

08 - Podmíněný příkazový blok

Minule jsme si ukázali, že můžeme využít výstup příkazu `/execute` k zapnutí redstonu. To dále můžeme využít například k rozsvícení lampy nebo otevření dveří. Bylo by ale dobré tuto informaci využít třeba i ke spuštění dalších příkazů. To můžeme udělat jednoduše tak, že místo lampy položíme další příkazový blok. To sice bude fungovat, ale není to úplně nejlepší řešení, protože bychom mezi každé dva příkazové bloky museli dávat redstonový porovnávač (comparator). Přesně k tomuto účelu je dělaný režim *podmíněný* u příkazového bloku.

Podmíněný příkazový blok

Při nastavování příkazového bloku jsme ještě nezmínili jedno z tlačítek - to prostřední. Toto tlačítko přepíná **podmíněný** a **nepodmíněný** mód. Toto nastavení budeme využívat pouze u **řetězových** příkazových bloků. Už podle názvu můžeme odvodit, že se bude jednat o nějakou podmínku. Tato podmínka poté ovlivní, zda se příkaz provede.

Nepodmíněný (unconditional)

Tento mód je zapnutý v základu. V tomto módu příkazový blok neřeší splnění žádné podmínky a **spustí se vždy**, když se spustí příkazový blok před ním.

Podmíněný (conditional)

V tomto módu se příkaz spustí pouze pokud příkaz v předchozím příkazovém bloku proběhl úspěšně. Pokud se jednalo o příkaz `/execute if`, tak se příkaz v tomto bloku spustí jen v případě, že **zkouška proběhla úspěšně**.

V případě, že byl příkaz v předchozím příkazovém bloku chybný nebo se zkouška nezdařila, se příkaz v tomto příkazovém bloku nespustí. Pokud je v řadě příkazových bloků další příkazový blok, tak se v této řadě normálně pokračuje dál. Můžeme mít tedy další řetězový příkazový blok, který nastavíme na nepodmíněný a ten se spustí vždy.

Příklad

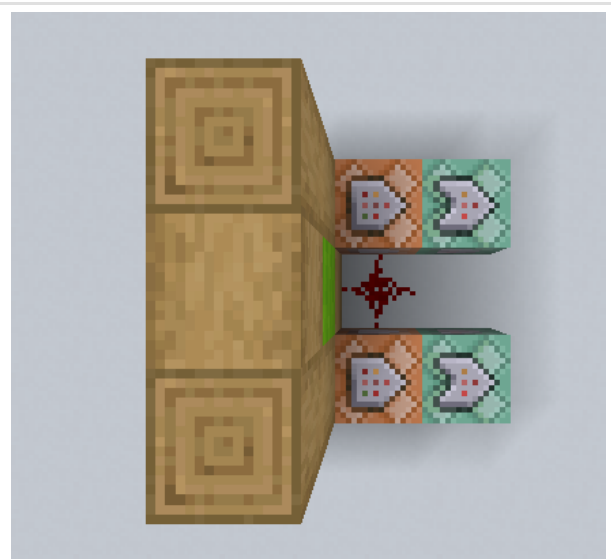
Vytvoříme si jednoduchý "přístroj" na testování bloku. Například pokud vložíme zelenou vlnu a stiskneme tlačítko, do chaty se vypíše "zelená". Pokud vložíme červenou vlnu, vypíše se "červená". Jinak nenapíše nic.

Na testování jednoho bloku nám stačí 2 příkazové bloky. První necháme nastavený na impulsní a vložíme příkaz `/execute if block <pos> green_wool` (místo `<pos>` si napíšeme souřadnice bloku, který chceme testovat). Druhý příkazový blok v řadě bude nastavený na **řetězový, podmíněný a vždy aktivní** a příkaz bude `/say zelená`.

Úplně stejně uděláme i dva příkazové bloky pro testování červené vlny. Tady už nemusíme zjišťovat souřadnice, protože testujeme blok na stejném místě.



pohled zepředu



pohled shora

Příkaz `/execute + run`

Pokud napíšeme příkaz na otestování bloku `/execute if block <pos> <id>` a za něj napíšeme mezeru, zobrazí se nám další nápověda. Jednou z možností je `run`. Tato možnost umožňuje v případě úspěšné zkoušky spustit jakýkoliv další příkaz. Tento příkaz už ale **nezačíná** `/`. Např. příkaz `/execute if block ~ ~-1 ~ minecraft:stone run say kámen` nám napíše "kámen", pokud pod námi bude kámen.

Příklad

Můžeme upravit předchozí příklad tak, aby využíval jen 2 příkazové bloky.

Stačí jen vzít příkaz `say` z podmíněného příkazového bloku a doplnit ho za příkaz na otestování bloku v předchozím příkazovém bloku. Mezi tyto příkazy jen doplníme slovíčko `run`. Výsledný příkaz bude tedy vypadat následovně (souřadnice budete mít opět podle sebe):

```
1 /execute if block <pos> green_wool run say zelená
```