

14 Konstrukční blok

Konstrukční blok (Structure block) slouží ke kopírování oblasti podobně jako příkaz `/clone`. V porovnání s příkazem má tento blok spoustu dalších možností a především můžeme oblast vložit i do jiného světa nebo ji třeba sdílet s kamarády.

Blok získáme pomocí příkazu `/give @p minecraft:structure_block` nebo v záložce *Operátorské nástroje*.

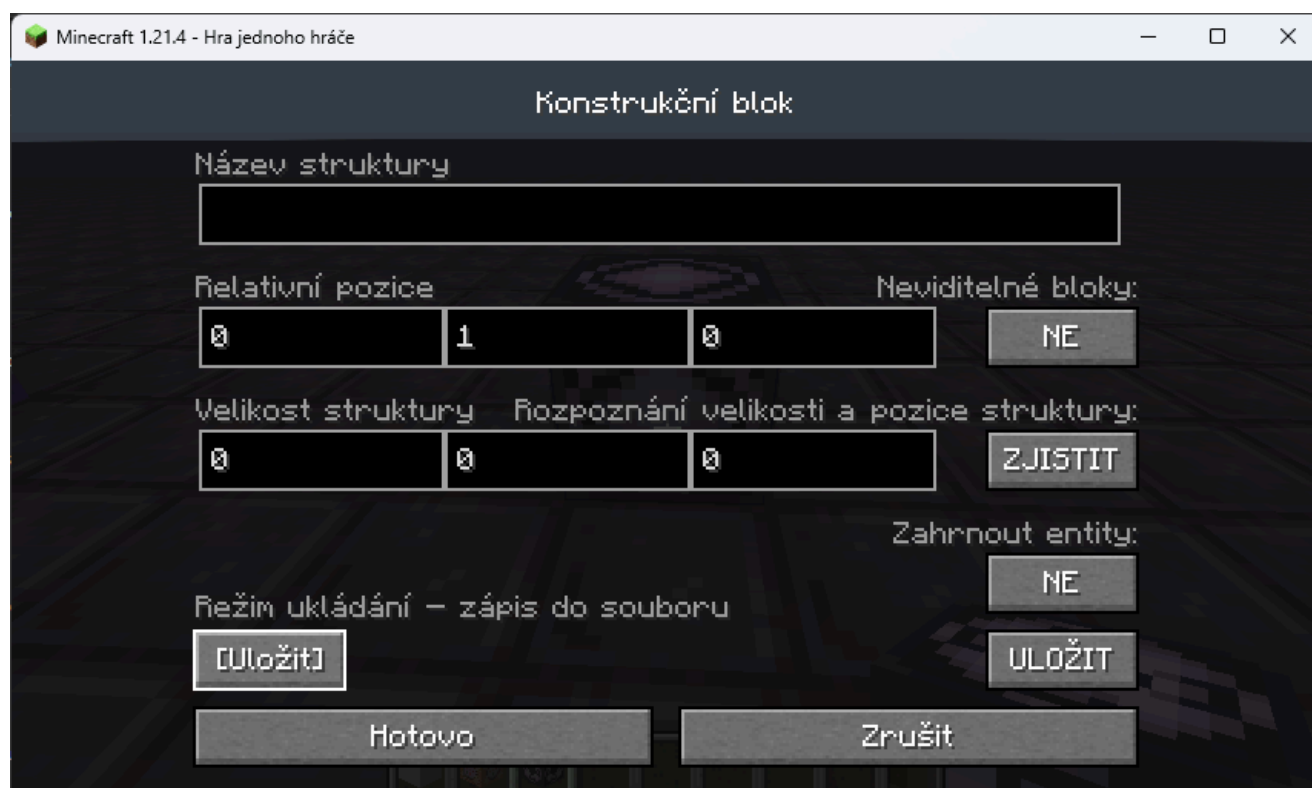
Když blok položíme a otevřeme, tak vidíme podobné rozhraní jako u příkazového bloku jen tady máme několik tlačítek navíc.

Začneme tlačítkem vlevo dole, tím přepínáme **režim bloku** - načíst, roh, uložit.

