

11 Přidání módu do hry, překlad

Překlad

Nejprve si dokončíme překlad naší hůlky a skupiny itemů, co jsme si přidávali.

Překlady najdeme ve složce `resources/assets/custom-item/lang` (`custom-item` je id našeho módu)

Nejprve si překlady doplníme do anglické verze - `en_us.json`.

Item

Item přeložíme tak, že do souboru doplníme následující řádek:

```
1 "item.custom-item.lightning_stick": "Lightning Stick",
```

Skupina itemů

Skupinu itemů pojmenujeme tak, že jako vlastnost uvedeme text, který jsme zadávali při vytváření skupiny jako argument pro `Text.translatable()`. Tímto způsobem můžeme přeložit jakýkoliv text ve hře.

Podrobnosti

Skupinu jsme si přidávali v [10 Vlastní skupina itemů, crafting recept - Vlastní skupina itemů](#)

ModItems.java

```
1 public static final ItemGroup CUSTOM_ITEM_GROUP =  
    FabricItemGroup.builder()  
2        .icon(() -> new ItemStack(ModItems.MAGIC_DUST))  
3        .displayName(Text.translatable("itemGroup.custom-item"))  
4        .build();
```

Skupinu tedy pojmenujeme následujícím způsobem:

```
1 "itemGroup.custom-item": "Custom Item"
```

Celý soubor s anglickými texty bude vypadat následovně:

en_us.json

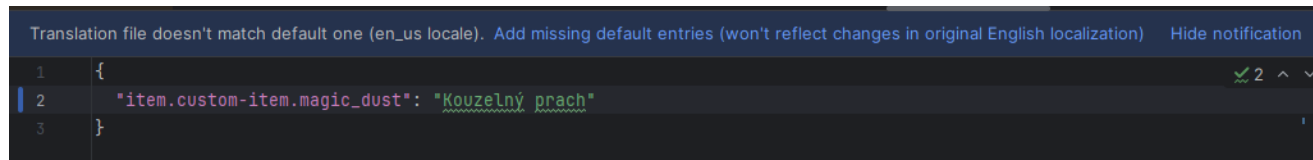
```

1  {
2      "item.custom-item.magic_dust": "Magic Dust",
3      "item.custom-item.lightning_stick": "Lightning Stick",
4      "itemGroup.custom-item": "Custom Item"
5  }

```

Český překlad

Český překlad se nachází v souboru `cs_cz.json`. Přidané řádky buď můžeme ručně doplnit nebo by se nám měla nabízet automatická možnost doplnění v horní části obrazovky.



Pokud klikneme na možnost *Add missing default entries...*, tak se nám automaticky doplní hodnoty z anglické verze a my si jen změníme anglické názvy na české. Po kliknutí na tuto možnost se nám zobrazí okno s možnostmi seřadit překlady podle abecedy, to můžeme klidně ignorovat a nechat původní řazení.

Česká verze by tedy měla vypadat následovně:

`cs_cz.json`

```

1  {
2      "item.custom-item.magic_dust": "Kouzelný prach",
3      "item.custom-item.lightning_stick": "Blesková hůlka",
4      "itemGroup.custom-item": "Vlastní item"
5  }

```

Podrobnosti

Více informací o překladu najdete v [04 Přidání itemu část 2 - Název itemu](#)

