

Blocks



Eigene Blöcke modden

In Java registrieren

- In Klasse `de.jottyfan.minecraft.blocks.ModBlocks`

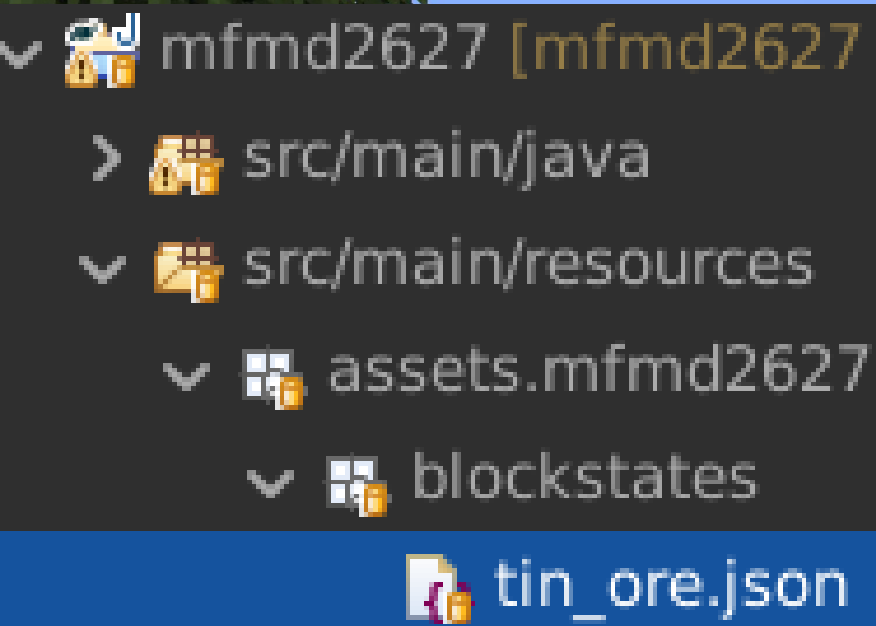
```
public class ModBlocks extends ModBlocksRegistrator {  
  
    public static final Block TIN_ORE = registerBlock("tin_ore");  
  
    public static final List<Block> registerBlocks() {  
        List<Block> registeredBlocks = new ArrayList<>();  
        registeredBlocks.add(TIN_ORE);  
        return registeredBlocks;  
    }  
}
```



block-ID

JSON-Dateien für Blöcke anlegen

- Werden unter `src/main/resources/assets/mfmd2627` angelegt
- Unter `.../blockstates` werden die Blöcke definiert
- Unter `.../lang/...` werden die Übersetzungen festgelegt
- Unter `.../models/block` wird die Anzeige definiert
- Unter `.../textures/block` werden die Bilder abgelegt
- Unter `.../items` werden die Item-Modelle definiert
- Unter `.../models/item` wird die Item-Anzeige definiert



Block definieren



block-
ID

```
{  
  "variants": {  
    "": {  
      "model": "mfmd2627:block/tin_ore"  
    }  
  }  
}
```

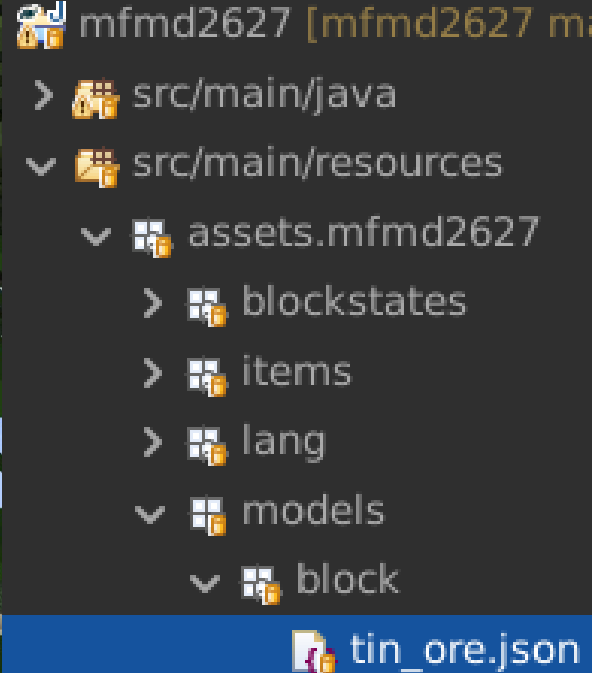
block-
ID

Übersetzungen

- Genau wie bei Items
 - Da Blöcke im Inventar nur als Items vorkommen

`"item.mfmd2627.tin_ore": "Zinnerz"`

↑
block-
ID



Blockanzeige definieren

```
{  
  "parent": "minecraft:block/cube_all",  
  "textures": {  
    "all": "mfmd2627:block/tin_ore"  
  }  
}
```

