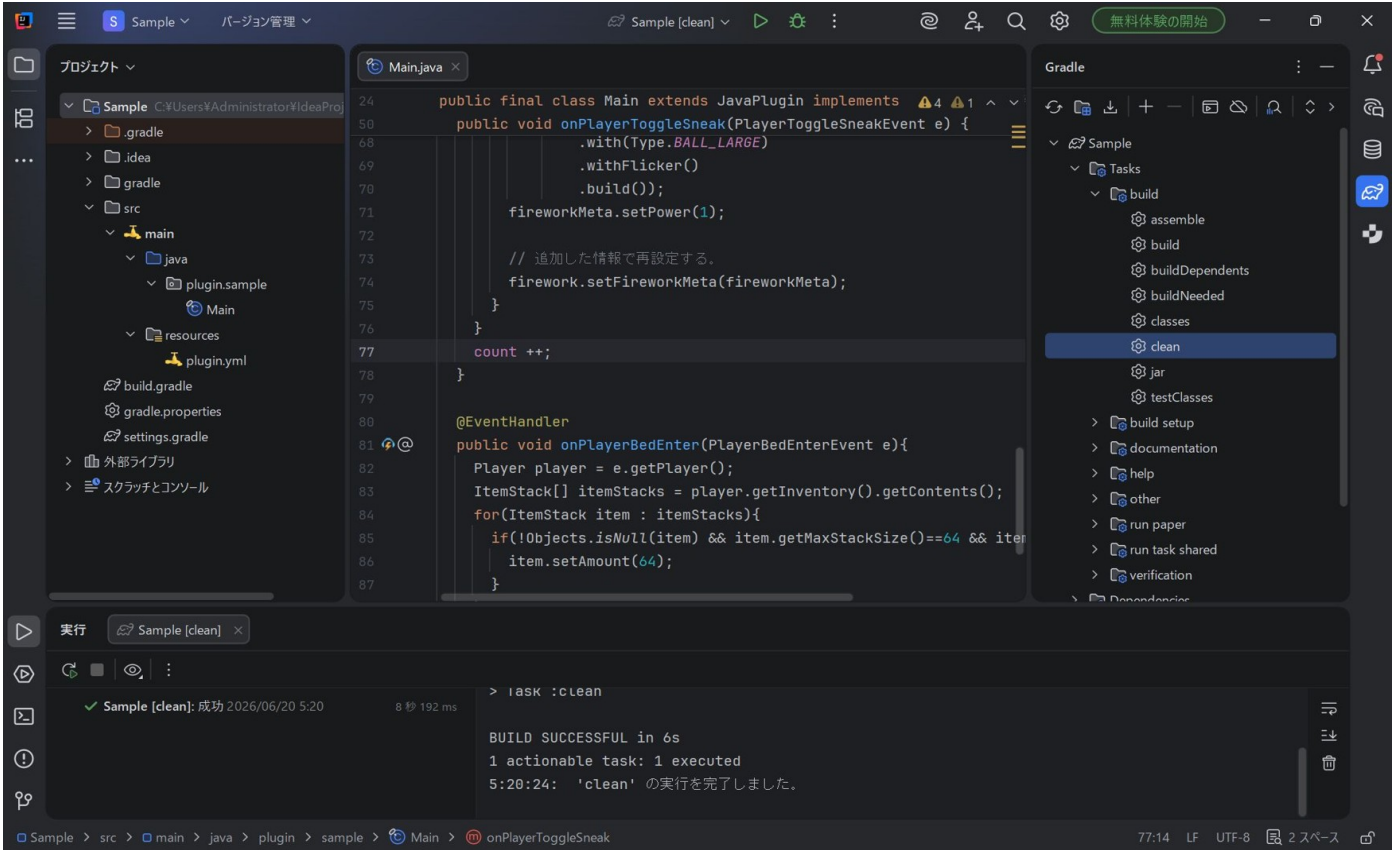
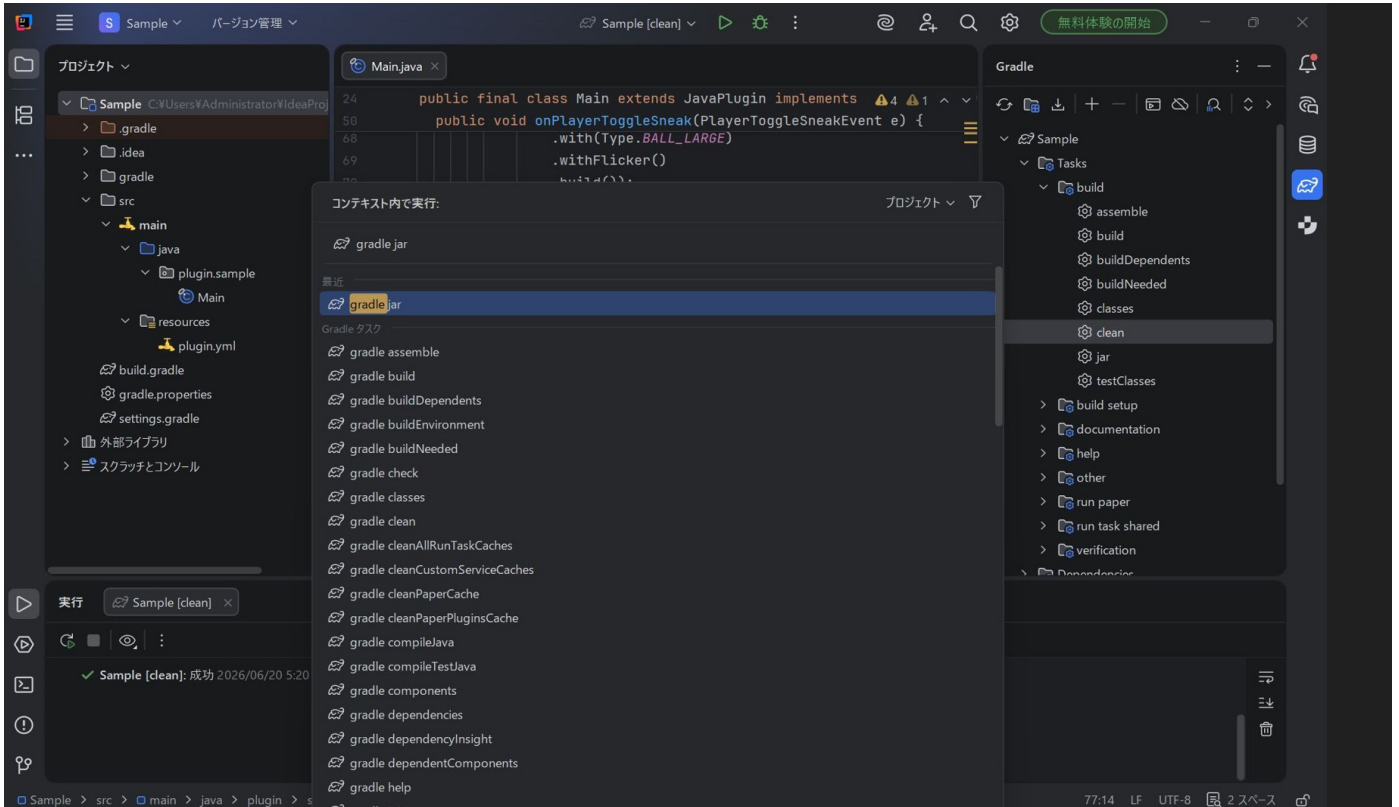


