

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