

CHANGELOG

v0.17:

- Testando algumas alterações na física. Seguem as alterações:
 - Diminuído o **raio** da bola de 7,5 pra 6.
 - Aumentado o **bCoef** (bounce) entre os jogadores de 0,5 (padrão) pra 0,75.
 - Foram feitas todas as devidas adaptações pra que esse bounce extra não afetasse outros elementos do jogo além dos jogadores.
 - Diminuído o **kickingAcceleration** de 0,07 (padrão) pra 0,04.
 - Diminuído o **kickingDamping** de 0,96 (padrão) pra 0,9.
 - Adicionado **kickback** (recuo após chute) de 2,0 (o padrão é zero).
 - Exceto durante a Conversão de 2 pontos, na qual o kickback continua sendo zero.

v0.17a:

- Reajustados dois parâmetros alterados na versão:
 - **kickingAcceleration** reajustado pra 0,055
 - **kickingDamping** reajustado pra 0,93.
- Adicionado o **kickback** à Conversão de 2 pontos.
 - Na Conversão, o kickback funciona apenas como um elemento estético. Não afeta a jogabilidade nem pro GK nem pro K.
- Alterado o map padrão x4 (do comando **!rr x4**) do Big p/ o Normal.
- Removido o comando **a** (que ativava/desativava ou Chute Aéreo).

v0.16b:

- Adicionado o **team chat**!
 - Use o prefixo **;** pra mandar uma mensagem simples apenas pro seu time.
 - Adicionado comando pra *ativar/desativar permanentemente o team chat*: prefixo **;;** ou **!team**.
- Diminuída a diferença de pontos (pro fim de partida) de 21 pra **20**.

—
PROF

v0.16:

- Implementado o **fim de partida por diferença de pontos**.
 - Atualmente está fixo em **21**, mas em breve poderá ser customizado.

v0.15d:

- Corrigida a posição do tiro de safety.
- **Alterada a posição máxima do tiro de safety para a linha de meio de campo**.
 - Isso significa que a reposição após o safety (tiro de safety) não mais poderá acontecer no campo adversário.
- Adicionado reload de map em stop/start forçado.
 - Isso corrige alguns bugs que ocorriam nesse cenário.

v0.15c:

- Adicionado comando para **ativar/desativar safety** (comando `z` ou `!sf`).
 - Isso é útil quando, por exemplo, um jogador deseja realizar um chute aéreo dentro do próprio in-goal em bola não-amarela.
- Adicionado o comando `!c` (ou `!conf` ou `!config`) para exibir ao jogador as suas configurações de jogo atuais.
 - Atualmente há apenas duas: Safety (ativado/desativado) e Chute Aéreo (ativado/desativado).
- Adicionadas as opções `small/normal/big` ao comando `!rr`. Exemplo: `!rr big`
 - Para ajuda quanto ao comando `!rr` e outros, use o comando `!h`.

v0.15b:

- O chute de conversão do map Big agora é 1,4x mais forte.
 - Não foi alterada a força do boost já existente no chão, e sim a força do chute (x) mesmo.
- Corrigido pequeno bug da bola ficando presa na cor do time após pontuações.
 - Esse bug não afetava a jogabilidade.

v0.15a:

- Corrigido um bug durante a Conversão do map Big.
- Alterado o map padrão do x4 para o Big.

v0.15:

- Lançado o map tamanho **Big**.
 - *Ainda está em fase de testes e ajustes...*
- Adicionadas as opções `big`, `x5` e `x6` ao comando `!rr`. Exemplos:
 - `!rr x5`
 - `!rr 4 30 big`
 - `!rr - - big`

PROF

v0.14d:

- Corrigido o bug da bola ficando na cor errada (do time ofensivo) em safety de bola dividida.

v0.14c:

- Criado comando para resetar os times (`!rr-teams` ou `!reset-teams`) no que diz respeito à All Blackerização (ou outras customizações).
 - Apenas *SuperAdmins* podem usar esse comando.
- Corrigidos bugs do patch anterior.
- Agora apenas SuperAdmins podem usar os comandos `!clearban` e `!clearbans`.
- Alterado o ícone de jogadores impedidos para o de uma banheira (🚽).

v0.14b:

- Implementada a **All Blackerização**.