- načíst
 - slouží k načtení uložené struktury
- roh
 - slouží k jednoduššímu označení oblasti k uložení
- uložit
 - slouží k uložení označené oblasti

Uložení oblasti

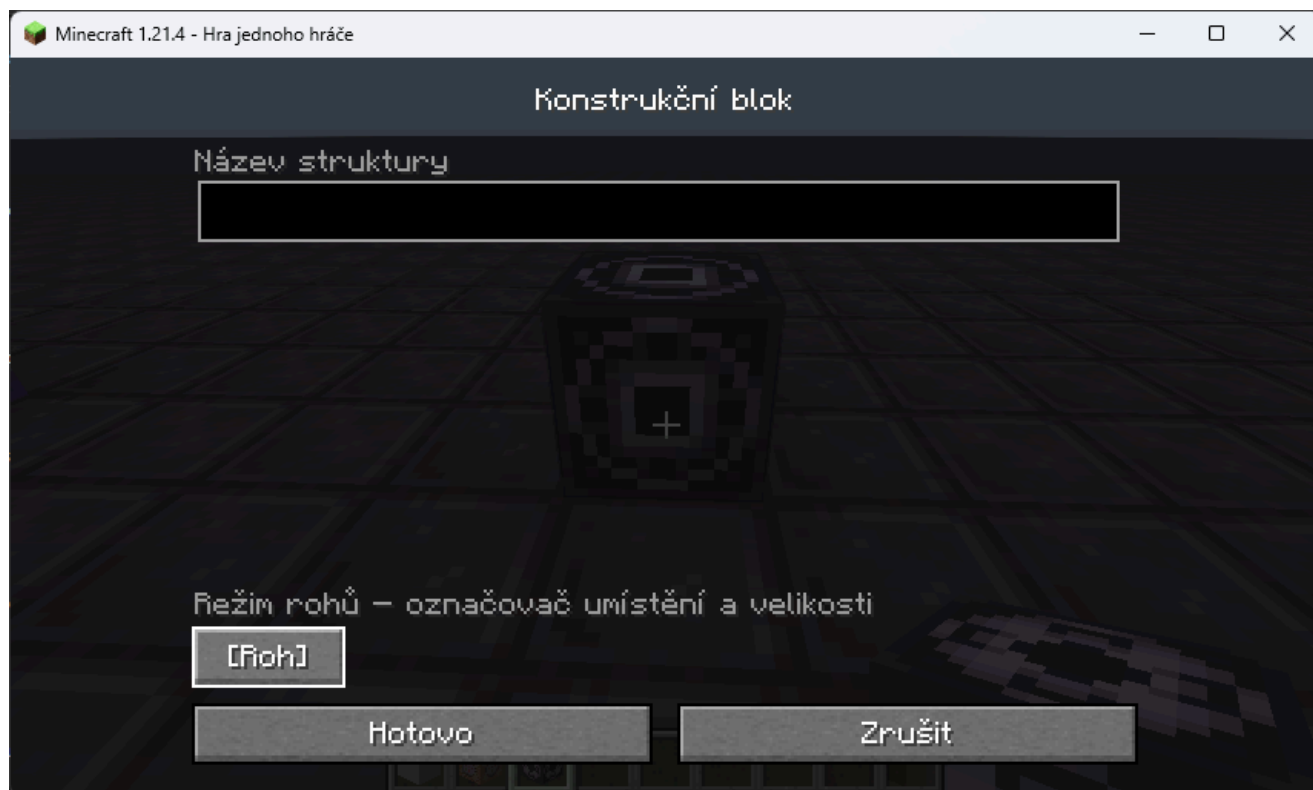
Pro uložení oblasti přepneme na režim `[uložit]`. Následně zvolíme název, pod kterým chceme strukturu uložit a stiskneme `HOTOVO`.



