

1. Record Nr.	UNINA9910155379003321
Autore	Braun Daniel
Titolo	Lets play : minecraft : plugins entwickeln mit Python : programmieren lernen ohne vorkenntnisse // Daniel Braun
Pubbl/distr/stampa	Frechen, [Germany] : , : mitp, , 2017 ©2017
ISBN	3-95845-382-1 3-95845-381-3
Edizione	[1. Auflage.]
Descrizione fisica	1 online resource (296 pages) : illustrations
Disciplina	794.8
Soggetti	Minecraft (Game) Video games Adventure video games
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Includes index.
Nota di contenuto	Cover -- Titel -- Impressum -- Inhalt -- Einleitung -- Kapitel 1: Minecraft-Server -- 1.1 Java installieren -- 1.2 Installation -- 1.2.1 CraftBukkit -- 1.2.2 Spigot -- 1.3 Konfiguration -- 1.4 Befehle -- 1.5 Verbinden -- 1.6 Updates -- Kapitel 2: Python -- 2.1 Programmiersprachen -- 2.2 Besonderheiten von Python -- 2.3 Einrichtung -- 2.3.1 Jython -- 2.3.2 PPLoader -- 2.4 Editor -- Kapitel 3: Das erste Plugin -- 3.1 Ordner anlegen -- 3.2 plugin.py -- 3.3 plugin.yml -- 3.4 Testen -- 3.5 Fehler finden -- 3.6 Entdecken -- Kapitel 4: Chat-Kommandos -- 4.1 Eigene Befehle definieren -- 4.2 Chat-Nachrichten versenden -- Kapitel 5: Variablen -- 5.1 Namen -- 5.2 Werte -- 5.2.1 Operatoren -- 5.2.2 Umwandlung -- 5.2.3 Runden -- 5.3 +1-Plugin -- 5.4 Listen und Arrays -- 5.5 Konstanten -- Kapitel 6: Schleifen -- 6.1 Kürbis-Plugin -- 6.1.1 Positionierung -- 6.1.2 Blöcke platzieren -- 6.2 Die verschiedenen Schleifen -- 6.2.1 for-Schleife -- 6.2.2 while-Schleife -- 6.2.3 Verschachtelte Schleifen -- Kapitel 7: Verzweigungen -- 7.1 if -- 7.2 else -- 7.3 elif -- Kapitel 8: Funktionen -- 8.1 Deklaration von Funktionen -- 8.2 Rückgabewerte -- 8.3 Parameter -- 8.4 Anwendungsbeispiel -- Kapitel 9: Bauen -- 9.1 Notunterkunft -- 9.1.1 Decke und Wände -- 9.1.2 Tür -- 9.1.3 Bett --

9.1.4 Fackel -- 9.2 Runde Objekte -- 9.2.1 Kreise -- 9.2.2 Kugeln --
Kapitel 10: Schilder -- 10.1 Hängende Schilder -- 10.2 Stehende
Schilder -- 10.3 Text festlegen -- 10.3.1 Farbe -- 10.3.2 Formatierung
-- 10.4 Schilder-Plugin -- 10.4.1 Wiederholung: Listen -- 10.4.2 Das
Plugin -- Kapitel 11: Listener -- 11.1 Grundgerüst -- 11.2 Spieler-
Events -- 11.3 Kreaturen-Events -- 11.4 Block-Events -- 11.5
Inventar-Events -- 11.6 Server-Events -- 11.7 Fahrzeug-Events --
11.8 Wetter-Events -- 11.9 Welt-Events -- 11.10 Mehrere Listener in
einem Plugin -- Kapitel 12: Klassen und Objekte.
12.1 Die ganze Welt ist ein Objekt -- 12.2 Funktionen in Klassen --
12.3 Zugriffskontrolle -- 12.4 Vererbung -- 12.5 Mehrfachvererbung
und mehrstufige Vererbung -- 12.6 Bau-Plugin -- Kapitel 13: Crafting-
Rezepte -- 13.1 Rezepte festlegen -- 13.2 Eigene Rezepte entwerfen
-- 13.3 Feuerschwert -- 13.4 Enderbogen -- Kapitel 14: Informationen
dauerhaft speichern -- 14.1 Konfigurationsdateien -- 14.1.1 Lesen --
14.1.2 Schreiben -- 14.2 Objekte in Dateien speichern -- Kapitel 15:
Eigene Spielmodi entwickeln -- 15.1 Schneeballschlacht -- 15.1.1
Schneebälle verteilen -- 15.1.2 Schneebälle auffüllen -- 15.1.3 Punkte
zählen -- 15.1.4 Punkte dauerhaft speichern -- 15.1.5 Highscore-Liste
anzeigen -- 15.1.6 Vollständiger Quellcode -- 15.2 Sammelspiel --
15.2.1 Aufbau des Plugins -- 15.2.2 Plugin starten -- 15.2.3 Spieler
betritt den Server -- 15.2.4 Gegenstände zählen -- 15.2.5 Auftrag
anzeigen -- 15.2.6 Vollständiger Quellcode -- Kapitel 16:
Eigenständige Python-Programme -- 16.1 Python einrichten -- 16.2
Grundgerüst -- 16.3 Ein- und Ausgabe -- 16.4 Quiz programmieren
-- Anhang A: Befehlsreferenz -- Anhang B: Materialien -- Index.

