

# Les fichiers Minecraft

## Installer les fichiers minecraft sur notre serveur

1- Créer un dossier minecraft nommé : **Serveur\_Bukkit**

2- Téléchargez bukkit sur le lien suivant et selon la version de serveur minecraft que vous souhaitez : <https://getbukkit.org/download/craftbukkit>

3- Placez le fichier .jar dans le dossier (qui lui est sur le bureau). Renommez le : craftbukkit.jar et créez un fichier texte avec le code suivant :

```
cd ~/Desktop
cd Serveur_Bukkit
#!/bin/sh
BINDIR=$(dirname "$(readlink -fn "$0")")
cd "$BINDIR"
java -jar craftbukkit.jar
```

4- Ouvrez un terminal avec Ctrl+alt+t et copiez collez la commande récemment écrite et attendez que le terminal se ferme tout seul (il vous mettra en vert le nom de la machine et en bleu le dossier visé)

5- Le code vous aura généré 4 dossier



logs



craftbukkit.jar



eula.txt



server.properties



start-serveur.sh

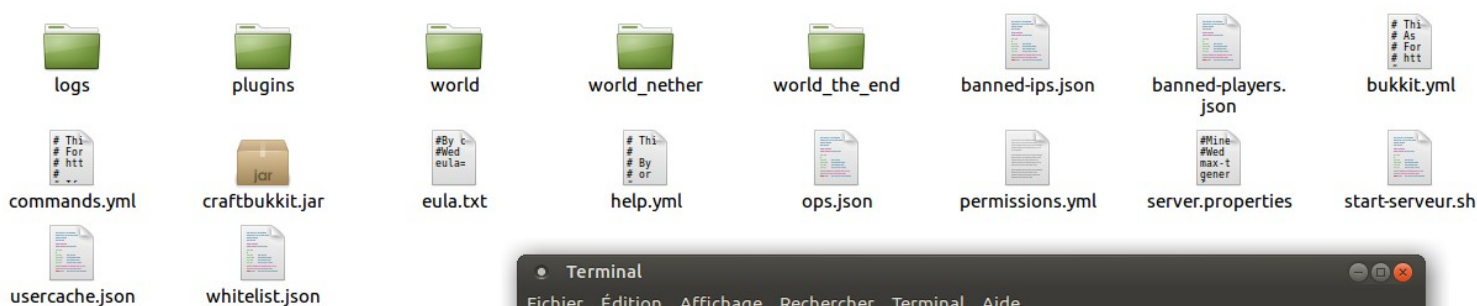
Ouvrez le eula.txt et remplacez  
false par true

```
1 #By changing the setting below to TRUE you are indicating your agreement to our EULA (https://account.mojang.com/documents/minecraft_eula).
2 #Wed Jun 27 15:26:03 CEST 2018
3 eula=false
```



```
#By changing the setting below to TRUE you are indicating your agreement to our EULA (https://account.mojang.com/documents/minecraft_eula).
#Wed Jun 27 15:26:03 CEST 2018
eula=true
```

6- Enregistrez et copiez collez la commande dans un terminal appuyez sur entrer et attendez .



```
Terminal
Fichier  Édition  Affichage  Rechercher  Terminal  Aide
[15:32:46 INFO]: Preparing spawn area: 46%
[15:32:47 INFO]: Preparing spawn area: 51%
[15:32:48 INFO]: Preparing spawn area: 59%
[15:32:49 INFO]: Preparing spawn area: 67%
[15:32:50 INFO]: Preparing spawn area: 74%
[15:32:51 INFO]: Preparing spawn area: 81%
[15:32:52 INFO]: Preparing spawn area: 90%
[15:32:53 INFO]: Preparing spawn area: 98%
[15:32:53 INFO]: Preparing start region for level 1 (Seed: -416123333511540340)
[15:32:54 INFO]: Preparing spawn area: 11%
[15:32:55 INFO]: Preparing spawn area: 24%
[15:32:56 INFO]: Preparing spawn area: 32%
[15:32:58 INFO]: Preparing spawn area: 39%
[15:32:59 INFO]: Preparing spawn area: 51%
[15:33:00 INFO]: Preparing spawn area: 66%
[15:33:01 INFO]: Preparing spawn area: 79%
[15:33:02 INFO]: Preparing spawn area: 95%
[15:33:02 INFO]: Preparing start region for level 2 (Seed: -416123333511540340)
[15:33:03 INFO]: Preparing spawn area: 42%
[15:33:04 INFO]: Preparing spawn area: 80%
[15:33:05 INFO]: Done (27,939s)! For help, type "help" or "?"
[15:33:09 WARN]: Can't keep up! Did the system time change, or is the server overloaded? Running 4237ms behind, skipping 84 tick(s)
>
```

