

1. Programujemy polecenie start:
 - wyświetl komunikat
 - zbuduj podłogę ze skały macierzystej
 - wypełnij powietrzem poziom pod skałą
 - 50 razy umieść redstone w losowych miejscach pod skałą macierzystą
 - wyświetl komunikat
 - ustaw zmienną rozbrojone na 0
 - daj graczowi kilof

2. Zaprogramuj zliczanie rozbrojonych bomb:
 - Gdy złamano blok redstone:
 - zaktualizuj zmienną rozbrojone
 - powiedz "Rozbrojone bobmy:" i aktualną wartość
 - jeśli rozbrojone bomby są równe przyjętemy limitowi (np. 45) powiedz wygrana

3. Zabezpiecz grę przed stawianiem nowych bloków redstone:
 - gdy umieszczono redstone:
 - zmień rozbrojone o -1
 - powiedz "Rozbrojone bobmy:" i aktualną wartość

4. Programujemy wybuch!
 - zawsze:
 - jeżeli gracz znajduje się blok nad redstone lub 2 bloki nad redstone to:
 - spawnujemy zdetonowane tnt 2 bloki nad graczem
 - powiedz bomba!
 - poczekaj sekundę

5. Programujemy polecenie czatu "sonda":
 - powiedz testowanie terenu
 - przeteleportuj agenta pod pas redstone, zwróconego w kierunku południe
 - powtórz 4 razy:
 - obróć agenta w prawo
 - powtórz 2 razy:
 - przesun agenta do przodu

6. Rozszerzamy sondę, tak aby stawiała bloki informacyjne:
 - Jeżeli agent wykryje redstone nad sobą:
 - niech postawi blok czerwonego szkła na wysokości podłogi i powie "Znaleziono minę!"
 - w przeciwnym razie niech postawi blok emeraldu na wysokości podłogi
 - wykorzystaj bloku pozycja + pozycja

7. Programujemy polecenie wygrana:
 - wyświetl komunikat
 - daj graczowi nagrodę (np. diaxy)
 - zespawnuj kilka stacji roboczych oraz wieśniaków

8. *Popraw skrypt spawnujący redstone, tak aby stawiał redstone tylko w nie zajętych miejscach