

# Automessages

## Inhaltsverzeichnis

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

Hier erf??hrt 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

```
{
```

```
serverrunning4GSManager>^5;isid4Websit4www.GSManager.de" ,  
T_MAP>4<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:

<u>Variable</u>	<u>Zulässige Werte</u>
enabled	true/false
interval	zahl
logging	true/false

<u>Beschreibung</u>
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 Im ersten Eintrag pro Array steht der [Unix Cron Timestring](#), im zweiten die Nachricht.  
je zwei Textfeldern

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.