings) {  
    RegistryKey<Item> registrykey = RegistryKey.of(RegistryKeys.ITEM, identifier);  
    Item item = new Item(settings.useItemPrefixedTranslationKey().registryKey(registrykey));  
    return Registry.register(Registries.ITEM, identifier, item);  
}
```

Item in Liste legen



- In `de.jottyfan.minecraft.item.ModItems`
 - Methode `registerModItems` anlegen
 - Logging benutzen
 - Item unter Werkzeuge im Kreativ-Modus anzeigen

```
25 public static void registerModItems() {  
26     Gtamfmd.LOGGER.info("registering mod items for " + Gtamfmd.MOD_ID);  
27  
28     ItemGroupEvents.modifyEntriesEvent(ItemGroups.TOOLS)  
29         .register(entries -> { entries.add(STUB); });  
30 }
```

Registrierung einbetten / aktivieren



```
▼ > GTAMFMD [GTAMFMD main]
  ▼ > src/main/java
    ▼ > de.jottyan.minecraft
      ▼ > item
        > ModItems.java
        > mixin
        > > Gtamfmd.java
        > GtamfmdClient.java
```

```
10 public class Gtamfmd implements ModInitializer {
11     public static final String MOD_ID = "gtamfmd";
12     public static final Logger LOGGER = LoggerFactory.getLogger(MOD_ID);
13
14     @Override
15     public void onInitialize() {
16         ModItems.registerModItems();
17     }
18 }
```

JSON – JavaScript Object Notation



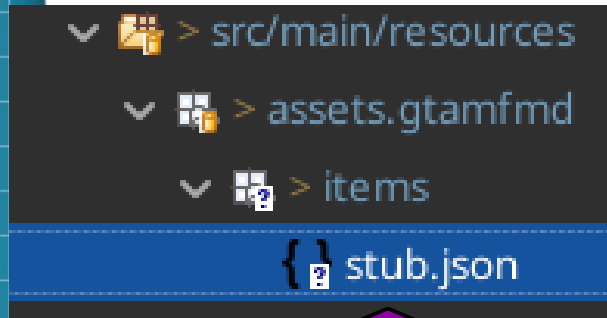
- Einfache Scriptsprache zum Beschreiben von Objekten
- Wird in Minecraft intensiv genutzt
- Einfache Syntax:
 - { } umschließen einen Objekt-Block
 - [] umschließen ein Array (Feld) / eine Liste
 - Jedes Paar in einem Objekt besteht aus einem Key und einem Value
 - Jedes Paar wird mit : getrennt
 -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

Json-Dateien für Items anlegen



- Werden unter `src/main/resources/assets/gtamfmd/` 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 definieren



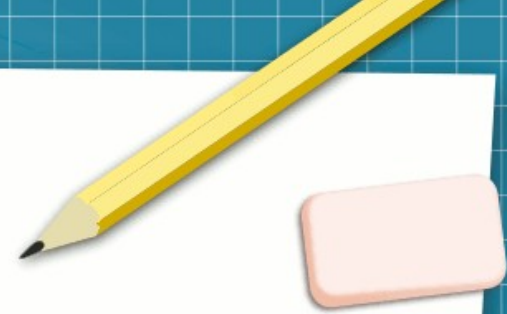
Item-ID

```
1 {  
2   "model": {  
3     "type": "minecraft:model",  
4     "model": "gtamfmd:item/stub"  
5   }  
6 }
```

Mod-ID

Item-ID

Übersetzung anlegen

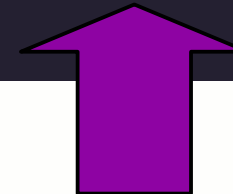


```
▼ > src/main/resources
  ▼ > assets.gtamfmd
    > > items
    ▼ > lang
      { } de_de.json
      { } en_us.json
```

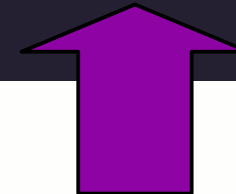
US-Englische Version (Standard)



