

СОДЕРЖАНИЕ

Об авторе.....	13
ВВЕДЕНИЕ	14
Что такое моды для Minecraft?	15
Что такое ComputerCraft?.....	15
Как пользоваться этой книгой?.....	16
Структура книги.....	17
Получение помощи.....	19
Веб-ресурсы	20
Что мы узнали.....	21
ГЛАВА 1. НАЧАЛО РАБОТЫ С COMPUTERCRAFT	22
Установка Minecraft, Java, ATLauncher и ComputerCraft.....	22
Покупка Minecraft в Интернете.....	23
Загрузка и установка среды Java	24
Загрузка и установка ATLauncher	24
Загрузка и установка ComputerCraft.....	27
Запуск Minecraft	30
Создание нового мира	30
Различия игровых режимов Minecraft.....	31
Что мы узнали.....	33
ГЛАВА 2. ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ.....	34
Знакомство с черепашками.....	34
Создание черепашки-шахтера.....	36
Запуск программ в интерфейсе черепашки	38
«Кормление» черепашки.....	41
Перемещение черепашки	44
Освоение языка программирования Lua.....	46
Запуск оболочки Lua	46
Чао, Lua: выход из оболочки Lua.....	49
Математические задачки с Lua	50

Порядок действий.....	52
Генерация случайных чисел.....	53
Сохранение значений с помощью переменных.....	55
Проверка «сытости» черепашки.....	59
Что мы узнали.....	60

ГЛАВА 3. БЕСЕДЫ С ЧЕРЕПАШКОЙ..... 61

Учим черепашку здороваться.....	61
Запуск программы <code>hello</code>	64
Просмотр списка файлов с помощью команды <code>ls</code>	65
Вывод текста с помощью функции <code>print()</code>	66
Строки.....	67
Соединение строк с помощью конкатенации.....	67
Извлечение имен черепашек.....	68
Обработка ввода с клавиатуры с помощью функции <code>io.read()</code>	70
Текст с эффектом пишущей машинки.....	70
Переименование черепашек.....	71
Что мы узнали.....	71

ГЛАВА 4. И ПУСТЯТСЯ ЧЕРЕПАШКИ В ПЛЯС!..... 73

Код программы танцулек.....	73
Запуск программы <code>mydance</code>	75
Использование комментариев в коде.....	76
Танцевальные па черепашки.....	77
Экспериментируем с перемещениями черепашки.....	78
Циклы: эффект заевшей пластинки.....	79
Вращение черепашки.....	81
Прыжок на месте.....	82
Публикация и загрузка программ в Интернете.....	83
Удаление файлов из памяти черепашки.....	84
Ограничения на сайте <code>pastebin.com</code>	85
<code>turtleappstore.com</code>	85
Что мы узнали.....	86

ГЛАВА 5. ЧЕРЕПАШКИ - КОРОЛЕВЫ ТАНЦПОЛА 88

Разработка программы	88
Запуск программы mydance2	90
Логические типы данных	91
Тип данных nil	92
Цикл while	92
Принятие решений с помощью инструкций if	94
Сравнение двух значений с помощью операторов сравнения	95
Альтернативные вычисления с помощью инструкций elseif	98
Вложенные блоки кода	100
Принятие решения... или инструкция else	100
Перемещение вверх и вниз	101
Поворот кругом	102
Что мы узнали.....	104

ГЛАВА 6. ПРОГРАММИРОВАНИЕ ЧЕРЕПАШКИ-ЛЕСОРУБА... 105

Оснащение черепашек инструментами.....	106
Алгоритм рубки дерева.....	107
Код программы choptree	110
Запуск программы choptree	111
Обнаружение блоков с функциями обнаружения черепашки.....	112
Логический оператор not	112
Логический оператор and.....	114
Логический оператор or	115
Завершение программ с помощью функции error ()	117
Вырубка древесины с помощью черепашки.....	118
Сравнение блоков с помощью функций сравнения	119
Возвращение на землю	120
Запуск программ и функция shell.run ()	120
Что мы узнали.....	121

