

INDICE DE COMANDOS

The logo for Minecraft Education Edition, featuring a purple diamond shape with a white outline, and a grey diamond shape with a white outline, both centered on the page.

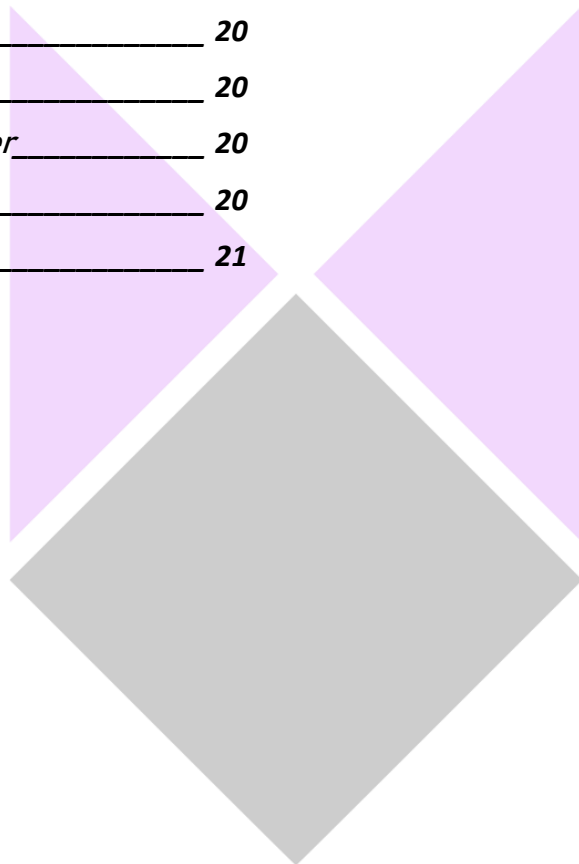
**MINECRAFT
EDUCATION EDITION**

LETI AHUMADA

ACTUALIZACION 08/2023

<i>INTRODUCCION</i>	<u>1</u>	<i>32 Locate</i>	<u>11</u>
<i>1 Ability</i>	<u>2</u>	<i>33 Loot</i>	<u>11</u>
<i>2 Always day</i>	<u>2</u>	<i>34 Me</i>	<u>11</u>
<i>3 CameraShake</i>	<u>2</u>	<i>35 Mobevent</i>	<u>11</u>
<i>4 Classroommode</i>	<u>2</u>	<i>36 Msg</i>	<u>12</u>
<i>5 Clear</i>	<u>2</u>	<i>37 Music</i>	<u>12</u>
<i>6 Clearspawnpoint</i>	<u>3</u>	<i>38 Op</i>	<u>12</u>
<i>7 Clone</i>	<u>3</u>	<i>39 Particle</i>	<u>12</u>
<i>8 Code</i>	<u>3</u>	<i>40 Playanimation</i>	<u>12</u>
<i>9 Connect</i>	<u>4</u>	<i>41 Playsound</i>	<u>12</u>
<i>10 Damage</i>	<u>4</u>	<i>42 Reload</i>	<u>13</u>
<i>11 Daylock</i>	<u>4</u>	<i>43 Remove</i>	<u>13</u>
<i>12 Deop</i>	<u>4</u>	<i>44 Replaceitem</i>	<u>13</u>
<i>13 Dialogue</i>	<u>4</u>	<i>45 ResourceUri</i>	<u>14</u>
<i>14 Difficulty</i>	<u>4</u>	<i>46 Ride</i>	<u>14</u>
<i>15 Effect</i>	<u>5</u>	<i>47 Say</i>	<u>14</u>
<i>16 Enchant</i>	<u>6</u>	<i>48 Schedule</i>	<u>14</u>
<i>17 Event</i>	<u>7</u>	<i>49 Scoreboard</i>	<u>14</u>
<i>18 Execute</i>	<u>7</u>	<i>50 Script</i>	<u>15</u>
<i>19 Fill</i>	<u>7</u>	<i>51 Setblock</i>	<u>15</u>
<i>20 Fog</i>	<u>8</u>	<i>52 Setmaxplayers</i>	<u>15</u>
<i>21 Function</i>	<u>8</u>	<i>53 Setworldspawn</i>	<u>15</u>
<i>22 Gamemode</i>	<u>8</u>	<i>54 Spawnpoint</i>	<u>16</u>
<i>23 Gamerule</i>	<u>8</u>	<i>55 Spreadplayers</i>	<u>16</u>
<i>24 Gametest</i>	<u>9</u>	<i>56 Stopsound</i>	<u>16</u>
<i>25 Give</i>	<u>10</u>	<i>57 Structure</i>	<u>16</u>
<i>26 Help</i>	<u>10</u>	<i>58 Summon</i>	<u>16</u>
<i>27 Immutableworld</i>	<u>10</u>	<i>59 Tag</i>	<u>16</u>
<i>28 Inputpermission</i>	<u>10</u>	<i>60 Takepicture</i>	<u>17</u>
<i>29 Kick</i>	<u>10</u>	<i>61 Teleport</i>	<u>17</u>
<i>30 Kill</i>	<u>10</u>	<i>62 Tell</i>	<u>17</u>
<i>31 List</i>	<u>11</u>	<i>63 Tellraw</i>	<u>17</u>

