# Jak na… Config soubory v Minecraft pluginu

V minulém díle jsme se podívali, jak jednoduše ukládat data do databáze. Co když ale chceme kromě úložiště dat taky ukládat nějaká nastavení a chování pluginu, jako například volitelné zprávy po smrti nebo maximální čas v minihře, a to navíc v takové formě, že to bude moc upravit i Franta z šesté třídy? Tak přesně na to se dnes podíváme…

Pokud chcete takové nastavení ukládat, existuje spousta možností. Co se ale týče jednoduchosti nejen editace, ale i implementace, .properties soubory jsou jasná volba. Sice neumí na rozdíl od JSONu ukládat objekty, ale jsou ideální pro všemožná jednořádková nastavení používající stringy, čísla a booleany, což z nich dělá perfektní formát pro již zmiňovanou zprávu po smrti nebo maximální čas minihry.

Dost již bylo teorie, pojďme to implementovat – řekněme, že chceme dát uživateli na výběr, do jaké minimální výšky může hráč dopadnout, než ho plugin zabije. Pokud jste si ještě soubor nestihli vytvořit a nevíte jak, stačí udělat texťák a změnit mu příponu na .properties. Každé nastavení má v něm svůj vlastní řádek, takže s naší výškovou proměnnou by to vypadalo nějak takto:

*min\_height=-10*, kde min\_height je název a to za rovnítkem hodnota.

Do onEnable() metody vytvořme novou proměnnou typu Properties, přes kterou budeme ke configu přistupovat. K načtení souboru se bude hodit metoda load(), do které zadáte cestu k vašemu .properties souboru. Teď už jen stačí zavolat properties.get("název proměnné v souboru"), výstup uložit do globální proměnné a tadá – teď můžete používat uživatelem zadanou hodnotu v celém svém projektu.

//img1