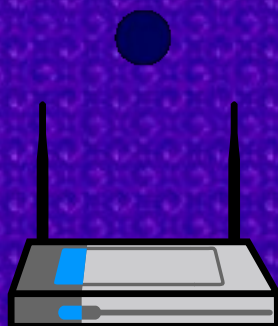




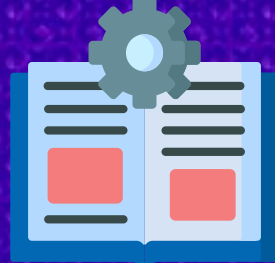
Torna indietro
FARE CLICK QUI



Benvenuto su BungeeCord
section



BungeeCord



[Guida] Come creare un server.

□

Se sei interessato a vivere l'esperienza Minecraft nella modalità completa, puoi fare un passo in più e provare subito a creare un server Minecraft privato. Con un server di questo tipo, infatti, sei libero di creare un mondo Minecraft a modo tuo. A un macro-livello, la realizzazione di un server Minecraft si basa su alcuni passaggi:

Installare l'ultima versione di Java; Installare l'ultima versione del software per server Minecraft; Configurare il proprio server e la propria rete; Avviare il server; Controllare che il proprio server sia accessibile. Impostare un server richiede un pò di impegno: avrai bisogno di alcune conoscenze tecniche per riuscire a configurare correttamente un server Minecraft. Devi possedere una conoscenza di base del computer e del concetto di network, che sono fondamentali per gestire qualsiasi tipo di server. Nello specifico, per capire come creare un server Minecraft, devi avere dimestichezza con: l'utilizzo dell'interfaccia a riga di comando; la gestione della rete (IP, DHCP, le porte di ingresso e uscita [TCP/UDP]); la tua configurazione di sistema; la tua configurazione di rete; la tua configurazione del router (per le impostazioni di una rete domestica).

Non hai bisogno del miglior sistema sul mercato per avviare un server Minecraft, l'ideale è un computer desktop. Tuttavia, per riuscire a creare un server Minecraft e giocare sullo stesso dispositivo, è necessario che tu abbia un sistema più potente. Infine, dovresti usare una connessione ethernet invece di quella wireless, perché la connessione via cavo è più affidabile.

Per l'alternativa se non si desidera ospitare un server su rete domestica (dato che significa esporre il server al mondo intero), se preferisci non assumerti questo rischio, in alternativa puoi usare un hosting provider. In questo caso dovrai pagare un abbonamento mensile o annuale, ma in compenso non avrai a che fare con la seccatura della gestione della parte hardware del server. Ricordati sempre, però, che stai per condividere l'hardware con altri utenti, quindi tieni d'occhio l'utilizzo della risorsa. Se, invece, hai bisogno di qualcosa di un pò più dinamico e se vuoi coinvolgere un maggior numero di giocatori, allora dovresti provare un server dedicato.

Ora passando alla parte pratica. Bisogna per prima cosa controllare la versione di Java (ed eventualmente aggiornarla) digitando nel terminale: `java -version`;

Ora bisogna scegliere la cartella del tuo PC dalla quale vorresti lanciare il server. Quando lo avrai per la prima volta, verranno creati alcuni file di configurazione; per questo motivo, la cosa migliore è avere tutti questi file raggruppati in

una cartella dedicata. Puoi posizionare questa cartella sul tuo Desktop, nella cartella Documenti, nella cartella Programmi o in qualsiasi altro posto tu voglia. È a tua scelta.

Ora bisogna *Scaricare il software Spigot/Vanilla/Bukkit*. È disponibile come un file Java del tipo .jar. Salvato nella cartella di destinazione che hai scelto durante la fase precedente. Aprire il file jar da terminale eseguendo il comando (basilare, ovviamente si possono usare anche altri argomenti per allocare ram etc.): `java -jar {nomefile}.jar` Il software creerà automaticamente i file di configurazione che dovranno essere modificati affinché il server sia pronto per essere utilizzato.