<i>64 Testfor</i> _____	18
<i>65 Testforblock</i> _____	18
<i>66 Testforblocks</i> _____	18
<i>67 Tickingarea</i> _____	18
<i>68 Time</i> _____	18
<i>69 Title</i> _____	19
<i>70 Titleraw</i> _____	19
<i>71 Toggledownfall</i> _____	20
<i>72 W</i> _____	20
<i>73 Wb</i> _____	20
<i>74 Weather</i> _____	20
<i>75 Worldbuilder</i> _____	20
<i>76 Wserver</i> _____	20
<i>77 Xp</i> _____	21



INTRODUCCION

Los comandos se introducen en el chat de juego, utilizando la barra inclinada “/”

Para algunos de los comandos es necesario indicar el jugador o entidad a la que afectan. Para seleccionar esta entidad usamos la siguiente nomenclatura:

@a = todos los jugadores

@p = el jugador más cercano

@r = un jugador aleatorio

@e = todas las entidades

@s = el jugador que lanza el comando

@c = el Agente de programación del jugador

También podemos seleccionar a la entidad o jugador utilizando su nombre.

Muchos de los comandos tienen dos estados:

- True: el comando está activo.
- False: el comando está desactivado.

1 Ability

`/ability <player> mayfly <true/false>`

Permite activar y desactivar la opción de volar de los jugadores cuando están en modo creativo.

`/ability <player> worldbuilder <true/false>`

Permite activar o desactivar la opción para tener los permisos de profesor en el mundo.

Tener permisos de profesor significa que puedes colocar y modificar los bloques educativos (denegar, permitir y borde).

`/ability <player> mute <true/false>`

Permite activar o desactivar el chat del jugador.

2 Always day

`/alwaysday <true/false>`

Bloquea (true) y desbloquea (false) el ciclo día-noche

3 CameraShake

`/camerashake <add/stop> <player>`

Permite configurar la intensidad y duración del temblor de la cámara del jugador.

4 Classroommode

`/classroommode`

Intenta iniciar y conectarse al modo aula.

5 Clear

`/clear`

Permite eliminar objetos del inventario del jugador. Pudiendo eliminarlos todos o solo aquellos que seleccionemos.

`/clear <player>`: eliminará todos los objetos del inventario del jugador

`/clear <player> <objeto> <datos del objeto> <cantidad del objeto>`: eliminará del inventario del jugador el objeto especificado en la cantidad seleccionada.

6 Clearspawnpoint

`/clearspawnpoint <player>`

Elimina el punto de generación de un jugador.

