

Minetest : Tutoriel

1/ Coordonnées dans le mode Minetest.

X et Z définissent la position horizontale.
Y correspond à la hauteur.

2/ Importation des bibliothèques.

```
import mcpi.minecraft as minecraft
import mcpi.block as block
import server
import sys
```

Exercice :

- Editer un texte

2/ Initialisation du monde.

```
world = minecraft.Minecraft.create(server.address)
```

3/ Afficher un message.

```
world.postToChat("Bonjour")
```

Exercice :

- Lancer le script :

```
$ python ./script.py
```

- Modifier le message

- Afficher plusieurs messages.

4/ Afficher les coordonnées du joueur.

```
playerPos = world.player.getPos()
world.postToChat(str(playerPos.x) + " " + str(playerPos.y) + " " +
str(playerPos.z))
```

5/ Ajouter un node/bloc.

```
world.setBlock(playerPos.x,playerPos.y ,playerPos.z +
1,block.DIAMOND_ORE)
```

Exercice :

- Changer la texture du bloc.
- Ajouter plusieurs blocs.
- Créer des formes avec les blocs

6/ Boucle : Afficher des nombres.

```
for level in range(0, 10):
    world.postToChat(str(level) + " ")
```

Exercice :

- Modifier le nombre de départ et le nombre de fin.

7/ Boucle : Ajouter des blocs.

```
[x,y,z] = world.player.getPos()

for level in range(0, 3):
    world.setBlock( x + 1, y + level, z, block.BRICK_BLOCK )
```

Exercice :

- Ajouter plusieurs blocs.
- Modifier la direction de l'ajout des blocs
- Créer 2 lignes de bloc perpendiculaires
- Créer un carré

8/ Boucles imbriqués : Ajouter des blocs.

```
for level1 in range(0, 3):  
    for level2 in range(0, 6):  
        world.setBlock( x + level1, y + level2, z, block.BRICK_BLOCK )
```

Exercice :

- Construire une maison.