

Příkaz place

Příkaz `place` částečně souvisí se *structure blokem*, který jsme si ukazovali minule. Díky tomuto příkazu můžeme položit strukturu, kterou jsme si uložili. U tohoto příkazu, ale máme mnohem víc možností, než jen pokládat uložené struktury. Sami si můžete po napsání příkazu všimnout, že máme 4 možnosti: `feature`, `jigsaw`, `structure` a `template`.

template

Díky tomuto příkazu můžeme pokládat uložené struktury pomocí *structure bloku*. Máme dostupnou většinu možností, jako ve *structure bloku* jen je to příkaz.

```
1 /place template <template> [<pos>] [<rotation>] [<mirror>] [<integrity>]
  [<seed>]
```

- `template` - struktura, kterou chceme načíst např. minule jsme si dům ukládali jako `minecraft:dum`
- `pos` - souřadnice, na které chceme strukturu vložit
- `rotation` - otočení vložené struktury. Máme možnosti:
 - `none` - žádné otočení
 - `clockwise_90` - otočení o 90° ve směru hodinových ručiček (doprava)
 - `counterclockwise_90` - otočení o 90° proti směru hodinových ručiček (doleva) - odpovídá nastavení `270` ve *structure bloku*
 - `180` - otočení o 180°
- `mirror` - překlopení vkládané struktury. Možnosti:
 - `none` - žádné překlopení
 - `front_back` - překlopení podél osy `Z`
 - `left_right` - překlopení podél osy `X`
- `integrity` - uvádí, jak velká část struktury se vloží - `0.0` (žádné bloky) - `1.0` (všechny bloky)
- `seed` - změna náhodného vybrání bloků, které se vloží - funguje pouze pokud je `integrity` menší než 1

Nepovinné hodnoty

Hodnoty v hranatých závorkách `[]` jsou nepovinné a můžete tedy příkaz spustit bez nich

Jak už jste si asi všimli, tak u toho příkazu je dlouhý seznam struktur, které můžeme vložit. To je proto, že veškerá generace struktur v Minecraftu funguje právě pomocí *structure bloků*

a tedy struktury můžeme vložit i pomocí tohoto příkazu. Tyto struktury jsou rozdělené do menších částí, ze kterých se poté postupně skládá celá struktura, proto nemůžeme vložit například celou vesnici, ale jen jednotlivé domy, cesty atd.

- vložení části *ancient city*

```
1 /place template minecraft:ancient_city/city/entrance/entrance_connector
```

- vložení domu z pouštní vesnice

```
1 /place template minecraft:village/desert/houses/desert_medium_house_1
```

structure

Na vložení celých struktur slouží právě možnost `structure`. Díky tomu můžeme nechat vygenerovat celou strukturu.

```
1 /place structure <structure> [<pos>]
```

- `structure` - struktura, kterou chceme vygenerovat
- `pos` - souřadnice, kam chceme strukturu vložit

Podmínky

Při generování struktur se kontrolují pomníky pro jejich vložení. Proto tedy nemůžete například vložit v *overworld* dimenzi struktury, které se nachází v *end* dimenzi. Některé struktury mají jako podmínku třeba i biot, kde musí být atd.

- vygenerování *ancient city*

```
1 /place structure minecraft:ancient_city
```

Struktury se generují na místě, kde se vyskytují, proto se například *ancient city* vloží na souřadnice vespod světa.

- vrak lodi

```
1 /place structure minecraft:shipwreck
```

Nastavení světa

Na testování těchto struktur je dobrá si vytvořit nový svět s typem *dokonalá rovina* (superflat) a předvolbou *prázdnota* (the void)

feature

Pomocí této možnosti můžeme vkládat menší věci jako například stromy, ale také třeba end ostrovy nebo části řek. Opět ale platí, že struktura musí splňovat určité podmínky na to, aby se vložila.

```
1 /place feature <feature> [<pos>]
```

- `feature` - struktura, kterou chceme vložit
- `pos` - souřadnice, na které chceme strukturu vložit
- vložení *acacia* stromu

```
1 /place feature minecraft:acacia
```

- vložení end ostrovu - funguje i v *overworld* dimenzi

```
1 /place feature minecraft:end_island
```

jigsaw

Tato možnost je přímo spojená s generováním světa a skládáním struktur dohromady. Na to bychom potřebovali větší znalosti o uložení struktur v souborech hry a proto si tuto možnost aktuálně vysvětlovat nebudeme.