



DR.XAMÃ

GAME JOLT API DOCUMENTAÇÃO

21 DE ABRIL DE 2020

Introdução

OBJETIVO

O plugin faz a integração com o Game Jolt, possibilitando a utilização completa da ferramenta, desde o envio de trofeus aos jogadores até a manipulação de pontuações nas tabelas. O sistema conta com um mecanismo de armazenamento na nuvem, possibilitando aos jogadores terem seus jogos sempre no ultimo ponto em todos os dispositivos.

RESUMO DO DOCUMENTO

Esse documento tem como objetivo expor todas as funcionalidades do sistema.

SOBRE O AUTOR

Luiz Guilherme dos Santos, 21 anos de idade, responde pelo nome publico “Dr.Xamã”, responsável pela criação de todo o material apresentado nos seguintes domínios de internet, www.drxama.com e www.drxama.com.br, oferecidos pelo GRUPO UOL.

VALIDADE DA DOCUMENTAÇÃO

Esse conteúdo foi escrito e postado no mês de abril de 2020. Versão atual do sistema **2.5.0**.

Índice

[Pagina 4](#)

Instalação do plugin.

[Pagina 5](#)

Utilização da variavel DX.

[Pagina 6](#)

Parâmetros.

[Pagina 7](#)

Observações.

[Pagina 8](#)

Comandos de plugin 1.

[Pagina 9](#)

Comandos de plugin 2.

[Pagina 10](#)

Comandos de script 1.

[Pagina 11](#)

Comandos de script 2.

[Pagina 12](#)

Comandos de script 3.

[Pagina 13](#)

Comandos de script 4.

[Pagina 14](#)

Game Jolt API 1.

[Pagina 15](#)

Game Jolt API 2.

[Pagina 16](#)

Links dos Vídeos.

[Pagina 17](#)

Entre em contato.

[Pagina 18](#)

Publicidade.

Instalação do Plugin

Resumo

Siga as instruções a baixo.

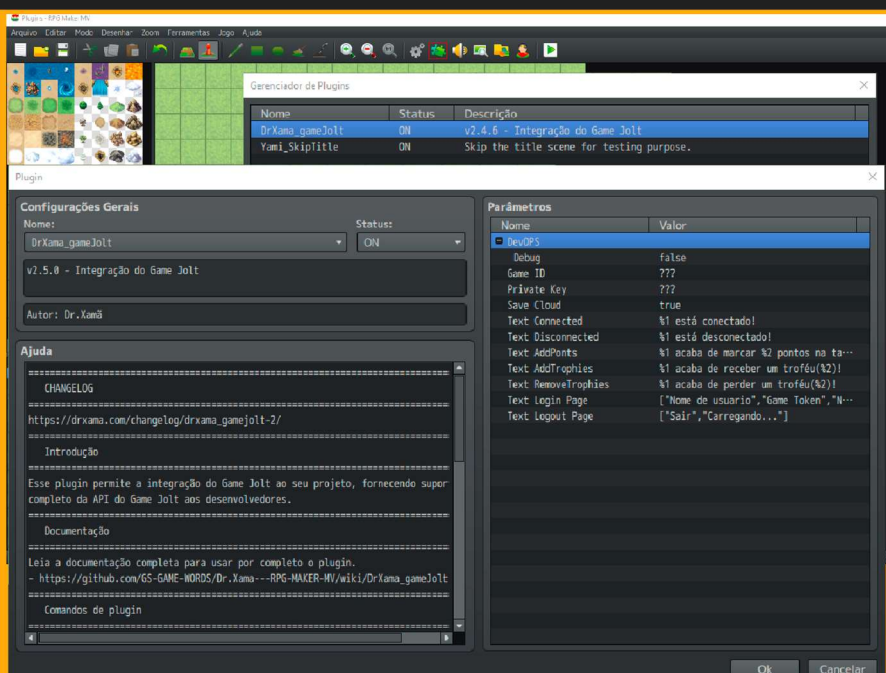
Nome	Data de modificação	Tipo	Tamanho
audio	12/04/2020 04:08	Pasta de arquivos	
data	12/04/2020 04:08	Pasta de arquivos	
fonts	12/04/2020 04:08	Pasta de arquivos	
gamejolt	17/04/2020 23:38	Pasta de arquivos	
icon	12/04/2020 04:08	Pasta de arquivos	
img	12/04/2020 04:08	Pasta de arquivos	
js	21/04/2020 01:27	Pasta de arquivos	
movies			
save			
system			
Game			
index			
package			

