

# Prace

## Stan prac:

- launcher:
  - profile: 25%
- session-server: 90% (przetestować autoryzację sesji własnej i oryginalnej)
- session-web: 95% (przydała by się edycja uprawnień)

## Wykonane:

- launcher: 100% (działa, wszystko kopiuje); do poprawy / rozszerzenia:
  - wczytywanie opcji typu *mem* z osobnego (lokalnego) pliku
  - zachowanie lokalnych danych minimapy
- klient: 100% (RedPower2p4c + TooManyItems + Rei's MiniMap) – działa
- skrypty serwerowe: 100% (start/stop/command/backup itp.)
- serwer: 95% (działa bukkit z RedPower2p4b, ale konfiguracja wstępna – trzeba opanować); wstęp zaliczony

## Zawieszone:

- generator rud dla odkrytej mapy: 40%

# Propozycje

## Wiki / MineCraft plugin

Wszelkie dodatki związane z MineCraftem i naszym serwerem uzyskuje się przez `[[minecraft:COMMAND:ARGS...|TEXT]]`

### Dostępne polecenia:

- players – lista graczy na serwerze z automatycznym odświeżaniem
- file – link do pliku na naszym serwerze (z katalogu /install)
- map – link do mapy, argumenty: `[W; ]X[ ,Y] ,Z[/zoom][ ,mode]`
  - W – nazwa świata (opcjonalnie, domyślnie świat główny)
  - X,Z – położenie na mapie (argumenty obowiązkowe)
  - Y wysokość (domyślnie 64, czyli poziom morza)
  - zoom – powiększenie 0,-1 ... -9 (domyślnie -1)
  - mode – tryb mapy, np. `night` (domyślnie `smooth-lighting`)
- member – link do strony zarządzania kontem gracza (konto szeryf-minecraft a nie wiki)
- tasks – link do systemu zgłoszeń

- craft / recipe – receptura rękodziela, argumenty: [Nx]RESULTS;ELEMENTS...
  - N – liczba tworzonych przedmiotów, domyślnie jeden
  - RESULT – tworzony przedmiot
  - ELEMENTS – lista składowych (id lub nazwa) w postaci ELEMENT,ELEMENT...;ELEMENT,ELEMENT... (; oddziela wiersze, , oddziela elementy w wierszu)
- furnance / smeltrecipe – receptura wypalania, RESULT;ELEMENT
  - RESULT – wypalany przedmiot
  - ELEMENT – przedmiot źródłowy (składowy)
- alloyfurnance / alloyrecipe – receptura wypalania stopu, argumenty: [Nx]RESULTS;ELEMENTS...
  - N – liczba tworzonych / używanych przedmiotów, domyślnie jeden
  - RESULT – tworzony przedmiot
  - ELEMENTS – lista składowych (id lub nazwa) w postaci [Nx]ELEMENT,[Nx]ELEMENT...;[Nx]ELEMENT,[Nx]ELEMENT... (; oddziela wiersze, , oddziela elementy w wierszu)
- hunger / foodbar – pasek najedzenia stosowany przy opisie żywności; argumentem jest liczba punktów głodu (połówek widocznego mięcha)

Przedmioty, narzędzia, bloki wskazuje się przez id (np. 98 czy 98.1) lub nazwę (wielką literą, np. IronIngot). Minus (-) lub puste pole oznacza brak przedmiotu.

From:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/> - Szeryf Minecraft Wiki

Permanent link:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/stare:prace>



Last update: **2017/05/26 10:23**