Minecraft Modding Tutorial 1

powered by Coderdojo Milano e Piccole variabili - we love Minecraft

Forge per Minecraft versione 1.6.4

Indice:

Prima di cominciare: requisiti minimi Cosa imparo con questa guida?

Un nuovo blocco

- ★ Step 1 Preparazione ambiente di lavoro
- ★ Step 2 Creare il package e la classe di base per la mod
- ★ Step 3 Creare un nuovo blocco
- ★ Step 4 Creare la texture per il nuovo blocco
- ★ Step 5 Creare una ricetta per il nuovo blocco
- ★ <u>Step 6 Come generare il nuovo blocco nella mappa.</u>
- ★ Step 7 Rilasciare la Mod, singleplayer e multiplayer



Questo Tutorial è ispirato a <u>Forge Modding 1.6 by Wuppy29</u> Il suo canale youtube <u>wuppygaming</u> Le sue Mod su <u>minecraftforum.net</u> Il suo <u>Forum</u>

Thanks Wuppy29 :)

"Minecraft" is a trademark of Notch Development AB - Mojang © 2009-2013

(CC) BY-NC-SA

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Unported. Requisiti minimi di sistema per seguire la guida e per giocare a Minecraft

(se sul tuo PC giochi a Minecraft senza problemi, puoi saltare questa parte)

Requisiti Hardware Minimi:

- CPU : Intel P4 o l' AMD equivalente (AMD K7)
- RAM : 2GB
- GPU : Scheda Video Intel GMA 950 o l' AMD equivalente con supporto OpenGL 2.1
- HDD : Almeno 100 MB per i file del gioco e quelli audio

Requisiti Hardware Raccomandati:

- CPU : Intel Pentium D oppure AMD Athlon 64 (K8) 2.6 GHz
- RAM : 4GB
- GPU : Scheda Video GeForce 6xxx oppure ATI Radeon 9xxx o superiore con supporto OpenGL 2.1 (sono escluse le schede video integrate)
- HDD: 150 MB

Requisiti Software necessari:

- <u>Minecraft per PC</u> Versione 1.6 o superiore. Le vecchie versioni dovranno essere aggiornate
- Java (Java SE 6 Update 51 oppure Java SE 7 Update 40 oppure più recenti)
- Sistema Operativo Windows XP o superiore
- <u>Browser Google Chrome</u> (<u>clicca</u> per scaricare e installare, ed usalo per visualizzare questa guida)

Per maggiori informazioni leggere direttamente sul <u>sito Mojang</u> oppure sul <u>Wiki Ufficiale di</u> <u>Minecraft</u>

Alcuni consigli per migliorare le prestazioni di Minecraft sul sito Minecraft Italia

ATTENZIONE!

Per evitare errori, **leggi bene** le istruzioni della guida e **osserva attentamente** le immagini.

Cosa imparo con questa guida?



Alla fine di questa guida avremo ...

- ... creato un nuovo blocco
- ... creato una texture personalizzata per il nuovo blocco
- ... creato una ricetta personalizzata per fare il nuovo blocco attraverso la workbench
- ... generato il nuovo blocco all'interno della mappa
- ... impacchettato la mod da distribuire ai nostri amici
- ... imparato un pò di Java.



..... si parte!



Step 1 - Preparazione dell'ambiente di lavoro:

Scarica Java JDK

scarica il file da qui: http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html



Java SE Development Kit 7u51		
You must accept the Oracle Binary Cod	e License Agr	eement for Java SE to download this
	software.	
O Accept License Agreement	ne License Ag	reement
	2 - sceg	li il download per il
I - Accella	tuo si	istema operativo 🚤 👘
Product / File Description	File Size	Download
Lioux ARM v6N7 Hard Float ABI	67.7 MB	idk 7u51 linux arm vfn bfittar az
Linux ARM v6//7 Soft Float ABI	67.68 MB	idk 7u51 linux arm vfp offt far az
Linux x86	115.65 MB	idk 7u51 linux i596 rom
	132.09 MB	Juk-7 u5 1-imux-1500.1pm
Linux x64	116.06 MB	idk 7u51 linux v64 rom
Linux x64	121.0 MD	✓ Juk-7 up 1-imux-x04.tpm
Mag OS V v64	170.40 MD	✓ Juk-7u51-IIIIux-x04.tar.gz
Mac US A X04	1/9.49 MD	✓ Jdk-7u51-macosx-x64.dmg
Solaris x86 (SVR4 package)	140.02 IVID	Jdk-7u51-solaris-i586.tar.Z
Solaris x86	95.13 MB	Jdk-/u51-solaris-1586.tar.gz
Solaris x64 (SVR4 package)	24.53 MB	Jdk-/u51-solaris-x64.tar.Z
Solaris x64	16.28 MB	dk-7u51-solaris-x64.tar.gz
Solaris SPARC (SVR4 package)	139.39 MB	jdk-7u51-solaris-sparc.tar.Z
Solaris SPARC	98.19 MB	z jdk-7u51-solaris-sparc.tar.gz
Solaris SPARC 64-bit (SVR4 package)	23.94 MB	z jdk-7u51-solaris-sparcv9.tar.Z
Solaris SPARC 64-bit	18.33 MB	👱 jdk-7u51-solaris-sparcv9.tar.gz
Windows x86	123.64 MB	👱 jdk-7u51-windows-i586.exe
Windows x64	125.46 MB	보 jdk-7u51-windows-x64.exe

- Installa java (doppio click sul file che hai appena scaricato)
- Imposta le variabili d'ambiente per Java: vedi qui come fare

Scarica eclipse:

Eclipse IDE for Java EE Developers



Eclipse IDE for Java EE Developers, 247 MB Downloaded 1.697.221 Times

Tools for Java developers creating Java EE and Web applications, including a Java IDE, tools for Java EE, JPA, JSF, Mylyn...

Scegli il download corretto per il tuo sistema operativo.

Se hai Windows clicca qui

Se hai Linux clicca qui

Se hai Mac clicca qui

Se i link sopra non funzionano, prima di scaricare il file, scegli il sistema operativo come in figura sotto:

Eclipse Downloads

Packag	jes Developer Builds	
		Eclipse Kepler (4.3.1) SR1 Packages for Windows
	Eclipse Standard 4.3.1, 199 MB Downloaded 4,081,482 Times Other Dow	Noads
0	The Eclipse Platform, and all the tools nee in Development Tooling, Git and CVS	ded to develop and debug it: Java and Plug-
Packa	age Solutions	Filter Packages
	Eclipse IDE for Java EE Develop Downloaded 2,103,760 Times	pers, 247 MB Windows 32 Bit Windows 64 Bit
2000	Tools for Java developers creating Java EE tools for Java EE, JPA, JSF, Mylyn	and Web applications, including a Java IDE,
<u>A</u>	Eclipse IDE for Java Developer	S, 151 MB Windows 32 Bit Windows 64 Bit

Scarica forge

Scarica il file da qui: http://files.minecraftforge.net/

Devi scaricare **forge** per la versione **1.6.4 di Minecraft**, il file scaricato si chiama forge-1.6.4-9.11.1.965-src.zip clicca su **Src** come nell'immagine che segue.

