

Automatische Verteller: Systeembeheer

Victor Dekker

8 juni 2013



Inhoudsopgave

Inleiding	3
Taken van het systeembeheer	3
Functies	3
Nieuw spel aanmaken	3
Spel stoppen	5
Spel pauzeren	5
Spel verwijderen	5
Spelers bekijken	5
Spellen bekijken	5
Speler uit de maillijst halen	5
Vraag beantwoorden	5
Vraag verwijderen	5
Verhalen invoegen	5
Verhalen verwijderen	5
SQL queries uitvoeren	5

Inleiding

Taken van het systeembeheer

Het systeembeheer is om ervoor te zorgen dat het systeem goed loopt en er geen fouten zijn. Bij foutmeldingen wordt een mail gestuurd naar alle systeembeheerders, zodat deze zo snel mogelijk kan worden opgelost. Tevens is het ook aan het systeembeheer om spelers te helpen met vragen en problemen. Deze vragen kunnen gaan over het spel, waarvan systeembeheerders vanzelfsprekend ervaring mee hebben, of over hoe er met de Automatische Verteller gewerkt moet worden.

Vragen van een speler worden door het systeem automatisch naar alle systeembeheerders verstuurd; zo wordt ervoor gezorgd dat de taak niet rust op de schouders van één beheerder, en dat vragen worden opgelost, ook als deze niet beschikbaar is op het moment. Het streven is om vragen altijd zo snel mogelijk, en zo duidelijk mogelijk op te lossen.

Buiten foutmeldingen en vragen van spelers worden de systeembeheerders ook gemaild als er een nieuwe inschrijving is voor een spel. Dit, omdat het inschrijven een precies werk is; velen malen preciezer dan het stemmen. Zo kunnen de inschrijvingen gecontroleerd worden, en mogelijk aangepast als dat nodig is.

Functies

Om het systeembeheer makkelijk te maken zijn er een aantal functies voorbereid waarmee de database van spelers en spellen kan worden geraadpleegd: deze kunnen worden uitgevoerd door emails naar het systeem. Deze functies zullen hier worden besproken, maar eerst even uitleg hoe ze te gebruiken:

Door de implementatie van het programma (en de handige PHP-functie `preg_match`, is het heel makkelijk om stemmen van spelers te pakken, en daar namen uit te halen. Er is geen specifieke syntax of structuur nodig in deze berichten. Helaas, vanwege de specifiekere natuur van de functies, kan dit niet zo eenvoudig worden gebruikt. Daarom is het van groot belang dat voor iedere functie de vereiste en syntax *precies* gebruikt wordt. Als er onduidelijkheid is wat betreft het gebruik van een functie, gebruik deze dan *niet*. Gaan er namelijk dingen fout, dan gaat het goed fout, omdat deze functies dingen kunnen veranderen in de database, waar heel het programma op rust. Vraag andere systeembeheerders om meer informatie over de functie (zie Help in de gewone handleiding).

Om een functie uit te voeren moet een mail worden verstuurd naar het thuisadres, WWauto-Verteller@gmail.com. In het onderwerp moet het woord ‘config’ vermeld staan, en in het bericht moet op de eerste regel enkel het systeembeheer-wachtwoord staan.

Nieuw spel aanmaken

Om een nieuw spel te beginnen, moet een systeembeheerder ‘start’ aan het onderwerp toevoegen; in het bericht moet na het wachtwoord de volgende dingen staan, elk op een eigen regel: de naam van het spel, het maximum aantal spelers, de snelheid van het spel, de strengheid van het spel, en het thema.

Een voorbeeld:

```
Aan: <WWautoVerteller@gmail.com>
Van: <systeembeheerder@een_mail_adres.com>
Onderwerp: config start

Bericht: wachtwoord
        Spelnaam
        15
        3
        1
        Wakkerdam
```

Als een van deze parameters ontbreekt, dan wordt hij met de standaard opgevuld, behalve bij de naam; als de naam ontbreekt, dan kan er geen spel worden gestart, en wordt een foutmelding naar de systeembeheerder gestuurd. In het volgende voorbeeld staan ook de standaardwaarden aangegeven tussen blokhaakjes. Dze kunnen leeggelaten worden, al moet de regel dan geheel leeg blijven (dus een witregel worden).

```
Aan: <WWautoVerteller@gmail.com>
Van: <systeembeheerder@een_mail_adres.com>
Onderwerp: config start

Bericht: wachtwoord
        Spelnaam
        [18]
        [2]
        [2]
        [default]
```

Als een spel succesvol is aangemaakt, dan wordt de systeembeheerder hiervan op de hoogte gesteld. Als er ook mensen moeten worden uitgenodigd voor het spel, moeten deze onder het thema worden toegevoegd, waarbij elk emailadres een aparte regel krijgt:

```
Aan: <WWautoVerteller@gmail.com>
Van: <systeembeheerder@een_mail_adres.com>
Bericht: wachtwoord
        Spelnaam
        15
        3
        1
        Wakkerdam
        speler1@gmail.com
        speler_2@hotmail.com
        derde.speler@eenandermailadres.com
```

Spel stoppen

Het kan mogelijk zijn dat een spel, om onvoorziene redenen, stilgelegd moet worden; dan moet deze functie worden uitgevoerd, door 'stop' toe te voegen aan het onderwerp. In het bericht staat dan het spel dat gestopt moet worden (dit kunnen ook meerdere spellen zijn, *mits deze op aparte regels staan*):

Aan:	<WWautoVerteller@gmail.com>
Van:	<systeembeheerder@een_mail_adres.com>
Onderwerp:	config stop
Bericht:	wachtwoord Spel1 Spel2

Let wel op: gestopte spellen kunnen niet worden hervat, maar zijn voorgoed stilgelegd!

Spel pauzeren

Spel verwijderen

Spelers bekijken

Spellen bekijken

Speler uit de maillijst halen

Vraag beantwoorden

Vraag verwijderen

Verhalen invoegen

Verhalen verwijderen

SQL queries uitvoeren