- Times com vitórias consecutivas irão ficar gradativamente mais escuros.
- Após 5 vitórias consecutivas, o time se transformará no *All Blacks*.
- O *All Blacks* possui cor de disco totalmente preta, além de nome de time e cor de mensagem diferenciados nos anúncios de jogo.
- Adicionado filtro para mensagens que travam o jogo.
 - Adotamos o mesmo filtro usado por Gab em suas salas.
- Melhorias diversas ao longo de todo o fluxo de jogo.

v0.14a:

- Removido o pause e adicionado **efeito de pontuação** para todas as pontuações.
 - O pause no Safety foi mantido por conta de eu ainda não ter conseguido congelar a bola e jogadores.
 - Assim que eu conseguir fazer isso, vou remover o pause para o Safety também.
- Melhoradas as mensagens de ajuda da Conversão.

v0.14:

- Nosso bot agora está num **VPS**!

v0.13a:

- Aumentado o *boost* de conversão de 2,4x para 2,7x.
 - Lembrando que esse boost está localizado no campo, logo à frente da bola. Não é necessário usar o ✕ para utilizá-lo, basta empurrar a bola.
- Invertidos o lado inicial e o sentido de deslocamento da sombra.
 - Isso é pra simular que sol está se deslocando da direita para a esquerda no céu (leste a oeste).
- Leves ajustes na precisão do efeito de deslocamento de sombra.

v0.13:

- Incluído o nome "JP's HaxRugby" no map tamanho small.
- Alterada a cor do nome "JP's HaxRugby" desenhado no campo.
- Adicionado *efeito de sombra* para o gol:
 - A sombra se desloca ao longo da partida;
 - A velocidade da sombra depende da duração total da partida. Em partidas curtas a sombra se deslocará mais rapidamente.

v0.12e:

- Corrigido erro na lógica de Impedimento quando, em certas situações, a condição de um ou mais jogadores deveria ser normalizada, mas não estava sendo.
 - Sempre que o time X chuta ou conduz a bola, normaliza-se a condição de todos os jogadores do time Y, exceto se tanto a bola quanto o jogador do time Y estiverem dentro do in-goal do time X no momento do chute/condição. Foi corrigido um erro nessa lógica.
- Corrigido bug do bot informando Penal depois de um Try.
- Corrigido Try sendo centralizado mesmo quando o Impedimento é contra o time que fez o Try.

- Apenas quando a defesa comete um Impedimento depois do Try, é que o Try é centralizado (é dado *Penal-Try*). Mas isso é bem difícil de acontecer por conta da *Safe Zone*. *Eu nem consegui reproduzir isso testando sozinho aqui...*
- Não é mais necessário estar com o disco totalmente dentro da *Safe Zone* para se considerar dentro dela. Agora basta ter qualquer parte do disco sobre a linha da *Safe Zone*.
 - Lembrando a regra: *jogadores dentro de sua Safe Zone estão imunes ao Offside*.
- Comando **!tempo** agora também exibe o placar e o tempo.

v0.12d:

- Tentativa de correção do bug da bola ficando permanentemente no estado "Aérea".
 - São necessários testes para certificar que o problema foi solucionado.
- Melhoria no texto e estilo das regras dos comandos **!try**, **!drop**, **!sf**, **!air**, **!imp** e **!penal**.

v0.12c:

- **Alterado o padrão no pós-impedimento de Penal para Vantagem.**
 - Agora os times devem usar o comando **p** para aceitar o Penal. Se dentro de 5 segundos nenhuma escolha for feita, será concedida *Vantagem Automática*.
- Encurtado e melhorado o resumo de regras do comando **!regras** ou **!r**.
- Melhorias nos textos de algumas regras.
- Adicionado um único comando para explicar o Penal e a Vantagem (**!penal** ou **!vantagem**).
- Corrigido erro do tempo da conversão acabar mesmo depois de realizado o disparo.
- Corrigido comando **v** podendo ser utilizado mesmo depois de aceitar o Penal.

v0.12b:

- Substituído o desenho de campo "Rugby Union" por "HaxRugby".
- Leve ajuste no desenho de campo "JP's".

v0.12a:

- Jogadores que cometem Impedimento agora recebem um emoji diferenciado (⚠).
- Corrigido bug de ser desconectado após kickar ou banir alguém, mesmo sendo SuperAdmin.
- Melhorias nas mensagens do bot referentes ao cargo de SuperAdmin.
- Corrigido partida não sendo cancelada devido a ausência de jogadores durante 15 segundos.

v0.12:

- Introduzido o **OFFSIDE**, a 2ª parte da regra do **Impedimento**:
 - Junto ao Inside introduzido na última versão (**v0.11**), a regra do Impedimento agora está completa.
 - Estão em posição de Offside os jogadores localizados à frente da linha do último defensor ou do passador no momento do passe.
 - O Offside considera todos os jogadores adversários, não existe algo como "goleiro".
 - Jogadores totalmente dentro de sua **Safe Zone (Zona Protegida)** estão imunes ao Offside.

