



# Redstone



## **Piston**

Pistons (In het Nederlands duwmaschine en kleefzuiger) zijn blokken die als ze een signaal krijgen uitklappen in de richting waarnaar ze toe staan.



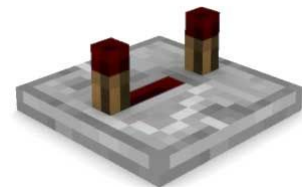
## **Redstone**

Redstone wire is een draad/blok die een signaal kan doorgeven aan een andere redstone of een piston ect. dit proces kan 15 blokken lang doorgaan.



## **Repeater**

Een repeater kan een signaal verversen. het kan ook gebruikt worden om een redstone signaal door een blok heen te laten gaan. maar als een repeater wordt gebruikt, zit er ook een tijd tussen totdat hij het signaal weer doorgeeft. iedere keer als je er op klikt verschuift er een deel van de repeater. 1 stukje verschuiven zorgt dat er steeds 0.1 seconde bij komt



## **Redstone Comparator**

Redstone comparators kunnen gebruikt worden om te detecteren of er items of blokken in een kist, dropper, of een andere container zitten.



## Redstone torch

Een redstone torch kan signalen geven net als een redstone blok, maar als het blok waar de redstone torch op staat wordt aangedreven door een redstone signaal, gaat de redstone torch uit en geeft het geen signaal meer



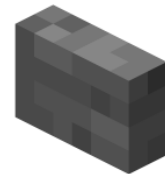
## Redstone comparators

Redstone comparators kunnen gebruikt worden om te detecteren of er items of blokken in een kist, dropper, of een andere container zitten.



## Button

Een button geeft ook een signaal aan het blok waar hij op staat als hij wordt geactiveerd door een speler, maar dan tijdelijk.



## Dropper

Een dropper is eigenlijk hetzelfde als een dispenser, maar dan dropt hij alles, ook al is het lava.



## Pressure plate

Een pressure plate geeft een signaal aan het blokje waarop hij staat als een speler op de pressure plate staat.



## Tripwire hook

Als je 2 van deze hooks met elkaar verbindt door middel van string in een rechte lijn, dan geeft het een signaal aan het blokje waar de hook op staat als een speler op de string staat.



## Daylight sensor

Daylight sensor: deze detector kan het licht meten en geeft een signaal zodra het licht wordt. als het licht feller wordt, geeft de daylight sensor ook meer redstone signaal



### **Redstone lamp**

Deze lamp geeft licht zodra hij een redstone signaal krijgt.



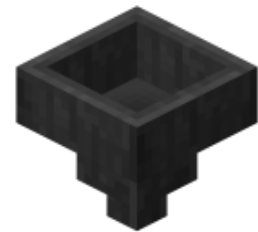
### **Lever**

Een lever geeft een signaal aan het blok waar hij op staat als hij wordt geactiveerd door een speler.



### **Hopper**

Een hopper is een blok die items doorgeeft aan het blok waarnaar hij toe wijst. als het een kist, dropper, dispenser of een andere hopper is, dan gaan de items er in. maar als het een gewoon blok is, gebeurt er niks.





# Opdrachten



## Opdracht 1

---

**Probeer een redstone signaal om te keren door middel van een redstone torch**

## Opdracht 2

---

**Maak een machine die een blokje 2 blokjes kan verplaatsen.**

## Opdracht 3

---

**Laat een item van de ene naar de andere kist verplaatsen door middel van een hopper.**

## Opdracht 4

---

**Maak een deur die opengaat als je iets in een kist stopt.**

## Opdracht 5

---

**Maak een 1x2 piston deur die open gaat met een pressureplate**

## **Opdracht 6**

---

**Maak een machine waardoor je kan double-jumpen.**

## **Opdracht 7**

---

**Maak een circuit van redstone om een redstone signaal 10 blokjes te laten verplaatsen ZONDER dat je ook maar 1 redstone gebruikt! Alle andere dingen zoals pistons, redstone torches ect. zijn wel**

## **Opdracht 8**

---

**Maak een deur die alleen opengaat als er 2 levers 'aan' staan (Gebruik een AND Gate(Zie voorbeelden))**

## **Opdracht 9**

---

**Maak een 3x3 piston deur die open gaat met een pressureplate (het midden mag hol zijn)**

## **Opdracht 10**

---

**Bouw een machine die zichzelf naar voren kan duwen(ook al in 1.8)**

## **Opdracht 11**

---

**Maak een machine die armor stands kan swappen. (ook in 1.8)**

## **Opdracht 12**

---

**Maak een sorteermachine die alle items sorteert door middel van hoppers.**