Minecraft Forge Downloads

Select Minecraft Version: All 🔻

P	ro	m	0	ti	0	n	S	
1	10	ш	U	u	υ	11	3	

	V.	/			_
Promotion	Version	Minecraft	Time	Downloads	
1.6.4-Latest	9.11.1.965	1.6.4	11/21/2013 02:31:00 PM	(Changelog) (Installer) * (Javadoo	<u>) * (Src) * (Universal) *</u>
1.6.4-Recommended	9.11.1.965	1.6.4	11/21/2013 02:31:00 PM	(Changelog) (Installer) * (Javadoo) <u>(Src) (Universal)</u> *
1.7.2-Latest	10.12.0.1013	1.7.2	01/22/2014 06:45:58 PM	(Changelog) (Installer) * (Installer	-Win) * (Javadoc) * (Src)
Latest	10.12.0.1013	1.7.2	01/22/2014 06:45:58 PM	(Changelog) (Installer) * (Installer	-Win) * (Javadoc) * (Src)
Recommended	9.11.1.965	1.6.4	11/21/2013 02:31:00 PM	(Changelog) (Installer) * (Javadoo	:) <u>*</u> (<u>Src</u>) <u>*</u> (<u>Universal</u>) <u>*</u>

scarica il formato Src!!!

.



Si aprirà la pagina di Adf.ly, attendi 5 secondi e clicca sul bottone giallo in alto a destra.

Osserva l'immagine seguente per capire come organizzare il tuo ambiente di lavoro

👪 l 🕞 👪 = l	minecraftModdingFo	rge		
File Home Share View Image: Share View Image: Share View Image: Share Image: Share Image: Share Image: Share Copy Paste Image: Share Image: Share Image: Share Image: Share Image: Share <th>ui hai stratto i file di eclipse</th> <th>questa è la che contien ambiente d scegli il nor preferisci</th> <th>cartella le il tuo i lavoro. me che</th> <th></th>	ui hai stratto i file di eclipse	questa è la che contien ambiente d scegli il nor preferisci	cartella le il tuo i lavoro. me che	
🔄 🄄 🔻 ↑ 퉬 → Computer → Actarus (D:)	minecraftModdingForge			~
🔺 鷆 minecraftMod nngForge 🔥 🔨	Name	Date modified	Туре	Size
eclipse	🌗 eclipse	26/12/2013 14.12	File folder	
a ja forge	퉬 forge	26/12/2013 14.05	File folder	
P dient qui hai	leclipse-jee-kepler-SR1-win32-x86_64.zip	09/12/2013 18.44	Compressed (zipp	25
estratto i	1 forge-1.6.4-9.11.1.965-src.zip	26/12/2013 13.34	Compressed (zipp	
file di forge in file di forge in bin in conf in docs in eclipse	idk-7u45-windows-x64.exe	09/12/2013 18.29	Application	12
artella del	tuo			
Workspace	in eclinse			
	in ecipse			
P 🚛 reobt				
P 🕌 runtime 🛛 🗸 💙				
D 🔐 src				9142

- Sul tuo Computer crea una cartella contenitore, per questo tutorial la chiameremo **minecraftModdingForge**

- per comodità, copia i file che hai scaricato dentro la cartella appena creata

- Estrai **forge** all'interno della tua cartella contenitore (minecraftModdingForge) e avvia **install.cmd** che si trova in **il_tuo_percorso\forge\install.cmd** (ci mette un pò, circa 20 minuti, abbi pazienza).





Estrai eclipse all'interno della tua cartella contenitore (minecraftModdingForge), avvia cliccando sul file eclipse.exe e seleziona la cartella per il tuo workspace che si trova in il_tuo_percorso\forge\mcp\eclipse

Testiamo il funzionamento dell'ambiente di lavoro:

in **eclipse** modifichiamo la configurazione che lancia il server di Minecraft per risparmiare risorse sul tuo computer, in modo che faccia meno fatica. Dal menu superiore clicca **Run** e poi **Run Configurations**



Come nell'immagine seguente:

- 1 a sinistra clicca su **Server** e aggiungi **nogui** nel Tab **Arguments**
- 2 clicca su Apply, e poi su Close.

In questo modo quando faremo partire il server non si aprirà l'interfaccia grafica permettendo un



Avviamo il Server:

1 - clicca sulla freccina Run Server

۲			
File Edit Navigate	Search Project	Run Window	Help
	\$* • O • %	• 🕅 🖉 🕨 🛙	
	Run S	erver	
Project Explorer Σ	3 1		
🖻 🖗	\$ 8 ▽		
> 😥 Minecraft			

2 - clicca su Server

		lava EE - Eclinse
		Java EL - Ecilpse
File Edit Navigate Sear	ch Project Run Window Help	
		⊃. ○. r ≕, X: C3 ▼ O″ ▼
	🗊 1 Client	_
6	🗊 2 Server	
Project Explorer 🛛	3] 7
	Run As	2
Minecraft	Run Configurations	
· •	Organize Favorites	
· ·		

1 - clicca su Pin Console in modo da avere sempre visibile la Console del Server

2 - attendi che il server abbia finito di creare/caricare la mappa di Minecraft, vedrai la parola Done

c	enver [lava Application] CAProgram Eiler, lava) ire7 bin/iavaw eve (26/dir (2013 15:22:08)
2 22 22	2013-12-26 15:32:11 [INFO] [Minecraft-Server] Loading properties 2013-12-26 15:32:11 [INFO] [Minecraft-Server] Default game type: SURVIVAL
04 04 04	2013-12-26 15:32:11 [INFO] [Minecraft-Server] Generating keypair 2013-12-26 15:32:11 [INFO] [Minecraft-Server] Starting Minecraft server on *:25565 2013-12-26 15:32:11 [WARNING] [Minecraft-Server] **** SERVER IS RUNNING IN OFFLINE/INSECURE MODE!
2 24 22	2013-12-26 15:32:11 [WARNING] [Minecraft-Server] The server will make no attempt to authenticate of 2013-12-26 15:32:11 [WARNING] [Minecraft-Server] While this makes the game possible to play withou 2013-12-26 15:32:11 [WARNING] [Minecraft-Server] To change this, set "online-mode" to "true" in th
2 22	2013-12-26 15:32:11 [INFO] [ForgeModLoader] Forge Mod Loader has successfully loaded 3 mods 2013-12-26 15:32:11 [INFO] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld"
2 22	2013-12-26 15:32:11 [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.o 2013-12-26 15:32:11 [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.o 2013-12-26 15:32:11 [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension -1 (mcpworld) (net.minecraft.server.
2	2013-12-26 15:32:11 [INFO] [Minecraft-Server] Preparing start region for level 0 2013-12-26 15:32:12 [INFO] [Minecraft-Server] Done (0,820s)! For help, type "help" or "?"
	۲ <u>۲</u>

Avviamo il Client:

clicca sulla freccina Run Server e poi clicca su Client







Seleziona MCP Test Server e poi Join Server



Complimenti! Il tuo ambiente di lavoro è funzionante e pronto per il Modding!

Se hai problemi e il server/client non partono, fai i seguenti controlli.

