

---

# ROYALTY

Kintus

## RoyalSaver

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
Descriptif du projet	
Prérequis technique	
<b>Objectifs</b>	<b>3</b>
Evènements Bungee	
Besoin en fonction des mods	

---



# Introduction

## DESCRIPTIF DU PROJET

Du fait de l'architecture du serveur et de la présence d'un ensemble de serveurs reliés entre eux par un serveur Bungee, la sauvegarde "classique" dans un WorldData n'est pas envisageable.

Il nous faut donc nous assurer que les joueurs conservent leur progression lorsqu'ils changent de serveur.

## PRÉREQUIS TECHNIQUE

### Prérequis

- Mod Server-side only sous Forge 1.12.2
- Connexions et Opérations sécurisées sur une base de Données
- Utilisation de PostgreSQL
- Eviter la redondance de données

---

# Objectifs

## EVÈNEMENTS BUNGEE

Il y a trois événements à gérer:

### Déconnexion d'un joueur

- Sauvegarde des données dans la table

### Connexion initiale d'un joueur

- Lecture des données du joueur et modification sur celles du serveur de destination

### Changement de Serveur d'un joueur

- Lecture des données du joueur et modification sur celles du serveur de destination
- Mise en place d'un lock pour assurer la cohérence des données

<https://www.spigotmc.org/threads/mongo-database-sync-on-bungeecord-player-transfer.259095/>

## BESOIN EN FONCTION DES MODS

Chaque mod a des demandes différentes concernant les données à sauvegarder:

### Mod CustomNPC

- Progression des quêtes (en cours, complétées, terminées)
- Réputation avec les factions
- Progression des dialogues

### Mod BetterQuesting

- Progression des quêtes (en cours, complétées, terminées)

### Mod Mine And Slash

- Level actuel

### Mod Royalty

- Permission des montures (Passer avec luckperms devrait être suffisant)
- Identifiant des joueurs ayant tenté d'utiliser un mod de cheat/client modifié

### Mod Oxygen

- Liste d'Amis (à modifier en direct sur tous les serveurs à chaque modification côté client)
- Mails

### Vanilla + Baubles

- Sauvegarde de l'inventaire vanilla, armure et équipements Baubles