```
1 {
2   "item.gtamfmd.stub": "Stummel"
3 }
```



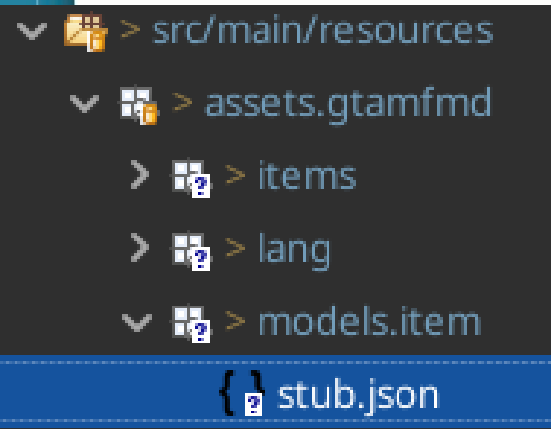
Mod-ID



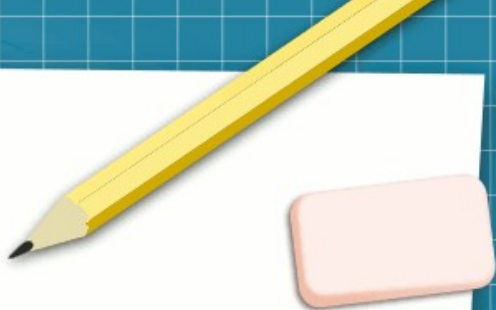
Item-ID

```
1 {
2   "item.gtamfmd.stub": "Stub"
3 }
```

Anzeige definieren



Item-ID



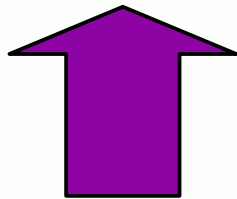
```
1 {  
2   "parent": "minecraft:item/generated",  
3   "textures": {  
4     "layer0": "gtamfmd:item/stub"  
5   }  
6 }
```

Mod-ID

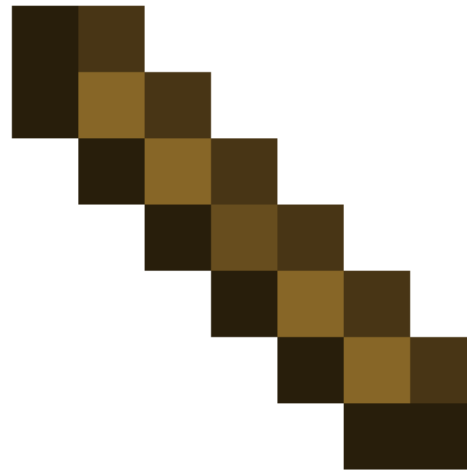
Item-ID

Bild anlegen