- hai correttamente settato le variabili d'ambiente per java?
- hai correttamente selezionato la cartella workspace per eclipse?
- Forge ha finito correttamente la sua installazione dopo che hai fatto partire install.cmd?
 Puoi cancellare la cartella forge, estrarre di nuovo il file forge-1.6.4-9.11.1.965-src.zip e riprovare l'installazione con install.cmd, così siamo più sicuri. :)

Ancora una cosa.....

per fermare il server, scrivi stop nella console dentro Eclipse e premi il tasto Invio

vedi immagine seguente.....

批 Markers 🛛 🖾 Propertie	es 🤻 Servers 🎁 Data Source Explorer 🔚 Snippets 📮 Console 🛛	'E
Server [Java Application] (🕒 💥 💥 📄 🖅 🔄 🕶 🖓 🔤 🐨	Ĵ
2013-12-26 16:01:31	[INFO] [ForgeModLoader] Configured a dormant chunk cache size of 0	,
2013-12-26 16:01:31	[INFO] [Minecraft-Server] Loading properties	
2013-12-26 16:01:31	[INFO] [Minecraft-Server] Default game type: SURVIVAL	
2013-12-20 10:01:31	LINFOJ [Minecratt-Server] Generating Keypair	
2013-12-20 10:01:32	[MARNING] [Minecraft/Server] Starting minecraft server on (2000)	
2013-12-26 16:01:32	[WARNING] [Minecraft-Server] The server will make no attemnt to authenticate usernames.	Be
2013-12-26 16:01:32	[WARNING] [Minecraft-Server] While this makes the game possible to play without internet	a
2013-12-26 16:01:32	[WARNING] [Minecraft-Server] To change this, set "online-mode" to "true" in the server,	ono
0010 10 06 16.01.00	[INEO] [EorgeModLoader] Forge Mod Loader has successfully loaded 3 mods	
2013-12-26 16:01:32	[Inite] [For genoued def] For genoue could inde successfully founded 5 mous	
2013-12-26 16:01:32	[INFO] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld"	
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32	<pre>[INFO] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld" [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.</pre>	Ded
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32	<pre>[INFO] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld" [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.]</pre>)ed)ed
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32	<pre>[INFO] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld" [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.I [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.I [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension -1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.I</pre>)ed)ed .De
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32	<pre>[INFO] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld" [INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INFO] [ForgeModLoader] Loading dimension -1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INFO] [Minecraft-Server] Preparing start region for level 0</pre>)ed)ed .De
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32	<pre>[INF0] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld" [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.I [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.I [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension -1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.I [INF0] [Minecraft-Server] Preparing start region for level 0 [INF0] [Minecraft-Server] Done (0,834s)! For help, type "help" or "?"</pre>)ed)ed .De
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 stop	<pre>[INF0] [Minecraft-Server] Preparing level "mcpworld" [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.U [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.U [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension -1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.U [INF0] [Minecraft-Server] Preparing start region for level 0 [INF0] [Minecraft-Server] Done (0,834s)! For help, type "help" or "?"</pre>	Ded Ded De
2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 2013-12-26 16:01:32 stop	<pre>[INF0] [Minecraft-Server] Preparing level "mcworld" [INF0] [Minecraft-Server] Preparing level "mcworld" [INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension 0 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension 1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INF0] [ForgeModLoader] Loading dimension -1 (mcpworld) (net.minecraft.server.dedicated.[[INF0] [Minecraft-Server] Preparing start region for level 0 [INF0] [Minecraft-Server] Done (0,834s)! For help, type "help" or "?" TOP</pre>	Ded Ded De



Ora che hai testato chiudi il client e stoppa il server.

Fine di Step 1

B

<u>Top ^</u>

Step 2 - Creare il package e la classe di base per la mod

- 1 Clicca su **Minecraft** per aprire le sottocartelle
- 2 Tasto destro su **src** ---> New ---> **Package**

۲						Java EE - Ec
File Edi	it Naviga	ate Search Project I	Run Window Help			
1 59 - 19		N S S S		0	- 01 78	- 😚 - 1 🍅 (
			- 1 1	-		·
Proje	ect Explore	er 🛛 🗖 🗖				
,J	Minocraft					
	ste cre					
		New	•	C2	Project	
Þ	🗟 a 🖊	Go Into		@	Annotation	
⊳	👼 li	Onen Tune Hierarchu	E4		Class	
Þ	<u>i</u>	Open Type Hielarchy	14	G	Class	
⊳		Show In	Alt+Shift+W ►	U	Enum	
	<u>وا العج</u>	Сору	Ctrl+C	Ø	Interface	
		Copy Qualified Name		ŧ	Package	
		Paste	Ctrl+V	₽ ₽	Source Folder	
		Delete	Delete	E A	Example	
Þ	👼 s 🔶	Remove from Context	Ctrl+ Alt+ Shift+ Down		examplem	
Þ	🔂 a 👘	D H D H	Ctil+Alt+Shilt+Down		Other	Ctrl+N
		Build Path	•	_		

Inserisci il nome del Package, con la prima lettera in minuscolo: tutorialMod

۲	New Java Package	
Java Package Create a new Java packag	ge.	
Creates folders correspon	ding to packages.	
Source folde <mark>r: Minecraft</mark>	/src	Browse
Name: tutorialM	od	
Create package-info.ja	iva	
?	Finish	Cancel
	45	

Clicca su Finish

Top ^



Tasto destro sul Package appena creato tutorialMod ---> New ---> Class

	⊳		net.mine	craftf	orge.serv					
			net.mine		New	۲.	2	Project		
			paulscoc		Go Into		@	Annotation		
	-71	₽	tutorialN		Open Type Hierarchy	F4	C	Class	N	
			fml at.cf		Show In	Alt+Shift+W ►	G	Enum	43	
S.		Ē	fml_mar		Сору	Ctrl+C	œ	Interface		
	/		fmlversi	Þ	Copy Qualified Name		ŧ	Package		
	i forge_at.	forge_at.	Paste	Ctrl+V	C2	Example				
		R .	forge_lo	×	Delete	Delete	E\$	Other	Ctrl+N	
			mcpmod	<u>_</u>	Remove from Context	Ctrl+Alt+Shift+Down	-			
		JRE	System L		Build Path	•	ι.			
		lau	nchwrapi		Source	Alt+Shift+S ►				
ġ.	⊳ 00	1.6	.4.jar		Refactor	Alt+Shift+T ►	ι.			
	⊳	lzm	na-0.0.1.ja	2	Import					
	<	inn	t-simple-	4	Export					
		/lod	- Minecra	8	Refresh	F5				
2					Profile As	÷.				5

Inserisci il nome della Classe con la prima lettera in **Maiuscolo**: **CoderdojomiMod** Questo sarà il file che contiene il codice della tua Mod.