Nota: Se per caso vorresti eseguire il server in modalità portable e dire al software che bisogna operare in quella cartella bisogna creare uno script di esecuzione (linux=[.sh] | windows=[.bat]). Per linux bisogna aggiungere la stringa: `"HOME=$PWD"`. Mentre per windows bisogna aggiungere la stringa: `"SET APPDATA=Appdata"`. Nel caso gli script risultassero ancora buggati c'è bisogno di aggiungere una stringa sopra le altre, per linux: `"cd $PWD"`, e per windows: `"CD /D %~dp0"`.

Accetta i file EULA: a questo punto verrà creato un file di testo denominato eula.txt. Apri il file con il text editor e modifica `eula=false` in `eula=true`. Senza questa modifica sul file EULA non sarà possibile avviare il server Minecraft.

Ora bisogna abilitare il port forwarding del router (Attenzione: il port forward rappresenta un rischio per la sicurezza). Se stai solo ospitando un server per i giocatori del tuo network locale, non hai bisogno di preoccuparti del port forwarding. Se, invece, vuoi rendere accessibile il tuo server a tutto il mondo, allora hai bisogno di abilitare il port forwarding sul tuo router (Aprire le porte TCP/UDP del router per metterle in ascolto).

Fai riferimento alle istruzioni del tuo router per avere indicazioni specifiche su come configurare il port forwarding per il tuo dispositivo. Per Minecraft devi inserire nella porta TCP il numero 25565. Devi anche impostare l'indirizzo IP locale (statico) del tuo server come Output IP o Server IP per la porta configurata. Questa impostazione indica al router quale

dispositivo è quello attivo. Per trovare l'IP locale del tuo server, apri il prompt dei comandi (Windows) e digita *ipconfig*, oppure apri il terminale (Linux/Mac) e digita *ifconfig*. Per fornire ai giocatori un nome dominio facile da ricordare invece di un indirizzo IP complicato, significa rendere più semplice alle persone la connessione al tuo server Minecraft. È veramente facile: aggiorna i record DNS del tuo dominio aggiungendo un record "A" per il tuo dominio (utilizzando @ come nomehost), o per il sottodominio (utilizzando qualcosa come "mc" come hostname), che puntano all'indirizzo IP del tuo server Minecraft. Considera che possono servire fino a 24 ore per far sì che le modifiche al DNS abbiano effetto a livello globale.



Per i server sotto proxy BungeeCord bisogna prima avviare il file .jar del software Bungee e aspettare che si creino tutte le cartelle.

Una volta completato chiudete la console di BungeeCord e aprite il *config.yml*.

Ci saranno diverse stringhe, andiamo su *fallback_server*: lobby e sostituiamo lobby con il nome del server in cui i giocatori dovranno entrare la prima volta. Lo stesso procedimento va fatto con la stringa: *default_server*.

Giù ci sarà scritto *servers*: e ancora sotto lobby: Ancora sostituire la stringa con i procedimenti eseguiti in precedenza. Andiamo a configurare l'IP. Per l'host di bungeecord dobbiamo andare su host: *0.0.0.0:25577* se avete preso un server dedicato lasciato *0.0.0.0*, ma modificate la porta, mettete le porte che sono aperte del vostro ups. Va bene anche mettere l'indirizzo IP remoto della macchina, bisogna prima mettere quindi in porta 25565 e sotto dove sta scritto lobby bisogna sostituire i *0.0.0.0* con *127.0.0.1* e dopo i due punti dovete

mettere la porta assegnata della modalità impostata dal `server.properties`.

Come ultima cosa assicurarsi di aver abilitato Bungee tramite lo `spigot.yml` nella seguente stringa: *bungeecord = true* Questo procedimento lo si fa col server `spigot/bukkit`.

□

□

Network:

Una rete di computer, in informatica e telecomunicazioni, è una tipologia di rete di telecomunicazioni a commutazione di pacchetto caratterizzata da un insieme di dispositivi hardware con opportuni software di commutazione, ossia nodi di commutazione collegati l'uno con l'altro da appositi canali di comunicazione (link), tali da fornire un servizio di comunicazione che permette lo scambio e la condivisione di dati e la comunicazione tra più utenti o dispositivi distribuiti o terminali (host): i dati vengono trasmessi e trasferiti sotto forma di pacchetti dati (PDU, Protocol Data Unit), composte da un header (che contiene i dati per il recapito del messaggio) e un body (che contiene il corpo del messaggio), il tutto regolato da precisi protocolli di rete.