7 Clone

`/clone <coordenadas de lo que quiero clonar> <coordenadas de hasta donde quiero clonar> <coordenadas de donde lo quiero clonar> <máscara de clonación> <modo de clonar> <tipo de bloque (para filtered)>`

Permite clonar superficies y áreas de un lugar a otro. No permite rotar estructuras, solo clonaras.

Para utilizar este comando tenemos que conocer las coordenadas en las que nos encontramos o utilizar nuestra posición relativa. Para utilizar nuestra posición relativa utilizamos el símbolo ~ delante de los números, de manera que la posición ~0 ~0 ~0 es nuestra posición en el mundo.

Hay diferentes máscaras de clonación:

Filtered – clona solo el tipo de bloque que se especifique en el comando

Masked – clona todos los bloques menos los de aire

Replace – clona todos los bloques

Hay diferentes modos de clonar:

Force – obliga a la superficie que se quiere clonar a colocarse sobre los bloques que haya en el lugar en el que se quiere clonar.

Move – clona los bloques en el destino, quitándolos del origen. Es un corta y pega.

Normal – clona los bloques en el destino, manteniéndolos en el origen. Es un copia y pega.

8 Code

`/code`

Permite conectar automáticamente con el servicio de Code Connection.

9 Connect

`/connect o /wserver`

Permite conectar con el servicio de Code Connection si a continuación le añadimos la dirección del servidor. Para conseguir esta dirección tendremos que abrir antes la aplicación de Code Connection.

10 Damage

`/damage <entidad> <cantidad de daño> <causa del daño>`

Aplica daño a entidades específicas.

11 Daylock

`/daylock <true/false>`

Bloquea (true) y desbloquea (false) el ciclo día-noche

12 Deop

`/deop <player>`

Permite quitar a los jugadores permisos de OP (para más información visitar el comando /op)

13 Dialogue

`/dialogue <open/change> <nombre NPC> <nombre del jugador>`

Permite abrir el diálogo con un NPC para un jugador. Con open se abre el diálogo y con change se modifica.

14 Difficulty

`/difficulty <p/e/n/h>`

Permite cambiar la dificultad del juego entre peaceful (sin monstruos), easy, normal y hard.

15 Effect

/effect

Permite aplicar a un jugador un hechizo que le proporciona cualidades especiales.

```
/effect <player> <efecto>
```

Además, se puede añadir el tiempo que dura el efecto.

```
/effect <player> <efecto> <tiempo en segundos> <cantidad de amplificación> <oculta las partículas del efecto o no (true o false)>
```

Estas cualidades son:

Absorption – absorbe daño para que el jugador reciba menos daño

Clear – quita otros efectos

Empty – elimina todos los efectos del jugador

Haste – aumenta la velocidad de ataque y para minar

Instant_damage – disminuye la vida de las entidades

Jump_boost – aumenta la altura de salto del jugador y disminuye el daño producido por caídas

Nausea – provoca que se distorsione la visión del jugador

Regeneration – cura al jugador en un periodo de tiempo

Slow_falling – ralentiza el tiempo de caída y el daño sufrido

Strength – aumenta la fuerza de los ataques del jugador

Weakness – aumenta el daño recibido en los ataques

Bad_omen – activa una pelea cuando un jugador entra en una aldea

Conduit_power – nos otorga el poder de Conduit para volar

Fatal_poison – envenena de muerte al jugador

Health_boost – aumenta la salud máxima del jugador

Instant_health – aumenta la vida de las entidades

Levitation – permite flotar al jugador

Night_vision – otorga visión nocturna al jugador

Resistance – reduce el daño recibido en los ataques

Slowness – disminuye la velocidad al caminar del jugador

Village_hero – el jugador recibe regalos y descuentos de los aldeanos

Wither – inflige daño al jugador durante un periodo de tiempo, pudiendo llegar a matar.

