MINECRAFT CHEAT SHEET

Life is Tech!

ブロックに機能を追加したい！

1 ブロックがクリックされたときに何か動かしたい！

onBlockClicked() を使おう！

引数の種類	説明
World worldIn	現在いるワールド
BlockPos pos	そのブロックのポジション
EntityPlayer playerIn	クリックしたプレイヤー

必要な import 文

```
import net.minecraft.world.World;
import net.minecraft.util.math.BlockPos;
import net.minecraft.entity.player.EntityPlayer;
```

2 ブロックにエンティティが乗ったときに何か動かしたい！

onLanded() を使おう！

引数の種類	説明
World worldIn	現在いるワールド
EntityPlayer playerIn	クリックしたプレイヤー

必要な import 文

```
import net.minecraft.world.World;
import net.minecraft.entity.player.EntityPlayer;
```

3 ブロックが置かれたときに何か動かしたい！

onBlockPlacedBy() を使おう！

引数の種類	説明
World worldIn	現在いるワールド
BlockPos pos	ブロックを置いた場所
IBlockState state	ブロックの IBlockState インスタンス
EntityLivingBase placer	ブロックを置いたエンティティ
ItemStack stack	アイテムスタック

必要な import 文

```
import net.minecraft.world.World;
import net.minecraft.util.math.BlockPos;
import net.minecraft.block.state.IBlockState;
import net.minecraft.entity.EntityLivingBase;
```

アイテムに機能を追加したい！

4 アイテムで右クリックしたときに何か動かしたい！

onItemRightClick() を使おう！

引数の種類	説明
ItemStack itemStackIn	アイテムスタック
World worldIn	現在いるワールド
EntityPlayer playerIn	プレイヤーのインスタンス
EnumHand hand	EnumHand.MAIN_HAND or EnumHand.OFF_HAN

必要な import 文

```
import net.minecraft.item.ItemStack;
import net.minecraft.world.World;
import net.minecraft.entity.player.EntityPlayer;
import net.minecraft.util.EnumHand;
```

5 アイテムを振ったときに何か動かしたい！

onEntitySwing を使おう！

引数の種類	説明
EntityLivingBase entityLiving	アイテムを振ったエンティティ
ItemStack stack	アイテムスタック

必要な import 文

```
import net.minecraft.entity.EntityLivingBase;
import net.minecraft.item.ItemStack;
```

6 ブロックが置かれたときに何か動かしたい！

onBlockPlacedBy() を使おう！

引数の種類	説明
ItemStack stack	アイテムスタック
EntityPlayer player	プレイヤーのインスタンス
Entity entity	クリックされたエンティティ

必要な import 文

```
import net.minecraft.item.ItemStack;
import net.minecraft.entity.player.EntityPlayer;
import net.minecraft.entity.Entity;
```

ゲーム内にすでにあるものを使いたい！

7 ゲーム内にすでにあるものを使ってレシピを作成する

自分が好きなアイテムやブロックに変えてみよう！

```
GameRegistry.addRecipe(creeperSpawnEgg,
      " A ",
      "CBC",
      "CBC",
      'A', new ItemStack(Items.SKULL, 1, 4),
      'B', new ItemStack(Blocks.TNT),
      'C', new ItemStack(Items.GUNPOWDER)
);
```

Items.BOW ▶ 弓
Items.ARROW ▶ 矢
Items.APPLE ▶ りんご

```
import net.minecraft.init.Items;
```

Blocks.WOOL ▶ 白色の羊毛
Blocks.SAND ▶ 砂
Blocks.APPLE ▶ りんご

```
import net.minecraft.init.Blocks;
```

※他にもたくさんあるよ！

イベントに連動させたい！

8 剣を持って攻撃したときの機能や効果を追加したい！

AttackEntityEvent を使うよ！

プレイヤーが Entity を攻撃するときに呼ばれるイベント

```
public class CustomAttackEntityEventHandler {
   @SubscribeEvent
   public void onAttackEntity(AttackEntityEvent event) {
       ItemStack item = event.getEntityPlayer().getHeldItemMainhand();
       if (item == null) {
           return;
       }
       if (!(item.getItem() instanceof ItemSword)) { // ここでアイテムを指定するよ！
           return;
       }
       // ここに機能を書こう！
   }
}
```

フィールド / メソッド	型	意味
getEntityPlayer()	EntityPlayer	攻撃したプレイヤー
getTarget()	Entity	攻撃対象のエンティティ

必要な import 文

```
import net.minecraft.item.ItemStack;
import net.minecraft.item.ItemSword;
import net.minecraftforge.event.entity.player.AttackEntityEvent;
import net.minecraftforge.fml.common.eventhandler.SubscribeEvent;
```