

INSTALLATION DU PACKAGE

PARTIE SERVEUR CRAFTBUKKIT



1. Objet.....	2
2. Installation du Serveur.....	2
3. Sécurité	3
4. Plugins et Maps	3
5. Paramétrage du Serveur.....	5
1. server.properties.....	6
2. ops.json	6
3. Remote ToolKit.....	6
4. AuthMe Reloaded	7
5. DynMap.....	7
6. Essentials, EssentialsChat & CommandBook	7
7. GoogleAnalyticsPlugin.....	9
8. MasterPromote.....	9
9. milkAdmin	9
10. SimpleAntiGrief	9
11. SoundCenter	10
12. PermissionsBukkit.....	10
6. Support.....	10

1. OBJET

Guide d'installation du Package « serveur » fourni par [FunnyPlace](#)

Il s'agit d'un serveur Minecraft de type [CraftBukkit](#)

Les nouveautés du serveur FunnyPlace

- Mise à jour en version **CraftBukkit 1.7.9-R0.2**
- Guide d'installation de mon [package Serveur FunnyPlace](#) sous Linux (voir chapitre 2)
- Le plugin Adminify remplace le plugin CommandBin
- Ajout du plugin Cannons

2. INSTALLATION DU SERVEUR

Pour l'installation d'un serveur Linux, consultez [l'article Steam Dedicated Server](#) dont les 2 premiers chapitres traitent cette question.

Installation du [package Serveur FunnyPlace](#) sous Linux :

- Mettez à jour le système : `sudo apt-get update` puis `sudo apt-get upgrade`
- Créez le dossier "minecraft" sur [le répertoire de partage réseau](#) : `mkdir minecraft`
- Créez le groupe et l'utilisateur "minecraft" et son mot de passe (paramètre home à modifier selon votre contexte) : `sudo adduser --home /home/user_admin/partage/minecraft minecraft`
- Changez le propriétaire du dossier "minecraft" : `sudo chown -R minecraft:minecraft minecraft`
- Déconnectez-vous de votre compte et connectez vous avec l'utilisateur **minecraft**
- Copiez les fichiers dézippés du [package Serveur FunnyPlace](#) et paramétrez les fichiers de configuration comme indiqué au [chapitre 5](#)
- Rendre le script et fichier le fichier CraftBukkit exécutable : `chmod +x craftbukkit.sh` et `chmod +x craftbukkit.jar`
- Lancez le serveur CraftBukkit : `sh craftbukkit.sh`
- Le serveur va créer la nouvelle map → patientez plusieurs minutes avant de jouer – si nécessaire, tentez de vous connecter plusieurs fois
- Vous pouvez installer Screen qui servira dans le script de lancement à se déconnecter du serveur Linux tout en laissant le serveur CraftBukkit actif : `sudo apt-get install screen`
- Editez le script `craftbukkit.sh`, [vi craftbukkit.sh](#), et ajoutez devant la commande Java la commande suivante `screen -AmdS minecraft java...`
- Les commandes Screen utiles sont les suivantes :
 - Pour lister les Screens actifs : `screen -ls`
 - Pour revenir dans le Screen : `screen -r minecraft`
 - Pour quitter le Screen : touches **CTRL A + D**
 - Pour tuer le Screen : touches **CTRL A + K**

Installation du package Serveur FunnyPlace chez un hébergeur de serveur Minecraft :

- Arrêtez votre serveur via la console Web de l'hébergeur
- Connexion sur votre serveur hébergé via FTP (voir les infos communiquées par votre hébergeur – login/mdp). Vous pouvez utiliser le client FTP gratuit [FileZilla](#)
- Supprimez l'ensemble des fichiers présents sur votre serveur
- Copiez les fichiers dézippés du package Serveur FunnyPlace et paramétrez les fichiers de configuration comme indiqué au [chapitre 5](#)
- Relancez le serveur via la console Web
- Le serveur va créer la nouvelle map → patientez plusieurs minutes avant de jouer – si nécessaire, tentez de vous connecter plusieurs fois

3. SECURITE

Les ports de destination suivants sont utilisés dans le package Serveur, à adapter en fonction des informations que vous communiquera votre hébergeur :

