

03 Příkaz give, příkazový blok

Příkaz `/give`

```
1 /give <cíl> <item> [<počet>]
```

Tento příkaz slouží k přidávání věcí do inventáře. Nejdříve si ale musíme vysvětlit, co k tomuto příkazu budeme potřebovat.

Výběr cíle

Cíl můžeme vybrat jednou z následujících možností

- `@p` - nejbližší hráč
- `@n` - nejbližší entita
- `@r` - náhodný hráč
- `@a` - všichni hráči
- `@e` - všechny entity
- `@s` - entita spouštějící příkaz
- jméno hráče

Pokud příkaz `give` zadáváme do chatu, tak budeme používat `@s`, protože jsme entita, která spouští příkaz. Ale můžeme použít i ostatní možnosti, protože hrajeme sami a nikdo další v našem světě není.

Item (předmět)

Všechny předměty v Minecraftu jsou určeny pomocí unikátního `ID` ve tvaru

```
minecraft:nazev_predmetu .
```

- `minecraft`
Tímto se označuje skupina předmětů. V základní verzi hry jsou všechny předměty označeny `minecraft`. Tato část pojmenování se používá například u modů a datapacků, které do hry mohou přidávat nové bloky. Protože nemáme do hry přidané žádné další předměty, tak můžeme tuto část vynechávat, ale v nápovědě se nám pořád bude zobrazovat.
- `nazev_predmetu`
Tato část reprezentuje název daného předmětu. Vychází z anglického pojmenování, ale

jednotlivá slova začínají malými písmeny a jsou oddělena `_`. Občas se `ID` mohou od názvu bloku trošku lišit viz příklady níže.

Příklady:

- Kámen (*Stone*) - `minecraft:stone`
- Hlína (*Dirt*) - `minecraft:dirt`
- Trávník (*Grass Block*) - `minecraft:grass_block`
- Diamantový blok (*Diamond Block*) - `minecraft:diamond_block`
- Sliz (*Slimeball*) - `minecraft:slime_ball`
- Kbelík s lososem (*Bucket of Salmon*)- `minecraft:salmon_bucket`

Zjištění `ID` předmětu

Pokud neznáme `ID` předmětu, tak ho můžeme zjistit různými způsoby.

Inventář

V inventáři si můžeme zobrazit pokročilé popisky předmětů. Zobrazení/skrytí popisků pomocí kombinace kláves `F3 + H`. Po přesunutí myši na předmět se nám zobrazí název předmětu a pod ním `ID` předmětu případně další informace.



Blok ve světě

Pokud chceme zjistit ID bloku, který už je položený ve světě, tak si můžeme pomocí klávesy F3 zobrazit obrazovku s informacemi. Zobrazí se nám spousta informací, textu a čísel. Tuto obrazovku budeme používat i na další věci, ale nyní se zaměříme na pravou část. V této části máme zobrazené informace o bloku, na který se právě díváme. Jednou z těchto informací je i ID tohoto bloku.



```
Targeted Block: -480, 53, 166
minecraft:stone
#minecraft:stone_ore_replaceables
#minecraft:moss_replaceable
#minecraft:soulk_replaceable_world_gen
#minecraft:mineable/pickaxe
#minecraft:soulk_replaceable
#minecraft:azalea_root_replaceable
#minecraft:goats_spawnable_on
#minecraft:base_stone_overworld
#minecraft:snaps_goat_horn
#minecraft:overworld_carver_replaceables
#minecraft:dripstone_replaceable_blocks
#minecraft:nether_carver_replaceables
#minecraft:lush_ground_replaceable
Targeted Fluid: -480, 53, 166
minecraft:empty
```

Ať už zvolíme jakýkoliv z těchto způsobů, vždy si ID bloku budeme muset zapamatovat. Ale stejně jako u ostatních částí příkazu nám stačí napsat prvních pár písmen a pak můžeme z nápovědy vybrat předmět, který chceme.

Doporučuji hrát Minecraft v angličtině, protože když znáte anglické názvy předmětů, tak je mnohem jednodušší zadávání ID a nemusíte si složitě pamatovat ID, které vám nic neříká. Zároveň se tímto způsobem naučíte spoustu anglických slovíček, které se vám mohou hodit.

Nyní se vraťme k příkazu `give`. Už víme, jak vybrat cíl a známe ID předmětů, takže si příkaz můžeme vyzkoušet. Například si můžeme dát do inventáře diamanty `/give @p minecraft:diamond`. U tohoto příkazu stačí při zadávání ID předmětu zadat jen `dia` a v nápovědě se nám hned jako první zobrazí `minecraft:diamond`. Tímto způsobem si při psaní ušetříme spoustu práce a zamezíme překlepům, proto bychom nápovědu měli využívat co nejvíce. U tohoto příkazu můžeme zvolit i počet, kolikrát předmět chceme. To uděláme tak, že jako další argument uvedeme číslo např. u předchozího příkladu to bude vypadat následovně `/give @p minecraft:diamond 64`

