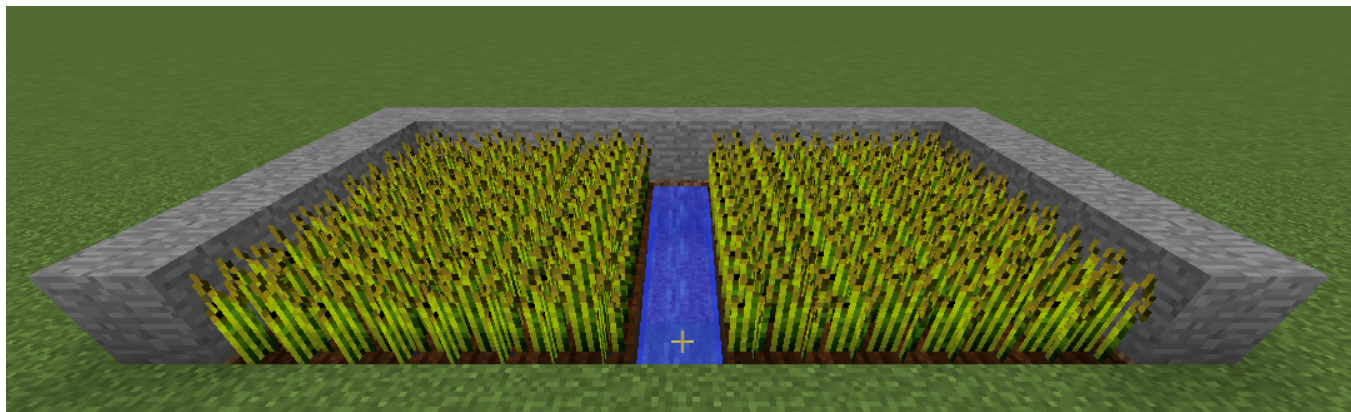


## Mãos na massa: Construindo uma plantação de trigo automatizada

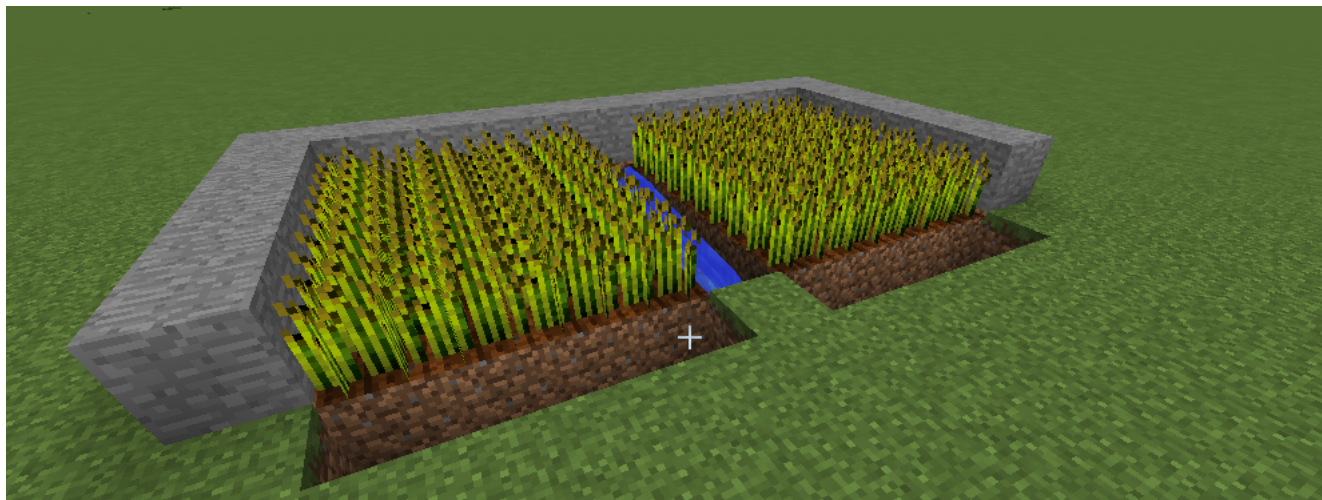
Vamos dar início à construção da plantação de trigo automatizada.

