

26 Nastavení itemu anti_creeper

V této lekci si k itemu přidáme crafting recept, nastavíme si název itemu a přidáme si item do kreativního inventáře.

Crafting recept

Recept na náš item může vypadat například následujícím způsobem, aby jej nebylo jednoduché získat.



Ve složce `src/main/resources/data/custom-item/recipe` si vytvoříme soubor `anti_creeper.json`, ve kterém bude recept.

Samotný recept bude vypadat následovně. Jedná se o typ receptu, kde určíme, co má být na kterém políčku (typ `minecraft:crafting_shaped`). Dále určíme vzor (`pattern`), jak mají být itemy poskládané. Následně určíme, co má být za který symbol dosazené (`key`). A na závěr určíme, co z receptu dostaneme (`result`). Podrobnosti najdete v lekci [06 Crafting recept](#).

`src/main/resources/data/custom-item/recipe/anti_creeper.json`

```
1  {
2    "type": "minecraft:crafting_shaped",
3    "pattern": [
4      "NSN",
5      "MCM",
6      "NNN"
7    ],
8    "key": {
9      "N": {
10       "item": "minecraft:netherite_block"
11     },
12     "S": {
13       "item": "minecraft:nether_star"
14     },
15     "M": {
```

```

16         "item": "custom-item:magic_dust"
17     },
18     "C": {
19         "item": "minecraft:creeper_head"
20     }
21 },
22 "result": {
23     "id": "custom-item:anti_creeper",
24     "count": 1
25 }
26 }

```

Nastavení odolnosti proti ohni

Při vytváření itemu si můžeme nastavit, že item bude odolný proti ohni a lávě. To uděláme tak, že za nastavíme použijeme metodu `.fireproof()`. Nastavení itemů máme v souboru `ModItems`.

src/main/java/com/example/item/ModItems.java

```

1  public static final Item ANTI_CREEPER_ITEM = register(
2      new AntiCreeperItem(new Item.Settings().maxCount(1).fireproof()),
3      "anti_creeper"
4  );

```

Přidání do kreativního inventáře

Item si můžeme přidat do vlastní skupiny itemů, kterou jsme si vyvářeli v lekci [10 Vlastní skupina itemů, crafting recept](#). Dále si můžeme item přidat do skupiny nástrojů (`ItemGroups.TOOLS`). Toto nastavení máme opět v souboru `ModItems` v metodě `initialize`.

Podrobnosti

Přidání itemů do skupiny najdete v lekci [04 Přidání itemu část 2 - kapitola Přidání itemu do kreativního inventáře](#).

Vytvoření vlastní skupiny itemů najdete v lekci [10 Vlastní skupina itemů, crafting recept - kapitola Vlastní skupina itemů](#).

src/main/java/com/example/item/ModItems.java

```

1  public static void initialize() {
2      Registry.register(Registries.ITEM_GROUP, CUSTOM_ITEM_GROUP_KEY,
3          CUSTOM_ITEM_GROUP);

```

```

4      ItemGroupEvents.modifyEntriesEvent(CUSTOM_ITEM_GROUP_KEY)
5          .register(itemGroup -> {
6              itemGroup.add(ModItems.MAGIC_DUST);
7              itemGroup.add(ModItems.LIGHTNING_STICK);
8              itemGroup.add(ModItems.ANTI_CREEPER_ITEM);
9          });
10
11      ItemGroupEvents.modifyEntriesEvent(ItemGroups.INGREDIENTS)
12          .register((itemGroup) -> itemGroup.add(ModItems.MAGIC_DUST));
13
14      ItemGroupEvents.modifyEntriesEvent(ItemGroups.TOOLS)
15          .register((itemGroup) ->
16              itemGroup.add(ModItems.ANTI_CREEPER_ITEM));
17
18      FuelRegistry.INSTANCE.add(ModItems.MAGIC_DUST, 5 * 20);
19      CompostingChanceRegistry.INSTANCE.add(ModItems.MAGIC_DUST, 0.3f);
20  }

```

Název itemu

Název itemu nastavíme ve složce `src/main/resources/assets/custom-item/lang`, kde máme pro každý jazyk zvlášť soubor. V tomto případě můžeme přidat název jen do anglické verze `en_us.json`.

`src/main/resources/assets/custom-item/lang/en_us.json`

```

1  {
2      "item.custom-item.magic_dust": "Magic Dust",
3      "item.custom-item.lightning_stick": "Lightning Stick",
4      "item.custom-item.anti_creeper": "Anti Creeper",
5      "itemGroup.custom-item": "Custom Item"
6  }

```

Podrobnosti

Nastavení názvu itemu najdete v lekci [04 Přidání itemu část 2 - kapitola Název itemu](#)