Dominio:

In Informatica un dominio è "un insieme di computer che condividono un database di risorse di rete e che vengono amministrati come un'unità con regole e procedure comuni" (secondo la definizione di Microsoft). In termini molto semplici, un dominio è una rete di computer, tipicamente una LAN di un'organizzazione (ad esempio un'azienda o un ente pubblico o una scuola/università), ove la logica client-server è supportata, oltre che da connessioni fisiche e relativi protocolli (ad esempio il comune indirizzo IP), anche da regole (policy) di connessione logica di tipo autorizzativo (regole di sicurezza). In questo contesto, un client deve sottostare a procedure di autenticazione specifiche, definite da servizi che risiedono su un server. Queste procedure, che solitamente sottendono una gerarchia di profili (in termini di permessi e accessi alle risorse o ai sistemi), determinano l'appartenenza o meno al dominio, struttura di distribuzione e condivisione centralizzata.

Indirizzo IP:

In informatica e nelle telecomunicazioni, un indirizzo IP (dall'inglese Internet Protocol address) è un numero del pacchetto IP che identifica univocamente un dispositivo detto host collegato a una rete informatica che utilizza l'Internet Protocol come protocollo di rete per l'instradamento/indirizzamento, inserito dunque nell'intestazione (header) del datagramma IP per l'indirizzamento tramite appunto il protocollo IP. Esso equivale all'indirizzo stradale o al numero telefonico, infatti sono informazioni complete e univoche a livello mondiale, similmente all'indirizzo IP. Viene assegnato a un'interfaccia (per esempio una scheda di rete) che identifica l'host di rete, che può essere un personal computer, un palmare, uno smartphone, un router, o anche un elettrodomestico. Va considerato, infatti, che un host può contenere più di una interfaccia: per esempio un router ha diverse interfacce (minimo due) per ognuna delle quali occorre un indirizzo IP.

Internet:

Internet è una rete di telecomunicazioni ad accesso pubblico che connette vari dispositivi o terminali in tutto il mondo, rappresentando dalla sua nascita uno dei maggiori mezzi di comunicazione di massa (assieme a radio e televisione), grazie all'offerta all'utente di una vasta serie di contenuti potenzialmente informativi e di servizi. Si tratta di un'interconnessione globale tra reti di telecomunicazioni e informatiche di natura e di estensione diversa, resa possibile da una suite di protocolli di rete comune chiamata "TCP/IP" dal nome dei due protocolli principali, il TCP e l'IP, che costituiscono la "lingua" comune con cui i computer connessi a Internet (gli host) sono interconnessi e comunicano tra loro a un livello superiore indipendentemente dalla loro sottostante architettura hardware e software, garantendo così l'interoperabilità tra sistemi e sottoreti fisiche diverse. L'avvento e la diffusione di Internet e dei suoi servizi hanno rappresentato una vera e propria rivoluzione tecnologica e socio-culturale dagli inizi degli anni novanta (assieme ad altre invenzioni come i telefoni cellulari e il GPS) nonché uno dei motori dello sviluppo economico mondiale nell'ambito delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT). In quanto rete di telecomunicazione, come diffusione è seconda solo alla rete telefonica generale, anch'essa di diffusione mondiale e ad accesso pubblico, ma ancora più "capillare" di Internet.

Un'internet, o internetwork, è un tipo di rete di computer che si contraddistingue per il fatto di collegare tra loro più reti locali e/o geografiche autonome mediante il TCP/IP. Esempio per eccellenza di questo tipo di rete di computer è Internet, l'omonima rete di computer mondiale ad accesso pubblico. Altro esempio di internet è SIFRNet.