24 C	INEW Java Class	
Java Class Create a new Java	class.	C
Source folder:	Minecraft/src	Browse
Package:	tutorialMod	Browse
Enclosing type:		Browse
Name: Modifiers:	CoderdojomiMod	
Superclass:	java.lang.Object	Browse
Interfaces:		Add
		Remove
Which method stu Do you want to ad	bs would you like to create? □ public static void main(String[] args) □ Constructors from superclass ✔ Inherited abstract methods Id comments? (Configure templates and default value <u>here</u> □ Generate comments)
?	Finish	Cancel

ated> Client [Java Application] C:\Program Files\Java\jre7\bin\javaw.exe (10/gen/2014 13:49:48)

clicca su Finish

Top ^



Ora si aprirà il file **CoderdojomiMod.java** che hai appena creato, il risultato dovrebbe essere il seguente:



Completiamo il codice della classe CoderdojomiMod appena creata:

Dopo package tutorialMod; vai a capo e copia/incolla le seguenti righe



se non hai chiamato il tuo file e la tua classe CoderdojomiMod allora correggi CoderdojomiMod.modid sostituendo CoderdojomiMod con il nome della classe che hai appena creato.

se necessario correggi name = "Coderdojomi Mod" inserendo al posto di Coderdojomi Mod il nome della tua Mod.

<u>Top ^</u>



```
public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";
@EventHandler
public void load(FMLInitializationEvent event)
{
}
```

se necessario correggi modid = "Coderdojomi_Mod" sostituendo Coderdojomi_Mod con TuoNome_NomeDellaMod

Salva tutti i file

Nella prossima immagine vedi il risultato finale

```
Quick Acc
🗋 CoderdojomiMod.java 🖾
  package tutorialMod;
 \Theta /*
   * Basic importing
   */
 import cpw.mods.fml.common.Mod;
   import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
   import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
   import cpw.mods.fml.common.network.NetworkMod;
 ⊖ /*
   * Basic needed forge stuff: registriamo la mod con Forge
   */
   @Mod(modid = CoderdojomiMod.modid, name = "Coderdojomi Mod", version = "1.0") //ID della mod - nome della mod - y
   @NetworkMod(clientSideRequired = true, serverSideRequired = false) // solo il client deve aver installato la mod,
  public class CoderdojomiMod {
      public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";
 Θ
      @EventHandler
      public void load(FMLInitializationEvent event)
      {
      }
  }
```

Testiamo la nostra Mod!

come vedi nell'immagine che segue:

- 1 clicca sulla freccina Run Client
- 2 nota che le mod ora sono 4, una in più rispetto a prima.
- 3 clicca su Mods



Complimenti!!!

La tua mod è correttamente installata.



Ora che hai testato, chiudi completamente il client.

Fine di Step 2

Approfondimenti:

clicca qui per approfondire il codice Java che hai scritto

Consigli per usare Eclipse:

- con i tasti **Ctrl +z** annulli quello che hai appena digitato
- con i tasti Ctrl +y riscrivi ciò che hai annullato facendo Ctrl +z
- per salvare usa i tasti Ctrl +s

Divertiamoci un pò prima del prossimo Step

- Vai al sito Pixel Papercraft, clicca QUI
- nel box chiamato 'Enter your Minecraft USERNAME' inserisci il tuo username di minecraft e clicca GO
- clicca su Print e stampa la tua skin
- con forbici e colla costruisci la skin

Step 3 - Creare un nuovo blocco

Per creare un nuovo blocco, partiamo dalla classe public class CoderdojomiMod che abbiamo scritto nello step precedente nel file **CoderdojomiMod.java**, ecco come si presenta:

package tutorialMod;

```
/* Basic importing */
import cpw.mods.fml.common.Mod;
import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
import cpw.mods.fml.common.network.NetworkMod;
/* Basic needed forge stuff: registriamo la mod con Forge */
//ID della mod - nome della mod - versione della mod
@Mod(modid = CoderdojomiMod.modid, name = "Coderdojomi Mod", version = "1.0")
// solo il client deve aver installato la mod, il server no
@NetworkMod(clientSideRequired = true, serverSideRequired = false)
public class CoderdojomiMod {
  public static final String modid = "Coderdojomi Mod";
  @EventHandler
  public void load(FMLInitializationEvent event)
  {
  }
}
```

Sopra @EventHandler aggiungiamo la seguente riga di codice:

public static Block coderdojomiBlock;

Noterai la presenza di un errore sulla riga appena scritta, per correggerlo premi **ctrl + shift + O** e scegli l'import net.minecraft.block.Block;

La riga appena scritta crea una variabile di tipo **Block** chiamata coderdojomiBlock.

Questa variabile non contiene ancora il nostro blocco, per aggiungerlo scriviamo la seguente riga all'interno del metodo public void load(FMLInitializationEvent event) (dopo la parentesi graffa di apertura)

coderdojomiBlock = new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coderdojomiBlock");

Noterai un errore, **non ti preoccupare** per ora, andiamo avanti. :)



Adesso mancano altre due righe di codice da copiare/incollare **subito dopo quella che hai appena scritto.** (vai a capo)

- la prima per dire a Forge che coderdojomiBlock è un blocco

- la seconda per settare il nome del blocco che verrà visualizzato all'interno del gioco

GameRegistry.registerBlock(coderdojomiBlock, modid +
coderdojomiBlock.getUnlocalizedName().substring(5));

LanguageRegistry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block");

anche stavolta correggiamo gli errori con **ctrl + shift + O** per aggiungere i seguenti import

import cpw.mods.fml.common.registry.GameRegistry; import cpw.mods.fml.common.registry.LanguageRegistry

Prima di correggere l'ultimo errore rimasto, controlla che il tuo codice sia come quello visualizzato qui sotto.

package tutorialMod;

/* Basic importing */

import net.minecraft.block.Block; import net.minecraft.block.material.Material; import cpw.mods.fml.common.Mod; import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler; import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent; import cpw.mods.fml.common.network.NetworkMod; import cpw.mods.fml.common.registry.GameRegistry; import cpw.mods.fml.common.registry.LanguageRegistry;

/* Basic needed forge stuff: registriamo la mod con Forge */

//ID della mod - nome della mod - versione della mod @Mod(modid = CoderdojomiMod.modid, name = "Coderdojomi Mod", version = "1.0")

//solo il client deve aver installato la mod, il server no
@NetworkMod(clientSideRequired = true, serverSideRequired = false)

public class CoderdojomiMod {

public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";

public static Block coderdojomiBlock;

@EventHandler

public void load(FMLInitializationEvent event)
{

coderdojomiBlock = new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coderdojomiBlock");

GameRegistry.registerBlock(coderdojomiBlock, modid + coderdojomiBlock.getUnlocalizedName().substring(5));

LanguageRegistry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block");