Nome	Data de modificação	Tipo	Tamanho
libs	17/04/2020 17:58	Pasta de arquivos	
plugins	21/04/2020 01:27	Pasta de arquivos	
main	10/04/2020 22:22	Arquivo JavaScript	1 KB
plugins	20/04/2020 22:21	Arquivo JavaScript	1 KB
rpg_core	10/04/2020 22:22	Arquivo JavaScript	239 KB
rpg_managers	20/04/2020 11:15	Arquivo JavaScript	83 KB
rpg_objects	10/04/2020 21:40	Arquivo JavaScript	280 KB
rpg_scenes	19/04/2020 03:55	Arquivo JavaScript	80 KB
rpg_sprites	10/04/2020 22:22	Arquivo JavaScript	79 KB

Nome	Data de modificação	Tipo	Tamanho
DrXama_gameJolt	21/04/2020 00:48	Arquivo JavaScript	74 KB
Yami_SkipTitle	19/04/2020 22:25	Arquivo JavaScript	1 KB

Passo 1

Efetuar o download do arquivo e coloca-lo na pasta "plugins", localizada na pasta raiz do sistema.



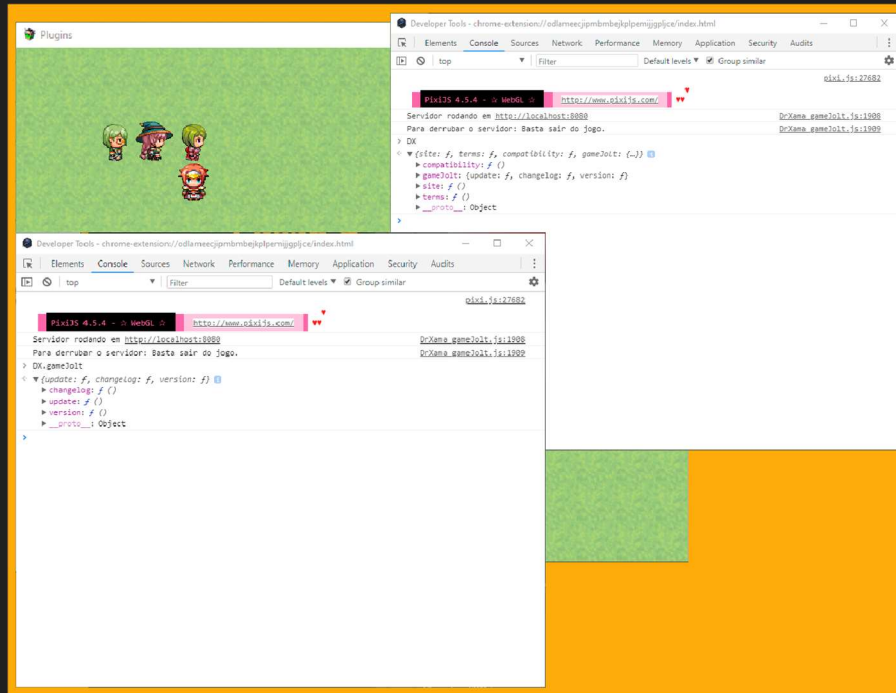
Passo 2

Abra o RPG MAKER MV e verifique o plugin.

Utilização da variável DX

Resumo

Veja as imagens a baixo.



Passo 1

Ao abrir seu jogo aperte F12 para abrir o debug.

Comandos

- [DX.compatibility](#)

Retorna uma mensagem no debug. Verifica se o plugin está compatível com sua versão do RPG MAKER MV.

- [DX.site](#)

Abre o site oficial do Dr.Xamã.

- [DX.terms](#)

Abre a pagina dos termos de uso dos plugins do Dr.Xamã.

- [DX.gameJolt.changelog](#)

Abre a pagina contendo as informações sobre todas as atualizações do plugin.

- [DX.gameJolt.update](#)

Abre a pagina do arquivo para baixa-lo na versão mais recente.

- [DX.gameJolt.version](#)

Retorna uma mensagem no debug contendo a versão do plugin.