Primeiramente, assim como na plantação de cana, vamos criar um rio. Aramos também os terrenos **dos lados do rio** com o ***Diamond Hoe***, lembrando que o rio só consegue irrigar **até 4 blocos, tanto para a direita, quanto para a esquerda**.

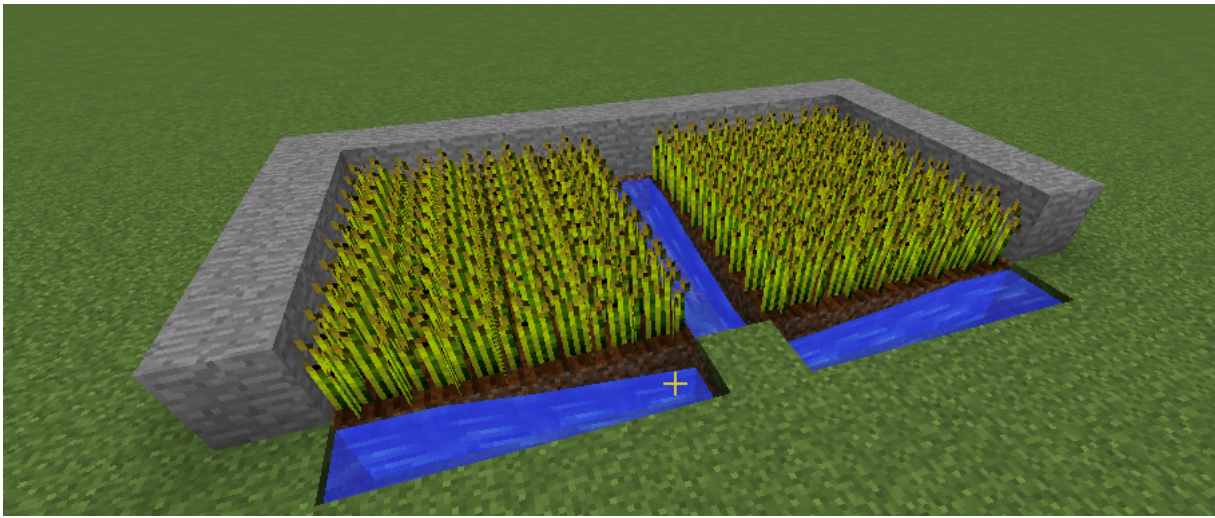
Logo em seguida podemos colocar as sementes e cercar a plantação com blocos de pedra, deixando sem pedras somente onde o rio está desembocando. Esperando a plantação crescer, ela ficará assim:



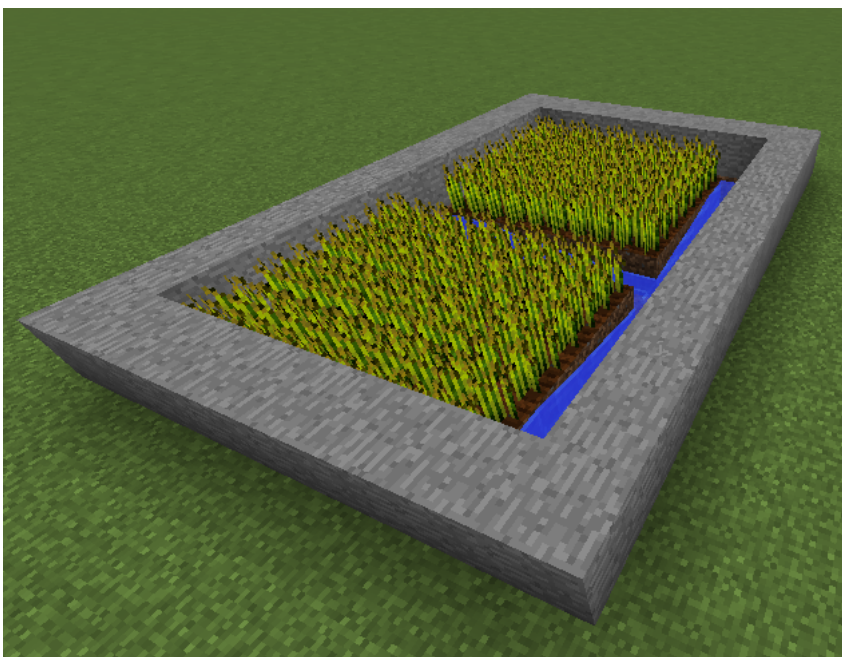
Em frente às plantações, vamos abrir um caminho para receber a água que iremos jogar, mas deixamos um bloco bem no centro, onde o rio está desembocando:



