

Nodes, interne Daten

Node

Ein Node ist die kleinste Karteneinheit in Minetest; entspricht etwa $1m^3$

Repräsentation aus Lua-Sicht: Eine Table

```
{  
  name = "...",  
  param1 = ...,  
  param2 = ...  
}
```

Je nach Wert von `name` unterschiedliche Felder; Spezialwerte

- ▶ `name = "air"` steht für einen un bebauten Knoten
- ▶ `name = "ignore"` für nicht verfügbare Knoten, z.B. aktuell nicht geladen, oder noch nicht vom Kartengenerator erzeugt

Koordinaten

Jeder Knoten hat eine Koordinate: Table

```
{  
  x = ... ,  
  y = ... ,  
  z = ...  
}
```

F5 kann Koordinatenanzeige für den Spieler an- und abschalten

y ist die Höhe, positive Koordinaten sind oben

Koordinaten sind in Nodes gemessen

param1, param2

In jeder Node sind zwei 8-Bit Werte:

- ▶ param1: Beleuchtung
- ▶ param2: Flüssigkeitsstand oder Rotation des Knotens

Diese Werte werden nicht immer verwendet, sind aber immer vorhanden

Art der Verwendung hängt von der Node ab

Inventar, Metadaten

Mit `meta = minetest.get_meta(pos)` kann man die Metadaten der Node an der Stelle `pos` erhalten.

`meta:get_inventory()` gibt das Inventar der Node zurück (z.B. Inhalt von Kisten)

Metadaten werden normalerweise an den Client geschickt

- ▶ Abschaltbar durch `mark_as_private`
- ▶ Metadaten sollten damit keine für die Spieler geheimen Informationen enthalten
- ▶ Bei großen Metadaten auch an die Belastung der Netzwerkverbindung zwischen Server und Client denken