Dominios oficiais, www.drxama.com e www.drxama.com.br.

Parâmetros

DevOPS Debug

Ativa/Desativa depuração do sistema.

Game ID

ID do seu jogo.

Private Key

Chave de acesso da API do seu jogo.

Save Cloud

Ativa/Desativa o save na nuvem.

Text Connected

Texto apresentado quando o usuário é conectado.

%1 = Nome do Jogador

Text Disconnected

Texto apresentado quando o usuário é desconectado.

%1 = Nome do Jogador

Text AddPonts

Texto apresentado quando o usuário marca uma pontuação.

%1 = Nome do Jogador

%2 = Quantidade de pontos

%3 = Nome da Tabela

Text AddTrophies

Texto apresentado quando o usuário recebe um troféu.

%1 = Nome do Jogador

%2 = Nome do Troféu

Text RemoveTrophies

Texto apresentado quando o usuário perde um troféu.

%1 = Nome do Jogador

%2 = Nome do Troféu

Text Login Page

Todos os textos apresentados na tela de Login. Os textos estão em sequência.

Text Logout Page

Todos os textos apresentados na tela de Logout. Os textos estão em sequência.

Observações

- Ao sair do jogo todas as sessões dos usuários serão finalizadas.
- Todos os comandos relacionados aos usuários, deverão ser feitos após o login dos usuários. Espere a conclusão do login para iniciar um comando relacionado a algum usuário.
- O sistema efetua um Ping na sessão do usuário a cada 3600(milissegundo), para informar que o mesmo se encontra ativo. Por padrão o Game Jolt finaliza a sessão do usuário, após 30 segundos de ausência.
- Suporte a múltiplos usuários ao mesmo tempo.
- Interface de login/logout elegante.
- Sistema de armazenamento na nuvem só funciona para o usuário logado com a interface gráfica, isso evita que o arquivo seja perdido na sincronização de múltiplos usuários.
- Quando o usuário efetuar o login no sistema, o mesmo verifica se existe um arquivo pendente para a sincronização.
- Por questões de segurança e integridade dos arquivos do jogador, recomenda-se ao desenvolvedor do jogo, criar um alerta que notifique o jogador, que o encerramento do jogo durante o processo de armazenamento e carregamento dos arquivos, pode ocasionar a perda de informações e até mesmo corromper os dados do arquivo. Mediante essa possível situação o sistema conta com ambos alertas tanto no carregamento dos arquivos, quanto no armazenamento, mas o alerta com um texto claro e descritivo sobre as consequências sobre as ações descritas acima, fica por parte do desenvolvedor do jogo.
- O desenvolvedor do jogo deve se atentar a criar um alerta com base na RGPD, sobre o armazenamento de dados dos jogadores, como nome, senha e informações pessoais, e agregar uma cláusula nos termos de contrato do jogo, informando ao jogador que o mesmo ao efetuar uma conexão em sua conta da Game Jolt, o jogo tem um armazenamento na nuvem, caso o jogador aceite, o mesmo corre o risco de perder seus dados em determinadas situações como, queda de energia, desconexão com a internet, encerramento inesperado do jogo, e outras situações que possam ocasionar a transmissão e recebimento dos dados inconsistente ou inviável.

Comandos de Plugin 1

GameJoltAddUser

Adiciona um novo usuário do Game Jolt ao seu jogo.

Username – Nome de Usuario.

Game Token – Senha Especial do jogador, usada para acessar os jogos.

Exemplo:

```
GameJoltAddUser DrXama 6da21e
```

GameJoltLoginUser

Inicia a sessão do usuário no jogo.

Username – Nome de Usuario.

Caso você precise alterar a senha do jogador, pois o cadastro dele foi feito com a senha errada, basta cadastrá-lo de novo, o sistema reconhece que ele já está cadastrado e efetua a mudança da senha sem cadastrá-lo de novo, evitando a duplicação do usuário no sistema.

Exemplo:

```
GameJoltLoginUser DrXama
```

GameJoltLogoutUser

Finaliza a sessão do usuário no jogo.

Username – Nome de Usuario.

Exemplo:

```
GameJoltLogoutUser DrXama
```

GameJoltScoresAddPoints

Adiciona o score do usuário a uma tabela do **Scoreboards**.