- A Safe Zone de um time vai do fundo do seu in-goal até a primeira linha branca depois do in-goal.

v0.11b:

- Adicionado comando para aceitar imediatamente o Penal (**p**), não precisando esperar os 5s.
- A partida agora é automaticamente cancelada se ambos os times ficarem vazios por 15s.
- Correções e melhorias referentes às novas funcionalidades da versão v0.11.

v0.11a:

- Adicionada **gestão de kick e ban**:
 - Jogadores sem senha de admin que tentarem kickar ou banir alguém agora serão imediatamente kickados.
 - E em caso de ban, o ban será retirado.
- Correções e melhorias referentes às novas funcionalidades da versão v0.11.

v0.11:

- Introduzido o **INSIDE**, uma das duas partes da regra do **Impedimento**:
 - Todos os jogadores de ataque estão impedidos se estiverem com qualquer parte do disco dentro do in-goal (linha é dentro).
 - Para a regra do Impedimento, ocorre uma nova origem de jogada sempre que houver um chute ou condução por parte de qualquer time.
 - Desvios simples não eliminam a condição de impedimento! Como dito acima, apenas chutes ou conduções fazem a jogada ser reavaliada.
 - *A infração só acontece se o jogador impedido encostar na bola.*
- Introduzida a **VANTAGEM**:
 - Se ocorrer um Impedimento por parte de um time, o outro time tem até **5 segundos** para aceitar ou não a Vantagem. Para isso, qualquer jogador do time pode usar o comando **v**.
 - Se a vantagem for aceita, a jogada prossegue normalmente e a infração é retirada (*todos os jogadores impedidos tem suas condições de jogo normalizadas*).
- Introduzido o **PENAL**:
 - Penal é como se chama "falta" no Rugby.
 - Diferente do Kickoff e do Tiro de Safety, o time pode optar por **sair conduzindo a bola**.
 - *[Não implementado ainda]* O time também pode pedir **Chute ao Gol** (como se fosse uma conversão), porém nesse caso valendo 3 pontos.
- Correções referentes ao último patch.

v0.10g:

- Aumentado de 2s para 3s o acumulado de tempo para o time que fez o Try tentar levar a bola mais para o centro do in-goal.
 - Para quem não entende como isso funciona, esse tempo de 3s (antes 2s) é congelado quando o time que fez o Try está encostando na bola, ou está levando a bola mais para o centro do in-goal.

- Sendo assim, o time tem um "acumulado" de 3s (antes 2s) para tentar centralizar o Try o máximo possível.
- O período após o Try (mencionado acima) não conta mais para o tempo de jogo.
 - O relógio de jogo agora será congelado assim que a bola mudar para a cor do time que fez o Try.
- Maior destaque para as mensagens de pontuação.
- Correções de pequenos problemas do último patch.

v0.10f:

- Adicionado **limite de 20 segundos** para cobrança da Conversão.
- Eliminado o rebote da conversão.
- O comando **b** agora só pode ser usado após 2 segundos.
- O Chute Aéreo agora é desabilitado após a marcação do Try, permitindo assim um passe curto com o intuito de levar a bola mais para o centro do in-goal.
- Adicionado o comando **!clearbans** (mesmo comportamento de **!clearban all**).
- Melhoradas as mensagens do bot.
- Corrigido bola ficando branca no pause automático após a marcação do Try.

v0.10e:

- Aplicada mais uma correção para o erro da bola área não retornando ao normal.
 - Com a correção do último patch, esse erro teve sua frequência bem reduzida, mas ainda insiste em ocorrer às vezes.
- Diminuída a força do Chute Aéreo do map small de **1.3x** para **1.2x**.
- Melhoradas as mensagens do bot.
- Impedida a seleção de stadiums que não são do HaxRugby.

v0.10d:

- Corrigido o bug crítico da bola aérea não retornando ao normal (ainda são necessários testes).
- Ajustes quanto ao Chute Aéreo:
 - Diminuída a fase de bloqueio de **0,25s** para **0,2s**.
 - Aumentado o tempo da bola aérea de **1,25s** para **1,55s**.
- Melhoria nas explicações dos comandos **!drop** e **!air**.
- Bola aérea desviada/recuada agora recebe uma mistura (meio a meio) do amarelo de bola desviada/recuada com o cinza de bola aérea.

v0.10c:

- Mais correções e ajustes quanto ao Chute Aéreo.
- Adicionado comando para exibir explicação do Chute Aéreo (**!air** ou **!aereo**).

v0.10b:

- Correções e melhorias de jogabilidade quanto ao Chute Aéreo.
- Ajustes nas cores e nas mensagens de jogo quanto ao Chute Aéreo.