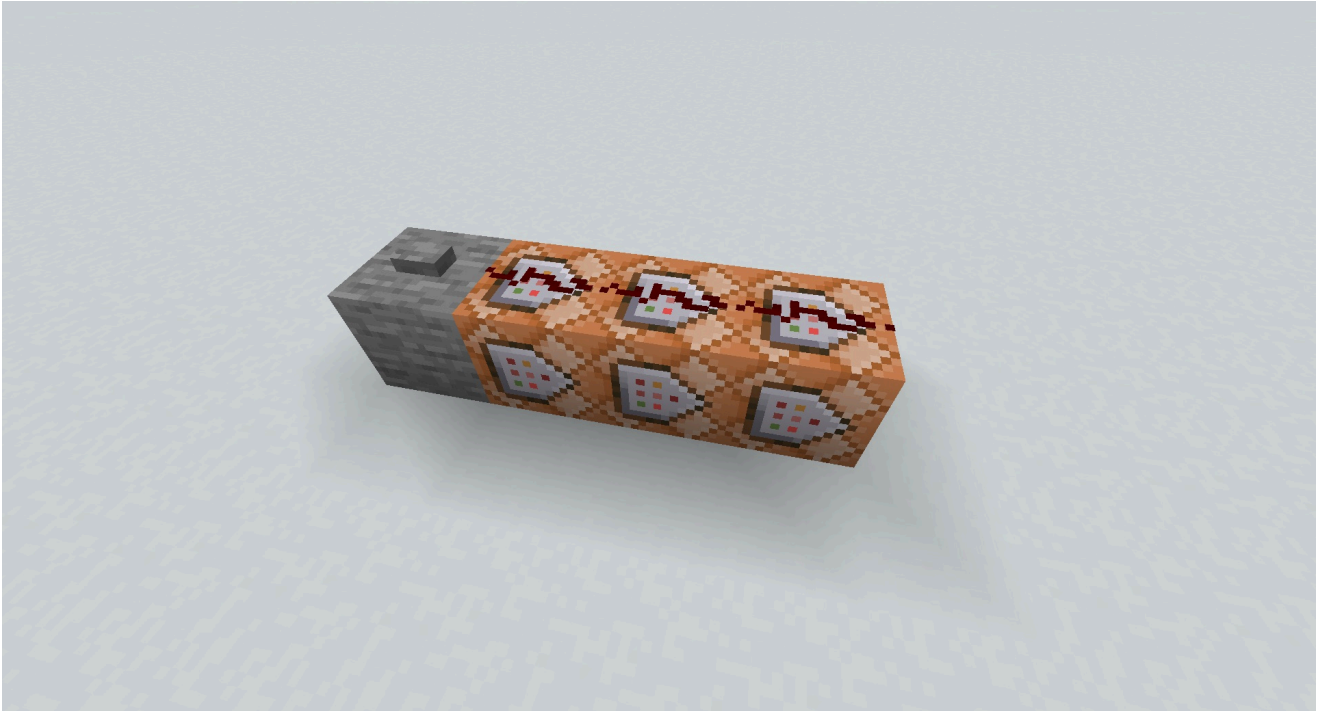
Řetězový příkazový blok

Jak už název napovídá, tento typ je určený ke zřetězení příkazových bloků tzn. můžeme dát více příkazových bloků za sebe a postupně je spustit.

Jednou z možností, jak příkazové bloky zřetězit je dát je za sebe a pomocí redstonu je všechny spustit.

To si můžeme ukázat na následujícím příkladu. Podle obrázku položíme bloky. Do příkazových bloků postupně napíšeme příkazy `/say 1`, `/say 2`, `/say 3`.

Orientace šipek není důležitá. Při pokládání redstonu musíme držet klávesu **SHIFT**, abychom mohli redstone položit na příkazový blok.



Před spuštěním si zkuste tipnout, co se stane.

Logicky bychom očekávali, že se do chatu vypíše 1, 2, 3. To se ale nestane a čísla se vypíší v různém pořadí.

Nyní si ukážeme stejný příklad, ale příkazové bloky přepneme na řetězové.

Pozor

U **řetězových** příkazových bloků už **je orientace šipek důležitá**

Příkazové bloky se spouští ve směru šipek - jako další se spustí příkazový blok, na který ukazuje šipka. Bloky mohou být v jakémkoliv tvaru, ale pro přehlednost je lepší je dávat do rovné řady

Pokud ale přepneme všechny bloky na řetězové, tak nám příklad nebude fungovat, protože jako **první** musí být vždy **impulsní nebo opakovací** příkazový blok.

Když nyní spustíme redstone, tak se nám správně vypíše 1, 2, 3.

Nastavení redstone signálu

Abychom ale nemuseli vždy na celou řadu pokládat redstone, tak si ukážeme další nastavení.

Asi jste si už všimli, že jedno z tlačítek ukazuje **potřebuje redstone**. Když tlačítko

zmáčkneme, tak se příkazový blok přepne do režimu **vždy aktivní** - tzn. příkazový blok pro spuštění nepotřebuje redstone signál.

⚠ Pozor

Toto nastavení nemůžeme použít u **impulsního** příkazového bloku, protože ten můžeme spustit pouze pomocí redstonu.

💡 Tip

Pro naše účely budeme řetězové příkazové bloky vždy používat v režimu **vždy aktivní**.

Nyní můžeme odstranit redstone a náš příklad bude stále fungovat.

