

4連花火を打ち上げ実行時のMain.javaのソースコードを記載。

```
package plugin.sample;

import java.lang.module.FindException;
import java.util.ArrayList;
import java.util.HashMap;
import java.util.List;
import java.util.Map;
import org.bukkit.Bukkit;
import org.bukkit.Color;
import org.bukkit.FireworkEffect;
import org.bukkit.FireworkEffect.Type;
import org.bukkit.World;
import org.bukkit.entity.Firework;
import org.bukkit.entity.Player;
import org.bukkit.event.EventHandler;
import org.bukkit.event.Listener;
import org.bukkit.event.player.PlayerToggleSneakEvent;
import org.bukkit.inventory.meta.FireworkMeta;
import org.bukkit.plugin.java.JavaPlugin;

public final class Main extends JavaPlugin implements Listener {

    private int count=0;

    @Override
    public void onEnable() {
        Bukkit.getPluginManager().registerEvents(this, this);

        // String[] stringArray = new String[] {"test1","test2","test3"};
        // List<String> stringList = List.of("test1","test2","test3");
        // stringList.add("test4");
        // stringList.remove(1);
        // Map<Integer,String> map = new HashMap<>();
        // map.put(1,"test1");
        // map.put(2,"test2");
        // map.put(3,"test3");
        // String value = map.get(1);
    }

    /**
     * プレイヤーがスニークを開始/終了する際に起動されるイベントハンドラ。
     *
     * @param e イベント
     */
    @EventHandler
    public void onPlayerToggleSneak(PlayerToggleSneakEvent e) {
        // イベント発生時のプレイヤーやワールドなどの情報を変数に持つ。
        Player player = e.getPlayer();
        World world = player.getWorld();
        List<Color> colorList = List.of(Color.RED, Color.BLUE, Color.WHITE, Color.BLACK);
        if(count % 2 == 0) {
            for(Color color : colorList) {
                // 花火オブジェクトをプレイヤーのロケーション地点に対して出現させる。
                Firework firework = world.spawn(player.getLocation(), Firework.class);

                // 花火オブジェクトが持つメタ情報を取得。
                FireworkMeta fireworkMeta = firework.getFireworkMeta();

                // メタ情報に対して設定を追加したり、値の上書きを行う。
                // 今回は青色で星型の花火を打ち上げる。
                fireworkMeta.addEffect(
                    FireworkEffect.builder()
                        .withColor(color)
                        .with(Type.BALL_LARGE)
                        .withFlicker()
                        .build());
                fireworkMeta.setPower(1);

                // 追加した情報で再設定する。
                firework.setFireworkMeta(fireworkMeta);
            }
        }
        count++;
    }
}
```