- Port TCP 25561 : RCON ou Remote Console
- Port UDP 25562 : RTK ou Minecraft Remote ToolKit (plugin)
- Port UDP 25563 : Query
- Port TCP 25564 : Dynmap (plugin) – la carte du jeu visible sur le Web (http://adresse_IP_de_votre_serveur:25564)
- Port TCP 25565 : Serveur CraftBukkit
- Port TCP 25566 : SoundCenter (plugin) – écoutez de la musique ou une WebRadio depuis votre serveur Minecraft
- Port TCP 25567 : milkAdmin (plugin) – site Web d'administration du serveur Minecraft (http://adresse_IP_de_votre_serveur:25567)

4. PLUGINS ET MAPS

Les plugins installés dans le package sont les suivants :

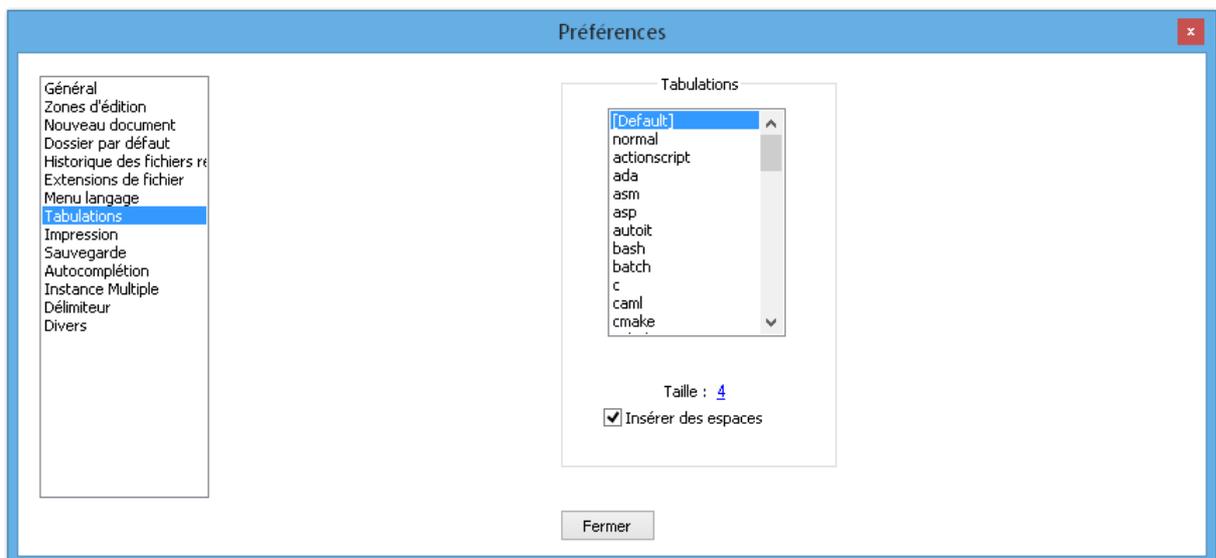
- **Plugins compatibles avec la version CraftBukkit 1.7.9-R0.2 :**
 - [Adminify](#)
 - Adminify est un plugin qui donne vie à votre serveur en vous fournissant des commandes essentielles telles que la téléportation et un tas d'autres commandes fun pour les joueurs
 - [AuthMe Reloaded](#)
 - AuthMe permet de protéger les pseudos des joueurs lorsque le serveur est lancé en mode "offline" (voir server.properties)
 - Ce plugin empêchera les joueurs non identifiés de bouger, utiliser l'inventaire, écrire dans le chat, exécuter des commandes, utiliser un objet, donner/recevoir des dégâts