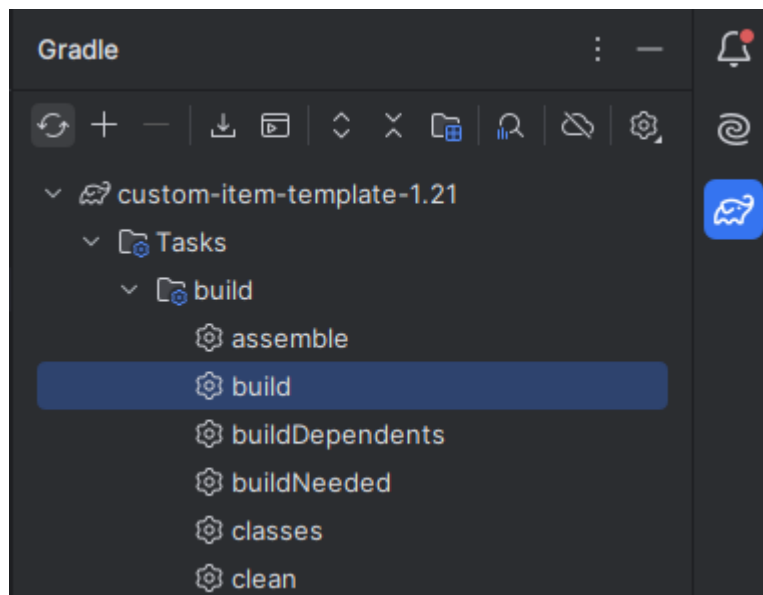
Přidání módu do hry

Získání balíčku s módem

Zatím jsme mód vždy spouštěli přes IntelliJ IDEA a vše se nastavilo za nás. Pokud bychom chtěli mód někomu ukázat nebo si ho zahrát s nějakými dalšími módy, tak musíme mít výsledný soubor ve formátu `.jar` (Java soubor).

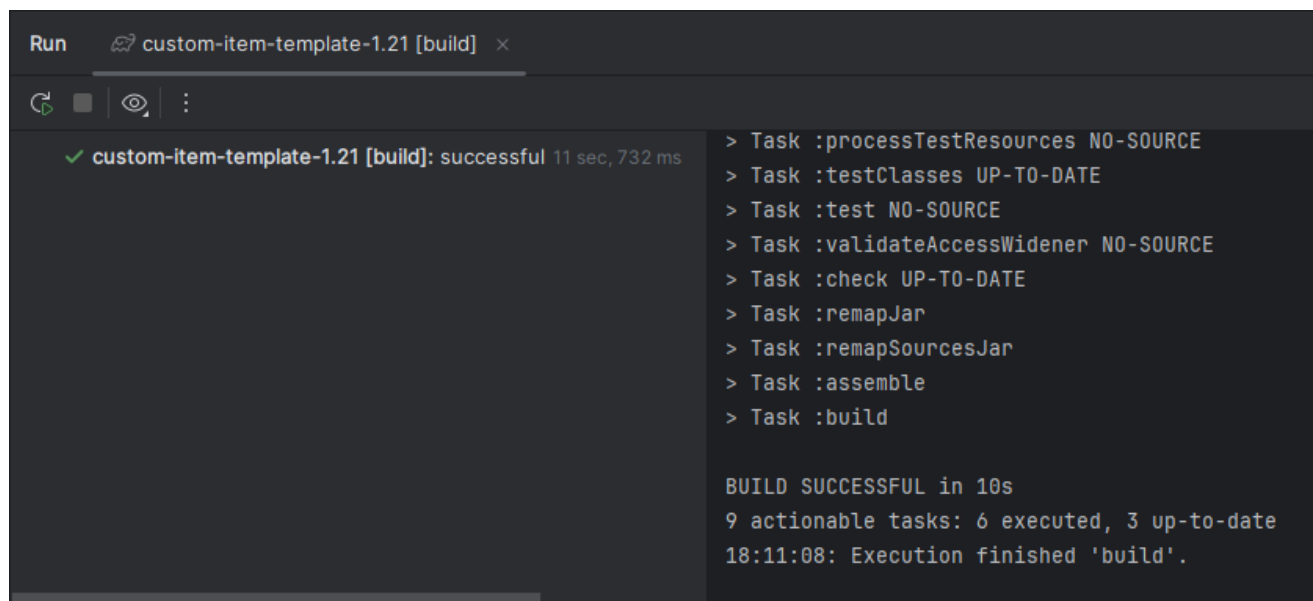
Soubor s módem vytvoříme pomocí *Gradle tasks* (úlohy). Tyto úlohy slouží například ke generování potřebných souborů pro projekt, stažení potřebných souborů a mimo jiné i k tvorbě výsledného balíčku s módem. Tyto úlohy v IntelliJ IDEA najdeme na pravé straně -

ikona se slonem. Jednotlivé úlohy máme rozdělené do složek podle použití. Například ve složce *fabric* máme všechny úlohy, které se týkají fabricu - stažení potřebných souborů (`downloadAssets`), nastavení spuštění hry (`configureLaunch`) atd. Některé z těchto úloh se spouští třeba při vytvoření projektu nebo smazání vygenerovaných souborů.