Username – Nome de Usuario.

TableID – Numero identificador da tabela.

Score – Quantidade de pontos a serem dados ao jogador.

Sort - Valor máximo da tabela ou do score.

Exemplo:

```
GameJoltScoresAddPoints Username TableID Score Sort
```

GameJoltScoresAddGuestPoints

Adiciona o score do convidado a uma tabela do **Scoreboards**.

Guestname – Nome de Convidado.

TableID – Numero identificador da tabela.

Score – Quantidade de pontos a serem dados ao jogador.

Sort - Valor máximo da tabela ou do score.

Exemplo:

```
GameJoltScoresAddGuestPoints Guestname TableID Score Sort
```


Comandos de Plugin 2

GameJoltTrophiesAddUser

Adiciona um troféu para o usuário.

Username – Nome de Usuario.

TrophyID – Numero Identificador do Troféu.

Exemplo:

```
GameJoltTrophiesAddUser Username TrophyID
```

GameJoltTrophiesRemoveUser

Remove o troféu do usuário.

Username – Nome de Usuario.

TrophyID – Numero Identificador do Troféu.

Exemplo:

```
GameJoltTrophiesRemoveUser Username TrophyID
```

GameJoltOpenWindowLogin

Exibe a interface grafica de login.

Exemplo:

```
GameJoltOpenWindowLogin
```

GameJoltOpenWindowLogout

Exibe a interface grafica de logout.

Exemplo:

```
GameJoltOpenWindowLogout
```

Comandos de Script 1

\$gameTemp.gameJoltAddUser

Adiciona um novo usuário do Game Jolt ao seu jogo.

Username(String) – Nome de Usuario.

Game Token(String) - Senha Especial do jogador, usada para acessar os jogos.

Exemplo:

```
$gameTemp.gameJoltAddUser('DrXama', '4a934x5p');
```

A função irá retornar true se o registro do usuário for um sucesso, e irá retornar false se o registro não for bem sucedido.

\$gameTemp.gameJoltLoginUser

Inicia a sessão do usuário no jogo.

Username(String) – Nome de Usuario.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gameJoltLoginUser('DrXama', success => { return console.log(success); });
```

A função irá retornar true se o login do usuário for um sucesso, e irá retornar false se o login não for bem sucedido.

\$gameTemp.gameJoltLogoutUser

Finaliza a sessão do usuário no jogo.

Username(String) – Nome de Usuario.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gameJoltLogoutUser('DrXama', success => { return console.log(success); });
```

A função irá retornar true se o logout do usuário for um sucesso, e irá retornar false se o logout não for bem sucedido.

\$gameTemp.gamejoltScoresUserTable

Retorna o score do jogador em determinada tabela do **Scoreboards**.

Username(String) – Nome de Usuario.

TableID(String) – Numero Identificador da tabela.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltScoresUserTable('DrXama', '389349', score => { console.log(score); });
```

O usuário deve está logado para efetuar uma busca pelo score dele.

Comandos de Script 2

\$gameTemp.gamejoltScoresTables

Retorna todas as tabelas do **Scoreboards**.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltScoresTables(tables => { return console.log(tables); });
```

A função retorna uma lista(**Array**) com todas as tabelas do **Scoreboards**.

\$gameTemp.gamejoltScoresAddPoints

Adiciona o score do usuário a uma tabela do **Scoreboards**.

Username(String) – Nome de Usuario.

TableID(String) – Numero Identificador da tabela.

Score(Number) – Quantidades de pontos a serem dados ao jogador.

Sort(Number) - Valor máximo do score.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltScoresAddPoints('DrXama', '379357', 100, 45, success => { return console.log(success); });
```

A função irá retornar true se a adição da pontuação do usuário for um sucesso, e irá retornar false se a adição da pontuação do usuário não for bem sucedida. O valor de sort é usado para definir um limite para o valor de score, ou seja, se você definir que score é 100 e sort é 45, o valor a ser registrado na tabela será 45.

\$gameTemp.gamejoltScoresAddGuestPoints

Adiciona o score do convidado a uma tabela do **Scoreboards**.

Guestname(String) – Nome de Convidado.

TableID(String) – Numero Identificador da tabela.

Score(Number) – Quantidades de pontos a serem dados ao jogador.

Sort(Number) - Valor máximo do score.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltScoresAddGuestPoints('convidado001', '379357', 100, 45, success => { return console.log(success); });
```

A função irá retornar true se a adição da pontuação do usuário for um sucesso, e irá retornar false se a adição da pontuação do usuário não for bem sucedida. O valor de sort é usado para definir um limite para o valor de score, ou seja, se você definir que score é 100 e sort é 45, o valor a ser registrado na tabela será 45.

