

Welcome and Setup

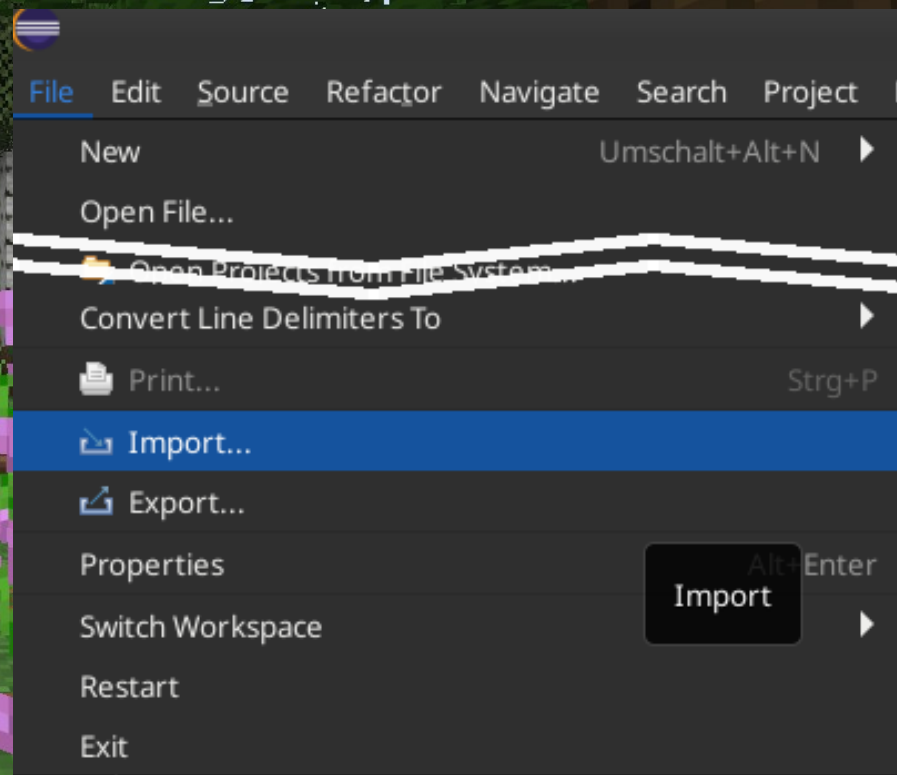
Erstellen einer eigenen Mod-Bibliothek
Einrichten der Entwicklungsumgebung
Klonen des gemeinsamen GTA-Projektes

Erstelle eine eigene Mod-Bibliothek

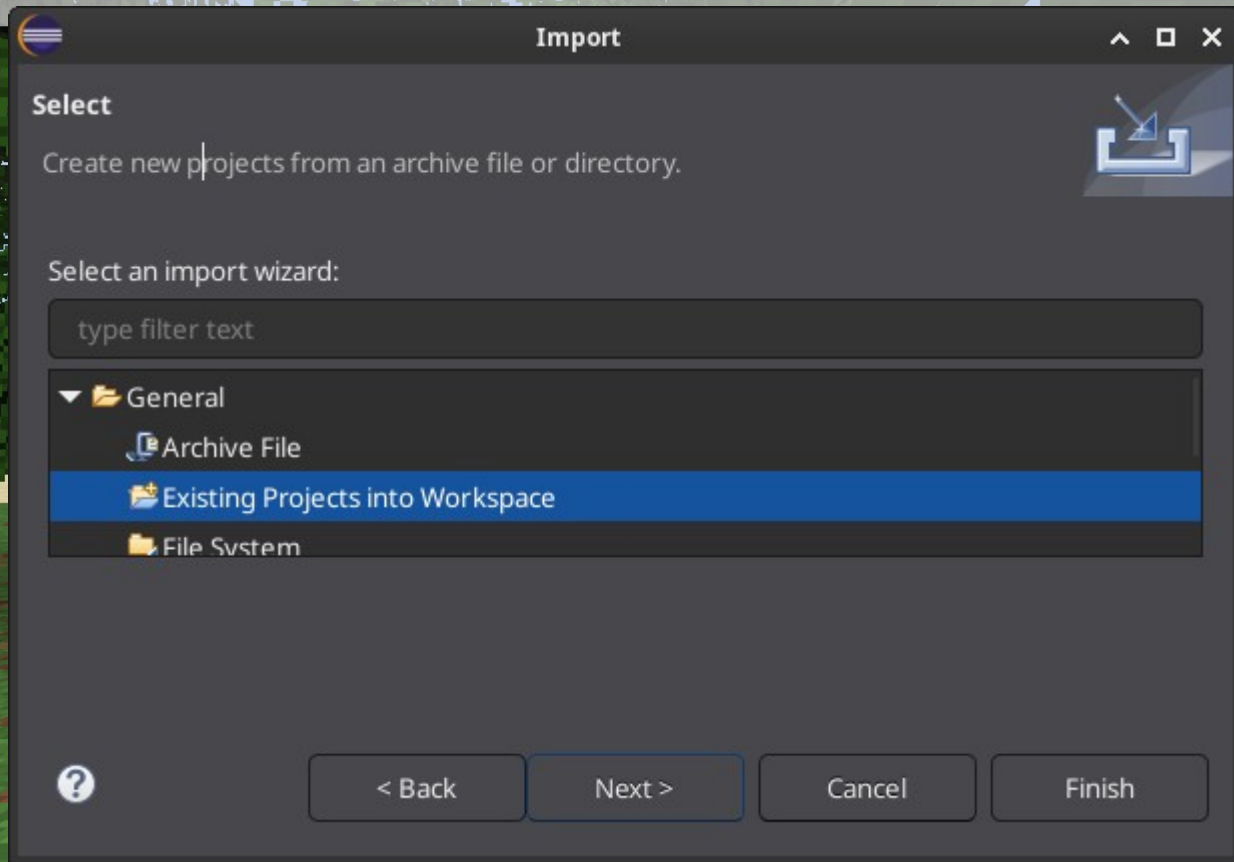
- Template mod generator
<https://fabricmc.net/develop/template/>
 - Name anpassen
 - Mod ID anpassen
 - Paket-Name anpassen
 - Alle Checkboxes bei Advanced Options abwählen
- Download und auspacken
- Starten mit gradle: **./gradlew runClient**