Sommario/riassunto

Erschaffe deine eigene Welt: mächtige neue Waffen erstellen wie z.B. ein Feuerschwert, auf Knopfdruck Türme und ganze Häuser bauen, automatisch auf Veränderungen in der Welt reagieren Neue Crafting-Rezepte und eigene Spielmodi entwickeln wie z.B. eine Schneeballschlacht mit Highscore-Liste Mit umfangreicher Referenz zu allen Programmierbefehlen Du spielst schon lange Minecraft und denkst, du hast schon alles gesehen? Kennst du schon das Feuerschwert, den Enderbogen oder den Spielmodus » Schneeballschlacht«? Du willst auf Knopfdruck Türme, Mauern oder sogar ganze Häuser bauen? Vollautomatisch auf Geschehnisse in der Spielwelt reagieren? Mit eigenen Plugins kannst du all das und noch viel mehr entdecken und ganz nebenbei auch noch programmieren lernen. Python ist für Programmierneulinge besonders leicht zu lernen. Daniel Braun zeigt dir, wie du mit Python und Bukkit oder Spigot Erweiterungen für Minecraft programmierst, sogenannte Plugins, die du dann zusammen mit deinen Freunden auf deinem eigenen Minecraft-Server ausprobieren kannst. Dafür sind keine Vorkenntnisse erforderlich, du lernst alles von Anfang an. Nach dem Programmieren einfacher Chat-Befehle wirst du coole Plugins zum Bauen erstellen, so dass mit einem einzigen Befehl sofort z.B. ein fertiges Haus oder eine Kugel vor dir steht. Außerdem erfährst du, wie deine Plugins automatisch auf Geschehnisse in der Spielwelt reagieren können. Du kannst auch eigene Crafting-Rezepte entwerfen, um z.B. mächtige neue Waffen zu kreieren wie das Feuerschwert, das alles in Brand setzt, worauf es trifft. Am Ende lernst du sogar, wie du eigene Spielmodi entwickeln kannst, also ein Spiel im Spiel. Ob eine Schneeballschlacht mit Highscore-Liste oder ein Wettsammeln mit Belohnung für den Sieger, hier ist jede Menge Spaß garantiert. Für das alles brauchst du keine Vorkenntnisse, nur Spaß am Programmieren. Es beginnt mit ganz einfachen Beispielen, aber mit jedem Kapitel lernst du mehr Möglichkeiten kennen, um Minecraft nach deinen Wünschen anzupassen. Am Ende kannst du richtig in Python programmieren und

deiner Kreativität sind keine Grenzen mehr gesetzt, um deine eigene Minecraft-Welt zu erschaffen. Aus dem Inhalt: Bukkit und Spigot installieren und einrichten Eigene Befehle definieren und Chat-Nachrichten versenden Python-Grundlagen: Variablen, Schleifen, Verzweigungen, Funktionen, Klassen und Objekte Häuser, Kreise und Kugeln bauen Schilder errichten und beliebig beschrifteten Plugins programmieren, die au...
