

# 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

## Zawieszono:

- 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 rękodzieła, 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)
- furnace / smelrecipe – receptura wypalania, RESULT;ELEMENT
  - RESULT – wypalany przedmiot
  - ELEMENT – przedmiot źródłowy (składowy)
- alloyfurnace / 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 (wielbłądzią, np. IronIgot). 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?rev=1341231993>



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