block-
ID

block-
ID

mfmd2627 [mfmd2627 ma

- > src/main/java
- ▼ src/main/resources
 - ▼ assets.mfmd2627
 - > blockstates
 - > items
 - > lang
 - > models
 - ▼ textures
 - ▼ block

tin_ore.png

Textur anlegen



mfmd2627 [mfmd2627 main]

> src/main/java

▼ src/main/resources

▼ assets.mfmd2627

> blockstates

> items

> lang

▼ models

> block

▼ item

chili.json

raw_tin.json

ruby.json

stub.json

tin_dust.json

tin_ingot.json

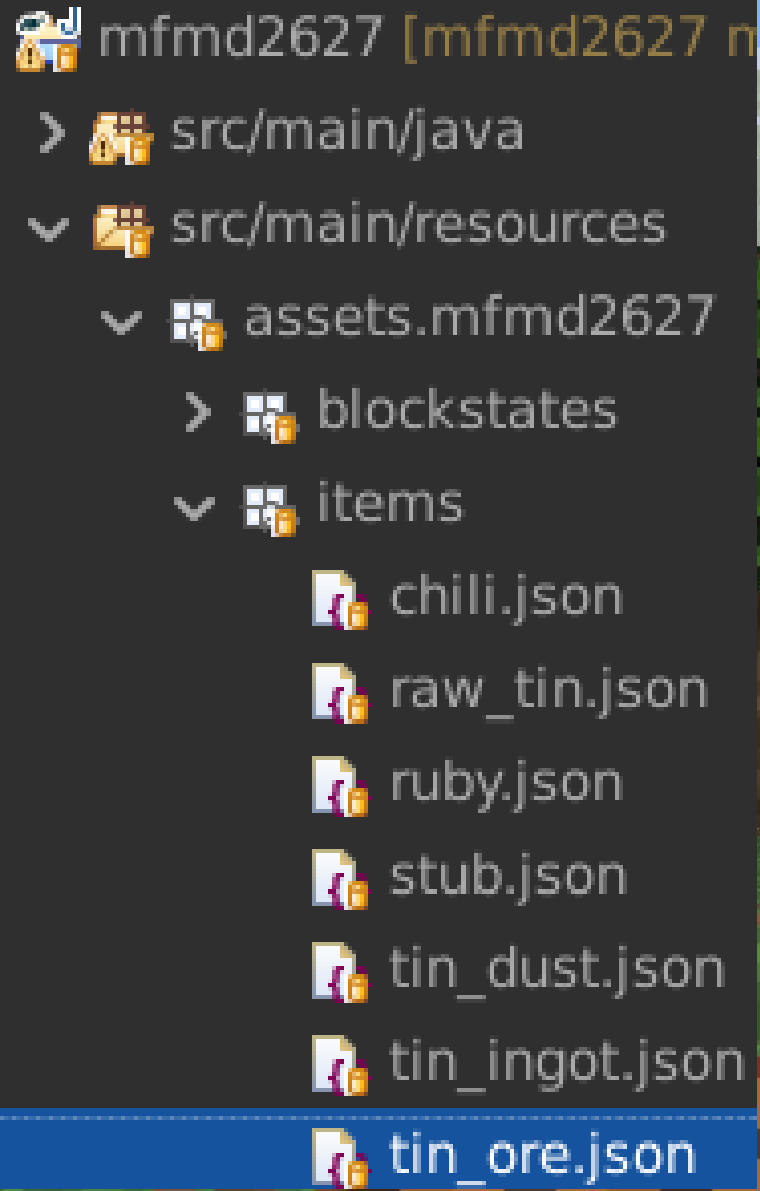
tin_ore.json

Blockitem-Anzeige

```
{  
  "parent": "minecraft:block/tin_ore"  
}
```

!!!

block-
ID



Item-Modell

```
{  
  "model": {  
    "type": "minecraft:model",  
    "model": "mfmd2627:block/tin_ore"  
  }  
}
```

!!!

block-
ID

Testen, dann committen und pushen