v0.10a:

- Tempo mínimo de condução revertido para 0.167s.
- *[Experiência]* Implementado o **Chute Aéreo**:
 - Use o comando **a** para ativar ou desativar o Chute Aéreo;
 - Para marcar um Drop Goal é necessário usar o Chute Aéreo.

v0.10:

- *[Experiência]* O Field Goal agora se chama **Drop Goal**;
- Para se marcar um Drop Goal é preciso conduzir a bola primeiro;
- Desvios dentro da pequena área não evitam o Drop Goal;
- Não é possível fazer um Drop Goal contra;
- Diminuído o tempo mínimo de condução de 0.167s para 0.1s.

v0.9b:

- Diminuído o raio da bola de 8.5 para 7.5;
- Bola desviada/recuada agora fica com a cor roxa.

v0.9a:

- O tiro de safety agora é no local da última condução de bola à frente da zona protegida.
- A bola agora altera para a cor do time que a conduziu, e transita gradualmente para o branco quando é solta.

v0.9:

- Implementada a classe **HaxRugbyStadium**;
 - Agora todos os stadiums, independente do tamanho do map e ou da situação de jogo, são objetos desta única classe;
 - Isso tornou bem flexíveis as dimensões dos maps, podendo ser alteradas com facilidade;
 - E agora também ficou bastante facilitado o desenvolvimento do penal (cobrança que acontece após o **impedimento**).
- Aumentado o map small em 20% (exceto o field goal).

v0.8c:

- Alterado o kick rate limit para 10/60/3;
- Corrigido o erro do **!k** e **!gk** quando seleciona um jogador com **#**;
- Correções e melhorias em diversas mensagens do bot;
- *Loading...*

v0.8b:

- Adicionado um kick rate limit de 10/10/15 (ainda será reajustado no futuro);
- Tentativa de correção do novo erro do Try;
- Adicionado o comando **!bb**;
- O jogador agora é imediatamente parado após usar o comando de reposicionar bola;

- Mensagens **b**, **B** e **!B** agora também acionam o comando de reposicionar bola;
- Adicionado comando de cancelar partida (**!cancel**);
- Adicionado comando para evitar ser o único admin da sala (**!only-admin**).

v0.8a:

- Adicionado o comando **!clearban**;
- Adicionadas as opções **x2**, **x3** e **x4** ao comando **!rr** (Exemplo: **!rr x3**);
- Adicionadas mensagens periódicas de ajuda para começar nova partida (**!rr**).

v0.8:

- Implementada a conversão de 2 pontos;
- Adicionados os comandos de suporte à conversão **!k**, **!gk** e **!b**;
- Diminuído o tamanho da bola em 15% (o raio agora tem o valor de 8.5);
- Alerta de Desvio/Recuo agora é em cor amarela.

v0.7:

- Corrigido o erro do Try que não era Try;
- Corrigido alerta "Safety permitido." sendo disparado na ocasião de um Try na linha de gol;
- Corrigido o erro do Safety (ao invés de Try) sendo dado quando a bola entra no in-goal sendo conduzida simultaneamente pelo ataque e pela defesa;
- Criado comando para alterar o placar (**!set-score**);
- Aprimorados comandos existentes;
- Retirado o player do host;
- O anúncio de links dos 5s de partida agora é enviado apenas para os espectadores;
- Aprimorada a lógica de gol (nenhuma alteração na jogabilidade).

v0.6a:

- Aprimoradas as lógicas do Try e do Safety;
- Melhoradas as descrições do Try e do Safety (do comando **!help**);
- Corrigido mensagem "A bola saiu do ingoal." aparecendo após o reinício de jogo;
- Anúncio de placar agora também é exibido após o kickoff de reinício;
- Corrigido jogo reiniciando, ao invés de finalizando, após Safety no overtime;
- Aprimorados comandos existentes;
- Criado comando para cada regra ou link (**!dc**, **!fb**, **!try**, **!fg** e **!sf**).

v0.6:

- Implementado o desvio/recuo de bola;
- Implementado o Safety (SF).

v0.5:

- Adicionados os comandos **!help**, **!rules**, **!score**, **!links**, **!admin** e **!password**;
- Adicionado suporte à internacionalização;

- Melhorias e correções de erros.

v0.4:

- Implementado tamanho Normal de mapa;
- Correções de erros.

v0.3:

- Implementada condução de bola;
- Implementado o Try (TRY).

v0.2:

- Implementado o Field Goal (FG).

v0.1:

- Implementado o ciclo básico de partida;
- Implementado o Overtime (OT);
- Adicionado o comando de nova partida (!new).