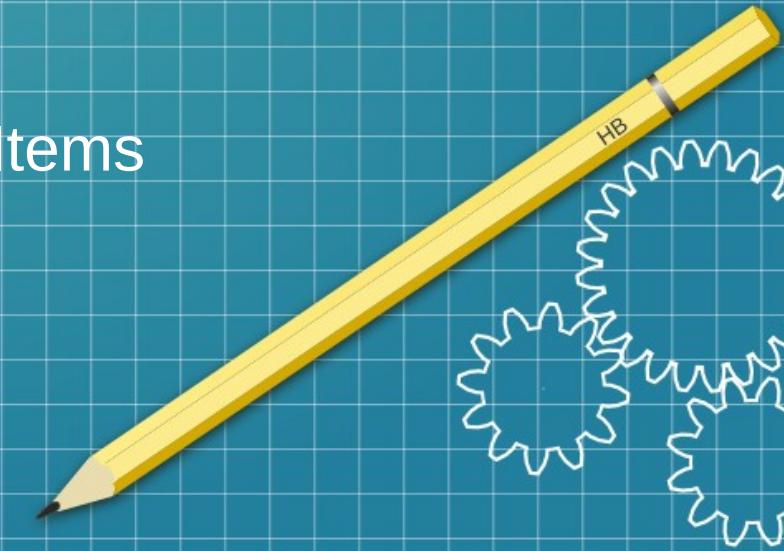


Items

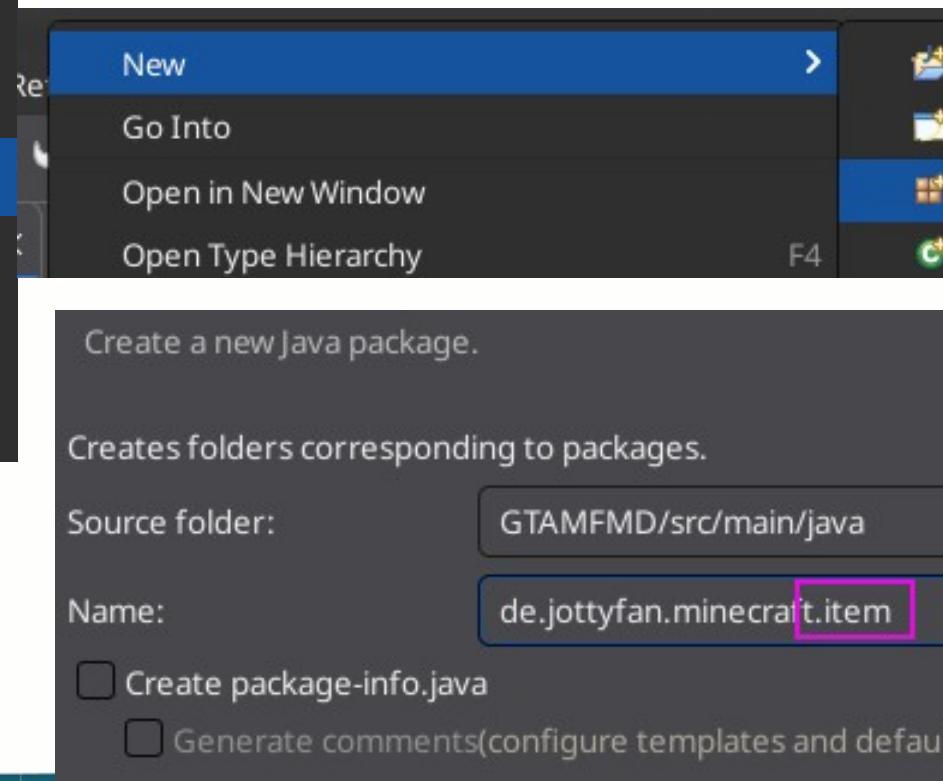
Erstellen eines eigenen Items



Neues Paket item erstellen

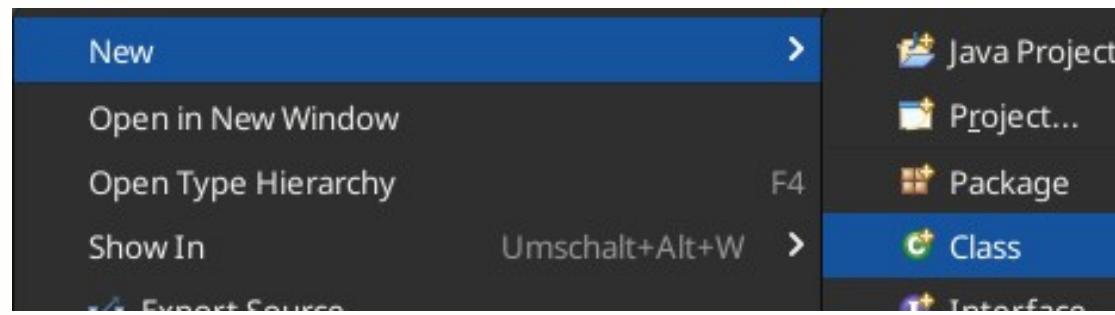


- Neues Paket item



Neue Klasse ModItems erstellen

- Im Paket item neue Klasse **ModItems**



Klasse ModItems anlegen



Java Class

Create a new Java class.

Source folder: GTAMFMD/src/main/java

Package: de.jottyfan.minecraft.item

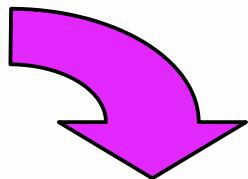
Enclosing type:

Name: ModItems

Modifiers:

- public package private protected
- abstract final static
- none sealed non-sealed final

Superclass: java.lang.Object



ModItems mit Doppelklick öffnen



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

Item anlegen

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

```
1 package de.jottyfan.minecraft.item;  
