

15 Model itemu, loot table

V této lekci si ukážeme, jak nastavit základní model itemu pro blok a dále si nastavíme, co má vypadávat z bloku po vytěžení.

Model itemu

Model itemu pro blok je poměrně jednoduchý, protože stačí použít odkaz na model bloku a ten se automaticky použije i jako model itemu.

Ve složce `resources/assets/custom-block` si vytvoříme složky `models/item` a ve složce `item` si vytvoříme soubor podle názvu bloku `condensed_dirt.json`.

V souboru stačí pouze nastavit vlastnost `parent` na odkaz na model bloku. Obsah souboru bude vypadat následovně:

```
resources/assets/custom-block/models/item/condensed_dirt.json
```

```
1  {
2    "parent": "custom-block:block/condensed_dirt"
3  }
```

Nyní by se nám ve hře měl item bloku zobrazovat stejně jako blok a to jak v inventáři, tak v ruce.

Loot table

Loot table se v Minecraftu používá na definici věcí, co mohou vypadnout z bloku, z entit. Také se používá na generování obsahu v truhlách atd. U loot table je spousta možností. My si ukážeme jen základní možnost toho, jak nastavit, co vypadne po vykopání bloku.

Ve složce `resources` si vytvoříme nové složky `data/custom-block/loot_table/blocks`. Ve složce `blocks` si poté vytvoříme soubor podle názvu bloku `condensed_dirt.json`.

Základní nastavení pro to, aby po vytěžení vypadl daný blok vypadá následovně:

```
resources/data/custom-block/loot_table/blocks/condensed_dirt.json
```

```
1  {
2    "type": "minecraft:block",
3    "pools": [
4      {
5        "rolls": 1,
6        "entries": [
7          {
```

```

8         "type": "minecraft:item",
9         "name": "custom-block:condensed_dirt"
10    }
11  ]
12 }
13 ]
14 }

```

- **type**
 - typ loot table
- **pools**
 - seznam možností, které se vyhodnocují
 - počet vyhodnocení každé možnosti se nastavuje vlastností **rolls**
 - **rolls**
 - počet kolikrát se bude vybírat ze seznamu možností
 - **entries**
 - seznam možností, co z bloku může vypadnout
 - **type**
 - typ záznamu (v našem případě **item**)
 - **name**
 - název předmětu, který má vypadnout

Hranaté závorky []

[- Ctrl + Alt + F
] - Ctrl + Alt + G

Tip

Pokud v seznamu **entries** máme jen 1 item, tak nastavením **rolls** nastavujeme, kolik itemů vypadne.

Pokud bychom chtěli nastavit, že z bloku může vypadnout například i obyčejná hlína, tak to můžeme udělat následujícím způsobem:

resources/data/custom-block/loot_table/blocks/condensed_dirt.json

```

1  "entries": [
2    {
3      "type": "minecraft:item",
4      "name": "custom-block:condensed_dirt"
5    },
6    {

```

```
7     "type": "minecraft:item",  
8     "name": "minecraft:dirt"  
9 }
```

Při každém výběru je 50% šance, že se vybere jedna z možností. Pokud nastavíme `rolls` na 1, tak vypadne vždy jeden z itemů. Pokud ale nastavíme `rolls` například na 5, tak celkem vypadne 5 itemů a pokaždé se vybere jen jedna z možností.

Když nyní spustíme hru, tak by nám po vykopání bloku měl vypadnout nastavený item.

Upozornění

Pro to, aby z bloku vypadl item je nutné mít nastavený **gamemode** na **survival**

V dalších kapitolách si ukážeme, jak nastavit potřebný nástroj (a materiál nástroje) na vytěžení bloku.