ГЛАВА 7. СОЗДАНИЕ МОДУЛЕЙ ДЛЯ МНОГОКРАТНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОДА 123

Создание функций с помощью инструкции function.....	123
---	-----

Аргументы и параметры.....	125
Возвращаемые значения.....	127
Создание модуля функций.....	128
Загрузка модуля с помощью функции <code>os.loadAPI()</code>	130
Эксперименты с модулем <code>hare</code>	131
Работа с инвентарем черепашки.....	133
Выбор ячейки инвентаря.....	134
Подсчет количества предметов в ячейке.....	135
Получение информации о содержимом ячейки.....	135
Табличные значения.....	136
Обзор таблицы, возвращаемой функцией <code>turtle.getItemDetail()</code>	137
Глобальная и локальная области видимости.....	138
Поиск предмета с помощью цикла <code>for</code>	140
Выбор пустой ячейки инвентаря.....	141
Что мы узнали.....	142

ГЛАВА 8. ЗАПУСК АВТОМАТИЗИРОВАННОЙ ЛЕСОФЕРМЫ 143

Проектирование программы лесофермы.....	144
Код программы <code>farmtrees</code>	145
Запуск программы <code>farmtrees</code>	147
Типы деревьев в <code>Minecraft</code>	148
Загрузка чанков в <code>Minecraft</code>	149
Загрузка модулей с помощью функции <code>os.loadAPI()</code>	150
Проверка файлов с помощью функции <code>fs.exists()</code>	150
Выбор саженцев в инвентаре черепашки.....	151
Посадка дерева.....	152
Проверка блоков и ожидание роста деревьев.....	153
Прерывание цикла с помощью инструкции <code>break</code>	155
Запуск других программ с помощью функции <code>shell.run()</code>	155
Выгрузка черепашкой добытой древесины.....	156
Изменение кода, если нет костной муки.....	158
Что мы узнали.....	160

ГЛАВА 9. СТРОИТЕЛЬСТВО ГЕНЕРАТОРА БУЛЫЖНИКА .. 161

Проект генератора булыжника.....	161
Установка печей для плавки булыжника	163
Код программы <code>cobminer</code>	164
Запуск программы <code>cobminer</code>	166
Настройка программы и добавление констант.....	166
Добыча булыжника из генератора	168
Взаимодействие с печами.....	169
Улучшение кода с помощью констант	170
Загрузка булыжника в печи	171
Округление чисел с помощью функций <code>math.floor()</code> и <code>math.ceil()</code>	172
Вычисление количества булыжника для загрузки в каждую печь	173
Возвращение черепашки на исходную позицию	175
Что мы узнали.....	177

ГЛАВА 10. ПРОИЗВОДСТВО КАМЕННЫХ КИРПИЧЕЙ 178

Разработка программы производства каменного кирпича	179
Создание крафт-черепашки.....	180
Код программы <code>brickcrafter</code>	182
Запуск программы <code>brickcrafter</code>	184
Настройка программы <code>brickcrafter</code>	186
Проверка «сытости» черепашки.....	186
Сбор камня из печей	187
Изготовление кирпичей.....	189
Возвращение черепашки на исходную позицию	191
Строительство здания заводика	193
Что мы узнали.....	194

ГЛАВА 11. ВОЗВЕДЕНИЕ СТЕН..... 196

Доработка модуля <code>hare</code>	197
Подсчет блоков в инвентаре с помощью функции <code>countinventory()</code>	200
Выбор и размещение блока	201
Разработка алгоритма возведения стен.....	202

Функция <code>buildWall()</code>	206
Разработка и запуск программы <code>buildwall</code>	211
Загрузка модуля <code>hare</code>	212
Использование массивов	213
Использование аргументов командной строки	214
Вывод сообщений пользователю	214
Вызов функции <code>hare.buildWall()</code> для постройки стены	215
Что мы узнали	217

