



Auth Mineweb

Ce plugin vous permettra de mettre une authentification personnalisé sur votre Launcher.

Pour l'installation, rendez-vous sur:

<http://site.fr/admin/plugin/install/102/Auth>

Documentation de l'utilisation de l'API Auth Mineweb / Web & Java

INSTALLATION

Partie Web

Tout d'abord, vous devez au préalable avoir acheté sur mineweb.org et avoir installé le plugin depuis le panel Admin de votre site internet.

Une fois fais, assurer vous de son installation en allant sur

"[VotreSite.fr/auth/version](#)".

Si la réponse est "AuthMineweb OK, Version X.X.X", Cela signifie que l'Api est bien en place ! Bravo ! ;)

Partie Java (Launcher)

Pour commencer,

Ajouter la librairie Java "AuthMinewebAPI.jar" se trouvant dans votre serveur Web (App > Plugin > Auth > webroot > AuthMinewebAPI.jar)

(PS: Une fois récupérer, pour votre sécurité, supprimer le fichier de votre serveur Web)

Vous devez impérativement retirer OpenAuth et son code car l'Api AuthMineweb est incompatible avec cette Api.

Le launcher risque de refuser la connexion.

Ensuite, rendez-vous dans votre fonction qui lance la mise à jour et le

lancement du jeu
Tout en haut de votre fonction,
Indiquez-ceci :

```
AuthMineweb.setTypeConnection(TypeConnection.launcher);
AuthMineweb.setUrlRoot(URDuSite);
AuthMineweb.setUsername(USERNAME);
AuthMineweb.setPassword(PASSWORD);
try {
    AuthMineweb.start();
} catch (DataWrongException e) {
    e.printStackTrace();
    return;
} catch (DataEmptyException e) {
    e.printStackTrace();
    return;
} catch (ServerNotFoundException e) {
    e.printStackTrace();
    return;
} catch (IOException e) {
    e.printStackTrace();
    return;
}
if(AuthMineweb.isConnected())
{
    Thread t = new Thread() {
        @Override
        public void run()
        {
            //CONTINUE PROCESS
        }
    };t.start();
}
```

Vous devez simplement remplacer « URLDuSite » par votre adresse (VotreSite.fr) dans « setURLRoot », Ensuite, Mettez la variable de l'input Pseudo dans setUsername et également la variable de l'input Mot De passe dans setPassword.

(Ex: AuthMineweb.setUsername(usernameField.getText()));

Une fois cela fait, vous pouvez mettre le reste des fonctions dans la partie indiquez (//CONTINUE PROCESS (UPDATE & LAUNCH)).

Ensuite, rendez-vous à cette ligne:

```
public static final GameVersion MC_VERSION = new GameVersion("1.10.2", GameType.V{VERSION});
```

Et remplacez la partie "GameType.V{VERSION}" par:

```
MinewebGameType.V{VERSION}
```

Il est important de réaliser ce qui est ci-dessus car lorsque le jeu se lance, il prend en tant qu'argument les informations de connexion. Si vous laissez "GameType", il prendra en compte l'ancien système d'authentification.

BONUS

Les variables utilisateurs

Dans Java; Vous pouvez utiliser les variables utilisateurs venant du site. Voici un exemple où l'on peut récupérer le nombre de points boutique :

```
String str_money = AuthMineweb.getSession.getUser("money");
```

La donnée sera stockée dans la variable str_money.
Liste des données récupérable :

ID de l'utilisateur	Nom de la variable : {id}
Pseudo	Nom de la variable : {pseudo}
Adresse mail	Nom de la variable : {email}
Grade sur le site	Nom de la variable : {rank}
Nombre de Points boutique	Nom de la variable : {money}
Nombre de votes	Nom de la variable : {vote}
Adresse ip enregistrée sur le site	Nom de la variable : {ip}
Date de création de compte	Nom de la variable : {created}

Mise à jour le 23 Septembre 2017 à 17:00

(Des mises à jours de la documentation peuvent survenir, rester informées !)