

Problemas surgidos

En este documento se exponen problemas surgido y cómo solventarlos

Dos o más jugadores en nuestro servidor

Para permitir que otras personas puedan conectarse al servidor, tendremos que hacer un forwarding de puertos en el router, de tal manera que cuando lleven a cabo una solicitud para conectarse, el router sepa a qué máquina enviar los datos. Para ello, lo que haremos es acceder al router usando el gateway **192.168.1.1** (puede variar, dependerá tanto de la configuración que haya decido darle el proveedor como de tu propia configuración). Nos pedirá usuario/contraseña, los cuales deberían estar por defecto, al menos que el proveedor o tú mismo los hayas cambiado. Hay páginas web que recopilan los pares usuario/contraseña por defecto de los diferentes dispositivos.

Una vez dentro, vamos al apartado de **forwarding** o **virtual server** (o quizá tiene otro nombre según el dispositivo). Ahí debemos configurar dos reglas:

- Una que PERMITA escuchar y redireccionar desde la interfaz de INTERNET al PUERTO por defecto de FiveM (30120 o el que hayamos configurado) vía TCP y estableciendo la IP LOCAL de nuestro PC
- Una que PERMITA escuchar y redireccionar desde la interfaz de INTERNET al PUERTO por defecto de FiveM (30120 o el que hayamos configurado) vía UDP y estableciendo la IP LOCAL de nuestro PC

Advanced Setup > Virtual Server

Port mapping:

Application: **FTP (TCP 21)** Define Application

Server IP Address: [Redacted]

Internal Server Start Port: [Redacted]

Interface Name: **VoIP**

Remote Host IP Address: [Redacted]

☐ Enable this entry

IP address mapping:

Internal IP Address: [Redacted]

External IP Address: [Redacted]

Add Undo

Sel.	#	Entry	Application	External Port	Server IP Address	Internal Server Start Port	Interface Name	Remote Host
<input checked="" type="radio"/>	1.	Enable	FiveM (TCP)	TCP	[Redacted]	[Redacted]	Internet	
<input type="radio"/>	2.	Enable	FiveM (UDP)	UDP	[Redacted]	[Redacted]	Internet	

Problemas con los scripts

Hubo un problema con un script que se creó y ésto se debía a que había un campo en el **fxmanifest.lua** que no era necesario tener metido. Por ello había conflicto con otros scripts ya existentes. De ahí que eliminamos la línea que aparece tachada en el siguiente pantallazo:

```
fxmanifest.lua ●
C: > Users > usuario > Desktop > FIVEM_varios > server > server-data > resour
1  fx_version 'bodacious'
2  game 'gta5'
3
4  author 'creador_de_mundos'
5  description 'La gran algo'
6  version '1.0.0'
7
8  resource type 'gametype' { name 'algo' }
9
10 client_scripts { 'MiPrimerScriptCSharp.net.dll' }
11 server_script [ 'Server.net.dll' ]
```