```
▼ 📁 > src/main/resources  
▼ 📁 > assets.gtamfmd  
  > 📁 > items  
  > 📁 > lang  
  > 📁 > models.item  
▼ 📁 > textures.item  
  📁 stub.png
```

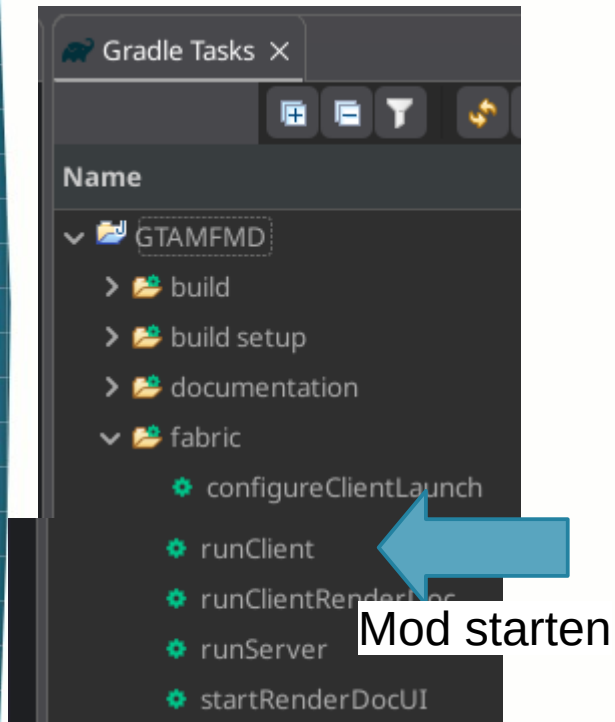


Item-ID

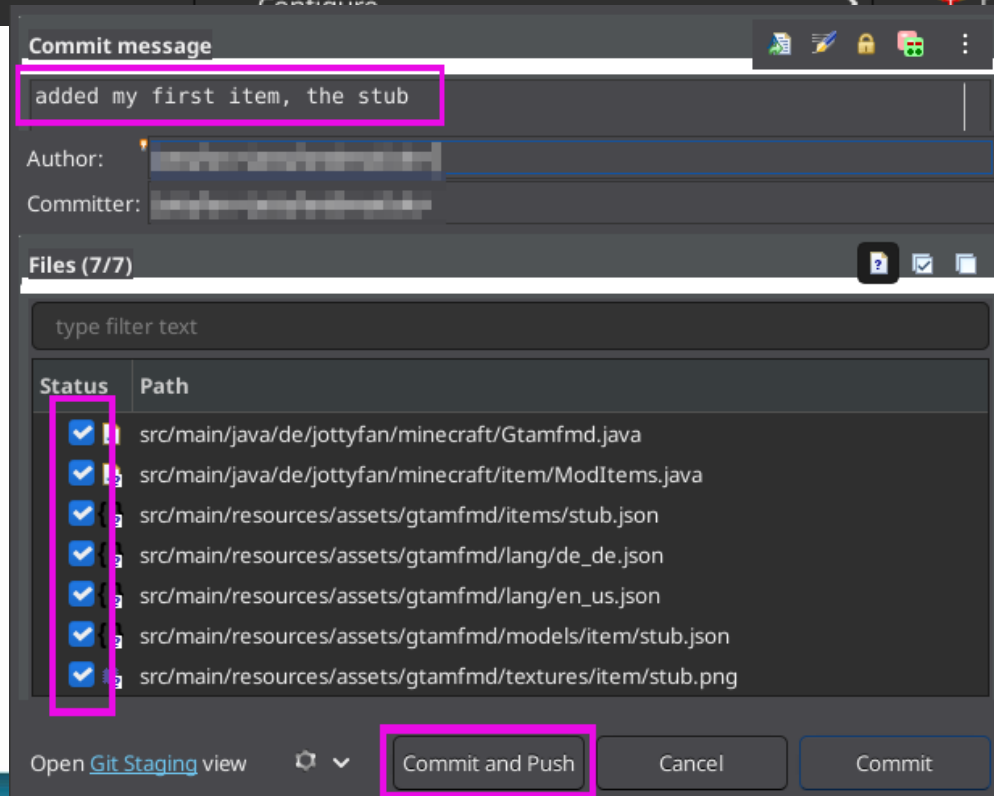
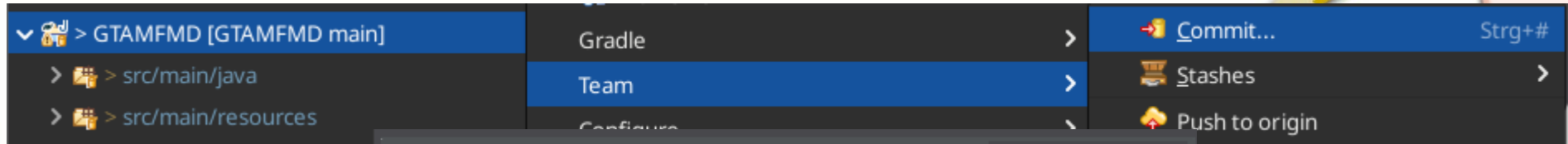


stub.png

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.