【躓いたところ】

jarを作成し直しても、一向に今回の目的であるアイテム増殖ができなかった為、cleanを実行。



実際のcleanを実行画面



改めてjarの作成を実行

The screenshot shows an IDE interface with the following components:

- Project View (Left):** Shows the project structure with folders like `.gradle`, `.idea`, `build`, `src`, `main`, `resources`, and files like `plugin.yml`, `build.gradle`, `gradle.properties`, and `settings.gradle`.
- Main Editor (Center):** Displays the `Main.java` file with the following code:

```
24 public final class Main extends JavaPlugin implements   
50 public void onPlayerToggleSneak(PlayerToggleSneakEvent e) {   
68     .with(Type.BALL_LARGE)   
69     .withFlicker()   
70     .build();   
71     fireworkMeta.setPower(1);   
72   
73     // 追加した情報で再設定する。   
74     firework.setFireworkMeta(fireworkMeta);   
75 }   
76   
77 count++;   
78 }   
79   
80 @EventHandler   
81 public void onPlayerBedEnter(PlayerBedEnterEvent e){   
82     Playe   
83     ItemS   
84     for(I   
85         if(   
86             i   
87     }
```
- Gradle View (Right):** Shows the task list for the 'Sample' project. The 'jar' task is selected under the 'build' task group.
- Run Console (Bottom):** Shows the execution of the 'jar' task. The output is:

```
> task :jar   
BUILD SUCCESSFUL in 1s   
3 actionable tasks: 3 executed   
5:21:28: 'jar' の実行を完了しました。
```

【実際にゲームを起動】

まずは、数が64になっていないアイテムに注目します。



ベッドに入る (寝れなくてもよい)



チート完成 (アイテム数が64に増えている)

