

Automessages

Inhaltsverzeichnis

- [1 Kurzbeschreibung](#)
- [2 Konfigurationsübersicht](#)
- [3 Konfigurationsvariablen im Detail](#)

Hier erfährt man wie man das Automessages Plugin konfiguriert.

1 Kurzbeschreibung

Dieses Plugin ermöglicht das Definieren von Nachrichten, die in einem bestimmten Intervall im Chat angezeigt werden. Zusätzlich können Nachrichten zu bestimmten Uhrzeiten/Tagen ausgegeben werden.

2 Konfigurationsübersicht

JavaScript: configs/plugins/automessages.json

```
{
```

```
  "serverrunning": "GSManger<VERSION>^5, visit Website at ^4www.GSManager.de",  
  "MAP": "<NEXT_GAMETYPE>^5)"  
  ],
```

```
  [ "0 0 * * *",
```

```
  ]
```

```
  }
```

```
}
```

Alles anzeigen

3 Konfigurationsvariablen im Detail

Die Konfigurationsdatei der Funktion "Automatische Nachrichten" befindet sich im configs/plugins Ordner und heißt banner.json. Nachfolgend eine Erläuterung der einzelnen Variablen:

Variable Zulässige Werte

enabled true/false

interval Zahl

logging true/false

Beschreibung

Mit dieser Variable kann man das Plugin (de)aktivieren.

Diese Variable gibt (in Sekunden) an, wie groß das Intervall zwischen zwei Nachrichten ist

Diese Variable gibt an, ob die Nachrichten auch in die daemon.log geschrieben werden sollen

messages	Text	Diese Variable enthält die Liste der Nachrichten, die ausgegeben werden sollen
cron	Array bestehend aus Arrays mit je zwei Textfeldern	Im ersten Eintrag pro Array steht der Unix Cron Timestring , im zweiten die Nachricht.

Folgende Platzhalter können in den Messages verwendet werden:

Platzhalter	Beschreibung
{{br}}	Wird mit einem Zeilenumbruch ersetzt.
<NEXTMAP>	Wird mit der nächsten Map ersetzt.
<NEXTGT>	Wird mit dem nächsten Gametyp ersetzt.
<VERSION>	Wird mit der Version des ManuAdminMods ersetzt, die auf dem Server läuft.
<TIME_DE>	Wird mit der Zeit im deutschen Zeitformat ersetzt.
<TIME_EN>	Wird mit der Zeit im englischen Zeitformat ersetzt.
<DATE>	Wird mit dem Datum im Format Tag Monat Jahr ersetzt (01 Okt 2014).
<MAP>	Wird mit der aktuellen Map ersetzt.

Die Verwendung von Farbcodes ist möglich.