Blindness – oscurece la visión del jugador, dificultando su movimiento por el mundo

Darkness – oscurece la pantalla del jugador

Fire_resistance – proporciona inmunidad al fuego y la lava

Hunger – aumenta el hambre que sufre el jugador

Invisibility – otorga invisibilidad al jugador

Mining_fatigue – reduce la velocidad de ataque y para minar

Poison – envenena al jugador

Saturation – repone el nivel de hambre del jugador

Speed – aumenta la velocidad al caminar del jugador

Water_breathing – impide que el jugador muera ahogado

16 Enchant

/enchant <player> <hechizo> <nivel>

Permite encantar a una entidad u objeto con un hechizo a un determinado nivel. Cada hechizo tiene un máximo nivel aplicable. El nivel mínimo es 1.

Los hechizos son los siguientes:

Aqua_affinity – aumenta la velocidad para minar en el agua	Bane_of_arthropods – aumenta el daño causado a las arañas	Binding – los objetos no se pueden quitar del soporte de armadura
Blast_protection – reduce el daño causado por explosiones	Channeling – invoca un rayo si el tiempo es tormentoso y el jugador lleva un tridente	Depth_strider – aumenta la velocidad de movimiento en el agua
Efficiency – aumenta la velocidad al minar	Feather_falling – reduce el daño por caída	Fire_aspect – fija objetivos en llamas
Fire_protection – reduce el daño causado por fuego	Flame – las flechas apuntan a objetivos en llamas	Fortune – aumenta las posibilidades de que los bloques te den objetos
Frost_walker – permite caminar sobre el agua	Impaling – daño extra al usar un tridente	Infinity – disparar flechas no consume flechas
Knockback – aumenta el tiempo de recuperación después un ataque para volver a atacar	Looting – aumenta los objetos que las entidades dejan caer	Loyalty – el tridente vuelve al portador cuando se suelta
Luck_of_the_sea – reduce las posibilidades de que salgan objetos sin valor al pescar	Lure – aumenta la suerte al pescar con caña	Mending – repara la durabilidad con experiencia
Multishot – dispara tres flechas por el coste de una en las ballestas	Piercing – dispara a través de escudos y entidades con ballesta	Power – aumenta el daño de las flechas
Projectile_protection – reduce el daño de proyectiles	Protection – reduce todos los daños menos el kill	Punch – aumenta la distancia que se desplaza un jugador o entidad al ser golpeado
Quick_charge – aumenta la velocidad de recarga de las ballestas	Respiration – aumenta el tiempo de respiración bajo el agua	Riptide – aumenta la velocidad del jugador que lleva un tridente
Sharpness – aumenta el daño de las herramientas	Silk_touch – permite minar bloques para obtenerlos igual que como estaban colocados	Smite – aumenta el daño causado a entidades muertas como zombies y esqueletos
Soul_speed – aplicado en las botas aumenta la velocidad al caminar	Swift_sneak – aumenta la velocidad de movimiento mientras se acecha	Thorns – causa daño a los jugadores que atacan al portador del encantamiento

Unbreaking – aumenta la durabilidad de las herramientas

Vanishing – hace desaparecer un objeto al morir

17 Event

/event entity <player> <nombre del evento>

Desencadena un evento para los objetos específicos. Consultar la gamepedia para más información.

18 Execute

/execute

Ejecuta un comando en nombre de una o más entidades. Se suelen emplear en funciones específicas del juego y sus posibilidades son infinitas. Para más información, consultar la gamepedia.

/execute <comando> <block/entity/score> comando

Se utiliza para ejecutar comandos condicionales, si se cumple la condición del primero, se realiza el segundo.

/execute <align/anchored/as/at/facing/in/positioned/rotated/run>

Se utiliza para lanzar comandos más complejos.

