

27 Kopírování obsahu truhly

V této kapitole si ukážeme, jak můžeme zkopírovat obsah jedné truhly do jiné pomocí příkazu `/data` .

Získání informací o truhle

Na získání informací o truhle použijeme příkaz `data` , ten jsme si ukazovali s využitím u entit.

Úplně stejně můžeme získat i data z bloku (ne všechny bloky obsahují data). Tyto data můžeme nejen získat, ale i upravovat.

```
1 /data get block <pos> [vlastnost]
```

- tímto příkazem si můžeme zobrazit data určitého bloku
- volitelně můžeme přidat i název `vlastnosti` a tím získat jen určitá data, která nás zajímají
 - např. vlastnost `Items` nám udává seznam předmětů v inventáři

Vlastnosti

U vlastností je důležité dodržovat velká a malá písmena. Pokud bychom tedy napsali např. `items` místo `Items` , tak se nám nezobrazí žádná data, protože vlastnost `items` (s malým *i*) neexistuje.

Upravení informací bloku

Pomocí tohoto příkazu můžeme data i upravovat. To uděláme pomocí operace `modify` . Pokud chceme data zkopírovat z jiného bloku, tak použijeme `set from block` .

Kopírování:

```
1 /data modify block <pos> [vlastnost] set from block <pos2> [vlastnost]
```

- `pos` - pozice bloku, **do** kterého chceme kopírovat
- `pos2` - pozice bloku, **ze** kterého chceme kopírovat
- `vlastnost` - vlastnost, kterou chceme zkopírovat
 - budeme používat stejné vlastnosti, ale můžeme kopírovat i různé

Tímto způsobem můžeme například propojit truhly tak, aby ve všech byly stejné věci. To můžeme využít např. při tvorbě nějaké mapy, když bychom chtěli dát hráči nějakou

odměnu, ale nechtělo by se nám vypisovat všechny předměty, které v truhle mají být. Můžeme tedy vytvořit truhlu, ke které se hráč nedostane a její obsah následně podle potřeby zkopírovat do jiné truhly

Příklad

Kopírování

Příkazem níže zkopírujeme obsah truhly na souřadnicích `-10 37 -17` do truhly na souřadnicích `-12 37 -17`

```
1 /data modify block -12 37 -17 Items set from block -10 37 -17 Items
```

Smazání obsahu truhly

Dále můžeme pomocí tohoto příkazu například vymazat obsah truhly. To uděláme tak, že nebudeme kopírovat obsah jiné truhly, ale vlastnost `Items` nastavíme na hodnotu `[]`, což je prázdný seznam. Tím vymažeme všechny itemy, které předtím v truhle byly.

```
1 /data modify block -12 37 -17 Items set value []
```

 **Hranaté závorky** `[]`

- `[` - Ctrl + Alt + F
- `]` - Ctrl + Alt + G