Označení oblasti

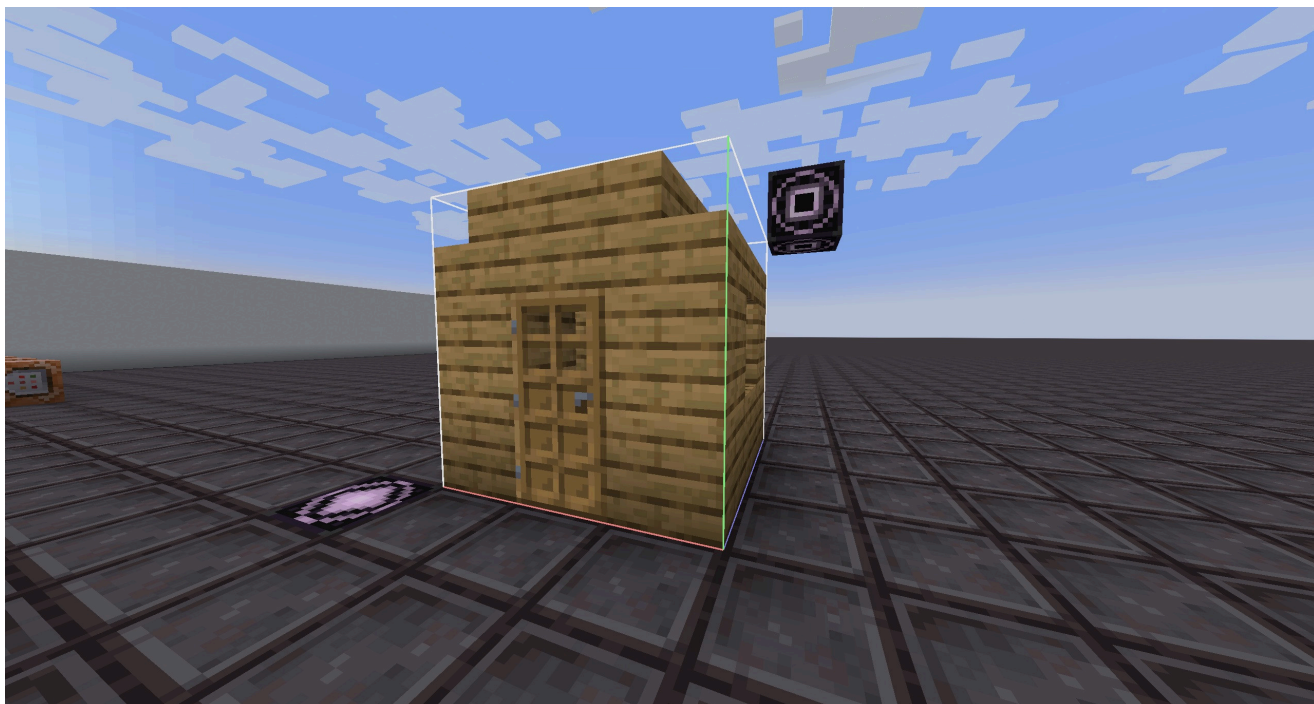
Označení oblasti funguje opět tak, že musíme vybrat dva protější rohy podobně jako například u příkazu `fill` nebo `clone`. Konstrukční blok položíme do jednoho z rohů oblasti, kterou chceme uložit.

Nyní položíme do protějšího rohu druhý konstrukční blok. Ten nastavíme do režimu `[roh]` a zadáme stejný název struktury, který jsme zadali do předchozího bloku.



Vrátíme se k prvnímu konstrukčnímu bloku a stiskneme tlačítko `ZJISTIT`. Tím se nám automaticky nastaví velikost a umístění oblasti mezi tímto blokem a rohem, který jsme nastavili.

Když blok zavřeme, tak vybranou oblast vidíme ohraničenou. Pokud chceme oblast změnit, tak můžeme posunout některý z konstrukčních bloků a opět nastavit název a zjistit velikost oblasti.



Maximální velikost

Maximální velikost ukládané oblasti nesmí být v žádném směru větší než **48 bloků**.

Uložení entit

Na rozdíl od kopírování pomocí příkazu `clone` si zde můžeme zvolit, že se zkopírují i entity nacházející se v dané oblasti.

- pod nápisem **zahrnout entity** přepneme tlačítko na `ANO` .

Neviditelné bloky

Dále zde máme možnost zobrazit **neviditelné bloky**. Neviditelné bloky se nám zobrazí pomocí malých barevných krychlí. Jejich barva se odvíjí od typu bloku

- modrá - vzduch
- červená - bariéra
- žlutá - světlo

V základu se kopírují i tyto neviditelné bloky. Pokud bloky kopírovat nechme, můžeme na jejich místo položit **structure void**, který opět najdeme v záložce *Operátorské nástroje.

