

# Reports

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Kurzbeschreibung](#)
- [2 Konfigurationsübersicht](#)
- [3 Konfigurationsvariablen im Detail](#)
- [4 Zusätzliche Konfigurationsinstruktionen](#)
- [5 Beispielkonfiguration](#)

Ermöglicht es Spieler zu reporten. Diese können gespeichert werden (Logfile, Datenbank) oder es können direkt Admins benachrichtigt werden (E-Mail, [TS3](#)).

## 1 Kurzbeschreibung

Ermöglicht es Spieler zu reporten. Diese können gespeichert werden (Logfile, Datenbank) oder es können direkt Admins benachrichtigt werden (E-Mail, [TS3](#)).

```
!report NICK MESSAGE
```

```
!report Anton He is a cheater
```

## 2 Konfigurationsübersicht

JavaScript: config/plugins/reports.json

```
{
```

```
mailmessage""The player<FROM> just reported <TARGET> with the following message<MESSAGE>" ,
```

```
    "ts3pokemessage": "GSManager: '<FROM>' reported '<TARGET>': <MESSAGE>",
```

```
    "ts3textmessage": "GSManager: '<FROM>' reported '<TARGET>': <MESSAGE>",
```

```
  }  
}
```

Alles anzeigen

## 3 Konfigurationsvariablen im Detail

<u>Variable</u>	<u>Zulässige Werte</u>	<u>Beschreibung</u>
enabled	truefalse	Will man das Plugin nutzen setzt man es auf true, anderfalls auf false.
database	truefalse	Möchte man Reports in der Datenbank speichern setzt man es auf true, anderfalls auf false.

decaytime	Zahl	Die Zeit in Sekunden, nach der ein Spieler erneut jemanden reporten darf.
logfile	truefalse	Möchte man Reports in einer Logdatei speichern setzt man es auf true, andernfalls auf false.
mail	truefalse	Möchte man bei einem Report per E-Mail benachrichtigt werden setzt man es auf true, andernfalls auf false.
mailmessage	String	Die Nachricht der E-Mail. Verfügbare Platzhalter sind <FROM>, <TARGET> und <MESSAGE>.
mailrecipients	String-Array	Die Empfänger der E-Mail.
mailsubject	String	Betreff der E-Mail.
ts3poke	truefalse	Möchte man bei einem Report im TS angestupst werden setzt man es auf true, andernfalls auf false.
ts3pokemessage	String	Die Nachricht beim Anstupsen. Verfügbare Platzhalter sind <FROM>, <TARGET> und <MESSAGE>.
ts3pokeuids	String-Array	Alle UIDs der anzustupsenden Clients.
ts3text	truefalse	Möchte man bei einem Report im TS angeschrieben werden setzt man es auf true, andernfalls auf false.
ts3textmessage	String	Die Nachricht beim Anschreiben. Verfügbare Platzhalter sind <FROM>, <TARGET> und <MESSAGE>.
ts3textuids	String-Array	Alle UIDs der anzuschreibenden Clients.

## 4 Zusätzliche Konfigurationsinstruktionen

Möchte man die [TS3-Funktionen](#) nutzen, muss zunächst die Verbindung zwischen [TS3-Server](#) und GSManager eingerichtet werden. Siehe dazu die [entsprechende Dokumentation](#).

Die UIDs findet man im TS unter Einstellungen -> Identitäten. Dort links das Profil auswählen und unten die Eindeutige ID kopieren.

## 5 Beispielkonfiguration

Hier ein Beispiel, um zu sehen, wie man mehrere Empfänger eintragen kann:

JavaScript: config/plugins/reports.json

```
{
  "mailmessage": "The player <FROM> just reported <TARGET> with the following message <MESSAGE> ",
  "ts3pokemessage": "GSManager: '<FROM>' reported '<TARGET>': <MESSAGE>",
  "ts3textmessage": "GSManager: '<FROM>' reported '<TARGET>': <MESSAGE>",
}
```

Alles anzeigen