19 Fill

/fill <coordenadas del punto inicial> <coordenadas del punto final> <bloque> <tipo de bloque (color, si no tiene, ponemos 0)> <estilo de relleno> <bloque (solo para replace)> <tipo de bloque (solo para replace)>

Permite rellenar con bloques áreas y superficies del mundo. Para ello necesitamos conocer las coordenadas del mundo o utilizar nuestra posición relativa. Hay diferentes estilos de relleno:

Destroy – coloca en todos los bloques del área, los bloques del comando

Hollow – coloca bloques solo en los bordes del área escrita en el comando

Keep – cambia solo los bloques de aire que hay en la región de las coordenadas

Outline – cambia los bordes del área especificada por el bloque del comando

Replace – cambia unos bloques del área especificada por otros bloques

20 Fog

`/fog <player> <pop/push/remove>`

Añade o quita el archivo de configuración de niebla.

Pop la añade, push la fuerza y remove la elimina.

21 Function

`/function <nombre>`

Lanza una lista de comandos guardada con el nombre de la función.

22 Gamemode

`/gamemode`

El modo de juego cambia las características de juego de los jugadores. Son cinco:

Aventura: en este modo los jugadores no pueden romper estructuras ya creadas en el mundo y deben crear sus propios recursos y materiales.

`/gamemode a <player>` o `/gamemode adventure <player>`

Supervivencia: en este modo los jugadores deben conseguir los recursos y materiales de la naturaleza. Pueden morir de hambre o atacados por monstruos.

`/gamemode s <player>` o `/gamemode survival <player>`

Creativo: en este modo los jugadores tienen acceso a todos los recursos del mundo y pueden volar. No pueden morir.

`/gamemode c <player>` o `/gamemode creative <player>`

Default: es el modo de juego por defecto del mundo que hemos creado.

`/gamemode d <player>` o `/gamemode default <player>`

23 Gamerule

`/gamerule <norma> <true/false>`

Permite modificar normas del juego.f

Allowdestructiveobjects – permite utilizar bloques destructivos como TNT	Allowmobs – permite utilizar mobs de juego	Commandblockoutput – permite ver los mensajes lanzados por los bloques de comando en la parte izquierda de la pantalla
Commandblocksenabled – permite el uso de bloques de comando	Dodaylightcycle – permite tener el ciclo de noche y día	Doentitydrops – permite que las entidades que no son mobs dejen caer objetos
Dofiretick – permite que el fuego se extienda por las superficies	Doimmediaterespawn – permite el spawn automático	Doinsomnia – permite que aparezcan fantasmas
Domobloot – permite que las entidades dejen caer objetos	Domobspawning – permite que se generen nuevas entidades	Dotitledrops – permite que los bloques dejen caer objetos
Doweathercycle – permite que el tiempo cambie entre soleado, lluvioso y tormentoso	Drowningdamage – permite el daño por caída	Falldamage – permite el daño por caída
Firedamage – permite el daño por fuego y llamas.	Freezedamage – permite el daño por congelación	Functioncommandlimit – permite limitar el número de comandos en una función
Globalmute – permite silenciar todos los sonidos del mundo	Keepinventory – permite conservar el inventario después de morir	Maxcommandchainlength – permite limitar la longitud de los comandos
Mobgriefing – permite que las entidades puedan coger bloques y objetos	Naturalregeneration – permite la recuperación natural con el paso del tiempo	Pvp – permite que los jugadores puedan pelear entre ellos
Randomtickspeed – permite fijar la velocidad de carga del juego	Respawnblocksexplode – permite la explosión del punto de aparición	Sendcommandfeedback – permite ver los mensajes lanzados al escribir comandos en el chat del juego
Showbordereffect – permite ver las partículas de los bordes	Showcoordinates – permite ver las coordenadas de nuestro jugador en el mundo	Showdeathmessages – permite mostrar mensajes que informan de las muertes en la partida
Showtags – permite mostrar los nombres de las etiquetas	Spawnradius – permite determinar el radio de spawn	Tntexplodes – permite que el tnt explote

24 Gametest

`/gametest <clearall/create/pos/run/runset/runthese/runthis>`

Interactúa con gametest. Localiza y carga bloques de estructura en el mundo. Nos permite colocar estructuras y archivos en formato .mcstructure

25 Give

`/give <player> <bloque> <cantidad> <tipo de bloque(color)>`

Este comando permite dar bloques del mundo a los jugadores, especificando el tipo de bloque y su cantidad.

