



Inhalt der Checkliste

Inhalt der Checkliste.....	1
Projektanforderung Minecraft-Server.....	2
1. Repository.....	2
.gitignore Datei.....	2
docker-compose.yaml.....	2
README.md.....	2
2. Dokumentation.....	3
3. Hinweise.....	3

Projektabgabe - **Eigener Minecraft-Server**

Bitte erfülle alle Punkte auf dieser Liste, bevor du das Projekt einreichst. Solltest du weitere Extras eingebaut haben, erwähne das kurz, damit sich die Mentoren dies bei Bedarf anschauen können.

1. Repository

Vorhandene Dateien

- ☒ Es wurde eine `.gitignore` Datei angelegt, die alle irrelevanten Inhalte aus dem git repository ignoriert
- ☒ Es gibt eine `docker-compose.yaml`, die den Anforderungen des nächsten Punkts genügt
- ☒ Eine Datei namens `README.md` ist vorhanden und entsprechend der Kriterien unten erstellt worden
- ☒ Es befinden sich keine weiteren Dateien im Repository, ohne dass diese explizit in der `README.md` benannt und beschrieben werden.

`docker-compose.yaml`

- ☒ Es gibt einen Service, der definiert und konfiguriert wird: `mc-server`
- ☒ Es gibt eine Env Konfiguration für den Minecraft-Server-Service bei der alle unkritischen Variablen konfiguriert werden (keine Auth!)
- ☒ Es gibt notwendige Port-Freigaben, sodass der Container aus dem Internet erreichbar ist
- ☒ Es gibt Volumes Konfigurationen für die Container-Daten, sodass die Inhalte auf einem Dateisystem persistiert werden und der Spielstand nicht verloren geht

`README.md`

- ☒ Die README sollte ein Inhaltsverzeichnis a.k.a. eine Table of Contents (ToC) enthalten
- ☒ Eine Sektion mit einer Beschreibung des Repositories muss vorhanden sein. In dieser Beschreibung sollte genannt werden was die wesentlichen Inhalte sind, was der Zweck des Repositories ist
- ☒ Eine Sektion "Quickstart" sollte als Teil der README enthalten sein. Hier sollten kurz Voraussetzungen genannt und eine Schnellstart-Anleitung beschrieben sein.
- ☒ Es ausführliche Variante der vorgenannten Sektion so als "Usage" enthalten sein. Hier soll genauer auf die Konfiguration und Konfigurierbarkeit eingegangen werden;

d.h. es soll auch erklärt werden wie relevante Passagen modifiziert werden können, um andere Resultate zu erzielen.

2. Dokumentation

Die Dokumentation des Codes, sowie des Projektes soll im Repository in Form einer README Datei stattfinden.

Die Dokumentationssprache für alle Projekte (und zugehörige Unterlagen) ist englisch.

3. Hinweise

Du kannst dir eine Minecraft-Server Binary direkt auf der Minecraft Seite herunterladen unter:

- <https://www.minecraft.net/de-de/download>

Sicherheitshinweise

- ☒ ~~Speichere keine SSH Keys im Workspace deines Git Repositories~~
- ☒ ~~Speichere keine Passwörter, Tokens, oder Benutzernamen in deinem Code. Verwende hierfür stattdessen Environment Variablen~~
- ☒ ~~Speichere keine IP Adressen, oder sonstigen sensiblen Informationen in einem Git Repository~~

Code-Konventionen

- ☒ ~~Für build args, environment Variablen und Shell Variablen gilt folgende Namenskonvention: UPPER_CASE_WITH_UNDERSCORE~~
- ☒ ~~Bei einer Referenz auf eine Variable sollte immer die {} Notation verwendet werden um Fehler in der Interpretation zu vermeiden: `$(SOME_VAR_VALUE)`, statt: `$SOME_VAR_VALUE`~~
- ☒ ~~Es sollten für build args, oder Environment Variablen "Default" Werte konfiguriert werden, allerdings nur dann wenn dies Sinn ergibt.~~
- ☒ ~~Kritische Konfiguration wie Tokens, Passwörter oder ähnliches sollte nicht im Code Repository gespeichert sein, sondern bspw. durch die Verwendung eines .env files in einen Container hineingegeben werden~~

Testing

Bevor du dein Projekt einreichst, solltest du die folgenden Dinge sichergestellt und getestet haben:

- ☒ ~~Der Minecraft Server ist erreichbar unter der IP Adresse deiner Cloud VM auf Port 8888~~
- ☒ ~~Du kannst dich von deinem Java Minecraft Client auf deinem Computer mit dem Server auf deiner Cloud VM verbinden und Minecraft spielen.~~



- ☒ Nach einem Neustart des Servers sind die konfigurierten Daten noch vorhanden und werden nicht gelöscht oder überschrieben. Dazu gehört unter anderem der Spielstand und die Konfiguration des Game Servers
- ☒ Die Container der Services werden neugestartet, sobald ein Fehler passiert, der zum Terminieren des Containers führt.