Documentação

1. Introdução:

Trabalho feito para a matéria de POO em Java com objetivo de mostrar o que foi aprendido durante as aulas.

2. Objetivos da Aplicação:

Plugin feito para adicionar mais interações ao jogo Minecraft.

3. Funções/Lista de Eventos(Funcionalidades):

onEnable: Sempre que o servidor que tiver esse plugin for aberto, a função onEnable irá registrar os comandos, os eventos, criar um arquivo Config.yml (caso já não exista), e quando o servidor estiver pronto para abrir, será enviado “Plugin Ligado” no console e no terminal.

onDisable: Uma função apenas para saber quando o plugin e/ou o servidor forem desligados por meio da mensagem “Plugin Desligado” no console e no terminal.

onPlayerMove: Evento para detectar o bioma que o jogador se encontra quando se move dentro do jogo, com feedback visual em texto toda vez que chegar à um bioma novo nunca antes alcançado pelo mesmo.

onBreak: Toda vez que um jogador quebrar um bloco de minério ou algum tipo de bloco de tronco enquanto segurar a tecla “shift”, que também tem a função de agachar, todos os blocos adjacentes do mesmo tipo serão quebrados.

onBreakBlock: Toda vez que um jogador quebrar um bloco, será contabilizado e registrado no arquivo Config.yml, armazenando os dados de cada jogador de acordo com sua UUID (Unique User ID).

onPlaceBlock: Toda vez que um jogador colocar um bloco no mundo, será contabilizado e registrado no arquivo Config.yml, armazenando os dados de cada jogador de acordo com sua UUID (Unique User ID).

onKillMobs: Toda vez que um jogador elimina qualquer tipo de entidade (mobs) dentro do mundo, será contabilizado e registrado no arquivo Config.yml, armazenando os dados de cada jogador de acordo com sua UUID (Unique User ID).

onPlayerDeath: Toda vez que um jogador for eliminado indiferentemente da causa, terá sua morte contabilizada e registrada no arquivo Config.yml, armazenando os dados de cada jogador de acordo com sua UUID (Unique User ID).

onCommand: Sempre que um jogador digitar no bate-papo “/stats” aparecerá, apenas à ele, todas as estatísticas antes citadas do mesmo. Caso um jogador queira conferir as estatísticas de outro jogador basta digitar “/stats \*nome do jogador que deseja olhar as estatísticas\*” e será mostrado, apenas à ele, as estatísticas do outro jogador.

4. DER ou Diagrama de Classe:

O artefato gráfico escolhido foi o jogo Minecraft, que é responsável por demonstrar visualmente todas as funcionalidades do Plugin.

5. Aplicações Protótipo

O projeto não possui nem Menu ou Submenu, o Plugin utiliza como tela funcional o próprio Minecraft, tendo telas de diálogo toda vez que o jogador alcançar alguma marca no jogo e layouts relatórios dados ao jogador sempre que digitar “/stats” no bate-papo.