26 Help

`/help <comando>`

Abre un cuadro de consejos sobre los comandos más utilizados.

27 Immutableworld

`/immutableworld <true/false>`

Permite configurar el mundo para que se modifique con el paso del tiempo o no.

El mundo permanecerá como está en el momento en el que se ejecuta el comando. No se generarán nuevos monstruos ni animales ni crecerán las plantas.

El mundo evolucionará como está programado para hacerlo, generando entidades y modificando los terrenos.

28 Inputpermission

`/inputpermission <query/set> <player> <permission> <disable/enable>`

Determina si las acciones de otro jugador pueden afectar a tu personaje.

29 Kick

`/kick <player> <mensaje de despedida>`

Elimina a un jugador de la partida en modo multijugador.

30 Kill

`/kill <entidad>`

Permite matar a jugadores y entidades del juego.

31 List

/list

Permite ver la lista de nombres de jugadores que hay en el mundo.

32 Locate

/locate <biome/structure> <nombre>

Permite conocer las coordenadas de estructuras o biomas que se generan aleatoriamente en el mundo.

33 Loot

/loot <give/insert/replace/spawn> <player/coordenada>

Deja caer el botín especificado en el inventario o en el mundo. Los objetivos pueden ser personajes, contenedores (como cofres) y otras entidades. Las fuentes especifican el comportamiento del objetivo. Para más información, consultar la gamepedia.

34 Me

/me

Permite al jugador lanzar un mensaje al chat en el que aparezca su nombre y lo reciban el resto de los jugadores que haya en el mundo.

35 Mobevent

/mobevent <tipo de evento> <true/false>

Controla el tipo de eventos relacionados con los mobs que están permitidos.

events_enabled = para permitir que sucedan

Minecraft:ender_dragon_event = genera el dragon del End

minecraft:pillager_patrols_event = genera patrullas de saqueadores

minecraft:wandering_trader_event = genera vendedores ambulantes

36 Msg

/msg o /w <player> <mensaje>

Permite a un jugador lanzar un mensaje en el chat a otro jugador.

37 Music

/music <play/queue/stop/volume>

Permite controlar la reproducción de pistas de música, seleccionando el volumen y el tiempo que permanecerá en el juego en segundos.

38 Op

/op <player>

Permite a los jugadores tener permiso para utilizar comandos, pero no para modificar los bloques educativos

39 Particle

/particle <efecto> <coordenadas>

Crea un emisor de partículas en una posición concreta.

40 Playanimation

/playanimation <entidad> <animación>

Hace que una entidad o grupo de entidades reproduzcan una animación.

41 Playsound

/playsound <nombre del sonido> <player>

Permite reproducir sonidos a jugadores. La lista de estos sonidos se puede encontrar en la siguiente web

http://minecraft.gamepedia.com/Sounds.json#Sound_events

También se pueden añadir más variables.

`/playsound <nombre del sonido> <player> <coordenadas x y z del jugador> <volumen del sonido>`

42 Reload

`/reload`

Recarga todos los archivos de las funciones de todos los packs de recursos y comportamientos.

43 Remove

`/remove <player>`

Permite eliminar entidades del mundo.

44 Replaceitem

`/replaceitem`

Permite reemplazar bloques y entidades en diferentes lugares del mundo.

`/replaceitem block <coordenadas x y z> <lugar de reemplazo> <bloque por el que se reemplaza> <cantidad>t`

`/replaceitem entity <player> <lugar de reemplazo> <bloques de reemplazo> <cantidad>`

Los bloques de reemplazo aparecen en los siguientes lugares:

Slot.armor - armadura

Slot.armor.chest – armadura de pecho

Slot.armor.feet – botas de armadura

Slot.armor.head – casco de armadura

Slot.armor.legs – pantalones de armadura

Slot.chest - cofre

Slot.equippable – equipación

Slot.enderchest – cofre del end

Slot.hotbar – barra de inventario

Slot.inventory - inventario

Slot.saddle – silla de montar

Slot.weapon.mainhand – arma de la mano principal

Slot.weapon.offhand – arma de la mano secundaria

45 ResourceUri

/resourceuri

Permite asignar el URI del recurso en el menú de pausa.

