**PLUGIN ĐẦU TIÊN**

* Để lập trình tạo những plugins phục vụ cho server Minecraft, cần phải bộ thư viện để lập trình nên.
* Sau khi tìm được bộ thư viện để lập trình, tiến hành bỏ những thư viên đó vào dự án để xây dựng plugin.
* Tiến hành tạo hàm class Main (nơi mà được cho những đoạn code khởi chạy giống như hàm main() trong Java và tiến hành extends JavaPlugin để class này để khởi chạy khi plugin được chạy)
* Ví dụ:

|  |
| --- |
| public final class RunPlugin extends JavaPlugin {  @Override  public void onEnable() {  //Đoạn code sẽ hoạt động khi plugins được khởi chạy  }  @Override  public void onDisable() {  //Đoạn code thực thi khi plugins đã kết thức bắt đầu tiến trình tạm dừng hoạt động  }  } |

* Ở mỗi dự án mà code plugins đều phải khởi tạo một file ‘plugin.yml’, file này dùng để cấu hình cái plugins của bạn khi code :
  + Name : dùng để chứa tên plugins
  + Version : đặt tả phiên bản bạn đang sử dụng.
  + Main : mô tả đường dẫn class tới class main nơi để bắt đầu hoạt động plugins. (vd : plugin.example.main.RunPlugin)
  + Api-version : là api mà được cho để dựng nên cái plugins này (thông thường từ 1.13 đổ lên)
  + Authors : tên tác giả tạo ra plugins này.
  + Description: dung để mô tả plugins này
  + Website : chứa link website dẫn tới plugins (hay nói cách khác để chứa link)
* Thực chất trong đoạn code trên không cần class onDisable()
* Khi code xong tiến hành đóng gói và ép toàn bộ dữ án ra một file .jar và bỏ vào trong tệp plugins của server, nó sẽ nhận diện plugins.