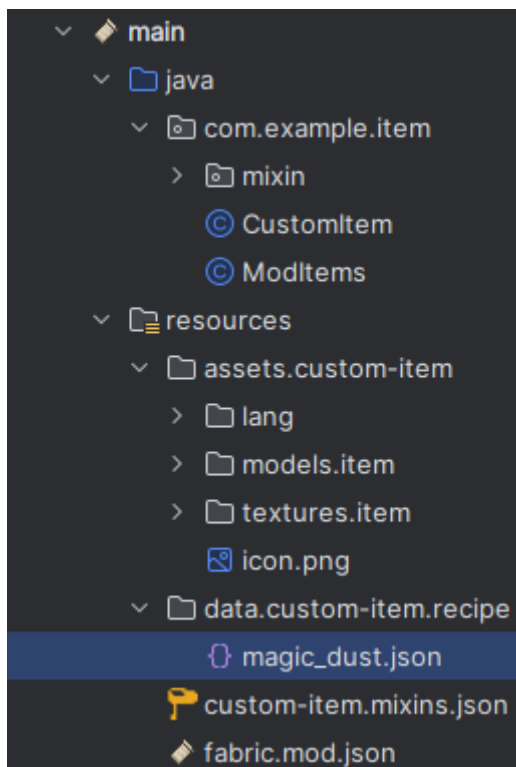


06 Crafting receipt

V této lekci si ukážeme, jak pro item přidat crafting recept, abychom si jej mohli vyrobit v survival módu. Recepty se přidávají pomocí souborů s příponou `.json` do složky `resources/data/custom-item/recipe/`. Stejně jako u textury a modelu je `custom-item` namespace našeho itemu a soubor musíme pojmenovat stejně jako `ID` itemu. V našem případě to bude tedy soubor `magic_dust.json`.

Výsledná struktura složek by měla vypadat následovně:



Struktura souboru

Typ receptu

Jako první uvádíme typ receptu (vlastnost `type`). Crafting recept se totiž nepoužívá jen pro výrobu pomocí crafting table, ale také pro vypékání v peci, v blast furnace, na ohništi, vyrábění pomocí stone cutteru atd. pro začátek si ukážeme typ `crafting_shaped`, který se používá pro výrobu pomocí crafting table, kde itemy musí být poskládané v určeném tvaru.

```
1  {  
2    "type": "minecraft:crafting_shaped"  
3  }
```

Vzor

Jako další musíme určit vzor (vlastnost `pattern`), jak mají být jednotlivé předměty poskládány v crafting table. Vzor se uvádí jako seznam 3 textových řetězců složených vždy ze 3 znaků. Každý znak odpovídá jednomu políčku v crafting table.

Znaky mohou být jakákoli písmena (bez diakritiky) a jako prázdný slot se používá mezera. V další části pak určíme, jaký item se má použít za jaký znak.

Tip

Pro vzor doporučuji používat vždy první písmena názvu daného předmětu, abychom se v tom lépe vyznali. Například tedy pro `minecraft:stone` použít písmeno `S`.



Například pro výše uvedený recept bychom mohli použít následující vzor:

```
1  {
2    "type": "minecraft:crafting_shaped",
3    "pattern": [
4      " S ",
5      "PRP",
6      " S "
7    ]
8  }
```

JSON seznam

Seznam se v JSON souboru uvádí do hranatých závorek `[]` a jednotlivé hodnoty jsou oddělené čárkou `,`

Hranaté závorky píšeme následovně:

`[` `Ctrl + Alt + F`

`]` `Ctrl + Alt + G`

místo `Ctrl + Alt` můžeme použít `AltGr` (pravý `Alt`)

Klíče

Dále musíme uvést, jaké itemy můžeme dosadit za určená písmena (vlastnost `key`). Kromě konkrétních předmětů můžeme uvést také skupinu předmětů (např. všechny dřevěné prkna atd.), ale teď si ukážeme možnost jen s konkrétním předmětem.

Vždy uvedeme písmeno a pro každé písmeno ve vlastnosti `item` určíme, jaký item má hráč použít.

```
1  {
2    "type": "minecraft:crafting_shaped",
3    "pattern": [
4      " S ",
5      "PRP",
6      " S "
7    ],
8    "key": {
9      "S": {
10       "item": "minecraft:sugar"
11     },
12     "P": {
13       "item": "minecraft:purple_dye"
14     },
15     "R": {
16       "item": "minecraft:redstone"
17     }
18   }
19 }
```

Výsledek

Jako poslední musíme uvést, co z receptu dostaneme (vlastnost `result`). U této vlastnosti uvádíme `id` předmětu, který dostaneme a volitelně můžeme uvést také počet `count` .

Upozornění

Výsledný počet by neměl být větší, než je maximální počet předmětů v jednom stacku. Hra vám při spuštění napíše chybu a recept nebude fungovat.

```
1  {
2    "type": "minecraft:crafting_shaped",
3    "pattern": [
4      " S ",
5      "PRP",
6      " S "
7    ],
8    "key": {
9      "S": {
10       "item": "minecraft:sugar"
11     },
12     "P": {
13       "item": "minecraft:purple_dye"
14     },
15     "R": {
16       "item": "minecraft:redstone"
17     }
18   }
19 }
```

```
15     "R": {
16         "item": "minecraft:redstone"
17     }
18 },
19 "result": {
20     "id": "custom-item:magic_dust",
21     "count": 5
22 }
23 }
```

Po spuštění hry by vám tento recept měl fungovat.