}

A questo punto rimane solo un errore da correggere, per farlo dobbiamo creare la classe CoderdojomiBlock che è la classe del nostro nuovo Blocco. Guarda come fare nell'immagine che segue, le istruzioni sono scritte sotto.

```
QUICK MCCC33
🔊 CoderdojomiMod.java 🕅
     package tutorialMod;
     /* Basic importing */
   import net.minecraft.block.Block;
     import net.minecraft.block.material.Material;
     import cpw.mods.fml.common.Mod;
     import cpw.mods.fml.common.Mod.EventHandler;
     import cpw.mods.fml.common.event.FMLInitializationEvent;
     import cpw.mods.fml.common.network.NetworkMod;
     import cpw.mods.fml.common.registry.GameRegistry;
     import cpw.mods.fml.common.registry.LanguageRegistry;
     /* Basic needed forge stuff: registriamo la mod con Forge */
     //ID della mod - nome della mod - versione della mod
     @Mod(modid = CoderdojomiMod.modid, name = "Coderdojomi Mod", version = "1.0")
     //solo il client deve aver installato la mod, il server no
     @NetworkMod(clientSideRequired = true, serverSideRequired = false)
     public class CoderdojomiMod {
         public static final String modid = "Coderdojomi Mod";
         public static Block coderdojomiBlock;
         @EventHandler
         public void load(FMLInitializationEvent event)
             coderdojomiBlock = new
                                      CoderdoiomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coderdojomiBlock");
                                                                                          Opens the new class wizard to cre
                                       Create class 'CoderdojomiBlock'
             GameRegistry.registerBl
                                         Change to 'CoderdojomiMod' (tutorialMod)
                                                                                          Package: tutorialMod
             LanguageRegistry.addNam
                                                                                          public class CoderdojomiBlock {
                                       ERENAME IN FILE (Ctrl+2, R)
         }
                                       Fix project setup...
```

1 - clicca sull'errore

- 2 doppio click per creare il file della classe CoderdojomiBlock
- 3 clicca su Finish

(Se ci sono errori, non ti preoccupare, andiamo avanti)

Hai salvato i file ultimamente? ;) Per salvare clicca sui tasti **Ctrl + s**

}

<u>Top ^</u>

Passa al file CoderdojomiBlock.java della nuova classe CoderdojomiBlock appena creata

Nel nuovo file sostituisci tutto il codice con questo codice:



salva tutti i file!

Testiamo il nuovo Blocco

- 1 clicca sulla freccina Run Client
- 2 in Singleplayer crea un nuovo mondo Creative
- 3 nel tab dei blocchi, vai fino in fondo e scopri il tuo nuovo blocco!



Fine di Step 3

Approfondimenti:

clicca qui per approfondire il codice Java che hai scritto

- Settare le caratteristiche del blocco: durezza ecc. osservando come sono settati i vari materiali nel file

Step 4 - Creare la texture per il nuovo blocco

La prima cosa da fare per applicare una texture ad un Blocco è creare la Texture stessa con un programma come PAINT, oppure GIMP (lo puoi scaricare qui <u>http://www.gimp.org/downloads/</u> insieme a d un tutorial in Italiano)

Devi creare **un'immagine png grande 16 x 16 pixel**, il nome dell'immagine deve essere quello del tuo blocco, ovvero della classe che abbiamo creato, nel nostro caso sarà **coderdojomiBlock.png** scritto con la prima lettera in **minuscolo**.

Ora dobbiamo mettere l'immagine nella cartella appropriata in modo che Forge sia in grado di caricarla con la nostra Mod, il percorso della cartella è il seguente e dovrai **creare le cartelle mancanti** scritte tutte con la prima lettera in **minuscolo**:

```
tuoPercorso/forge/mcp/src/minecraft/assets/tuo_modid/textures/blocks/coderdojomiBlock.png
```

tuo_modid è quello che abbiamo scritto nella classe CoderdojomiMod dentro al file CoderdojomiMod.java

public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";

il nome della cartella e il nome dell'immagine png devono essere scritti con la prima lettera in **minuscolo**, per cui per noi sarà:

```
..../forge/mcp/src/minecraft/assets/coderdojomi_mod/textures/blocks/coderdojomiBlock.png
```

questa è un'immagine pronta da usare o modificare, se ti serve, salvala sul tuo PC (tasto destro + salva).

8

Ora dobbiamo applicare questa texture al nostro nuovo blocco, per cui nel file CoderdojomiBlock.java aggiungiamo un metodo.

Prima dell'ultima parentesi graffa, incolla questo:

```
@SideOnly(Side.CLIENT)
public void registerIcons(IconRegister par1IconRegister) {
    this.blockIcon = par1IconRegister.registerIcon(CoderdojomiMod.modid + ":" +
(this.getUnlocalizedName().substring(5)));
}
```

```
se necessarion cambia CoderdojomiMod con il nome della tua Mod.

ctrl + shift + O per aggiungere gli import mancanti.

Salva tutti i file.
```



Il codice finale sarà come nell'immagine che segue:



Testare il nuovo blocco

1 - clicca sulla freccina Run Client

2 - in **Singleplayer** crea un nuovo mondo **Creative**, oppure entra nel mondo che avevi creato in precedenza

3 - nel tab dei blocchi, vai fino in fondo e scopri il tuo nuovo blocco!



Fine di Step 4 Approfondimenti:

Top ^

Step 5 - Creare una ricetta per il nuovo Blocco

Per scrivere il codice della ricetta che crea il nostro nuovo blocco dobbiamo aprire il file CoderdojomiMod.java e dopo

LanguageRegistry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block");

andiamo a capo e aggiungiamo la seguente linea di codice:

CoderdojomiCrafting.addRecipes();

CoderdojomiCrafting.addRecipes(); sarà il nome della nuova classe che conterrà tutte le nostre ricette.

Correggiamo l'errore creando la nostra nuova classe CoderdojomiCrafting:

```
😥 CoderdojomiMod.java 🛛 🕖 CoderdojomiBlock.java
             package tutorialMod;
              /* Basic importing */
        import net.minecraft.block.Block;
             /* Basic needed forge stuff: registriamo la mod con Forge */
              //ID della mod - nome della mod - versione della mod
             @Mod(modid = CoderdojomiMod.modid, name = "Coderdojomi Mod", version = "1.0")
              //solo il client deve aver installato la mod, il server no
             @NetworkMod(clientSideRequired = true, serverSideRequired = false)
             public class CoderdojomiMod {
                         public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";
                         public static Block coderdojomiBlock;
                         @EventHandler
                         public void load(FMLInitializationEvent event)
                                    coderdojomiBlock = new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coderdojomiBlock");
                                    GameRegistry.registerBlock(coderdojomiBlock, modid + coderdojomiBlock.getUnlocalizedName().substring(5));
                                    LanguageRegistry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block");
                                        oderdoiomiCrafting.addRecipes();
                                                                                                                                                                                  Opens the new class wizard to create the type.
                                        Create class 'CoderdojomiCrafting'
                                               Create constant 'CoderdojomiCrafting'
                                                                                                                                                                                  Package: tutorialMod
                                                                                                                                                                                  public class CoderdojomiCrafting {
                                         Ocreate local variable 'CoderdojomiCrafting'
                                          Change to 'CoderdojomiBlock' (tutorialMod)
                                                           and a standard and a transit date of the standard by date of the standard standard by the stan
```

- 1 clicca sull'errore
- 2 doppio click su Create class e poi subito su Finish

<u>Top ^</u>

Abbiamo un errore su addRecipes(), per correggerlo passa il mouse sopra l'errore e poi clicca su **Create method** addRecipes()