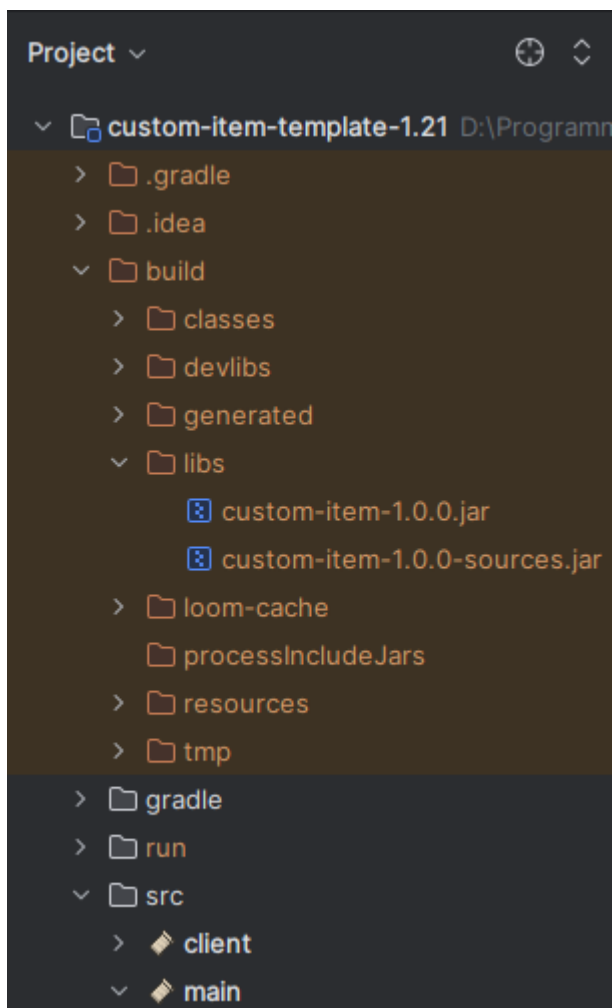


Nás bude zajímat složka *build*. Tam se nachází veškeré úlohy, které souvisí s převedením kódu na funkční balíček s módem (anglicky se tomuto procesu říká *build*).

Abychom vytvořili výsledný soubor s módem, tak spustíme (dvakrát klikneme levým tlačítkem myši) úlohu `build`. Ve spodní části se nám zobrazí informace o průběhu úlohy.



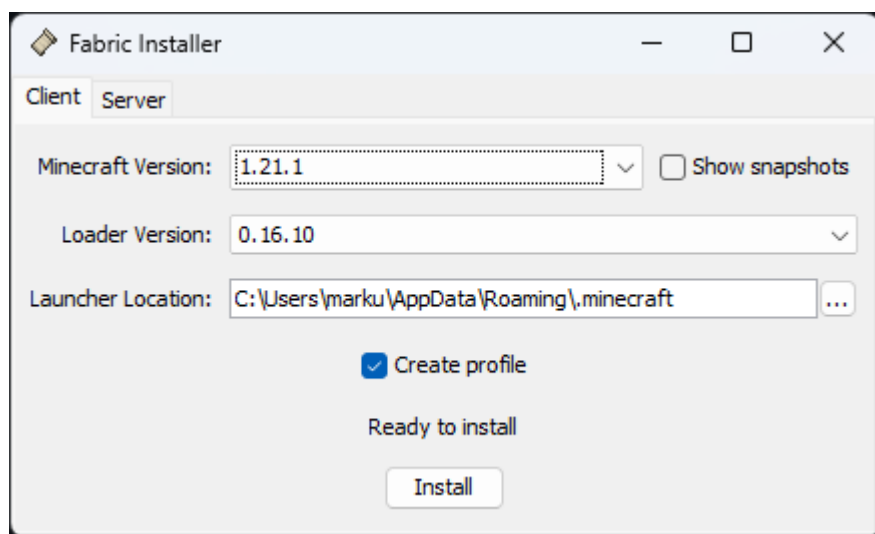
Výsledek této úlohy najdeme ve složce `build` v souborech projektu:



Oproti tomu, když zvolíme build přímo přes IntelliJ IDEA (v menu nahoře), tak zde máme navíc složky `devlibs` a `libs`. Právě ve složce `libs` najdeme soubor s naším módem. Ve složce jsou 2 soubory. Jeden má na konci `sources` - tam jsou soubory tak, jak je máme v editoru. A ve druhém souboru (název módu + číslo verze) jsou soubory ve formátu pro Javu (`.class`), které sice můžete otevřít a zobrazit jako textový soubor, ale nic moc z nich nepřečteme.