- [Cannons](#)
 - Quelques canons pour le fun !
- [Chairs](#)
 - Chairs permet de s'asseoir sur des block ou des escaliers
- [ChestShop](#)
 - Ce plugin permet de créer une boutique grâce à un panneau et un coffre
- [CommandBook](#)
 - Ce plugin permet d'ajouter différentes commandes sur votre serveur, et vous pouvez choisir entièrement la liste des commandes
 - Ce plugin est dépendant de WorldEdit
- [DynMap](#)
 - Permet de visualiser la map simplifiée en temps réel sur le Web
 - Suivez votre serveur à distance !
- [Essentials](#)
 - Gérez tout votre serveur avec de nombreuses fonctionnalités supplémentaires
- [EssentialsChat](#)
 - De la couleur dans votre chat
 - Des infos complémentaires comme la map, le groupe, le nom du joueur
- [GoogleAnalyticsPlugin](#)
 - Utilisation de Google Analytics pour les stats d'utilisation de votre serveur
- [HerobrineAI](#)
 - Ce plugin permet d'activer le célèbre personnage Herobrine sur votre serveur
- [MasterPromote](#)
 - Permet de promouvoir un invité en joueur via une commande (/apply « mot de passe ») ou un signe que vous pouvez afficher sur un panneau au spawn
- [MCore](#)
 - API Server
- [milkAdmin](#)
 - Site Web d'administration de votre serveur Minecraft
- [MineConomy](#)
 - Gestion économique du serveur : banques, comptes, intérêts...
- [PermissionsBukkit](#)
 - Gestion des permissions du serveur en fonction d'un rôle que vous pouvez choisir. Par ex. : invité, joueur, modérateur et administrateur
- [Shotgun](#)
 - Shotgun et d'autres armes de destruction !
- [SilkSpawners](#)
 - Ce plugin permet de faire apparaître tous les mobs et créatures de Minecraft
- [SimpleAntiGrief](#)
 - Ce plugin permet d'autoriser ou d'interdire des commandes pour éviter les destructions de la part de griefeurs
- [SoundCenter](#)
 - Ce plugin fonctionne en relation avec le site Web Sound-Center.com. Il permet d'écouter de la musique mp3 ou une radio Web en mode multi-joueurs
- [Remote ToolKit](#)
 - Ce plugin + Toolkit autorise un plus grand contrôle de votre serveur via des outils d'admin comme milkAdmin : vous pouvez arrêter ou redémarrer votre serveur, faire un backup, etc. Pour l'utiliser, il faudra que vous possédiez suffisamment de droit sur votre serveur pour lancer des scripts Linux → plus de précisions dans [l'article suivant](#)
- [Tetris](#)
 - Tetris permet de jouer... au Tetris dans Minecraft !
- [Vault](#)
 - Vault est une API de type permission, Chat & économie
 - Ce plugin fonctionne avec de nombreux plugins dont PermissionsBukkit
- [WorldEdit](#)
 - WorldEdit (voir la doc complémentaire sur le blog) est un plugin qui permet d'éditer la carte en temps réel directement sur le serveur de jeu Minecraft (copier, coller...)

- [WorldGuard](#)
 - WorldGuard (voir la doc complémentaire sur le blog) permet de définir des zones de constructions et d'activer ou désactiver les dommages qui ont lieu sur le serveur (creeper, feu, explosions...)
- **La map (ou carte) utilisée dans le package est la suivante :**
 - [50 subs special !!!](#)

5. PARAMETRAGE DU SERVEUR

- Dézippez le package téléchargé sur votre PC
- Le paramétrage des fichiers de config est nécessaire
- Toutefois, les fichiers de config doivent être manipulés avec soin : attention aux tabulations et aux espaces supplémentaires, ça peut empêcher le serveur de fonctionner correctement
- Pour éviter les erreurs, je vous invite à installer [Notepad++](#)
- Une fois installé, transformez la tabulation en insertion de 4 espaces : Menu Paramétrage, Préférences puis Tabulations et cochez la case « Insérer des espaces »



1. SERVER.PROPERTIES

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :

<http://minecraft-fr.gamepedia.com/Server.properties>

Les infos les plus importantes concernant le fichier `server.properties` qui se trouve à la racine du serveur :

- **level-name=50_for_sub** → nom de la map utilisée et fournie dans le package
- **rcon.password=xxxx** → ajouter votre mot de passe si vous souhaitez utiliser la remonte (RCON) console pour piloter votre serveur à distance hors web – voir le blog concernant les outils RCON
- **server-port= 25565** → à remplacer par le port communiqué par votre hébergeur
- **query.port= 25563** → port en général non fourni, à vous d'incrémenter par rapport au port fourni par l'hébergeur – permet d'interroger (Query) votre serveur en mode RCON
- **server-ip=xxx.xxx.xxx.xxx** → saisir l'adresse IP communiquée par votre hébergeur
- **online-mode=true** → les versions crackées de Minecraft ne pourront pas se connecter à votre serveur. Le serveur ira vérifier l'existence de l'utilisateur dans la base de données officielle de Minecraft.net
- **verify-names=true** → le serveur vérifie les noms et les adresses IP chez Minecraft.net
- **server-name=xxxxxx** → le nom de votre serveur
- **gamemode=1** → 0 = mode Survival – 1 = mode Creative
- **public=true** → le serveur sera publié sur les listes de serveurs Minecraft
- **hold-message=Le serveur revient...** → le message en cas de maintenance
- **max-players=8** → le nb de joueur max communiqué par votre hébergeur
- **rcon.port= 25561** → port RCON à modifier pour celui communiqué par votre hébergeur
- **max-connections=4** → Le nombre maximum de connexions que le serveur va accepter de la même adresse IP
- **motd=Bienvenue sur mon serveur** → le message du jour qui s'affiche lors de votre connexion au serveur