	Θ	@EventHandler	iti-li-ti-Funt wort)				
		{	Itlalizationevent event)				
		coderdojomiBlock =	<pre>new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName('</pre>				
		GameRegistry. <i>regis</i> LanguageRegistry.a	GameRegistry. <i>registerBlock(coderdojomiBlock, modid</i> + <i>coderdojomiBlock</i> .getUnloca] LanguageRegistry. <i>addName(coderdojomiBlock,</i> "Coderdojomi Block"); CoderdojomiCrafting.addRecip&s();				
9 2		CoderdojomiCraftin	g.addRecip&s();				
2	}	CoderdojomiCraftin }	g.addRecip (); Re method addRecipes() is undefined for the type CoderdojomiCrafting				
9 <u>×</u>	}	CoderdojomiCraftin }	g.addRecip (); (a) The method addRecipes() is undefined for the type CoderdojomiCrafting 1 quick fix available:				
£2	}	CoderdojomiCraftin }	g.addRecips(); The method addRecipes() is undefined for the type CoderdojomiCrafting 1 quick fix available: <u>Create method 'addRecipes()' in type 'CoderdojomiCrafting'</u>				
23	}	CoderdojomiCraftin }	 g. addRecip(s); The method addRecipes() is undefined for the type CoderdojomiCrafting 1 quick fix available: <u>Create method 'addRecipes()' in type 'CoderdojomiCrafting'</u> <u>Press 'F2' for focus</u> 				
	} <	CoderdojomiCraftin } rs Properties 🖏 Servers	g.addRecips(); The method addRecipes() is undefined for the type CoderdojomiCrafting 1 quick fix available: Create method 'addRecipes()' in type 'CoderdojomiCrafting' Press 'F2' for focus Data Source Explorer S Snippets 国 Console S				

Passa al nuovo file CoderdojomiCrafting.java.

La nuova classe CoderdojomiCrafting nel file CoderdojomiCrafting.java dovrebbe essere come in figura seguente



All'interno del metodo addRecipes(), al posto del commento verde //TODO.. incolla le seguenti righe

```
GameRegistry.addRecipe(new ItemStack(CoderdojomiMod.coderdojomiBlock), new Object[]
{
    "ZZ ",
    "ZSX",
    "ZSX",
    "XX",
    'XX",
    'X', Item.coal, 'S', BlockFlower.plantYellow, 'Z', Item.sugar
});
```

Per correggere gli errori premi **Ctrl + Shift + O**, scegli l'import di tipo **net.minecraft** e clicca su **finish**.

Salva tutti i file, la tua classe dovrebbe essere così:

Java EE - Minecraft/src/tutorialMod/CoderdojomiCrafting.java - Eclipse					
ndow Help					
妳▾◐▾∿▾°३▾♂≠∞≠∞∞∞×					
🖸 CoderdojomiMod.java 🔹 CoderdojomiBlock.java 🔹 CoderdojomiCrafting.java 🛛					
<pre>package tutorialMod;</pre>					
<pre> import net.minecraft.block.BlockFlower; import net.minecraft.item.Item; import net.minecraft.item.ItemStack; import cpw.mods.fml.common.registry.GameRegistry; </pre>					
<pre>public class CoderdojomiCrafting {</pre>					
⊖ public static void addRecipes() {					
<pre>GameRegistry.addRecipe(new ItemStack(CoderdojomiMod.coderdojomiBlock), new Object[</pre>					
}					
}					

Top ^

Abbiamo creato una ricetta che prevede:

nella posizione della lettera Z, lo zucchero nella posizione della lettera X, il carbone nella posizione della lettera S, il fiore giallo

le posizioni vuote sono indicate con uno spazio, come in "ZZ" Vedi immagine seguente:



Testare la nuova ricetta

- 1 clicca sulla freccina Run Client
- 2 in Singleplayer entra nel mondo che avevi creato in precedenza
- 3 prova la ricetta!

Fine di Step 5

Approfondimenti:

- Modificare la ricetta andando ad aprire i file che contengono gli item e i blocchi per cominciare a familiarizzare con essi.

Divertiamoci un pò prima del prossimo Step

- Vai al sito Novaskin Wallpaper
- Clicca su un'immagine che ti piace
- Inserisci il nome di una skin, che prenderà il posto di Steve nell'immagine

- Per usare la tua skin inserisci il tuo **Username** di minecraft, clicca sull'icona nera dell'omino e poi su **search**

- Ora vai in fondo alla pagina e selezione la dimensione dell'iimagine che desideri salvare

- Applica i filtri, se vuoi, e poi clicca su download

Step 6 - Come generare il nuovo blocco nella mappa.

In questo step cominciamo a lavorare nella classe CoderdojomiMod dentro il file CoderdojomiMod.java. Dopo

public static Block coderdojomiBlock;

andiamo a capo e aggiungiamo

EventManager eventmanager = new EventManager();

all'interno del metodo load, aggiungiamo la seguente linea di codice:

GameRegistry.registerWorldGenerator(eventmanager);

per correggere gli errori:

1 - passa il mouse sopra EventManager e crea la classe EventManager

2 - passa il mouse sopra registerWorldGenerator e implementa IWorldGenerator nella classe EventManager

```
public class CoderdojomiMod {
    public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";
    public static Block coderdojomiBlock;
    EventManager eventmanager = new EventManager();
     h EventManager cannot be resolved to a type
     7 quick fixes available:
      G Create class 'EventManager'
                                                                 erial.rock
      O Create interface 'Ev& Manager'
                                                                  d + coder
      Change to 'ErrorManager' (java.util.logging)
       Change to 'EventFilter' (javax.xml.stream)
                                                                 dojomi Bl
      G Create enum 'EventManager'
                                                                  ;

    Add type parameter 'EventManager' to 'CoderdojomiMod'

      Fix project setup...
     × v
```

<u>Top ^</u>



	<pre>public class CoderdojomiMod {</pre>					
	<pre>public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";</pre>					
<pre>public static Block coderdojomiBlock;</pre>				lic static Bl	ock coderdojomiBlock;	
	EventManager eve				ntmanager = new EventManager();	
<pre> @EventHandler public void load(FMLInitializationEvent event) { coderdojomiBlock = new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coder GameRegistry.registerBlock(coderdojomiBlock, modid + coderdojomiBlock.getUnlocalizedName("coder LanguageRegistry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block"); CameRegistry.registerWorldGenerator(eventmanager); </pre>					<pre>(FMLInitializationEvent event) { lock = new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coderdojomiBlock .registerBlock(coderdojomiBlock, modid + coderdojomiBlock.getUnlocalizedName().subst stry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block"); .registerWorLdGenerator(eventmanager);</pre>	
			}	CoderdojomiC	The method registerWorldGenerator(IWorldGenerator) in the type GameRegistry is not applicable for the arguments (EventManager)	
		}	,		5 quick fixes available:	
	R M	< larker	s es to	Properties ॳऀ display at this tim	 Change method 'registerWorldGenerator(IWorldGenerator)' to 'registerWorldGenerator(EventManager)' Cast argument 'eventmanager' to 'IWorldGenerator' Change type of 'eventmanager' to 'IWorldGenerator' Create method 'registerWorldGenerator(EventManager)' in type 'GameRegistry' Let 'EventManager' implement 'IWorldGenerator' 	

salva tutti i file

```
🕖 CoderdojomiMod.java 🛛 🚺 CoderdojomiBlock.java
                                                 CoderdojomiCrafting.java
                                                                            EventManager.java
    package tutorialMod:
    /* Basic importing */

import net.minecraft.block.Block;

    /* Basic needed forge stuff: registriamo la mod con Forge */
    //ID della mod - nome della mod - versione della mod
    @Mod(modid = CoderdojomiMod.modid, name = "Coderdojomi Mod", version = "1.0")
    //solo il client deve aver installato la mod, il server no
    @NetworkMod(clientSideRequired = true, serverSideRequired = false)
    public class CoderdojomiMod {
        public static final String modid = "Coderdojomi_Mod";
        public static Block coderdojomiBlock;
        EventManager eventmanager = new EventManager();
        @EventHandler
  Θ
        public void load(FMLInitializationEvent event) {
            coderdojomiBlock = new CoderdojomiBlock(500, Material.rock).setUnlocalizedName("coderdojomiBlock");
            GameRegistry.registerBlock(coderdojomiBlock, modid + coderdojomiBlock.getUnlocalizedName().substring(5));
            LanguageRegistry.addName(coderdojomiBlock, "Coderdojomi Block");
            GameRegistry.registerWorldGenerator(eventmanager);
            CoderdojomiCrafting.addRecipes();
        }
```

