
ROYALTY

Kintus

RoyalSaver

Introduction	2
Descriptif du projet	
Prérequis technique	
Objectifs	3
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)

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