Intranet:

In informatica e telecomunicazioni l'intranet è una rete aziendale privata completamente isolata dalla rete esterna (Internet) a livello di servizi offerti (es. tramite LAN), rimanendo dunque a solo uso interno, comunicando eventualmente con la rete esterna e altre reti attraverso opportuni sistemi di comunicazione (protocollo TCP/IP, estendendosi anche con collegamenti WAN e VPN) e relativa protezione (es. firewall). A volte il termine è riferito, a livello logico, solo alla rete di servizi più visibile, il sistema di siti che formano uno spazio web interno (ad esempio a un'azienda o ad una organizzazione). In altre eccezioni il termine può essere inteso come il sistema di informazioni e servizi di utilità generale accessibili dalla rete interna. Quando una parte della intranet viene resa accessibile a clienti, partner o altre persone esterne all'organizzazione, tale parte diventa una extranet. Se a livello tecnologico l'intranet può essere definita come la rete informatica interna basata sul protocollo TCP/IP, negli ultimi anni il concetto ha assunto una forma diversa, oltrepassando gli aspetti tecnologici per impattare fortemente sull'organizzazione dell'impresa.

Isolatore di rete:

Gli isolatori di rete formano, all'interno di una linea dati Ethernet in rame, un punto di sezionamento galvanico con elevata rigidità dielettrica. In questo caso, in base al principio della induzione elettromagnetica, si possono trasmettere a bassa perdita le tensioni alternate ad alta frequenza nella banda di frequenza utilizzata per la trasmissione di dati. Proprio in virtù di questo principio di trasmissione, gli isolatori di rete non hanno bisogno di una alimentazione di corrente propria. Attualmente si possono raggiungere con gli isolatori di rete delle velocità di trasmissione fino a 1000 Mbit/s.

Local area network (LAN):

Una local area network (LAN) (in italiano rete in area locale, o rete locale), in informatica e telecomunicazioni, indica una rete informatica di collegamento tra più computer, estendibile anche a dispositivi periferici condivisi, che copre un'area limitata, come un'abitazione, una scuola, un'azienda o un complesso di edifici adiacenti. Si differenzia dalle Wide Area Network

(WAN) non solo per l'estensione geografica più limitata, ma anche perché consente migliori prestazioni in termini di velocità di trasferimento dei dati e non richiede di utilizzare circuiti dedicati su tratte telefoniche (leased line). Si tratta storicamente delle prime tipologie di reti informatiche realizzate al mondo per semplicità di realizzazione e costi sostenibili anche da piccoli privati. In passato, le LAN venivano realizzate basandosi su standard tecnologici come ARCnet e Token ring, ma in seguito le tecnologie utilizzate più comunemente sono diventate Ethernet e il Wi-Fi. In ambito aziendale il termine più utilizzato, più o meno con lo stesso significato, è Intranet.

Network Attached Storage (NAS):

Una Network Attached Storage (NAS) è un dispositivo collegato alla rete la cui funzione è quella di consentire agli utenti di accedere e condividere una memoria di massa, in pratica costituita da uno o più dischi rigidi, all'interno della propria rete o dall'esterno.

Sistema client/server:

In informatica il termine sistema client-server (letteralmente cliente-serviente) indica un'architettura di rete nella quale genericamente un computer client o terminale si connette ad un server per la fruizione di un certo servizio, quale ad esempio la condivisione di una certa risorsa hardware/software con altri client, appoggiandosi alla sottostante architettura protocollare. Più semplicemente, i sistemi client/server sono un'evoluzione dei sistemi basati sulla condivisione semplice delle risorse: la presenza di un server permette ad un certo numero di client di condividerne le risorse, lasciando che sia il server a gestire gli accessi alle risorse per evitare conflitti di utilizzazione tipici dei primi sistemi informatici. Le reti locali aziendali (LAN), la rete Internet, i sistemi informatici e i sistemi operativi sono organizzati sotto forma di una tipica architettura client-server per la fruizione dei rispettivi servizi.

Storage Area Network (SAN):

In informatica e telecomunicazioni una Storage Area Network (SAN) è una rete o parte di una rete ad alta velocità di trasmissione (generalmente Gigabit/sec) costituita esclusivamente da dispositivi di memorizzazione di massa, in alcuni casi anche di tipi e tecnologie differenti. Il suo scopo è quello di rendere tali risorse di immagazzinamento (storage) disponibili per qualsiasi computer (generalmente application server e DBMS server) connesso ad essa. I protocolli attualmente più diffusi, usati per la comunicazione all'interno di una SAN, sono FCP (Fibre Channel Protocol) ed iSCSI (Internet SCSI).

