

Setup Service

Erstellt von Nico am 25. März 2021

KURZFASSUNG

Durch einen globalen Setup Service gefährden wir zum einen nicht die Produktionsserver durch Live-Updates und beeinflussen die spielbarkeit nicht durch Wartungen bei der Einführung neuer Maps oder Spielmethoden. Das Einrichtungs Verfahren wird also auf einen externen Server umgeleitet auf welchem alle Einrichtungen für alle Maps ablaufen.

ZIELE

1. Performante Ablage der Maps um langes Laden beim Serverstart zu vermeiden
2. Setup-Angaben durch die Core für erleichtertes Arbeiten der Developer
3. Vereinfachtes Setup-System auf dem Setup Server um Contents die Einrichtung von Maps zu erleichtern

GENAUE INHALTE

Setup für die Developer

Beim Starten des Systems werden die vom Plugin angeforderten Daten aus der Datenbank abgefragt und in einer Datei auf dem temporären Server gespeichert um langfristigen Traffic-Verbrauch zu reduzieren.

Die Developer geben mittels der Core an, welche Koordinaten oder Daten Sie benötigen und die Core checkt was genau benötigt wird. Die Contents geben dann die Locations mittels eines Commands auf dem Setup Server an geben die Locations für Hologramme, für die Wartelobby, für die Top Wand und ganz generell für die vom Spielmodi benötigten Daten. Die Core stellt den Developern auswahlmöglichkeiten zur Abfrage von Daten bereit wie die Koordinaten, die Top-Wand Bereiche und die Spawner Locations.

Setup Server

Der Setup Server ist ausschließlich für die Personen gedacht die Maps oder Spielmodi einrichten. Hier werden so ziemlich ALLE archivierten / fertigen Maps gespeichert um diese in kürzester Zeit zu importieren und einzurichten. Mit dem /setup Befehl wird eine Nachricht mit einer Hilfeseite ausgegeben.

- /setup info | Informationen zu der Map auf der man sich derzeit befindet.
- /setup import [World] | Importiert die angegebene Welt. (Status "In work")
- /setup export [World] | Setzt den Status der Map auf "Finished".
- /setup tp [World / Location Name wenn man sich auf einer Map befindet]
- /setup add [Type] [...] [...]
- /setup remove [Name]
- /setup list [Optional der Name des Typs]