

25 Příkaz scoreboard - příklad 2

V této kapitole si vytvoříme jednoduchou minihru, kde bude hráč mít za úkol zabít co nejvíce nepřátel. Během toho si ukážeme další typ skóre. Jak už jsme si ukazovali minule, některé typy skóre se nám mohou automaticky zvyšovat, když se něco stane.

Jedním z těchto typů je i `totalKillCount`

- zvyšuje se při každém zabití entity (hráč, zombie,...)
- zároveň toto skóre můžeme upravovat i pomocí příkazů

Příkaz `summon`

Na tuto minihru budeme potřebovat příkaz na "spawnování" entit.

```
1 /summon <entity ID> <pozice>
```

- příkaz na daných souřadnicích "spawne" (vyvolá) danou entitu
- `<entity ID>` Stejně jako bloky, tak i entity mají své ID
 - např. zombie má ID `minecraft:zombie`
- `<pozice>` - souřadnice, kde se má entita objevit

Například tímto příkazem spawneme zombie 1 blok nad příkazovým blokem

```
1 /summon minecraft:zombie ~ ~1 ~
```

 **Psaní znaku** ~

`Ctrl + Alt + klávesa 1` nahoře na klávesnici

Opakovací redstone obvod

Na minihru budeme potřebovat ještě opakovací redstone obvod.

Obvod se skládá z **redstone zesilovačů** (repeater). Vedlejší efekt redstone zesilovače je to, že se signál o něco zpozdí. Toto zpoždění nastavujeme kliknutím pravým tlačítkem myši na blok. Tím se nám posune jedna z tyček. Zpoždění je možné nastavit na 0.1 až 0.4 sekundy.

Další důležitý prvek u redstone zesilovače je to, že signál může cestovat jen jedním směrem. To poznáme podle šipky, kterou vidíme nahoře bloku.


```
1 /scoreboard objectives add kills totalKillCount
```

zobrazení skóre v tabulce

```
1 /scoreboard objectives setdisplay sidebar kills
```

nastavení skóre na 0

```
1 /scoreboard players set @a kills 0
```

Pro spawnování entit můžeme obvod skrýt pod zem a poté nastavit příkaz tak, aby sawnoval entity na povrchu. Pokud máme mezi příkazovým blokem a povrchem 1 blok, tak stačí pozice nastavit na `~ ~2 ~`.

```
1 /summon minecraft:zombie ~ ~2 ~
```

Tip na vylepšení

Příkazových bloků na spawnování entit můžeme přidat několik a tím měnit obtížnost hry. Můžeme přidat i více typů nepřátel (creeper, kostlivec,...)