2  
3 import de.jottyfan.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-Namen dürfen keine Großbuchstaben haben



Item registrieren



- In `de.jottyfan.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);  
}
```

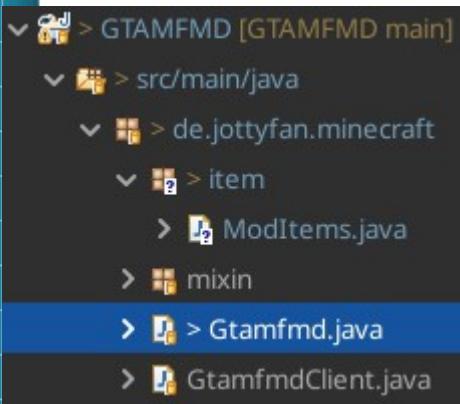
Item in Liste legen



- 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



```
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

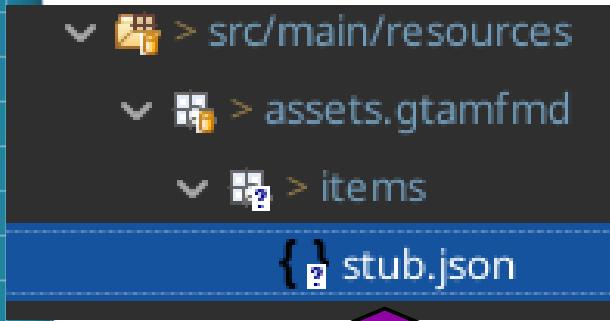


- Einfache Scriptsprache zum Beschreiben von Objekten
- Wird in Minecraft intensiv genutzt
- Einfache Syntax:
 - { } umschließen einen Objekt-Block
 - [] umschließen ein Array (Feld) / eine Liste
 - Jedes Paar in einem Objekt besteht aus einem Key und einem Value
 - Jedes Paar wird mit : getrennt
 -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

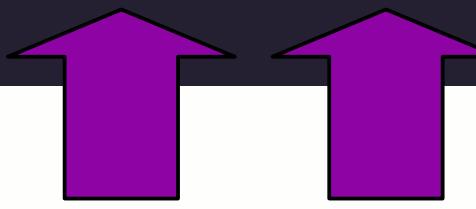