2. OPS.JSON

Saisir les admins du serveur dans le fichier `ops.json` qui se trouve à la racine du serveur :

- Remplacer « Toto1 » par votre login

3. REMOTE TOOLKIT

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :

<http://forums.bukkit.org/threads/admn-remotetoolkit-r10-a15-restarts-crash-detection-auto-saves-remote-console-1-7-2.674/>

Modifiez le fichier `remote.properties` qui se trouve dans le dossier toolkit :

- **remote-control-port: 25562** → à modifier par un port libre fourni par votre hébergeur

4. AUTHME RELOADED

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :

<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/authme-reloaded/>

Modifiez le fichier `config.yml` qui se trouve dans le dossier `plugins\AuthMe` :

- **ForceSpawnOnTheseWorlds** → indiquez le monde que vous utilisez
- **messagesLanguage** → modifiez « en » par « fr »

5. DYNMAP

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :

<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/dynmap/>

Modifiez le fichier `configuration.txt` qui se trouve dans le dossier `plugins\dynmap` :

- **allowwebchat**: false → true si vous désirez utiliser le chat depuis le web
- **webserver-bindaddress**: 0.0.0.0 → toutes les adresses du serveur sinon l'adresse IP ou nom de domaine
- **webserver-port**: 25564 → à modifier par un port libre fourni par votre hébergeur - le port du serveur Web DynMap

6. ESSENTIALS, ESSENTIALSCHAT & COMMANDBOOK

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ces sites :

<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/essentials/> et <http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/commandbook/>

Les fichiers `motd.txt` et `rules.txt` sont importants car ils vous permettent d'afficher le message du jour et les règles du serveur lorsque les joueurs saisissent `/motd` et `/rules` en mode console.

Dans l'exemple fournit dans ce package, j'explique à vos futurs joueurs, via ces 2 fichiers txt, comment devenir joueur en allant consulter un site Web.

Dans le fichier `config.yml`, qui se trouve dans le dossier `plugins\Essentials`, modifiez les codes couleurs utilisés par ce plugin pour les 2 fichiers `motd.txt` et `rules.txt` :

&4
&c
&6
&e
&2
&a
&b
&3
&1
&9
&d
&5
&f
&7
&8
&0

En fonction de la config, les infos utilisées pour les commandes motd et rules peuvent être rerpises dans le fichier [config.yml](#) du plugin **CommandBook**

Les codes couleurs utilisés dans CommandBook :

Color code	Color on white	Color on black
`r	Red	Red
`R	dark red	dark red
`y	Yellow	Yellow
`Y	dark yellow (gold)	dark yellow (gold)
`g	Green	Green
`G	dark green	dark green
`c	cyan/aqua	cyan/aqua
`C	dark cyan/aqua	dark cyan/aqua
`b	Blue	Blue
`B	dark blue	dark blue
`p	purple/pink	purple/pink
`P	dark purple	dark purple
`0	Black	
`1	dark grey	dark grey
`2	light grey	light grey
`w	White	White

Concernant le plugin EssentialsChat, il faut vérifier la section correspondante dans le fichier [config.yml](#) du dossier Essentials :

1. On définit la présentation des champs utilisés lors du Chat sur Minecraft
2. Les codes couleurs d'Essentials présentés plus haut sont toujours valables
3. Dans l'exemple du fichier de config, j'ai créé les 4 groupes d'utilisateurs que l'on retrouve dans le plugin de gestion des permissions (PermissionsBukkit) : Administrators, Moderators, Regulars et default
4. Pour chacun et dans un code couleur différent, je présente le nom de la map, le groupe d'appartenance et le nom d'utilisateur
5. Ce qui donne le code suivant : `'&f{WORLDNAME} &a{{GROUP}} &a<{DISPLAYNAME}&a> &a{MESSAGE}'`