Più precisamente, il dizionario tecnico pubblicato dalla Storage Networking Industry Association (SNIA) definisce una rete SAN nei seguenti termini:

«Una rete il cui scopo principale è il trasferimento di dati tra sistemi di computer ed elementi di storage e tra elementi di storage. Una rete SAN consiste in un'infrastruttura di comunicazione, che fornisce connessioni fisiche e in un livello di gestione, che organizza connessioni, elementi di storage e sistemi di computer in modo da garantire un trasferimento di dati sicuro e robusto.»

Teleelaborazione:

Per teleelaborazione si intende un sistema di elaborazione dati al quale sono collegate unità di ingresso e uscita dislocate a distanza (tele), mediante un collegamento attraverso una rete per la trasmissione dei dati. Gli impianti in teleelaborazione costituiscono il primo passo verso le reti di calcolatori.

Scheda di rete:

In informatica ed elettronica la scheda di rete (in inglese: network interface controller, in acronimo NIC, oppure network interface card, network adapter, LAN adapter o physical network interface) è un'interfaccia digitale, costituita da una scheda elettronica, che svolge tutte le funzionalità logiche di elaborazione necessarie a consentire la connessione del dispositivo ad una rete informatica e la conseguente trasmissione e ricezione di dati.

■

■

■





Caratteristiche principali



BungeeCord è un utile software scritto internamente dal team di SpigotMC. Funziona come proxy tra il client del giocatore e i server Minecraft collegati. Gli utenti finali di BungeeCord non vedono alcuna differenza tra esso e un normale server Minecraft. Una volta avviata la connessione tramite questo proxy il giocatore può scegliere varie modalità e usare anche vari comandi integrati del proxy stesso per fare varie azioni (oltre a quelli disponibili di default dal server di base).



Informazioni su MirageMc



MirageMc tra i tanti server creati risulta esserne uno molto particolare dato che porta fix a qualsiasi bug di grief e tutorial di settaggio di un intero VPS e quindi vi si può operare in maniera molto professionale, inoltre contiene tutte le fix ai normali exploits crash e bug per griffare, oltre a plugins di base per Lobby e Authlobby.

Oltre a vari plugins privati aggiunti per fixare gli errori più comuni di questi tipi di network, e inoltre risulta essere ottimizzato per girare su macchine datate.

▢

Il server in questione deve essere usato come punto di partenza per creare altri servers di minecraft basati su bungee e che vogliono avere un livello di protezione, prestazioni, versatilità e stabilità elevato.

▢

▢

▢



Informazioni su VanixyMC

▢

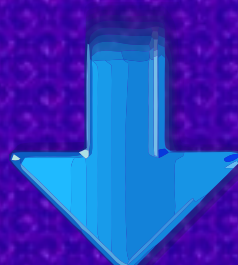
A differenza dell'altro server abbastanza pesante e con tanti sistemi di difesa antigrief e anticrash questo fantastico network oltre che a pesare pochissimo, a contenere pochissimi plugins (compresi quelli essenziali) risulta essere uno dei più veloci nonostante sia un network che integra le modalità al suo interno. È stata definita la versione "lite" di MirageMC poiché non solo integra il sistema di sicurezza allo stesso livello, ma è addirittura più efficiente e soprattutto più rapido e non ingombrante.

▢

Il server in questione deve essere usato come punto di partenza per creare altri servers di minecraft basati su bungee e che vogliono avere un livello di protezione, prestazioni, versatilità e stabilità elevato.

▢

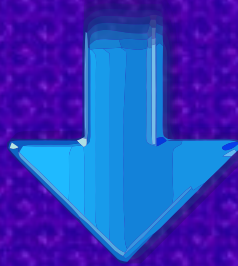
▢



⇒ [Clicca QUI per scaricare tutto il VPS di MirageMC](#) ⇒ [Clink esterno](#)



Sezione dedicata a servers secondari



⇒ [Clicca QUI per scaricare il network VanixyMC](#) ⇒ [Clink esterno](#)