

23 Příkaz scoreboard

Tento příkaz umožňuje vytvářet, zobrazit (nejčastěji v tabulce) a upravovat skóre hráčů. Je to opět jeden z rozsáhlejších příkazů a proto si ukážeme jen některé možnosti.

```
1 /scoreboard (objectives|player)
```

Příkaz se dělí na dvě hlavní skupiny podle toho, jestli chceme vytvářet/pracovat s objekty pro ukládání skóre nebo chceme upravit skóre jednotlivých hráčů.

objectives

Toto používáme, když chceme vytvořit, změnit nebo odstranit objekt, kde se skóre ukládá. Dále můžeme zvolit jednu z operací:

add <název> <typ>

Vytvoření nového objektu pro skóre

- **název** může být libovolný
- **typ** - typů skóre je hodně. Některé můžeme upravovat pomocí příkazů a některé nám pouze zobrazují informace o hráči. Pár příkladů:
 - **health** - aktuální životy hráče - nemůžeme měnit
 - **armor** - aktuální brnění hráče - nemůžeme měnit
 - **deathCount** - zvýší se, když hráč zemře - můžeme měnit
 - **playerKillCount** - zvýší se, když hráč zabije jiného hráče - můžeme měnit
 - **totalKillCount** - zvýší se, když hráč zabije hráče nebo moba - můžeme měnit

Dále tu máme různé statistiky např:

- **minecraft.killed_by:minecraft_zombie** - zvýší se, když hráče zabije zombie
- **minecraft.broken:...** - zvýší se, když hráč zničí určený blok
- **minecraft.used:...** - zvýší se, když hráč použije nástroj nebo položí blok

Pak tu máme speciální typ, který budeme používat často:

- **dummy** - hodnotu tohoto typu **můžeme měnit jen pomocí příkazů**

Příklad vytvoření objektu pro ukládání skóre:

```
1 /scoreboard objectives add skore dummy
```

- přidá objekt typu **dummy** s názvem **skore**

remove <název>

Odstranění objektu pro skóre

list

Seznam všech objektů pro skóre

setdisplay <slot> [<název>]

Určení, kde se má skóre zobrazovat

- `slot` - místo, kde se skóre bude zobrazovat
 - `belowName` - pod jménem každého hráče (nad jejich hlavou) - funguje pouze v multiplayeru
 - `list` - v seznamu hráčů - zobrazí se klávesou TAB - funguje pouze v multiplayeru
 - `sidebar` - v tabulce na pravé straně obrazovky
- `název` - název skóre, které chceme zobrazit
 - **pokud neuvedeme nic, tak se aktuálně zobrazované skóre na tomto místě přestane zobrazovat**

Příklad použití:

```
1 /scoreboard objectives setdisplay sidebar skóre
```

- skóre s názvem `skóre` se bude zobrazovat v tabulce na kraji obrazovky

players

Toto používáme, když chceme změnit hodnotu nějakého skóre pro hráče
opět máme spoustu operací, které můžeme, ale ukážeme si jen některé

set <cíl> <názevSkóre> <hodnota>

Nastavení hodnoty skóre na konkrétní hodnotu

- `cíl` - výběr hráčů, kterým se změní skóre
- `názevSkóre` - název skóre, které se má změnit
- `hodnota` - hodnotu, na kterou se skóre změní - rozsah hodnot je omezen na -2 147 483 648 až 2 147 483 647 Příklad:

```
1 /scoreboard players set @a skóre 0
```

- všem hráčům se hodnota `skóre` nastaví na 0

add <cíl> <názevSkóre> <hodnota>

Přičtení hodnoty ke skóre

Příklad:

```
1 /scoreboard players add @a skóre 10
```

- všem hráčům se hodnota `skóre` zvýší o 10

```
remove <cíl> <názevSkóre> <hodnota>
```

Odečtení hodnoty

```
reset <cíl> <názevSkóre>
```

Vymazání hodnoty skóre - **ne nastavení na 0**