

插件编写任务

这里罗列出了infCraft所有正在开发或者未开发的插件开发项目。服务器会经常产生插件开发的相关需求，因此需要一个地方用于集中存储IC的插件开发项目，就在这里了。

推荐各位开发者使用Eclipse或IntelliJ IDEA编译器和maven构建工具进行插件开发工作。

普通项目：RedPacket (红包)

这是一款用于星系等子服的轻量级玩家娱乐插件，可以消耗自身游戏币在服务器内发送红包供玩家抢。具体功能实现与目前星系服务器中的红包插件相同。

Profile

- 使用指令消耗自身的游戏币在服务器中发放一个红包，服务器内的所有玩家都可以输入指定指令进行抢红包操作。
- 红包默认为拼手气红包，每一个红包抢完后应公布抢红包的数据，并显示手气最佳的玩家。
- 每次发红包的数量应大于1，最小金额数可通过配置文件进行调整，默认1000游戏币，**红包数量应大于红包金额，且均不能出现负数**
- 为降低玩家抢红包速度，希望新的红包插件在抢红包时需要输入指定内容，如该红包的ID，才能够完成抢红包操作。ID可以是随机生成的字符串，但不宜过长。
- 每隔一段时间最好全服广播一下还有哪些红包没有抢完，以防有一些红包被聊天信息挤上去了而最后没有抢。
- 本插件需要调用Vault插件的API

Commands

- **/rp** 查看指令帮助
 - **/rp send [红包个数] [红包金额]** 发一个指定红包金额和数量的拼手气红包
 - **/rp get [红包ID]** 抢指定红包
 - **/rp list** 查看剩余未抢的红包
-

综合项目：ArrowWars (弓箭大战)

这是一款**infCraft专用**的弓箭大战小游戏插件，在服务器举办弓箭大战相关活动时使用，该小游戏收获了许多好评。

Profile

- 比赛开始时，将以 `/arrow start` 指令输入者为中心，生成一个长度为场地大小参数的比赛区域，参与者将随机出生在这片区域中，**一定要出生在地图表面，不要出生在地底**
- 通过 `PlayerMoveEvent` 监测玩家是否出比赛场地，如果出了，就弹回来 (`e.setCancelled(true)`)，或者你有更好的解决方案也可以自己写
- 玩家在场地当中自由比赛，射死玩家可以加相应分数，分数通过计分板或者定时播报显示出来
- 玩家被射死后，重生时随机重生在场地的某个地方，有3s无敌时间
- 为了增加体验感，可以在射中目标时播放音效 (`ProjectileHitEvent`)，3连杀以上的玩家将获得发光效果

- 在开始比赛，结束比赛，射死玩家等等事件中，一定要sendMessage给予玩家提示。

Commands

- **/arrow** 显示指令帮助
- **/arrow start** [时间长度] [场地大小] 开启一场弓箭大战（如果已经开启了一个，不能重复开启第二个），然后给予玩家60s时间用于输入 */arrow join* 加入比赛，60s后比赛开始，**这条指令只有op才可以执行**
- **/arrow stop** 强制结束正在进行的比赛，**op才可以执行**
- **/arrow join** 加入比赛，比赛的中途也可以加入
- **/arrow leave** 退出比赛
- **/arrow reload** 重新加载配置文件，**op才可执行**

Configurations

config.yml

里面要可以编辑比赛中玩家的物品，比如弓，箭，方块，食品等 还要能编辑杀死一个人得多少分，每次连杀加多少分，每次死亡加多少分

```
score:
  kill: 10
  death: -4
  combo: 2
```

那么杀死一个人+10分，死一次-4分，double kill +12，triple kill +14，以此类推