

24 Příkaz scoreboard - příklad

V této lekci si ukážeme praktické využití příkazu `scoreboard`, který jsme si ukazovali minule. Uděláme si jednoduchou hru, kde budeme mít rozestavěné terče a když nějaký terč trefíme, tak se nám přičtou body. Cílem bude získat co nejvíce bodů.

Připomenutí příkazů z minule

Vytvoření skóre

```
1 scoreboard objectives add body dummy
```

Tímto příkazem vytvoříme skóre s názvem `body`, které budeme moci měnit jen pomocí příkazů (typ `dummy`).

Zobrazení skóre

```
1 scoreboard objectives setdisplay sidebar body
```

Tímto příkazem nastavíme, že se má skóre `body` zobrazovat vpravo na obrazovce jako tabulka.

Nastavení skóre na 0

```
1 scoreboard players set @p body 0
```

Tímto příkazem nastavíme nejbližšímu hráči skóre `body` na hodnotu `0`. Tento příkaz můžeme dát do příkazového bloku, aby si hráč mohl resetovat skóre.

Změna skóre

```
1 scoreboard players add @p body 1
```

Operací `add` **přičteme** ke skóre uvedenou hodnotu.

```
1 scoreboard players remove @p body 1
```

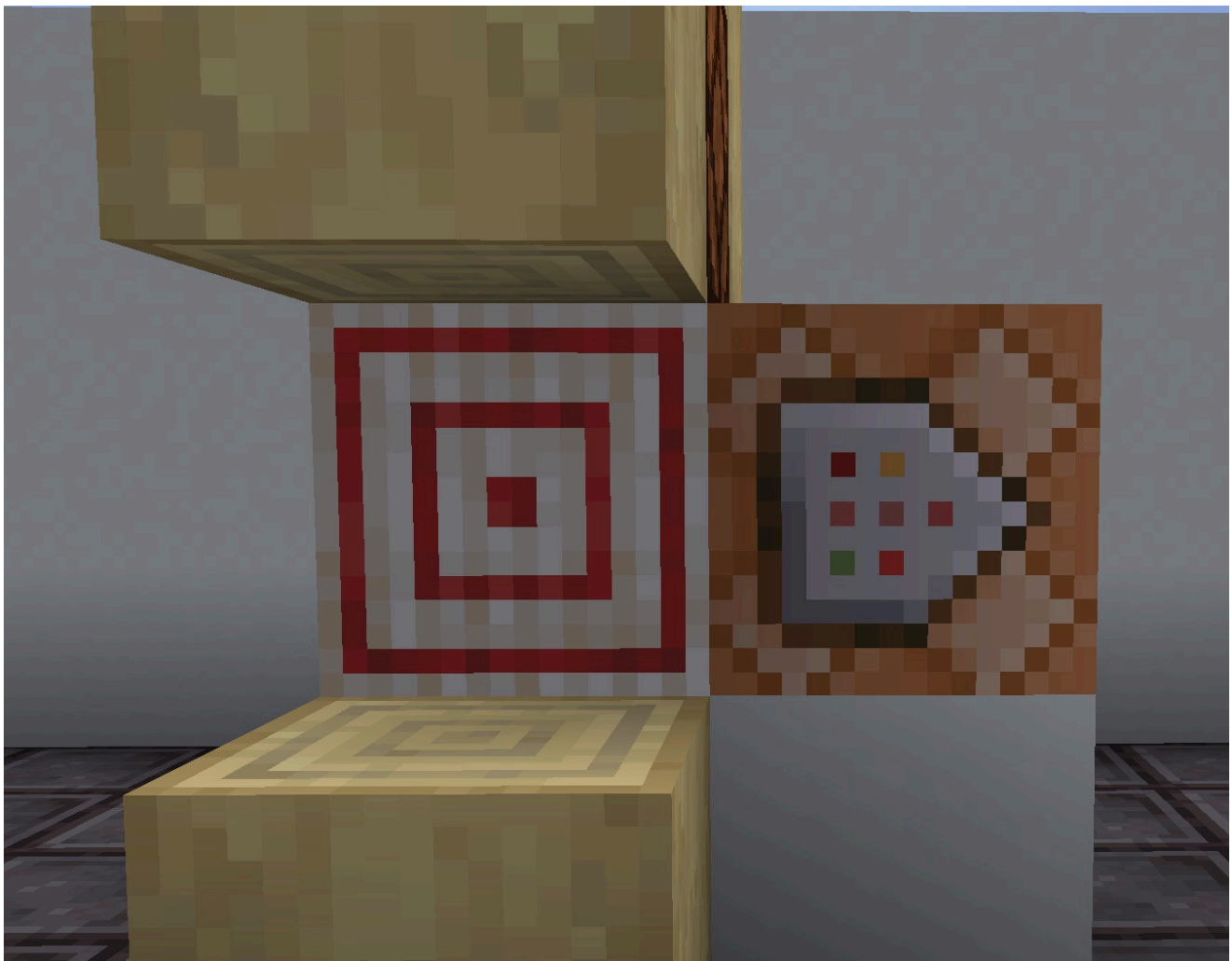
Operací `remove` **odečteme** od skóre uvedenou hodnotu.

 **Příkaz** `scoreboard`

Více informací o příkazu `scoreboard` najdete v lekci [23 Příkaz scoreboard](#)

Použití terče

Když terč trefíme šípem, tak do okolních bloků vyšle redstone signál. To můžeme využít například k aktivaci příkazového bloku, který můžeme umístit za terč.



Do příkazového bloku následně můžeme napsat příkaz na změnu skóre. Můžeme buď přičítat `add` nebo odečítat `remove`. Počet bodů, které se přičtou můžete nastavit podle toho, jak je terč daleko.

 **Poznámka**

Tato minihra bude fungovat pouze ve hře pro jednoho hráče. Šlo by sice detekovat, který hráč trefil terč, ale bylo by to složitější. Proto předpokládáme, že je ve světě pouze jeden hráč a tomu zvýšíme skóre.

Možnosti rozšíření

Pokud byste si minihru chtěli rozšířit, tak můžete přidat řadu příkazových bloků, kde bude další nastavení. Řada bude začínat `impulsním` příkazovým blokem, který se bude spouštět například tlačítkem a další příkazové bloky budou `řetězové` a `vždy aktivní`.

Například bychom mohli:

- nastavit herní mód na adventure

```
1 gamemode adventure @p
```

- vymazat hráči inventář

```
1 clear @p
```

- dát hráči luk

```
1 give @p minecraft:bow
```

- dát hráči omezený počet šípů

```
1 give @p minecraft:arrow 20
```