/resourceuri clear – elimina el recurso

/resourceuri default <texto> – texto por defecto

/resourceuri named <nombre> <texto> - nombre del recurso

46 Ride

/ride <entidad/jinete> <start_riding/stop_riding/summon_ride> <entidad montura>

Permite que las entidades cabalguen en otras entidades.

47 Say

/say

Permite mandar un mensaje al chat del mundo de juego.

48 Schedule

/schedule on_area_loaded add <coordenadas> <función>

Programa una acción para que suceda en una zona concreta.

49 Scoreboard

/scoreboard

Sigue y controla la puntuación de diversos objetivos

/scoreboard objectives <acción> <objetivo>

Sirve para añadir objetivos de puntuación. Acciones: add (añadir), remove (eliminar), list (desplegar la lista de objetivos), setdisplay (mostrar lista de objetivos en la pantalla), destdisplay belowname (mostrar lista de objetivos en la pantalla con sus nombres)

/scoreboard players <acción>

Sirve para añadir las acciones que suceden cuando los jugadores consiguen los objetivos. Acciones: list (desplegar la lista de jugadores), reset (eliminar la lista), test (comprobar los objetivos), random (comprobar los objetivos de un jugador), remove/add/set (añadir, eliminar y fijar un objetivo), operation (realizar una operación a una serie de jugadores).

50 Script

`/script <debugger/profiler/watchdog>`

Opciones de depuración para GameTest Framework.

51 Setblock

`/setblock <coordenadas x y z> <bloque> <tipo de bloque(color)> <estilo de colocación>`

Permite colocar un bloque en unas coordenadas del mundo. Los estilos de colocación son:

Destroy – destruye el bloque que ocupaba antes esa coordenada produciendo sonido y dejando caer objetos.

Keep – solo cambia los bloques de aire

Replace – destruye el bloque que ocupaba antes esa coordenada sin producir sonido ni dejar caer objetos.

52 Setmaxplayers

`/setmaxplayers <número>`

Permite fijar el número máximo de jugadores en el mundo.

53 Setworldspawn

`/setworldspawn`

Permite fijar el punto inicial del mundo en el que los jugadores aparecerán la primera vez que jueguen y cuando mueran si no han dormido anteriormente en una cama.

54 Spawnpoint

`/spawnpoint <player> <coordenadas x y z>`

Permite fijar un punto de aparición de los jugadores cuando mueren. No es el punto inicial de aparición del mundo.

55 Spreadplayers

`/spreadplayers <coordenada x del centro de la región> <coordenada y del centro de la región> <distancia mínima entre jugadores> <distancia máxima> <player>`

Permite repartir a los jugadores a lo largo del mundo.

56 Stopsound

`/stopsound <player> <nombre del sonido>`

Permite detener el sonido de un jugador.

57 Structure

`/structure <delete/load/save> <nombre de la estructura> <coordenadas>`

Guarda o carga una estructura en el mundo.

58 Summon

`/summon <entidad> <coordenadas x y z relativas al jugador donde se va generar la entidad>`

Permite generar entidades. Las entidades se pueden consultar aquí

<https://minecraft-es.gamepedia.com/Criaturas>

59 Tag

`/tag`

Permite guardar etiquetas/nombres dadas a las entidades en el juego.

`/tag <entidad> list` – muestra una lista de todas las entidades con nombre

`/tag <entidad> add <nombre>` - permite añadir una etiqueta a la entidad

`/tag <entidad> remove <nombre>` - permite eliminar una etiqueta dada a una entidad

60 Takepicture

`/takepicture`

Permite tomar una foto como si utilizásemos la cámara del juego sin tener este objeto en nuestro inventario.