3

Passiamo al file EventManager.java

Passa il mouse sopra EventManager e aggiungi i metodi non implementati:



sotto il metodo public void generate che abbiamo appena creato, aggiungiamo un nuovo metodo addOreSpawn che avrà il compito di descrivere quali blocchi generare nella mappa: richiameremo questo metodo per ogni blocco nuovo che vogliamo generare.

nel punto indicato dall'immagine seguente copia/incolla il codice che trovi più avanti



<u>Top ^</u>

/**

* Adds an Ore Spawn to Minecraft. Simply register all Ores to spawn with this method in your Generation method in your IWorldGeneration extending Class

- * @param Il Blocco da generare
- * @param Il mondo nel quale il blocco sarà generato
- * @param Un oggetto Random per indicare posizioni a caso in cui generare il blocco
- * @param Un intero per passare la coordinata X al metodo di generazione del blocco
- * @param Un intero per passare la coordinata Z al metodo di generazione del blocco
- * @param Un intero per impostare la massima coordinata X ammessa per la generazione, rispetto all'asse X per ogni Chunk
- * @param Un intero per impostare la massima coordinata Z ammessa per la generazione, rispetto all'asse Z per ogni Chunk
- * @param Un intero per impostare la dimensione massima di una vena di blocchi generata
- * @param Un intero che indica la probabilità che il blocco venga generato in un Chunk
- * @param Un intero per assegnare il valore minimo della coordinata Y alla quale il blocco può essere generato
- * @param Un intero per assegnare il valore massimo della coordinata Y alla quale il blocco può essere generato

```
**/
```

}

public void addOreSpawn(Block block, World world, Random random, int blockXPos, int blockZPos, int maxX, int maxZ, int maxVeinSize, int chancesToSpawn, int minY, int maxY) {

```
int maxPossY = minY + (maxY - 1);
assert maxY > minY : "The maximum Y must be greater than the Minimum Y";
assert maxX > 0 && maxX <= 16 : "addOreSpawn: The Maximum X must be greater than 0 and less than 16";
assert minY > 0 : "addOreSpawn: The Minimum Y must be greater than 0";
assert maxY < 256 && maxY > 0 : "addOreSpawn: The Maximum Y must be less than 256 but greater than 0";
assert maxZ > 0 && maxZ <= 16 : "addOreSpawn: The Maximum Z must be greater than 0 and less than 16";
int diffBtwnMinMaxY = maxY - minY;
for (int x = 0; x < chancesToSpawn; x++) {
    int posX = blockXPos + random.nextInt(maxX);
    int posY = minY + random.nextInt(diffBtwnMinMaxY);
    int posZ = blockZPos + random.nextInt(maxZ);
    (new WorldGenMinable(block.blockID, maxVeinSize)).generate(world, random, posX, posY, posZ);
}
```

Passa il mouse sopra Block e aggiungi l'import mancante

```
Oparam An int for the minimum Y-Coordinate height at which this block m
            @param An int for the maximum Y-Coordinate height at which this block m
         public void addOreSpawn(Block block, World world, Random random, int block
int maxPossY = minY
                                     Real Block cannot be resolved to a type
             assert maxY > minY
             assert maxX > 0 && i
                                    51 quick fixes available:
             assert minY > 0 : "

    Import Block' (net.minecraft.block)

             assert maxY < 256 &
                                      - Import Jock' (cpw.mods.fml.common.Mod)
             assert maxZ > 0 && (

    Import 'Block' (com.jcraft.jorbis)

             int diffBtwnMinMaxY
                                     G Create class 'Block'
             for (int x = 0; x <
                                     Create interface 'Block'
                  int posX = bloc
                                      Change to 'Blob' (java.sql)
                  int posY = minY
                                      Change to 'BlockAnvil' (net.minecraft.block)
                  int posZ = bloc
                                      Change to 'PlackRed' (not minocraft black)
                  (new WorldGenMi
                                    Sim
             }
         }
    }
```

Passa il mouse sopra WorldGenMinable e aggiungi l'import mancante



Ora dobbiamo inserire 3 metodi che indicano a Forge in quale dimensione vogliamo aggiungere il nuovo blocco:

- 1 Nether
- 2 Surface
- 3 End

nel nostro caso richiameremo il metodo addOreSpawn solo per **Surface** in modo da avere i blocchi solo in questa dimensione.

Dentro il metodo public void generate indichiamo i tre casi (punto 1 in figura sotto)

```
switch (world.provider.dimensionId){
    case -1:
        generateNether(world, random, chunkX * 16, chunkZ * 16);
    case 0:
        generateSurface(world, random, chunkX * 16, chunkZ * 16);
    case 1:
        generateEnd(world, random, chunkX * 16, chunkZ * 16);
}
```

appena fuori dal metodo public void generate inseriamo i 3 metodi per le diverse dimensioni dove chiameremo addOreSpawn secondo le nostre esigenze. (punto 2 in figura sotto)

```
private void generateEnd(World world, Random random, int x, int z) {
     }
     private void generateSurface(World world, Random random, int x, int z) {
        this.addOreSpawn(CoderdojomiMod.coderdojomiBlock, world, random, x, z, 16, 16, 4 +
     random.nextInt(3), 20, 15, 70);
     }
     private void generateNether(World world, Random random, int x, int z) {
     }
}
```





Il codice che maggiormente ci interessa è il seguente

this.addOreSpawn(CoderdojomiMod.coderdojomiBlock, world, random, x, z, 16, 16, 4 + random.nextInt(3), 20, 15, 70);

dentro il metodo **private** void generateSurface richiamiamo addOreSpawn passando i parametri che descrivono come deve essere generato il nostro blocco:

CoderdojomiMod.coderdojomiBlock il blocco che deve essere generato

world si riferische a Surface, quindi alla dimensione dove il blocco deve essere generato

random per indicare posizioni a caso in cui generare il blocco

x, z posizione x, z all'interno di ogni `chunk'

16, 16 per fare in modo che il blocco possa essere generato in qualsiasi posizione all'interno del 'chunk'

(che è formato da 16 x 16 blocchi)

4 + random.nextInt(3) la dimensione della vena di blocchi

20 numero che indica la probabilità che il blocco venga generato in un 'chunk'

15, 70 livello di Y minimo e massimo entro cui il blocco verrà generato

Se ti serve, scarica il codice sorgente della classe EventManager qui

Per testare il tuo lavoro, crea un nuovo mondo in singleplayer e cerca il tuo blocco all'interno di una



Fine di Step 6

Approfondimenti:

- Sperimentare modificando i parametri di

```
this.addOreSpawn(CoderdojomiMod.coderdojomiBlock, world, random, x, z, 16, 16, 4 + random.nextInt(3), 20, 15, 70);
```

- Generare il blocco nel Nether
- Generare il blocco nell'End

Divertiamoci un pò prima del prossimo Step

Di seguito dei link a siti che ti permettono di creare o modificare la tua Minecraft Skin:

minecraft.orbita7.com

Nova Skin

Miners Need Cool Shoes

minecraftskins.com

Top ^

Step 7 - Rilasciare la Mod, singleplayer e multiplayer

Prima di rilasciare la nostra Mod, dobbiamo creare 2 file che servono a descriverla all'interno del tab Mods, nel client di Minecraft.

