

MINECRAFT

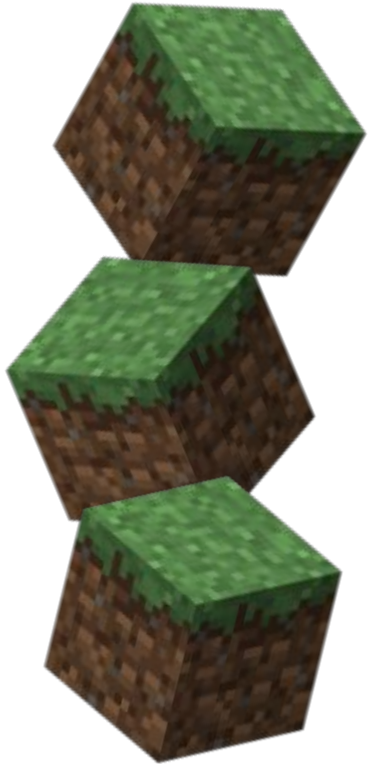
modu veidošana



Jānis Gruzis

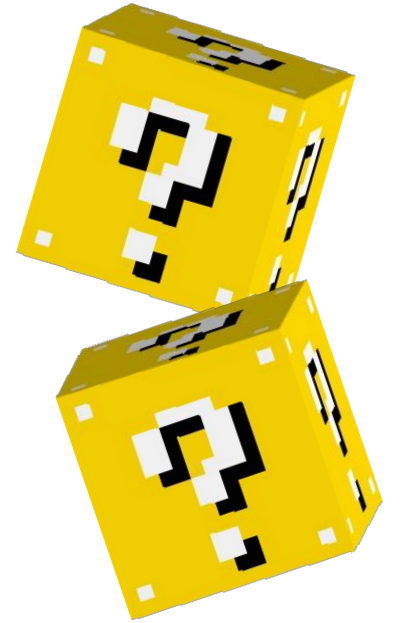
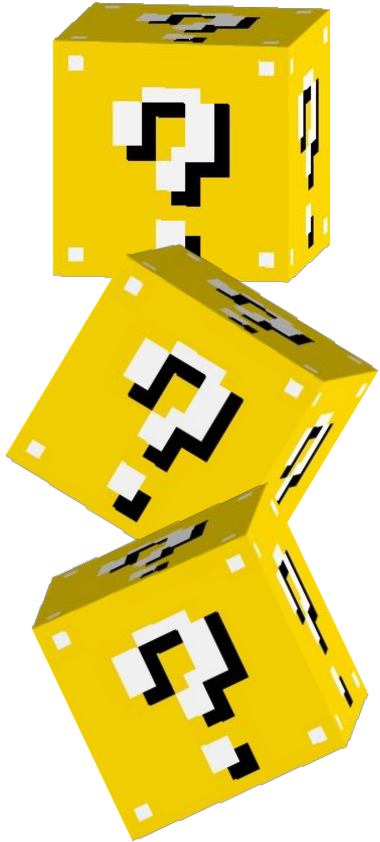


Minecraft



[OBJ]

Kas ir modi



Pieejamie rīki modu veidošanai



Rīku plusi un mīnusi

Plusi:

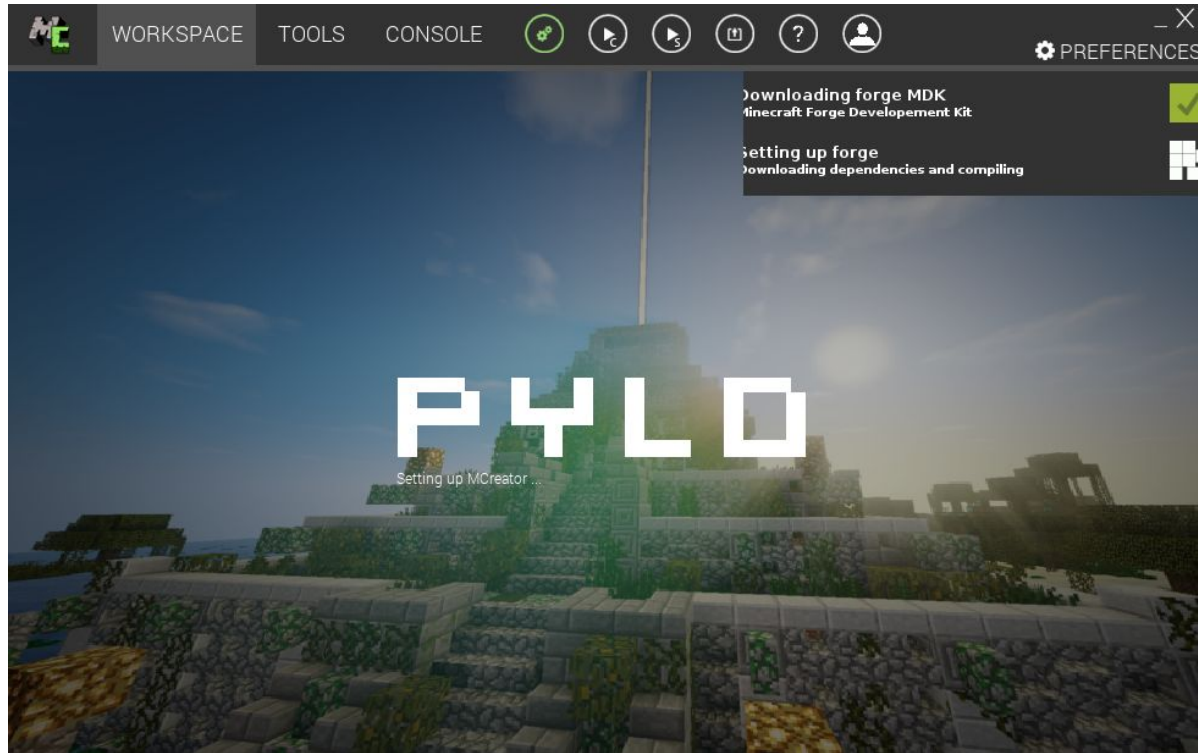
- Ir rīki programmētājiem un neprogrammētājiem.
- Ierobežojums ir katra iztēle.
- Var apgūt programmēšanu.
- Aizraujoši un izglītojoši.
- Ir iespēja padalīties ar citiem.
- Populārie rīki ir stabili.

