

19 Příkaz `execute as a at`

V této lekci si ukážeme 2 užitečné příkazy, kterými můžeme měnit místo, odkud se příkaz spouští nebo entitu, která příkaz spouští.

`/execute as`

Tento příkaz můžeme využít v případě, že chceme nějaký příkaz spustit jako jiná entita/hráč. Příkaz totiž mění entitu, která příkaz spouští. Připomeňme příkaz `/say`. Tento příkaz vypíše jméno hráče, který ho spouští a nějakou zprávu. Pokud ale příkaz spustíme z příkazového bloku, žádné jméno nám nevypíše.

To můžeme změnit díky příkazu `/execute as`.

Pokud dáme do příkazového bloku příkaz

```
1 /execute as @p say ahoj
```

Když příkaz spustíme, napíše se do chatu jméno nejbližšího hráče a zpráva "ahoj".

Nemusíme se ovšem limitovat pouze na jednoho hráče, ale tento příkaz můžeme spustit pro všechny entity. To uděláme nahrazením `@p` za `@e`. Tento příkaz vypíše zprávu "ahoj" za všechny entity, které jsou v načtené oblasti světa a za každou entitu vypíše i její jméno.

`/execute at`

Na rozdíl od `/execute as` tento příkaz mění pouze pozici, na které je spouštěn, ale nemění entitu, která příkaz spouští. Dobře to jde vidět na příkazu

```
1 /execute at @e setblock ~ ~ ~ stone
```

Tento příkaz položí blok na místo všech entit.

Pokud bychom ale použili příkaz `execute as`

```
1 /execute as @e setblock ~ ~ ~ stone
```

tak se blok položí jen místo příkazového bloku nebo na místo, odkud hráč spouští příkaz (pokud jej spouští z chatu). Je to proto, že příkaz se spustí jakoby ho spouštěla každá entita zvlášť, ale pozice jsou stále stejné - místo, odkud se spouští příkaz.

Změnu souřadnic ale můžeme využít i na zajímavější věci, než jenom pokládání bloku a to na kontrolu bloku pod hráči. To uděláme tak, že zkombinujeme tyto dva příkazy dohromady.

```
1 /execute as @a at @s if block ~~-1 ~ stone run say kámen
```

Spustíme příkaz za všechny hráče `as @a` a na souřadnicích každého hráče `at @s` zkontrolujeme, zda se pod hráčem nachází určitý blok `if block ~~-1 ~ stone`.

 `@s`

Označení `@s` znamená *aktuální entita*, což můžeme brát tak, že to je entita, která spouští příkaz. Pokud to tedy použijeme v kombinaci s `/execute as @a`, tak to znamená, že se pro **každého hráče zvlášť** provede nějaká další kontrola/akce.

Tímto způsobem můžeme použít i jakýkoliv jiný příkaz. Například můžeme dát efekt nějakému hráči, který stojí na určitém bloku.

```
1 /execute as @a at @s if block ~~-1 ~ stone run effect give @s  
minecraft:blindness 10 1 true
```

 **Příkaz** `effect`

Podrobnosti o příkazu `effect` najdete v lekcí [16 Příkaz effect a teleport](#)