7- Il vous aura généré un total de 14 fichier en plus des 4 premier (5 en comptant le start-serveur.sh)

# A quoi servent ces fichiers ?

## Explication de chaque utilités de chaque fichiers

- 1- **logs** : Il sert à visionner tous se que la console à enregistrer (tous se qui c'est passer sur le serveur)
- 2- **plugins** : C'est la que l'on place les plugin (.jar ou voir page 6)
- 3- **world – world\_nether – world\_end** : Se sont les fichier qui contiennent tous le fichier d'un monde minecraft
- 4- **banned-ips.json** : C'est la que les ips bannis s'inscrivent à partir de minecraft (on peut aussi le faire manuellement) .
- 5- **banned-players.json** : C'est la que les joueur bannis s'inscrivent à partir de minecraft (on peut aussi le faire manuellement) .
- 6- **bukkit.yml** : C'est la que toute les option rajouter par bukkit peuvent être modifier .
- 7- **commands.yml** : Il ne sert presque a rien mais il ne faut surtout pas le supprimer .
- 8- **Craftbukkit.jar** : Est le fichier base de minecraft serveur [ne pas supprimer !]
- 9- **eula.txt** : C'est le lien vers la licence d'utilisation .
- 10- **help.yml** : Fichier d'info sur les commandes rajoutées comme /ban /stop etc ...
- 11- **ops.json** : Liste des joueur op .
- 12- **permission.yml** : fichier de permission par défaut .
- 13- **serveur.propreties** : Fichier de config du serveur (voir page 7)
- 14- **start-serveur.sh** : Fichier qui contient la commande de démarrage
- 15- **usercache.json** : Fichier de sauvegarde de joueur qui de se sont connecter avec quel UUID
- 16- **withlist.json** : Si la withlist est activée dans le fichier serveur.propreties, seul les joueurs inscrits dessus pourront se connecter au serveur .

# Serveur.propreties

A quoi servent toutes ces option ?

**#Minecraft server properties**  
**#Wed Jun 27 15:33:05 CEST 2018**  
**Max-tick-time=60000** Accélérer ou ralenti le temp dans minecraft  
**Generator-settings=** génération ? true ou false  
**force-gamemode=false** Imposer une gamemode  
**allow-nether=true** Accès au nether ?  
**Gamemode=0** Si gamemode imposer, quelle gamemode .  
**enable-query=false** Ne pas toucher  
**Player-idle-timeout=0** Ne pas toucher  
**Difficulty=1** Dificulté ? Easy = 0 etc ...  
**spawn-monsters=true** Spawn de monstre ?  
**Op-permission-level=4** Ne pas toucher  
**announce-player-achievements=true** Annoncer les achievements .  
**pvp=true** Activer le pvp ? .  
**snooper-enabled=true** Calcul de snooper ?  
**level-type=DEFAULT** Option de monde ( superflat etc ..)  
**hardcore=false** Mod hardcore ?  
**enable-command-block=false** Commande block activé ou non .  
**Max-players=20** Maximum de joueur connecter (dépend de la puissance du réseau )  
**Network-compression-threshold=256** ne pas toucher  
**Resource-pack-sha1=** Ressource pack ?  
**Max-world-size=29999984** Auteur maximal du monde  
**Server-port=25565** Port du serveur ne pas toucher  
**Server-ip=** Ne rien mettre  
**spawn-npcs=true** Spawn de villagois / IA  
**allow-flight=false** Activer le fly  
**level-name=world** Nom du monde ( fichier)  
**View-distance=10** Vue a combien de chunk  
**Resource-pack=** Url de ressource pack si activer  
**spawn-animals=true** Spawn de mob  
**white-list=false** Activer ou non la withlist  
**generate-structures=true** Génération de structure (donjon village etc ...)  
**online-mode=true** Version crak ?  
**Max-build-height=256** Max de block jusqu'au ciel  
**Level-seed=** Seed minecraft  
**use-native-transport=true** Activer les mincart  
**motd=A Minecraft Server** Phrase visible en dessous du bouton connection au serveur  
**enable-rcon=false** Mettre un icon

# Mettre un icon au serveur

Il vous faut un icon de 64x64 nommé **server-icon.png**



server-  
icon.png