ГЛАВА 12. СТРОИТЕЛЬСТВО КОМНАТ 218

Проектирование алгоритма построения комнат	219
Доработка модуля <code>hare</code>	220
Вычисление общего количества блоков, необходимых для строительства комнаты	221
Код функции <code>buildRoom()</code>	222
Код программы <code>buildwall</code>	225
Запуск программы <code>buildwall</code>	226
Что мы узнали	227

ГЛАВА 13. СТРОИТЕЛЬСТВО ПОЛА И ПОТОЛКА 229

Проектирование алгоритма выкладывания перекрытия	230
Строительство перекрытий	231
Возврат к исходной позиции	235
Передача одной функции в другую	237
Доработка модуля <code>hare</code>	239
Вызов функции <code>sweepFunc()</code>	241
Перемещение по строкам и столбцам	243
Определение четности числа с помощью оператора деления по модулю	244
Обратный путь в случае четного и нечетного количества блоков по ширине	245
Создание функции <code>buildFloor()</code>	247
Создание программы <code>buildfloor</code>	248
Запуск программы <code>buildfloor</code>	249
Создание узорчатого перекрытия	249

Код программы <code>buildcheckerboard</code>	250
Запуск программы <code>buildcheckerboard</code>	251
Код функции <code>placeCheckerboard()</code>	253
Вызов функции <code>sweepField()</code>	255
Что мы узнали.....	255

ГЛАВА 14. ПРОГРАММИРОВАНИЕ

ЧЕРЕПАШКИ-ФЕРМЕРА 257

Подготовка пшеничного поля	258
Разработка алгоритма управления пшеничной фермой.....	259
Доработка модуля <code>hare</code>	261
Код программы <code>farmwheat</code>	262
Запуск программы <code>farmwheat</code>	265
Конфигурация программы <code>farmwheat</code>	266
Код функций, используемых в основной программе	268
Отслеживание урожая	268
Посев пшеницы.....	270
Хранение пшеницы.....	271
Работа в цикле	273
Советы по автоматизации других видов земледелия	277
Овощные плантации	277
Дойка коров и стрижка овец	278
Птицефабрика.....	279
Выращивание кактусов и сахарного тростника.....	280
Что мы узнали.....	281

ГЛАВА 15. ПРОГРАММИРОВАНИЕ

ЧЕРЕПАШКИ-ШАХТЕРА 283

Разработка алгоритма создания шахты с лестницей.....	285
Доработка модуля <code>hare</code>	290
Код функций <code>digUntilClear()</code> и <code>dftgUpUntilClear()</code>	291
Код программы <code>stairminer</code>	293
Запуск программы <code>stairminer</code>	295
Настройка программы <code>stairminer</code>	295

Создание первой лестницы	297
Разработка вниз.....	297
Проверка «сытости» черепашки	300
Проверка инвентаря черепашки	304
Разработка вверх	305
Что мы узнали.....	306

ПРИЛОЖЕНИЕ А. СПИСОК ФУНКЦИЙ..... 308

Интерфейс fs (файловая система)	309
Интерфейс hare.....	309
Интерфейс io (ввода/вывода)	311
Интерфейс math (математические функции)	311
Интерфейс os (операционная система)	311
Интерфейс shell (оболочка командной строки).....	312
Интерфейс string (строковые функции).....	312
Интерфейс textutils (текстовые эффекты).....	313
Интерфейс turtle (управление черепашкой)	313
Строительные функции	313
Топливные функции	314
Функции, связанные с инвентарем	315
Функции движения	317
Функции восприятия	318
Функции, связанные с инструментами.....	319
Функции Lua.....	320

ПРИЛОЖЕНИЕ Б. СПИСОК ИДЕНТИФИКАТОРОВ.....321

Поиск идентификатора блока	321
Различия между блоками с одинаковым идентификатором	323
Список идентификаторов блоков.....	324
Алфавитный указатель.....	343