`/takepicture <player>` - hace una captura de lo que ve el jugador

`/takepicture <coordenadas> <player>` - hace una captura del jugador desde las coordenadas

61 Teleport

`/teleport` o `/tp`

Permite teletransportar a jugadores a localizaciones determinadas a través de la posición de otros jugadores o de las coordenadas x y z.

`/tp <jugador destino>`

`/tp <coordenadas de destino>`

`/tp <jugador que se quiere teletransportar> <coordenadas de destino>`

`/tp <jugador que se quiere teletransportar> <jugador destino>`

62 Tell

`/tell <player> <mensaje>`

Permite hablar por el chat directamente con otro jugador, sin que los demás jugadores reciban el mensaje.

63 Tellraw

`/tellraw <player> <mensaje>`

Permite lanzar un mensaje a todos los jugadores.

64 Testfor

/testfor <player>

Permite localizar a jugadores.

65 Testforblock

/testforblock <coordenadas x y z> <bloque> <tipo de bloque>

Permite localizar un bloque en una coordenada concreta.

66 Testforblocks

/testforblocks <coordenadas iniciales> <coordenadas finales> <coordenadas iniciales> <modo de comparación>

Permite comprobar si dos bloques en dos áreas diferentes son iguales. Modos de comparación:

All – todos los bloques coinciden

Masked – los bloques de aire coinciden

67 Tickingarea

/tickingarea <add/remove/list/preload> <coordenadas iniciales> <coordenadas finales> <nombre de la marca>

Añade, elimina, carga o enumera áreas de marca. Se pueden colocar hasta 10 áreas de marca.

68 Time

/time add <cantidad>

Permite añadir tiempo de juego al mundo, por lo que los días pasan más rápido y se generan nuevos recursos más rápido.

/time query

Permite ver el tiempo del mundo.

/time query day – nos muestra el día del mundo en el que nos encontramos

`/time query daytime` – nos muestra las horas de luz

`/time query gametime` – nos muestra la hora de juego

`/time set <day/midnight/night/noon/sunrise/sunset>`

Permite fijar el tiempo del mundo.

69 Title

`/title <player> <tamaño/reglas> <mensaje>`

Permite lanzar un mensaje al mundo que aparezca en el centro de la pantalla de los jugadores a un determinado tamaño.

Los tañamos, de mayor a menor son:

Title

Subtitle

Actionbar

Las reglas son:

Clear: quita el título de la pantalla

Reset: devuelve los valores del juego a sus valores originales

Times: establece el tiempo que permanece el mensaje en la pantalla

70 Titleraw

`/titleraw`

Controla los títulos de pantalla que se muestran en los mensajes JSON

`/titleraw <player> clear` – elimina el título

`/titleraw <player> reset` – devuelve el título a los valores por defecto

`/titleraw <player> <title/subtitle/actionbar> <mensaje>` – manda el mensaje con uno de los tres formatos

`/titleraw <player> times <tiempo que tarda en aparecer> <tiempo que permanece en pantalla> <tiempo que tarda en desaparecer>` – establece la configuración del tiempo del mensaje

71 Toggledownfall

/toggledownfall

Cambia el tiempo climático al tiempo contrario. Si está soleado cambia a lluvioso. Si llueve cambia a soleado.

72 W

/w <player> <mensaje>

Envía un mensaje privado a uno o varios jugadores.

73 Wb

/wb

Alterna el estado de creador de mundos del jugador.

74 Weather

/weather <clear/rain/thunder/query>

Permite cambiar el tiempo atmosférico.

/weather query – muestra el tiempo actual.

/weather thunder – tormentoso. En dificultad fácil, normal y difícil se generan monstruos de los rayos

75 Worldbuilder

/worldbuilder

Alterna el estado de creador de mundos del jugador.

76 Wserver

/wserver

Intenta conectarse al servidor de otra partida.

77 Xp

`/xp <cantidad de experiencia> <player>`

Permite dar o quitar experiencia al jugador.

