**CONFIGURATION TRONG PLUGINS**

* Đa số các plugins khi các developer thực thi đều có thể tạo ra các file configuration hay được gọi là file để cấu hình plugins.
* Thực chất file này giống như để lưu trữ dữ liệu bình thường, lưu trữ những tài nguyên plugins của bạn.
* Ở trong dự án của bạn hãy tạo một file “config.yml” (file này dùng để cấu hình), thực thi và lưu trữ dữ liệu.
* Ở trong class chính hãy viết lệnh thực thi để nhận diên file config.yml

|  |
| --- |
| getConfig().option().copyDefault();  saveDefaultConfig(); |

* Ở trong file config.yml, giả sử có dữ liệu thế này:

|  |
| --- |
| Food: “pasta”  Price: 1000 |

* Và một phương thức để thực thi lấy dữ liệu từ file config.yml này thông qua việc người dùng thực thi một câu lệnh, ví dụ:

|  |
| --- |
| @Override  Public boolean onCommand(CommandSender sender, Command command, String label, String[] args) {  If(command.getName().equals(“order”) {  Player player = (Player) sender;  String nameFood = this.getConfig().getString(“Food”);  int getPrice = this.getConfig().getInt(“Price”);  player.sendMessage(“You were ordered ” + nameFood + “ with price ” + getPrice + “$!”);  }  } |

* Ngoài ra đối với danh sách dữ liệu giống như vậy trong config.yml:

|  |
| --- |
| Viewer:   * ‘Azotar‘ * ‘Jray’ * ‘James’ |

* Vậy để có thể lấy được danh sách thì thông qua StringList vì tất các thành phần này đều là chuỗi

|  |
| --- |
| String getString = this.getConfig().getStringList(“Viewer”).get(1); |

* Mảng các phần tử được bắt đầu đếm từ 0 và ở trên lấy giá trị 1 tức là “Jray”.
* Ngoài việc chúng ta lấy giá trị, chúng ta có thể thay đổi giá trị:

|  |
| --- |
| getConfig().set(“[Fields]”, [giá trị]); |