

踏水成冰

回顾与展望

回顾

导入: `import mcpi.minecraft as mmc`

创建连接对象: `mc = mmc.Minecraft.create()`

获取玩家坐标: `x,y,z = mc.player.getTilePos()`

建造方块(单个与多个)

`mc.setBlock(x,y,z,id)`

`mc.setBlocks(x1,y1,z1,
x2,y2,z2,id)`

展望

实现踩到水就变成冰的功能

`if while getBlock(x,y,z) player.x,y,z`

运行程序前先打开服务器和游戏,进入服务器后再运行

```
import mcpi.minecraft as mmc

mc = mmc.Minecraft.create()

'''
玻璃 20; 钻石 57; 冰 79; 萤石 89; 铁砧 145;
'''

while True:

    #! 为了能够获取我们的实时坐标我们需要将获取坐标的程序放到循环中一直执行

    x,y,z = pos = mc.player.getTilePos()

    #! 判断一下脚下的方块是不是土地 注意 y-1 才是脚下  getBlock() : 获取某个坐标的方块的 id

    if mc.getBlock(x,y-1,z) == 3 or mc.getBlock(x,y-1,z) == 2:

        mc.setBlock(x,y,z, 38) #? 在脚下生成就是 y-1, 在脚那里生成就是 y!
```