Comandos de Script 3

\$gameTemp.gamejoltScoresGetRankTables

A função irá retornar a classificação da pontuação na tabela do **Scoreboards**.

TableID(String) – Numero Identificador da tabela.

Sort(Number) – Pontuação a ser classificada.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltScoresGetRankTables('379357', 100, rank => { return console.log(rank); });
```

A função irá retornar a **classificação** da pontuação na tabela do **Scoreboards**.

\$gameTemp.gamejoltTrophiesUser

Retorna todos os troféus disponíveis para o usuário.

Username(String) – Nome de Usuario.

TrophyId(String) – Numero Identificador do troféu.

Achieved(Boolean) - Se o troféu foi conquistado pelo usuário.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltTrophiesUser('Drxama', "", true, trophies => {return console.log(trophies); });
```

A função irá retornar uma lista(**Array**) com todos os troféus do usuário. Em **achieved** defina **true** para retornar apenas os troféus conquistados pelo usuário. Defina **false** para retornar apenas os troféus que o usuário não conseguiu. Deixe em **branco** para recuperar todos os troféus. Em **trophyId** Se você quiser coletar apenas um troféu, passe a **ID** do troféu. Se você fizer isso, apenas esse troféu será retornado na resposta. Definir um valor para **trophyId** irá ignorar o valor de **achieved**.

\$gameTemp.gamejoltTrophiesAddUser

Adiciona um troféu para o usuário.

Username(String) – Nome de Usuario.

TrophyId(String) – Numero Identificador do Troféu.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gamejoltTrophiesAddUser('DrXama', '101982', success => { return console.log(success); });
```

A função irá retornar **true** se a adição do troféu do usuário for um sucesso, e irá retornar **false** se a adição do troféu do usuario não for bem sucedida.

Comandos de Script 4

\$gameTemp.gameJoltTrophiesRemoveUser

Remove o troféu do usuário.

Username(String) – Nome de Usuario.

TrophyId(String) – Numero Identificador do troféu.

Callback(Function) - Função a ser retornada com a resposta.

Exemplo:

```
$gameTemp.gameJoltTrophiesRemoveUser('DrXama', '101982', success => { return console.log(success); });
```

A função irá retornar **true** se a remoção do troféu do usuário for um sucesso, e irá retornar **false** se a remoção do troféu do usuario não for bem sucedida.

\$gameTemp.gameJoltOpenWindowLogin

Exibe a interface grafica de login.

Exemplo:

```
$gameTemp.gameJoltOpenWindowLogin();
```

\$gameTemp.gameJoltOpenWindowLogout

Exibe a interface grafica de logout.

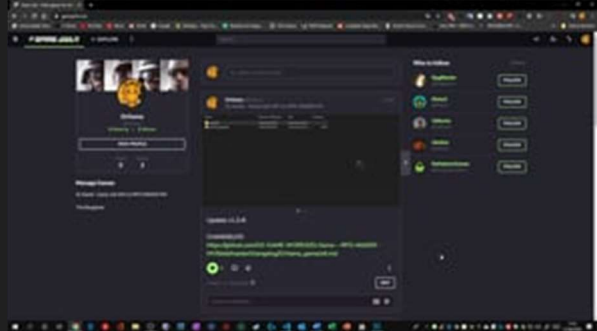
Exemplo:

```
$gameTemp.gameJoltOpenWindowLogout();
```

Game Jolt API 1

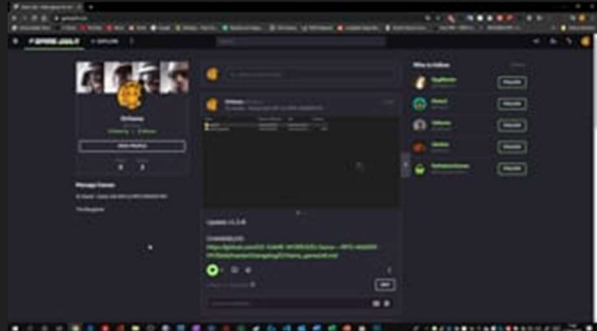
Game Token

Veja a baixo como obte-lo.



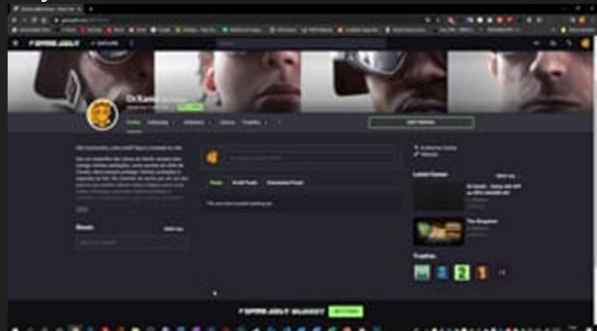
Game ID e Private Key

Veja a baixo como obte-lo.



Troféus

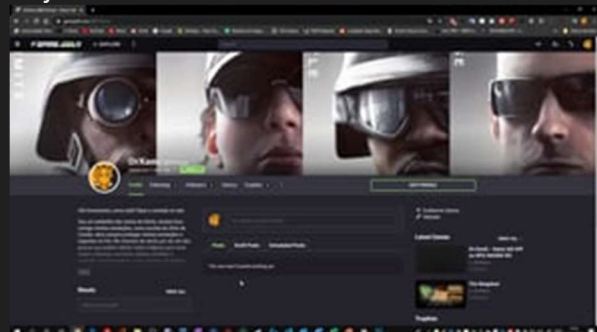
Veja a baixo como obte-los.



Game Jolt API 2

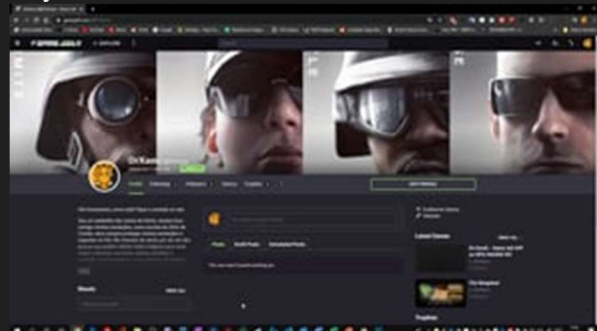
Scoreboards

Veja a baixo como obte-los.



Data Store

Veja a baixo como obte-lo. Só serem exibidos os valores globais.



Links dos Vídeos

Game Token

https://player.vimeo.com/video/410360188?app_id=122963

Game ID e Private Key

https://player.vimeo.com/video/410361795?app_id=122963

Troféus

https://player.vimeo.com/video/410363534?app_id=122963

Scoreboards

https://player.vimeo.com/video/410365417?app_id=122963

Data Store

https://player.vimeo.com/video/410367002?app_id=122963

Entre em Contato

Email 1

contato@drxama.com.br

Email 2

spgamesoficial@gmail.com

Publicidade

Site

<https://drxama.com.br/> ou <https://drxama.com/>

Canal do Youtube

<https://www.youtube.com/channel/UCIL322VJEbtqIt53BLcn80w>

Github

<https://github.com/GS-GAME-WORDS/Dr.Xama---RPG-MAKER-MV>

Twitter

https://twitter.com/dr_xama

Discord

<https://discord.gg/bvS9fgB>

Nome do arquivo: Game Jolt API documentação
Diretório: C:\Users\luizg\Documents
Modelo: C:\Users\luizg\AppData\Local\Microsoft\Office\16.0\DTS\pt-BR{562B6136-3122-443B-B002-AF62D232B481}\{5BB9FF96-D63C-4EC5-B734-21F6A5729AE1}tf02786999.dotx
Título:
Assunto:
Autor:
Palavras-chave:
Comentários:
Data de criação: 21/04/2020 00:05:00
Número de alterações: 1
Última gravação: 21/04/2020 19:39:00
Salvo por:
Tempo total de edição: 0 Minutos
Última impressão:
Como a última impressão
Número de páginas: 18
Número de palavras: 2.305 (aprox.)
Número de caracteres: 12.452 (aprox.)