

1. Założenia projektowe:
 - kamienna siekiera: buduje mur z kamienia wysokość 3 bloki, szerokość 6 bloków
 - żelazna siekiera: buduje zaporę (dach) z żelaza
 - diamentowa siekiera: wylewa wodę przed nami
 - złota siekiera: lewitacja na 10 sekund
2. Programujemy polecenie "e" - ekwipunek. Daj graczowi 4 siekiery oraz itemy dodatkowe (elytrę, perły, miecz, wiaderko, złote jabłka itd.)
3. Zaprogramuj efekty użycia siekier. Wykorzystaj bloczki "po użyciu przedmiotu" oraz "right above in front"
4. Programujemy polecenie start
 - czyścimy eq
 - ustawiamy czas na świt
 - ustawiamy przetrwanie
 - dajemy eq (polecenie e)
 - wyświetlamy komunikat graczowi
 - uruchamiamy polecenie czas (trzeba je zaprogramować w następnym punkcie)
5. Programujemy odliczanie wybuchu, polecenie czatu "czas"
 - ustawiamy zmienną czas na 30 sekund
 - dopóki czas większy od zera, wyświetlamy czas, odejmujemy 1 od zmiennej czas oraz czekamy sekundę
 - po skończeniu czasu uruchamiamy polecenia czatu lawa oraz ogień (zaraz je zaprogramujemy)
6. Programujemy polecenie lawa:
 - wypełniamy lawą wulkan (kordy świata x: 336-340, y: 121-121, z: 103-107)
 - czekamy minutę
 - wypełniamy wulkan powietrzem (te same kordy)
7. Programujemy polecenie ogień:
 - 120 razy co pół sekundy/sekundę:
 - umieszczamy wokół gracza w losowym miejscu blok magmy
 - spawujemy pocisk błyskawica
8. Programujemy polecenie czatu, które zespawuje nam płomyki (około 3) i uruchamiamy je po skończeniu odliczania (tak jak lawa czy ogień)
9. Programujemy polecenie "napraw", które zmieni nam konkretne bloki na powietrze (np. bloki magmy czy piasku)
10. Zaprogramuj własne siekiery z własnymi efektami
11. Odpal grę i postaraj się obronić wioskę!