```
✓ 📂 > src/main/resources  
  ✓ 📂 > assets.gtamfmd  
    > 📂 > items  
    ✓ 📂 > lang  
      { de_de.json  
      { en_us.json
```

US-Englische Version (Standard)



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

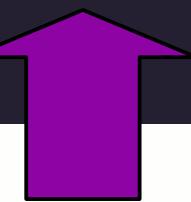


```
1 ⚡ {  
2   "item.gtamfmd.stub": "Stub"  
3 }
```

Anzeige definieren



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

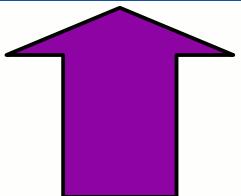
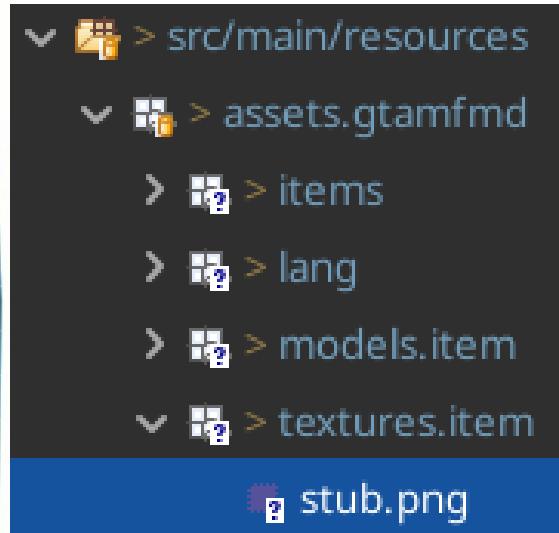


Item-ID

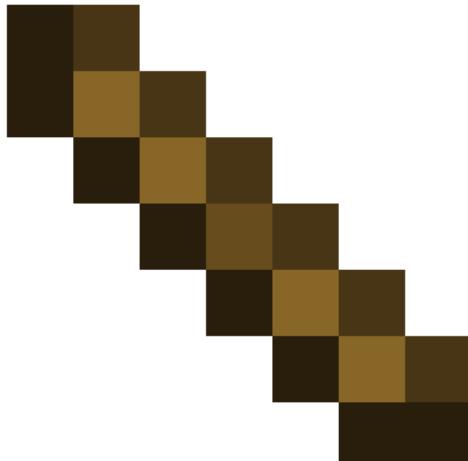
Mod-ID

Item-ID

Bild anlegen

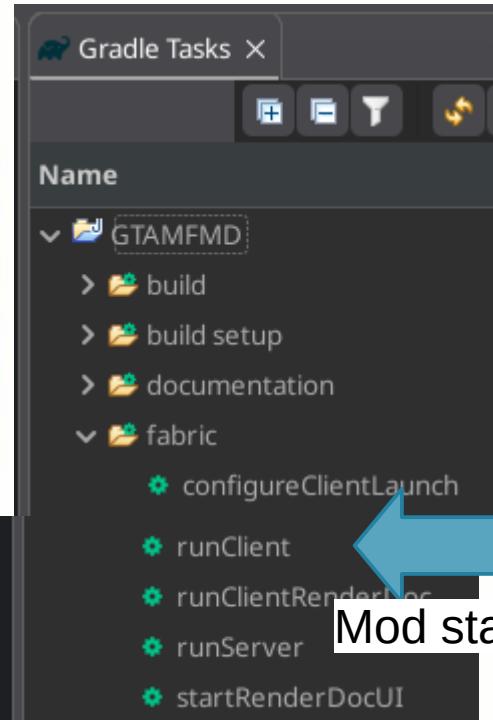


Item-ID



stub.png

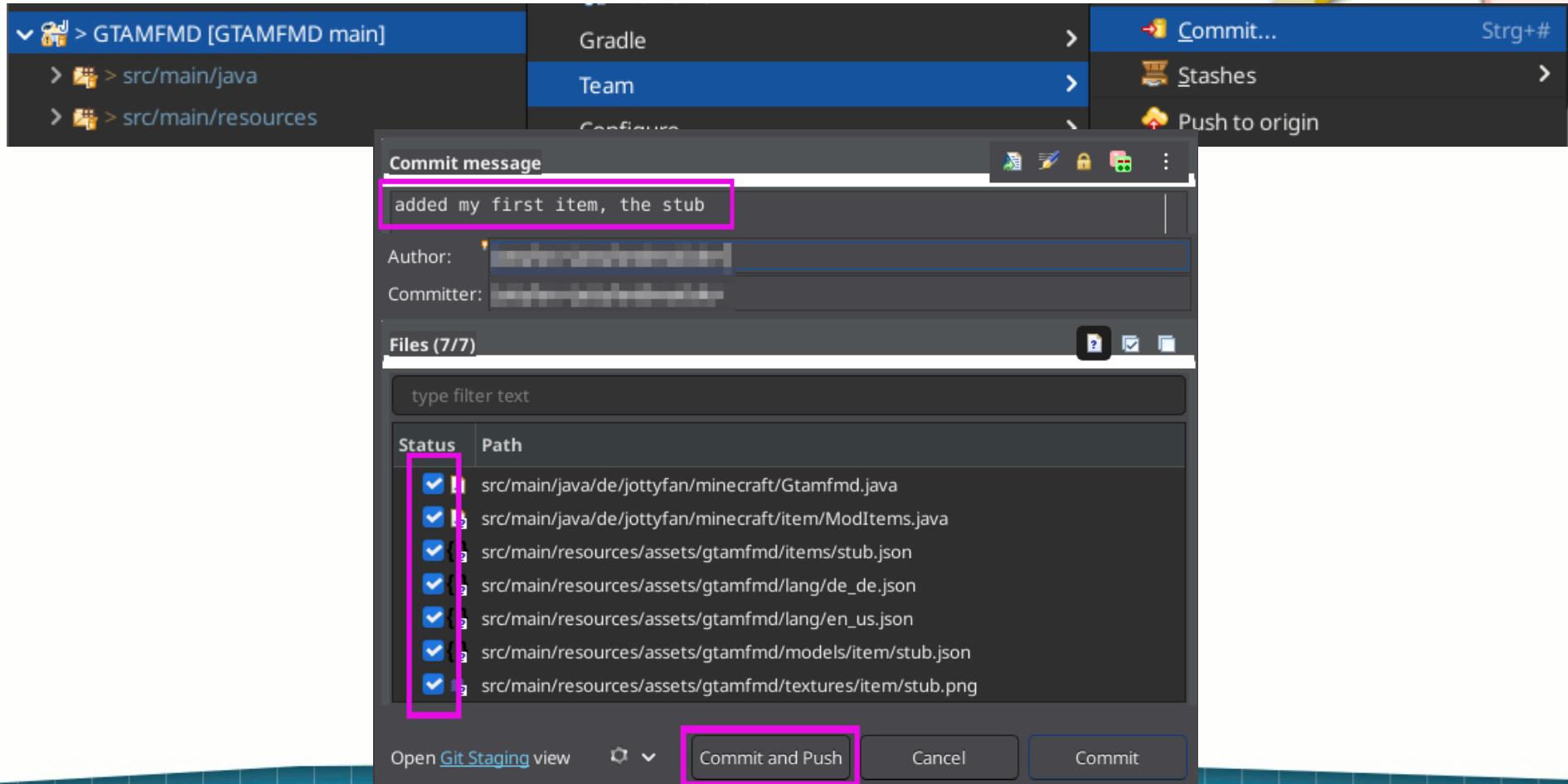
Ausprobieren



Mod starten



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.

