# Cafe+co Tierlist

Je tu nová elektronka, a s ní i první anketa v tomto roce. Tentokrát můžete hlasovat o nejlepší horký nápoj ve školním automatu, takže už nikdo při jeho výběru neudělá chybu (například si nekoupí cappuccino s irish cream).

A jak se zúčastnit hlasování? Na adrese <https://forms.gle/mqu6vSU6cSzPUkdX7> najdete formulář s odkazem na tierlist. Ten vyplňte, udělejte si screen a ten přes jakoukoliv službu dovolující ukládat obrázky (např. Imgur) do formuláře vložte. Pak už stačí jen formulář odeslat. Výsledky sečteme a pokud bude dost hlasů, zveřejníme je v příštím čísle a na nástěnce u kanceláře.

//img1

# IT doupě

# Doména zdarma

Ne všechny domény jsou placené… třeba .tk doména je zdarma a zároveň i nejpoužívanější na světě.

A jak si jednu takovou zařídit? Jděte na <https://my.freenom.com/>, kde si založíte účet a v sekci **Services** zvolíte **Register a new domain**. Sem zadáte název vaší vysněné domény. Buď můžete k doméně přidat DNS, nebo ji nasměrovat na doménu jinou, například tu z Github pages (viz minulé číslo). Můžete i vybrat na jak dlouho chcete doménu mít. Teď už stačí jen objednat, a pokud vše proběhlo hladce, doména zdarma je vaše. Co takhle ji propojit s nějakou stránkou?

# **Měsíc s Linuxem**

Na začátku tohoto roku jsme se s kamarádem rozhodli po celoživotním používání Windows dualbootnout Linux (konkrétně Ubuntu). Chtěl bych vám sem napsat pár tipů a informací, co jsem se během té doby dozvěděl a co by se vám mohlo hodit, pokud byste se rozhodli tento bláznivý krok podstoupit taky.

Asi vás nejvíc zajímá podpora Windows aplikací. Situace je celkem dobrá, a pokud náhodou program, který jste používali, na Linuxu chybí, vždy existuje celá řada open-source alternativ. Na většině dister rozjedete Steam, Discord, LibreOffice, Gimp, VSCode, a spoustu dalších. Pokud je nějaký program pouze pro Okna, může pomoci Wine, emulátor Windows prostředí, které až na pár vyjímek bez problémů funguje.

Co se týče instalace softwaru, terminál bude váš nejlepší kamarád. Základní aplikace a knihovny nainstalujete přes **apt**, další najdete formou repozitářů na internetu. Spustitelné jsou .deb soubory a pokud chcete spustit skript, musíte v jeho vlastnostech (nebo přes příkaz **chmod u+x [název]**) povolit spouštění souboru jako programu.

Myslím si, že už jenom kvůli výkonu stojí za to Linux zkusit. Naučí vás svůj operační systém nejen používat, ale taky ovládat a chápat. Navíc má na rozdíl od Windows jednu obrovskou výhodu… není tam Edge!

//img2

# **Jak na… Příkazy v Minecraft pluginu**

V minulém čísle se nám povedlo poprat s javou a vytvořit první prototyp pluginu. Kromě naslouchání eventům toho ale zatím moc neumí, proto bysme ho mohli trochu rozšířit…

První věc, co se musí vyřešit je logování přes System.out při spuštění pluginu. Často se totiž stává, že vám plugin za tento programovací postup vynadá. Abyste tomu předešli, java má vlastní logovací knihovnu (až podezřele podobnou nechvalně známé log4j), která vám umožní přehledně vypisovat do konzole info, chyby i varování.

Teď k těm příkazům – aby vůbec plugin věděl, co za příkazy obsahuje, musí se zapsat do **plugin.yml** souboru (najdete ho ve složce **resources**). Sem napíšete jméno příkazu, popisek, a i použití, které se vypíše, pokud hráč použil příkaz špatně.

Dále musíme přepsat metodu onCommand. V ní bude veškerá logika probíhat. Řekněme, že chceme, aby se po vypsání /dejmisekeru objevila v inventáři hráče sekera. Hráč musí být zároveň operátor. V naší metodě tedy vytvoříme podmínku zjišťující jestli má hráč potřebná práva a jméno příkazu sedí. Pokud vše sedí, vezmeme si parametr sendera a zkusíme z něj dostat hráče, kterému sekeru dáme. Kdyby ale příkaz nenapsal hráč, ale někdo by ho napsal do serverové konzole, pak by hráč neexistoval a plugin by vyhodil chybu. Proto je vždy lepší pojistit si příkazy try/catch blokem. Pokud se příkaz vykonal správně, vrátí hodnotu true. V opačném případě vyhodí false a hráči se do chatu napíše správné použití.

Posledním krokem je příkaz zaregistrovat pří startu pluginu. K tomu stačí přes funkci getCommand().SetExecutor() přiřadit třídu, ve které příkaz je.

//img3, 4, 5