Mīnusi:

- Trūkst laba dokumentācija.
- Atkarībā no Minecraft versijas rīki var stipri mainīties.
- Daži labi rīki mēdz būt kļūdaini.
- Daudz nekvalitatīvu rīku.



Grafiskie modu riki



Java valoda (programmējamie modu rīki)

```
package com.example.kjpsmod;

import net.minecraft.client.renderer.block.model.ModelResourceLocation;
import net.minecraft.item.Item;
import net.minecraftforge.client.model.ModelLoader;
import net.minecraftforge.fml.common.Mod;
import net.minecraftforge.fml.common.Mod.EventHandler;
import net.minecraftforge.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
import net.minecraftforge.fml.common.event.FMLPreInitializationEvent;
import net.minecraftforge.fml.common.registry.GameRegistry;

@Mod(modid = KjpsMod.MODID, name=KjpsMod.MODNAME, version = KjpsMod.VERSION)
public class KjpsMod
{
    public static final String MODID = "kjpsmod";
    public static final String VERSION = "1.0";
    public static final String MODNAME = "KJPS mod";

    public static SmileyBlock smileyBlock;

    @EventHandler
    public void preInit(FMLPreInitializationEvent event)
    {
        smileyBlock = new SmileyBlock();
        GameRegistry.registerBlock(smileyBlock, "smiley_block");

        Item itemBlockSimple = GameRegistry.findItem("kjpsmod", "smiley_block");
        ModelResourceLocation itemModelResourceLocation = new ModelResourceLocation("kjpsmod:smiley_block", "inventory");
        final int DEFAULT_ITEM_SUBTYPE = 0;
        ModelLoader.setCustomModelResourceLocation(itemBlockSimple, DEFAULT_ITEM_SUBTYPE, itemModelResourceLocation);
    }

    @EventHandler
    public void init(FMLInitializationEvent event) { GameRegistry.registerWorldGenerator(new KjpsModWorldGen(), 0); }
}
```



Moda izstrādes process ar Forge

1. Izvēlies Minecraft versiju un lejupielādē [Forge MDK](#) priekš versijas.
2. Atarhivē MDK.
3. [Sagatavo MDK](#) koda rakstīšanai.
4. Palaid Eclipse vai IntelliJ IDEA.
5. Lasi wiki, blogus, Github, Java tutoriāļus un raksti kodu.
6. Palaid modu un testē.
7. Kad tas ir gatavas, paņem mod jar failu un ieliec jebkurā Minecraft.



Moda instalācija

1. Izvēlies Minecraft versiju un lejupielādē [Forge Installeri](#) priekš versijas.
2. Palaid Installeri un instalē forge.



3. Ieliec izvēlētajā direktoriijā “mods” mapē moda jar failu.



Par un Pret

- Ja patīk Minecraft, tad ir vērts taisīt modus.
- Ja vēlies iemācīties programmēt un kādreiz uzspēlēt kādu spēli, ir vērts taisīt modus.
- Ja gribi padalīties ar kaut ko interesantu ar draugiem, ir vērts taisīt modus.
- Ja nevēlies pētīt un meklēt informāciju, nav vērts taisīt modus.
- Ja nevēlies mācīties programmēt, nav vērts taisīt modus.
- Ja nevēlies neko mainīt Minecraft, nav vērts taisīt modus.



Izmantotā literatūra

- <https://github.com/TheGreyGhost/MinecraftByExample/tree/master/src/main/resources> - koda piemērs.
- <http://bedrockminer.jimdo.com/modding-tutorials/basic-modding-1-8/world-generation/> - elementu ģenerēšana pasaulē.
- <http://files.minecraftforge.net/> - moda veidošanas rīks.
- <http://www.tutorialspoint.com/java/> - java tutoriālis.
- <http://www.minecraftmods.com/how-to-install-mods-for-minecraft-forge/> - moda pievienošana Minecraft.
- http://minecraft.gamepedia.com/Programs_and_editors/Modding - modu veidošanas rīku saraksts.



Paldies par
uzmanību

