

# Items

Eigene Items modden

# Neues Item anlegen

- In Klasse `de.jottyfan.minecraft.item.ModItems`

```
public class ModItems extends ModItemsRegistrator {  
    public static final Item STUB = registerItem("stub");  
  
    public static final List<Item> registerItems() {  
        List<Item> registeredItems = new ArrayList<>();  
        registeredItems.add(STUB);  
        return registeredItems;  
    }  
}
```

*Item-Namen dürfen keine  
Großbuchstaben haben*



# Json-Dateien für Items anlegen

- Werden unter `src/main/resources/assets/mfmd2627` 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

```
> mfmd2627 [mfmd2627 main]
> src/main/java
> src/main/resources
> assets.mfmd2627
> items
{ } stub.json
```

# Item definieren

```
{
  "model": {
    "type": "minecraft:model",
    "model": "mfmd2627:item/stub"
  }
}
```

Item-ID

Mod-ID

Item-ID



```
> mfmd2627 [mfmd2627 main]
> src/main/java
> src/main/resources
  > assets.mfmd2627
    > items
    > lang
      { } de_de.json
      { } en_us.json
```

# Übersetzung anlegen

```
{
  "item.mfmd2627.stub": "Stummel",
  "tab.mfmd2627": "Mfmd2627"
}
```

US-Englische Version (Standard)

Mod-ID

Item-ID

```
{
  "item.mfmd2627.stub": "Stub",
  "tab.mfmd2627": "Mfmd2627"
}
```



```
✓ > mfmd2627 [mfmd2627 main]
  > src/main/java
✓ > src/main/resources
  > assets.mfmd2627
    > items
    > lang
  > models.item
    { } stub.json
```

# Anzeige definieren

```
{
  "parent": "minecraft:item/generated",
  "textures": {
    "layer0": "mfmd2627:item/stub"
  }
}
```

Item-ID

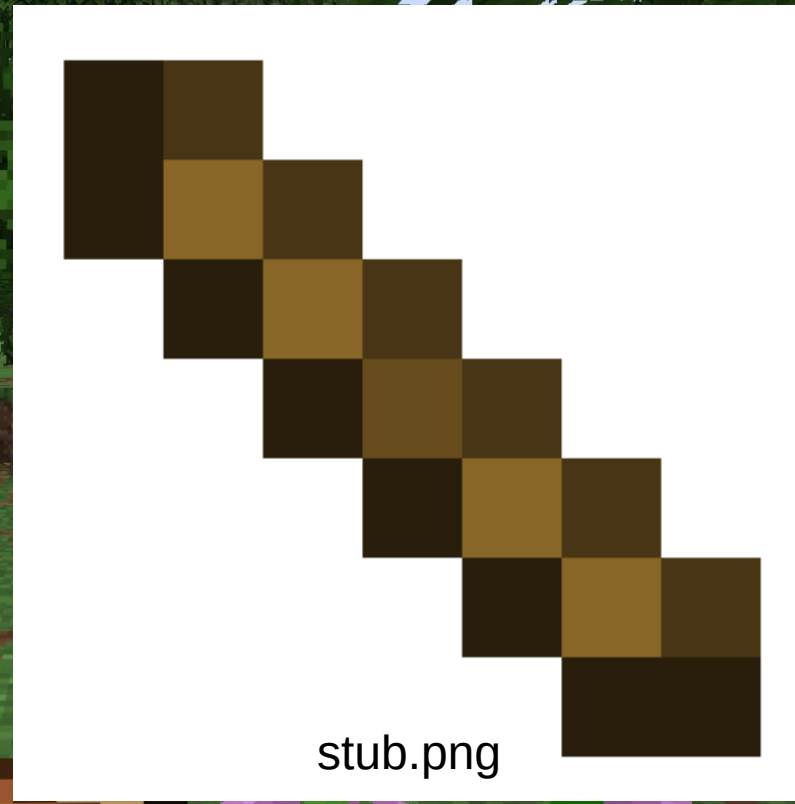
Mod-ID

Item-ID

```
✓ > mfmd2627 [mfmd2627 main]
  > > src/main/java
  ✓ > src/main/resources
    ✓ > assets.mfmd2627
      > > items
      > > lang
      > > models.item
    ✓ > textures.item
      > stub.png
```

Item-ID

# Bild anlegen



stub.png



# Im Kreativ-Menü sichtbar

- Auf Seite Mfmd2627 wechseln – dort sollte das neue Item dann auftauchen
- Übersetzung durch Hover prüfen





# Erstelle ein eigenes Item

- Name überlegen
- Item-Bild malen
- In ModItems einbetten
- Testen
- Committen und Pushen
- Merge Request erzeugen