Nell'immagine seguente vedi l'esempio per la Mod di Minecraft Forge:



Creeremo un file chiamato **mcmod.info** per i testi, e **un'immagine** per il logo.

Di seguito il codice del file mcmod.info, puoi usare **Blocco Note** (Notepad) per crearlo, ricordati di salvarlo come **mcmod.info**

Modificalo inserendo i tuoi dati, oppure lascialo così.



Come vedi nella riga "logoFile": "coderdojomi_logo.png" viene indicato il nome dell'immagine del logo.

Questa immagine va creata, qui sotto trovi **coderdojomi_logo.png**, puoi salvarla sul tuo PC e modificarla, oppure usarla così, com'è.

Se la rinomini, cambia il nome anche nel file mcmod.info



click tasto destro sull'immagine per salvarla sul tuo PC.



Per rilasciare e distribuire la tua Mod, segui i passi descritti qui sotto:

- 1. Salva tutti i file della Mod in Eclipse
- 2. Vai alla cartella mcp che si trova in tuo_percorso\forge\mcp
- 3. Doppio click su **recompile.bat** (per sistemi windows) o **recompile.sh** (per altri sistemi operativi) Ci metterà circa 20 secondi, non fare caso all'errore 'Can't find server......'
- 4. Doppio click su **reobfuscate_srg.bat o .sh** (a seconda del tuo sistema operativo)
- 5. Entra nella cartella **reobf** e poi nella cartella **minecraft**, troverai la cartella della tua Mod.

oard Organize	New	Open
🍌 → Computer → Actarus (D:) → min	ecraftModdingForge → forge →	mcp 2
Name	Date modified	Туре
鷆 bin	26/12/2013 14.05	File folder
\mu conf	26/12/2013 13.57	File folder
🌗 docs	26/12/2013 13.57	File folder
\mu eclipse	26/12/2013 14.13	File folder
🌗 jars	22/01/2014 16.59	File folder
🌗 lib 👝	26/12/2013 14.03	File folder
📗 logs	26/12/2013 14.05	File folder
🕕 reobf	21/01/2014 19.01	File folder
🌗 runtime	26/12/2013 14.05	File folder
\mu src	26/12/2013 14.04	File folder
퉬 temp	21/01/2014 19.01	File folder
CHANGELOG	26/12/2013 13.57	File
🚳 cleanup.bat	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
cleanup.sh	26/12/2013 13.57	SH File
🚳 decompile.bat	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
decompile.sh	26/12/2013 13.57	SH File
🚳 getchangedsrc.bat	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
getchangedsrc.sh	26/12/2013 13.57	SH File
	26/12/2013 13.57	TXT File
🚳 recompile.bat 🄿 📐	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
recompile.sh	26/12/2013 13.57	SH File
🚳 reformat.bat	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
reformat.sh	26/12/2013 13.57	SH File
🚳 reobfuscate.bat	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
reobfuscate.sh	26/12/2013 13.57	SH File
🚳 reobfuscate_srg.bat 🛛 🖊	26/12/2013 13.57	Windows Batch File
reobfuscate_srg.sh	26/12/2013 13.57	SH File
Startclient.bat	26/12/2013 13.57	Windows Batch File

 Crea una cartella assets e copiaci dentro la cartella con le texture della tua Mod che si trova in tuo_percorso\forge\mcp\src\minecraft\assets



7. Aggiungi il file mcmod.info e l'immagine del logo della tua mod.

8. Crea un file .zip che contiene le cartelle e i file appena preparati, chiamalo con il nome della tua Mod.



- Ϯ AppData → Roaming → .minecraft F ~ Date modified Type Size Name File folder 12/12/2013 19.50 assets File folder config 21/01/2014 20.34 File folder libraries 21/01/2014 20.34 logs 21/01/2014 19.56 File folder File folder 21/01/2014 21.00 mods File folder 17/01/2014 15.58 resour Date created: 21/01/2014 20.34 File folder 08/01/2014 18.25 saves Size: 22,0 KB Files: tutorialMod.zip File folder screen 17/01/2014 16.04 22/01/2014 19.11 stats File folder versions File folder 21/01/2014 20.30 ForgeModLoader-client-0.log 22/01/2014 19.11 Text Document 133 KB ForgeModLoader-client-0.log.lck 22/01/2014 19.10 LCK File 0 KB ForgeModLoader-client-1.log Text Document 21/01/2014 21.04 133 KB ForgeModLoader-client-2.log 21/01/2014 21.03 Text Document 134 KB 🛓 launcher.jar Executable Jar File 22/01/2014 19.10 1.772 KB LZMA File launcher.pack.lzma 425 KB 08/01/2014 13.27 launcher_mcpatched.jar 12/12/2013 17.02 Executable Jar File 1.693 KB launcher_profiles.json JSON File 22/01/2014 19.11 2 KB options.txt TXT File 22/01/2014 19.11 1 KB output-client.log Text Document 22/01/2014 19.11 8 KB servers.dat 21/01/2014 19.57 DAT File 17 KB
- 9. Incolla questo zip nella cartella **mods** di Minecraft.

10. Per poter usare la Mod, devi avere una versione di Minecraft con Forge.

Ť	🍌 🕨 🦛 AppDat	ta ▶ Roaming ▶ .minecraft ▶ versions ▶	~ ¢
^	Name	Date modified	Туре
	1.6.2	12/12/2013 19.50	File folder
	1.6.4	22/01/2014 19.11	File folder
	퉬 1.6.4-Forge9.11.1.96	5 22/01/2014 19.11	File folder
	J.7.2	07/01/2014 20.49	File folder
	퉬 1.7.4	Size: 4,52 MB 21/01/2014 20.00	File folder
	🍌 14w02b	Files: 1.6.4-Forge9.1116/01/2014 17:28 orge	⁹ File folder on
	퉬 14w03a	18/01/2014 12.23	File folder

11. Se devi usare la Mod su un server, fai la stessa cosa, ovvero metti lo zip nella cartella **mods**.

Fine di Step 6

Top ^

Approfondimenti:

- Come creare un profilo Minecraft Forge nel Client di Minecraft
- Come creare un Server Forge

link

Fine del Tutorial



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0



Unported.

6

