

Votings

Inhaltsverzeichnis

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

Hier erfährt man, wie man das Votings Plugin konfiguriert.

1 Kurzbeschreibung

Dieses Plugin ermöglicht das Starten von Abstimmungen auf dem Server.

2 Konfigurationsübersicht

JavaScript: configs/plugins/votings.json

```
{
```

```
  }  
}
```

Alles anzeigen

3 Konfigurationsvariablen im Detail

Die Konfigurationsdatei der Funktion "Votings" befindet sich im configs/plugins Ordner und heißt [votings.json](#).
Nachfolgend eine Erläuterung der einzelnen Variablen:

<u>Variable</u>	<u>Zulässige Werte</u>	<u>Beschreibung</u>
enabled	true/false	Mit dieser Variable kann man das Plugin (de)aktivieren.

<code>banduration</code>	Zahl	Diese Variable gibt (in Minuten) an, wie lange ein Spieler bei einem Vote Ban gebannt wird.
<code>changevote</code>	true/false	0 bedeutet unendlich (perm ban). Diese Variable gibt an, ob es möglich sein soll seine Meinung zu ändern um z.B. von !yes auf !no zu wechseln.
<code>decaytime</code>	Zahl	Diese Variable gibt (in Sekunden) an, wie lange die Wartezeit zwischen zwei Abstimmungen sein soll.
<code>duration</code>	Zahl	Diese Variable gibt (in Sekunden) an, wie lange eine Abstimmung dauern soll.
<code>gametypes</code>		Enthält einen Array von Spieltypen, die bei Abstimmungen erlaubt sein sollen. * steht für alle in der Gametypes.json definierten Gametypes.
<code>implicitvote</code>	true/false	Diese Variable gibt an, ob man beim Starten einer Abstimmung automatisch für "Ja" stimmt.
<code>interval</code>	Zahl	Diese Variable gibt (in Sekunden) an, wie viel Zeit zwischen zwei Erinnerungsnachrichten des Vote Plugins vergehen soll.
<code>maps</code>		Enthält einen Array von Maps, die bei Abstimmungen erlaubt sein sollen. * steht für alle in der Maps.json definierten Maps.
<code>minplayers</code>	Zahl	Diese Variable gibt an, wie viele Spieler online sein müssen um eine Vote zu starten.
<code>minvotes</code>	Zahl/Zahl%	Diese Variable gibt (in Prozent oder Statisch) an, wie viele Spieler abstimmen müssen, damit die Abstimmung nicht scheitert.
<code>persistent</code>	true/false	Diese Variable gibt an, ob eine Abstimmung mit dem Ende einer Runde/Map zu Ende ist. (Wichtig z.B. für Search & Destroy in Call of Duty).
<code>quorum</code>	Zahl/Zahl%	Diese Variable gibt (in Prozent oder Statisch) an, wie viele Spieler im Verhältnis zu den gesamten Stimmen mit Ja abstimmen müssen, damit die Abstimmung nicht scheitert.

Folgende speziellen Permissions werden von diesem Plugin bereitgestellt

Permission	Beschreibung
<code>votings.admin</code>	Umgeht die Decaytime und erlaubt es alle Abstimmungen zu starten.
<code>votings.immunity.kick</code>	Macht eine Gruppe immun gegenüber Kicks.
<code>votings.immunity.tempban</code>	Macht eine Gruppe immun gegenüber Tempbans.
<code>votings.immunity.ban</code>	Macht eine Gruppe immun gegenüber Bans.