Uložení

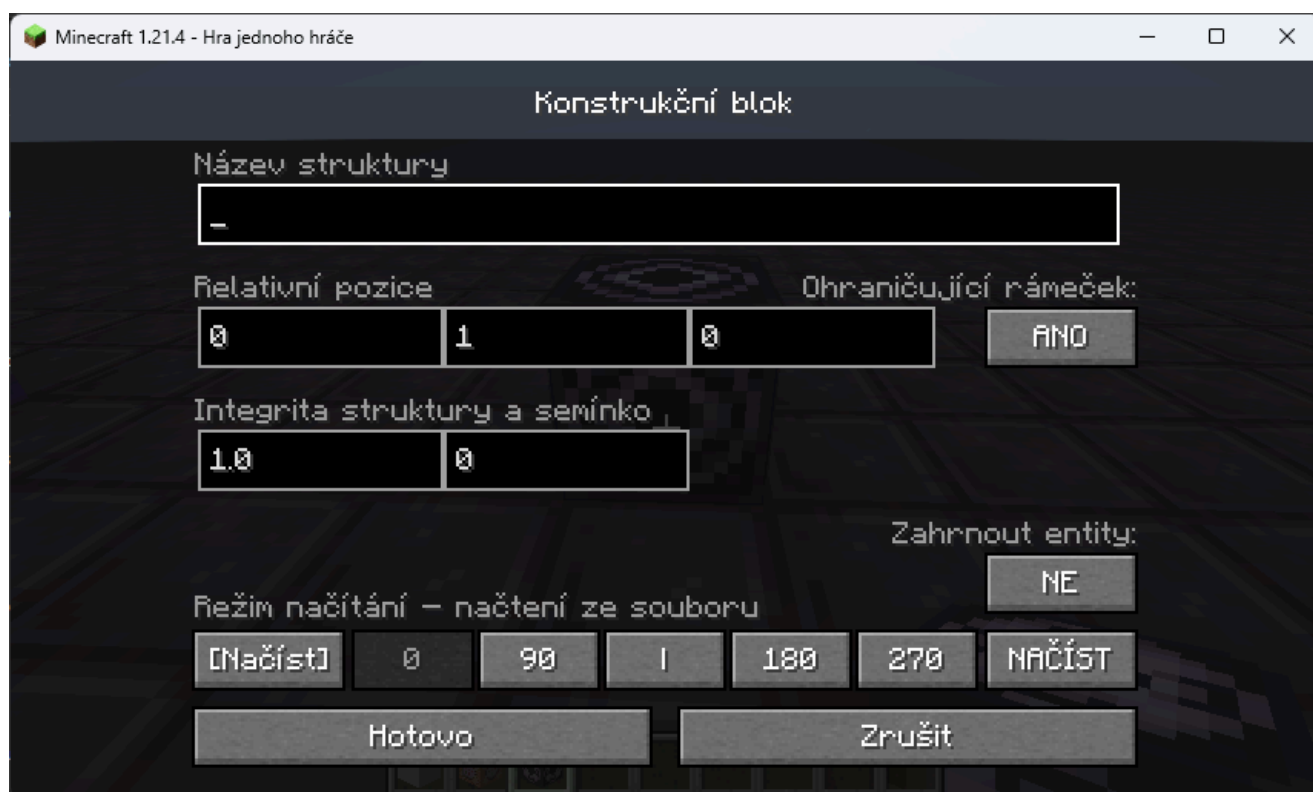
Jakmile jsme s výběrem a nastavením spokojeni, můžeme stisknout tlačítko `ULOŽIT` - na pravé straně.

Soubor

Soubor se strukturou poté najdeme ve složce **generated**, která se nachází ve složce se světem. Tuto složku můžeme zkopírovat do složky jiného světa a následně strukturu načíst pomocí stejného jména, pod kterým jsme ji uložili.

Uložení oblasti je možné provést i s jedním konstrukčním blokem a to tak, že ručně nastavíme **relativní pozice** a **velikost struktury**. Jednodušší je ovšem předchozí varianta.

Načtení oblasti



Pro načtení nám stačí jen jeden konstrukční blok, který nastavíme do režimu `[načíst]`. Následně zadáme název struktury, kterou chceme načíst.

Možností **ohraničující rámeček** můžeme nastavit, zda se nám napřed zobrazí ohrazení oblasti, kam se struktura vloží nebo zda se rovnou vloží. V základu je tato hodnota nastavená na `ANO`, takže po stisknutí tlačítka `NAČÍST` se nám napřed zobrazí ohrazení oblasti a při dalším stisknutí se struktura vloží.

Posunutí struktury

Pomocí **relativní pozice** můžeme strukturu před načtením posunout.

Integrita

Dále můžeme nastavit **integritu** a **semínko**.

Integrita - hodnota `0.0 - 1.0`

- udává jak velká část struktury se načte.
 - 0.0 - nenačte se žádný blok
 - 0.5 - načte se polovina bloků
 - 1.0 - načtou se všechny bloky
- výběr bloků je náhodný a tento výběr můžeme změnit nastavením hodnoty **semínka** (seed)

Načtení entit

Stejně jako u uložení, tak i při načtení můžeme zvolit, zda se **načtou i entity**.

Otočení struktury

Poslední věc, kterou můžeme zastavit je **otočení struktury**.

- opět výhoda oproti příkazu `clone`.

Stisknutím tlačítka 0, 90, 180 nebo 270 určíme, o kolik stupňů se nám celá struktura otočí.

Uprostřed se ještě nachází tlačítko, kterým můžeme nastavit překlopení (symetrii) vkládané struktury.

- | žádná symetrie - struktura se vloží tak, jak byla uložena
- ← → symetrie zleva doprava - struktura se překlopí podle osy x
- ^ v symetrie zepředu dozadu - struktura se překlopí podle osy z

Načtení

Jakmile jsme s umístěním a nastavením spokojeni, můžeme stisknout tlačítko **NAČÍST** - na pravé straně.