7. GOOGLEANALYTICSPUGIN

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :
<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/googleanalyticsplugin/>

Modifiez le fichier [config.yml](#) qui se trouve dans le dossier plugins\GoogleAnalyticsPlugin :

- **server_account** : insérez le code fournit par Google Analytics qui est de type UA-*****

8. MASTERPROMOTE

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :
<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/masterpromote/>

Modifiez concernant le fichier [config.yml](#) qui se trouve dans le dossier plugins\MasterPromote :

- **Password** : insérez le mot de passe qui permet à un utilisateur par défaut de s'auto promouvoir en joueur grâce à la commande `/apply « mot de passe »`
- **Group** : insérez le groupe de promotion (ex. le groupe « Regulars »)
- Le fichier de config PermissionsBukkit se met à jour automatiquement une fois le joueur promu

9. MILKADMIN

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :
<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/milkadmin/>

Modifiez le fichier [settings.yml](#) qui se trouve dans le dossier plugins\milkAdmin :

- **Port**: 25567 → à modifier par un port libre fourni par votre hébergeur
- **BanListDir**: '.' → le répertoire de vos fichiers Ban (le répertoire racine)
- **ExternalUrl**: 'https://dl.dropbox.com/*/**/mincraft/plugins/milkAdmin/html' → pour accéder à votre site d'administration depuis une URL externe, il est nécessaire de copier le dossier HTML de milkAdmin sur un site accessible autre que celui de Minecraft qui en général n'accepte pas les connexions HTTP. Personnellement j'ai choisi de copier ces fichiers sur [Dropbox](#) dans le dossier public
- **RTK** → pour avoir accès aux commandes RCON arrêt/démarrage de votre serveur Minecraft depuis le site d'administration milkAdmin, il est possible d'installer le plugin [RemoteToolkit](#) et de préciser les infos dans le fichier de config telles que le port, le nom d'utilisateur et le mot de passe utilisés par le script RemoteToolkit à la racine du jeu : rtoolkit.sh. Ce plugin est livré dans le package mais il ne fonctionne pas avec mon hébergeur actuel : il faut exécuter le script Linux rtoolkit.sh ce qui m'est interdit par l'hébergeur – **Port** : 25562

10. SIMPLEANTIGRIEF

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :
<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/simpleantigrief/>

- Via le fichier [config.yml](#), ce plugin permet de gérer les dommages causés par les Creepers et autres TNT...

11. SOUNDCENTER

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :

<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/custommusic/>

Modifiez le fichier [config.yml](#) qui se trouve dans le dossier plugins\SoundCenter :

- **Port= 25566** → à modifier par un port libre fourni par votre hébergeur - le port du serveur qui sera aussi utilisé sur le site Web Sound-Center.com

12. PERMISSIONSBUKKIT

Vous trouverez toutes les informations utiles sur ce site :

<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/permbukkit/>

Modifiez le fichier [config.yml](#) qui se trouve dans le dossier plugins\PermissionsBukkit :

- **C'est le fichier le + important en ce qui concerne la sécurité de votre site**
- Le fichier définit les droits de base de CraftBukkit mais aussi de chaque plugin
- **Il est déjà entièrement préparamétré par rapport aux plugins utilisés dans le package**
 - 4 groupes ont été créés mais d'autres peuvent être bien sûr ajoutés
 - **Administrators** : tous les droits
 - **Moderators** : permet de gérer le serveur en votre absence. Ajouter une personne de confiance à ce groupe
 - **Regulars** : joueur de base
 - **default** : invité sans droit – ne peut ni construire ni détruire – c'est le groupe par défaut pour un invité qui s'est logué avec AuthMe
- **Dans le fichier inclus dans le package, « Toto1 » est admin : je vous invite à le remplacer par votre login**
- « Toto2 » est joueur (Regulars) : conserver le pour faire des tests et bien vérifier les différents droits entre utilisateurs sur votre serveur

6. SUPPORT

En cas de pb de connexion, vérifiez et ajustez les fichiers cités au chapitre 5 et notamment les suivants :

- [server.properties](#)
- [ops.json](#)
- et le fichier [config.yml](#) du plugin PermissionsBukkit