Einrichtung von Eclipse

- In Terminal / Konsole eintippen:
 - **`./gradlew eclipse`**
 - **`./gradlew genSources`**
- Eclipse starten und bestehendes Projekt importieren

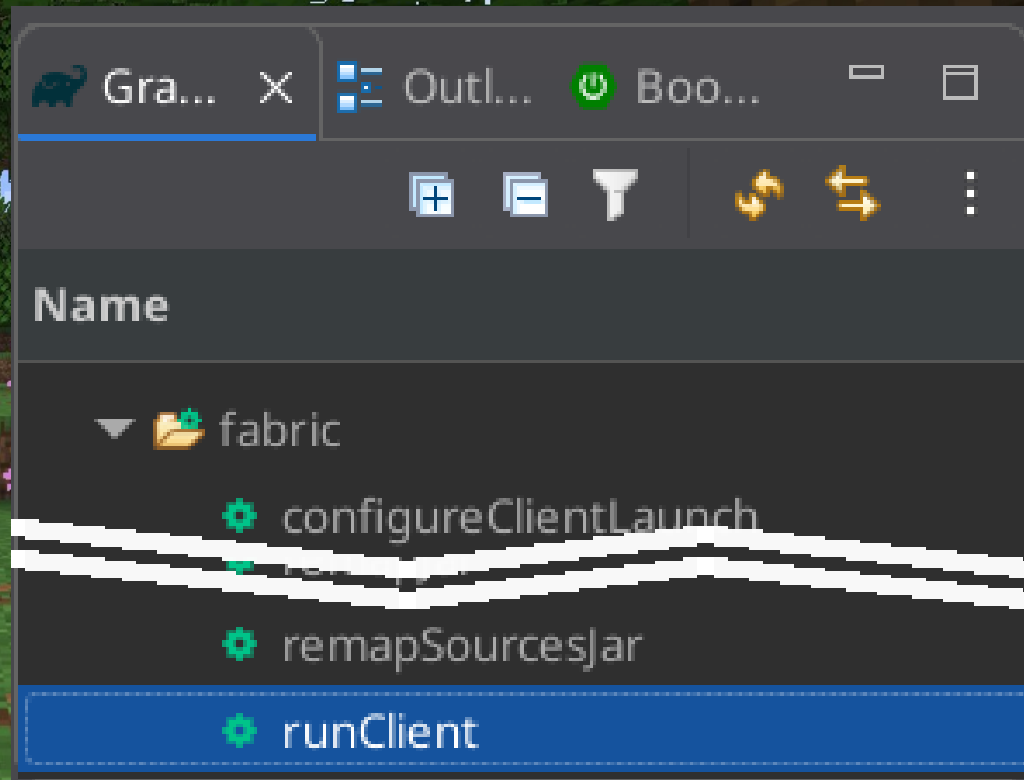


Projekt importieren



Minecraft aus Eclipse starten

- Ggf. gradle nature hinzufügen
- Ggf. gradle refresh
- Dann: Starten über runClient



Client anlegen

```
package de.jottyfan.minecraft;

import net.fabricmc.api.ClientModInitializer;

public class Mfmd2627Client implements ClientModInitializer {
    @Override
    public void onInitializeClient() {
    }
}
```

src/main/resources/fabric.mod.json

```
"entrypoints": {  
  "main": [  
    "de.jottyfan.minecraft.Mfmd2627"  
  ],  
  "client": [  
    "de.jottyfan.minecraft.Mfmd2627Client"  
  ]  
},
```


GTA-Projekt klonen

- Klonen von

https://git.jottyfan.de/GTA_Minecraft_Fabric_Mod_Development/mfmd2627.git

Shell Nr. 1

Datei Aktionen Bearbeiten Ansicht Hilfe

```
jotty@ship-note005:~$ git clone https://git.jottyfan.de/GTA_Minecraft_Fabric_Mod_Development/mfmd2627.git
```


Projekt in Eclipse importieren

- File → Import...
- General → Existing Projects into Workspace
- Select root directory
- Finish

Branch erstellen

- Rechtsklick auf Projekt
- Team → Switch To → New Branch...
- Branch name: **eigener Name**
- Aktiviere Configure upstream for push and pull
- When pulling: Merge
- Aktiviere: Check out new branch → Finish

Branch pushen

- Rechtsklick auf Projekt
- Team → Push Branch „**eigener Name**“
- Push
- Ggf. Nutzernamen und Passwort eingeben
- Team → Pull ab jetzt immer **VOR** jeder Arbeit