E vamos jogar água **na ponta da esquerda e da direita**, para as águas se encontrarem no centro futuramente:

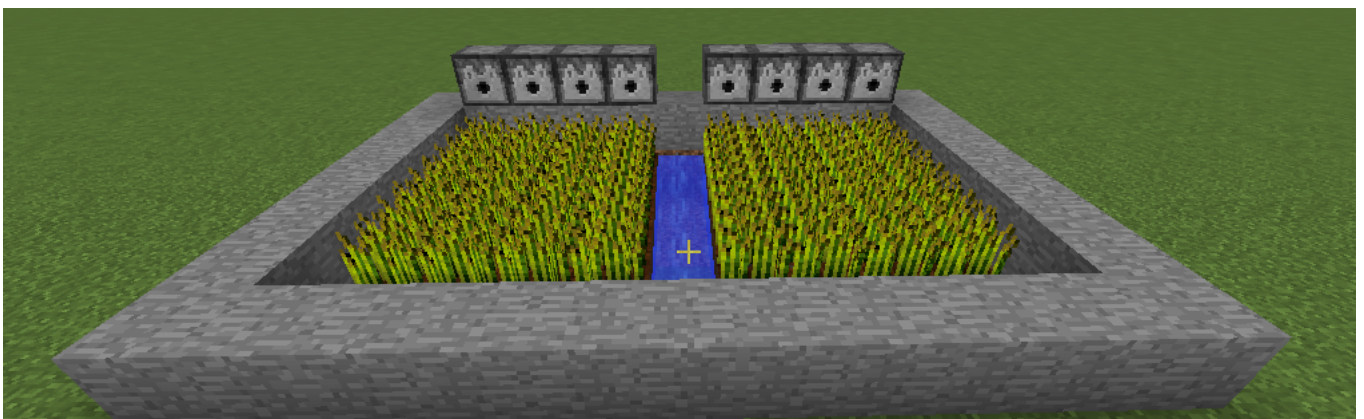


Após isso, podemos quebrar o bloco do centro (para o encontro das águas acontecer) e cercar o resto da plantação:

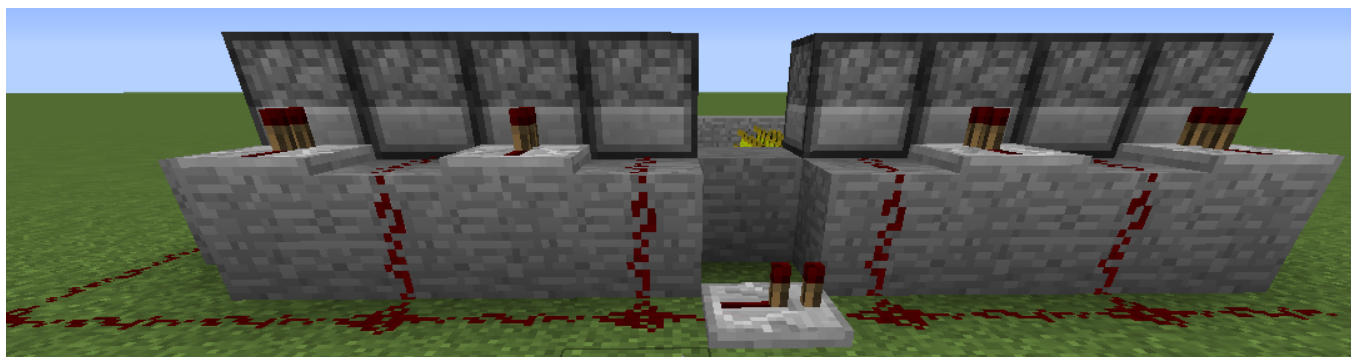


## Colhendo os trigos

Para colher os trigos de forma automatizada, vamos colocar **dispensers** virados para a plantação, mas atenção, eles devem ficar no sentido oposto ao caminho que jogamos água anteriormente:



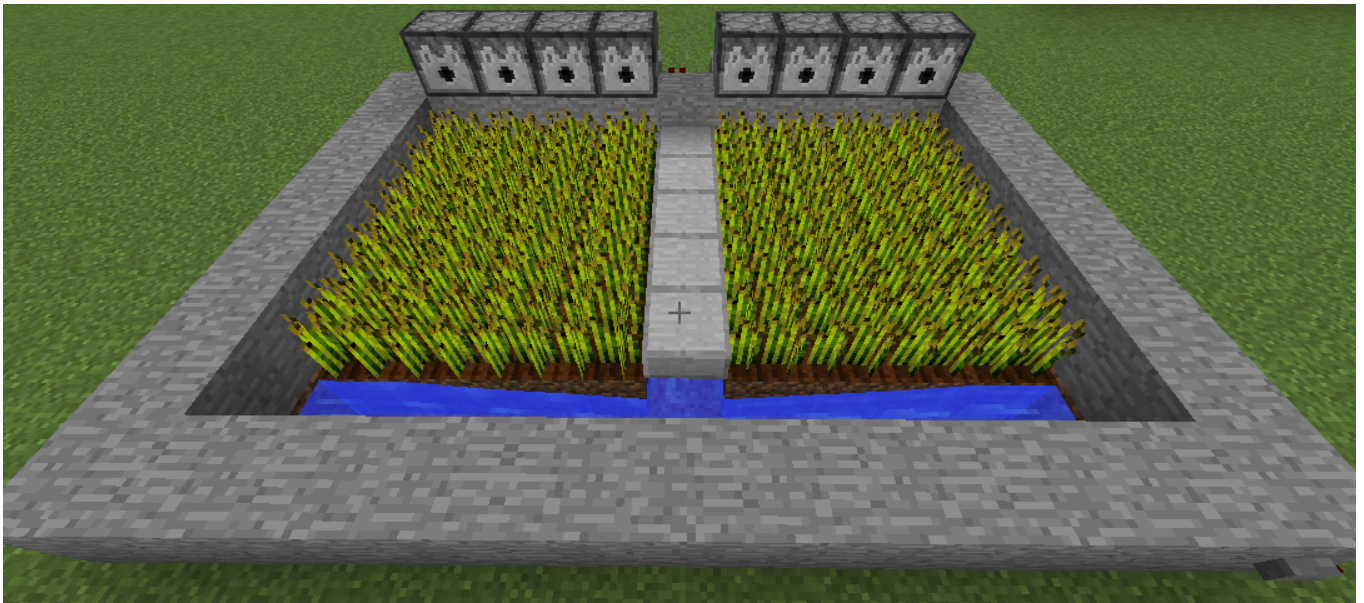
Para acionar os *dispensers*, vamos colocar um botão em um bloco de pedra e ligá-lo com redstones até os *dispensers*. Para o redstone chegar até o *dispenser*, vamos colocar um bloco de pedra embaixo de cada bloco e alternar redstones com *repeaters*, parecido com o que fizemos na plantação de cana:



Para conseguirmos jogar água na plantação, precisamos colocá-la dentro dos *dispensers*, fazendo isso clicando neles e adicionando o balde de água:



Como não há plantação em cima do rio, não queremos que a água dos *dispensers* corram nele, logo colocamos blocos de meia pedra acima do rio:



Agora fazemos um túnel, terminando exatamente embaixo do nosso rio, onde colaremos o *hopper* e o *chest*:



E imediatamente abaixo do final do rio, vamos adicionar o *chest* e o *hopper*, para coletar e guardar os nossos itens plantados:

