

О интерактивной карте

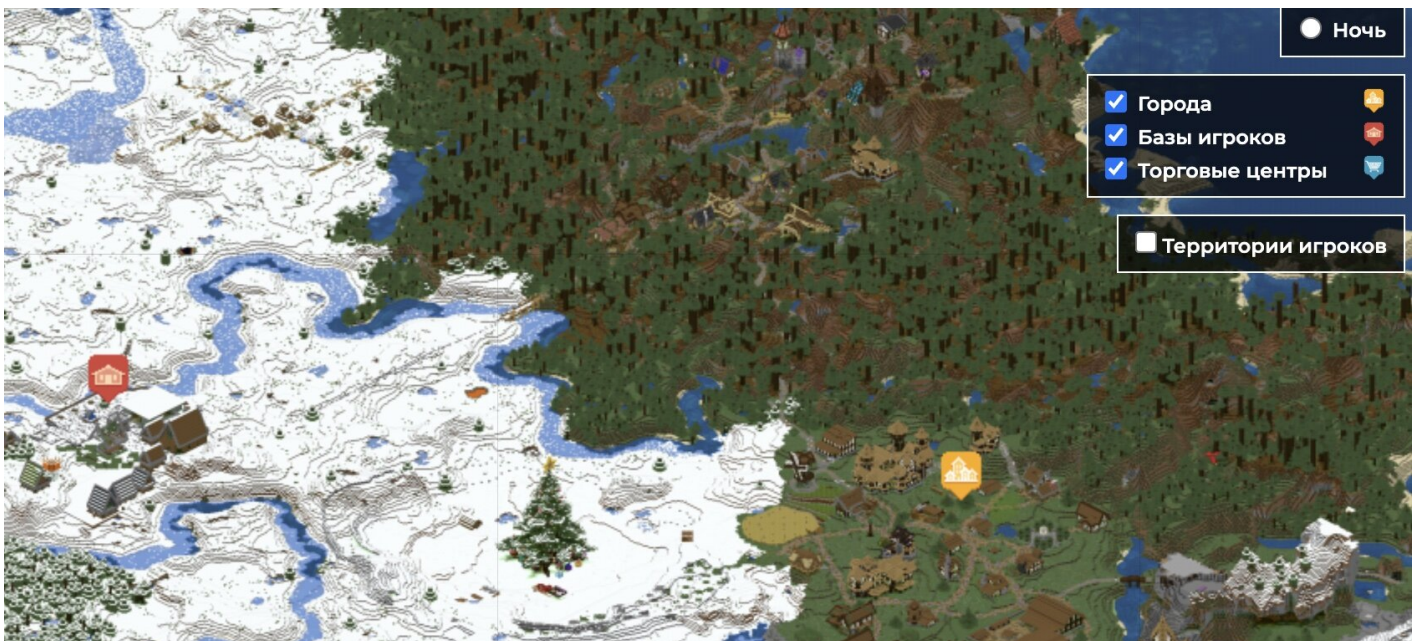
Для реализации интерактивной карты используется открытый проект <https://github.com/overviewer/Minecraft-Overviewer/>

У нас используется стандартный функционал, в виде меток, ограничения высоты, поворотов и прочего и свои доработки.

Метки:

Может управлять любой игрок сервера, метки хранятся в базе и по крон заданию, специальный скрипт, если видит изменения, собирает эти метки и формирует из них конфиг, подходящей овервью.

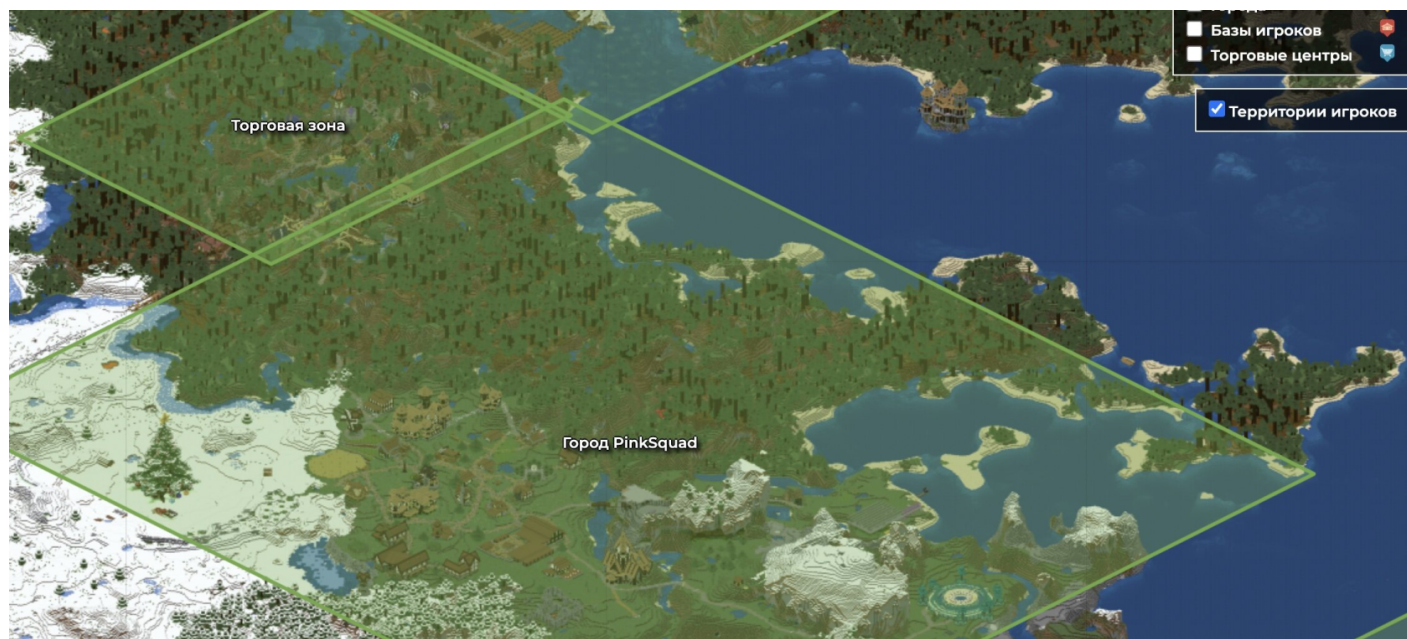
Такой конфиг представляет собой python файл содержащий массив словарей, в котором есть id, координаты хуз, имя и описание, эти конфиги формируются для каждой карты каждого сервера.



```
city = [{ 'id': 'Города', 'x': -555, 'y': 64, 'z': 422, 'name': 'Pink Squad', 'description': '' }, { 'id': 'Города', 'x': -461, 'y': 65, 'z': 1980, 'name': 'Blauboden', 'description': 'Blauboden - Этот древний город со своей богатой историей и тайнами стоит в стороне от Города', 'x': -2420, 'y': 64, 'z': 2090, 'name': 'Флюменбург', 'description': 'Уютный городок в одном из уголков сервера. Добро по' } ]
```

Территории:

Территориями также может управлять любой игрок и они также хранятся в базе сайта. Для их реализации используется js скрипт, который при загрузке карты запрашивает по специальному API сайта массив угловых точек с именами и прочим и с помощью API leaflet строит на карте необходимые территории



```
► Резерв Никсы: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
► Резерв под ферму стражей + другие фермы WiCry и KIP04: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
► Резерв под фермы Wi Cry и KIP04: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
► Территория клана [KYB]: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
► Ферма ведьм Matychka и не только: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
► Ферма гастов Wi Cry и KIP04: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
► Ферма железа: {acquired: "2021-05-05 02:24:09", attacker: "null", guild: "",...}
```

Территории так же используются для того, чтобы игрок мог пометить понравившуюся территорию, как занятую. Если игрок бросает играть на сервере, то территория удаляется через некоторое время.

Внешний вид карты:

Это customwebassets, стандартная возможность овервью. Дизайн и верстка от Престижа.

Рендер карты запускается в течении 15 минут, после окончания предыдущего рендера. Это сделано баш скриптом по крону. Он проверяет не запущено ли процесса рендера или синхронизации в данный момент, после чего, если их нет, запускает синхронизацию файлов сервера и запускает сам рендер.

Синхронизация сделана для того, что бы на карте не появлялось артефактов, которые могут быть, если область карты, которая рендерится в текущий момент, изменяется игроками. Это проявляется на карте в виде переставленных или пустых чанков. Синхронизация в данном случае минимизирует появление таких артефактов.