Instalace Fabric

Ze stránek fabricmc.net/use/installer/ si stáhneme instalační soubor Fabricu (tlačítko *Download for Windows*). Po spuštění vybereme verzi Minecraftu, na kterou chceme Fabric nainstalovat (my máme mód pro verzi `1.21.1`). Další nastavení můžeme nechat tak, jak jsou. Po kliknutí na *Install* se nám do Minecraft launcheru automaticky přidá nový profil s Fabricem.



Přidání módů do hry

Samotné módy přidáváme do složky, kde je nainstalovaný Minecraft. V *Průzkumníku souborů* do řádku nahoru napíšeme `%appdata%`. Tím se dostaneme do složky `C:\Users\[název-úctu]\AppData\Roaming`. Minecraft je ve složce `.minecraft`. Všechny módy umístíme do složky `mods` - pokud se nevytvoří automaticky, tak si ji vytvoříme ručně.

Jako první budeme potřebovat stáhnout mód *Fabric API*, ten totiž využívá většina módů a bez něj by nám nefungovaly. Odkaz na stažení najdete na stránce, kde jste si stahovali instalační soubor k Fabricu (text *Fabric API*). Mód je na stránkách [curseforge.com](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/fabric-api). Na stránce s módem poté přejdeme na záložku *Files* a nastavíme *Filter by* na verzi Minecraftu, pro kterou jsme instalovali Fabric (v našem případě `1.21.1`). Poté stáhneme nejnovější verzi ze seznamu (první soubor) a soubor uložíme do složky `mods`.

Stažení módu

Mód stáhneme tak, že klikneme na tři tečky vpravo a zvolíme *Download file*.



Fabric API

By modmuss50 | Mods | ↓ 114,547,413

[Description](#)
[Files](#)
[Gallery](#)
[Relations](#)
[Source](#)
[Issues](#)
[Wiki](#)

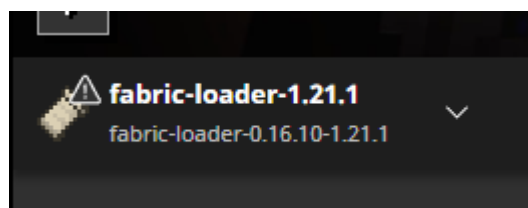
Filter by 1.21.1 All Mod Loaders Show alpha files Clear all

< 1 >
Show per page 20

Type	Name	Uploaded	Size	Game Ver.	Mod Loaders	Downloads
R	[1.21.1] Fabric API 0.114.0+1.21.1	Dec 30, 2024	2.3 MB	1.21.1	Fabric	343.8K
R	[1.21.1] Fabric API 0.110.0+1.21.1	Nov 25, 2024	2.3 MB	1.21.1	Fabric	629.3K
R	[1.21.1] Fabric API 0.109.0+1.21.1	Nov 18, 2024	2.3 MB	1.21.1	Fabric	239.0K

Následně můžeme do složky umístit soubor s naším módem a další módy, které si chcete do hry přidat.

Když budeme hru spouštět, tak musíme vybrat správnou verzi, pro kterou máme módy.



Při spuštění nás hra upozorní, že se jedná o upravenou verzi hry a může být nebezpečná. Upozornění bychom měli brát vážně, protože některé módy mohou opravdu obsahovat škodlivý kód. Proto doporučuji stahovat módy pouze z ověřených stránek. Například [CurseForge](#) nebo [Modrinth](#).

Můžeme zaškrtnout, aby se nám příště upozornění nezobrazovalo a kliknout na *Hrát*.

Chceš hrát upravenou verzi Minecraft: Java Edition. Nemůžeme zaručit, že hra bude podporovat nejnovější funkce zabezpečení hráče.

K těmto možnostem máš přístup v novějších verzích hry Minecraft: Java Edition bez modifikací. [Přečti si podrobnosti o bezpečnostních funkcích](#) ↗

☒ Chápu rizika. Na tuto instalaci mne již neupozorňovat.

Zrušit

Hrát