

Углубление в Python

ВВОД

ВЫВОД

Исключения в python.
Конструкция try - except
для обработки исключений

Булевые значения
и основныи операции между
ними

Булевые значения
и основныи операции между
ними

**Какие команды
мы прошли?**

```
mc.player.setTilePos(x, y, z)
```

```
mc.setBlock(x, y, z, blockType)
```


`mc.player.getTilePos()`

а) `player` – игрок; `get` – получить; `Tile`, `Pos` – описано в 1 команде

б) «Возвращает» позицию игрока (использовать можно так: «имя_переменной» = `mc.player.getTilePos()`). Команда заполняет переменную сразу 3 числами – координатами игрока по осям `x`, `y`, `z`. Получить доступ к ним после такого использования команды можно с помощью «имя_переменной».`x`, «имя_переменной».`y`, «имя_переменной».`z`.

`mc.postToChat(message)` а) `post` – отправить, `To` – в, `Chat` – чат, `message` – сообщение б) команда отправляет в чат Майнкрафта сообщение, строку, которая лежит в переменной `message`

`mc.getBlock(x, y, z)` а) `get` – получить, `Block` – блок б) возвращает (кладёт в переменную, то есть надо использовать так: «`id = mc.getBlock(x, y, z)`») идентификатор (номер) блока, который находится по координатам `x`, `y`, `z`.