

Come caricare il vostro server su MineAlpha

creato da lego11

Il manuale è diviso in tre parti principali: **prerequisiti**, **istruzioni su come creare il file .md** e **funzioni avanzate**. Assicuratevi di leggere **attentamente** almeno le parti **1** e **2**. La parte 3 è opzionale e tratta di funzionalità avanzate. Possono essere utili ma non sono obbligatorie :-)

La **parte 4** spiega come sistemare alcuni dei problemi che capitano più di frequente. **Leggetela prima di chiedere aiuto!!!**

C'è anche un'appendice in fondo che spiega alcune cose che potrebbero servire ma non rientrano in nessuna delle tre parti principali.

Se trovate errori, inesattezze o avete suggerimenti/reclami per favore contattatemi a:



Copyright © lego11. Tutti i diritti riservati. Vietato copiare anche parzialmente e ridistribuire.

Parte 1: Prerequisiti

Ammettiamo che siate in possesso del server PincoPallo Craft e del sito Web pincopallocraft.it. Se non avete un sito, nell'**Appendice** troverete alcuni suggerimenti su come crearne uno a costo ridotto o addirittura gratuitamente.

Per poter entrare nella lista di MineAlpha è **obbligatorio**:

- **Avere un sito web relativo al proprio server, con un nome di dominio.**
 - Sono accettati **solo ed esclusivamente** questi URL per il sito:
 - pincopallocraft.it
 - www.pincopallocraft.it
 - mc.pincopallocraft.it
 - Qualsiasi altro URL, compresi siti tipo pincopallocraft.wix.com o simili, **NON sono accettati. Leggere la nota qui sotto per ulteriori informazioni**
- **Aver creato un file [server-info.md](#)** (la spiegazione su come creare questo file è nella **parte 2**) e **averlo caricato** sul vostro sito Web.
- Aver accettato le regole della lista server.

NOTA: Va bene qualunque dominio che abbia forma **qualcosa.altro**, elenco non esaustivo:
pincopallocraft.com, pincopallocraft.online, pincopallocraft.eu, pincopallocraft.tk, pincopallocraft.ga,
pincopallocraft.site, pincopallocraft.game, pincopallocraft.fr, pincopallocraft.cf

Parte 2: Come creare il file .md

Questa è la parte che più fa paura ai nuovi utenti. Non è però così complicato come sembra!

Il file consiste in due parti: una parte in YAML e una in Markdown.

Ho parlato in arabo? Ecco una semplicissima spiegazione:

- **La parte in YAML** è come una **rubrica del telefono**: a ogni attributo (nome) corrisponde un valore (numero di telefono).
- **La parte in Markdown** invece serve **solo per la descrizione** e ci sono un po' di caratteri speciali che permettono di controllare come verrà formattata (grassetto, corsivo etc.).

Partiamo ora da questo file di esempio: ne analizzeremo passo per passo ogni pezzettino fin quando non avrà più nessun segreto.

ATTENZIONE: Non usate Word o simili per modificare il file.md. Usate un **editor di testo!**

Esempi: Notepad, Wordpad, Notepad++, Geany, Gedit, Mousepad, Vim, Nano, ConTEXT...

```
---
name: "PincoPallo Craft"
url: "pincopallocraft"
hidden: false
discord_user: 370918874679476235
only-premium: false
versions:
- "1.4.5"
- "1.4.6"
- "1.4.7"
categories:
- "vanilla"
staff:
- Fondatore:
  - "a1e1ef6465b4409fa9d41ec1a7c19db8"
- Vice:
  - "00000000000000000000000000000000"
  - "12345678912345678912345678912345"
www: "http://pincopallocraft.it"
forum: "http://forum.pincopallocraft.it"
telegram: "http://telegram.me/PincoPalloCraft"
discord: "http://discord.gg/PincoPalloCraft"
twitter: "https://t.co/PincoPalloCraft"
ts: "teamspeak3.pincopallocraft.it"
mumble: "mumble.pincopallocraft.it"
query_port: 25577
theme_color: "#cc0000"
---

#Benvenuti in Pincopallocraft!
Il mio bellissimo server
```

Avrete notato che ho colorato le due parti del file in due colori diversi. Perché?

Semplice! La prima parte è quella YAML, la seconda è la descrizione in Markdown.

La prima parte è facile da riconoscere perché deve **sempre** essere contenuta tra **tre trattini**: ---
Se non è contenuta tra questi tre trattini, il vostro file non funzionerà!

Parte YAML

Vediamo ora in dettaglio ogni parametro!

- **name:** è il nome del server così come lo vedranno gli utenti sulla pagina di MineAlpha. Può contenere spazi e caratteri speciali come accenti e simili.
Attenzione ad usare caratteri Unicode tipo faccine o simili perché potreste avere dei problemi.
- **url:** è la parola che servirà a creare il link per il vostro server nel sito di MineAlpha.
Esempio: `https://www.MineAlpha.it/server/pincopallocraft`
Può contenere SOLAMENTE caratteri dell'alfabeto MINUSCOLI (a-z) e numeri. NON PUÒ contenere accenti, faccine, simboli o caratteri Unicode!
- **hidden:** è un valore booleano. Boo-le-cosa? Semplice! Può essere solo **true** o **false** (vero/falso) **scritti in minuscolo e senza virgolette.**
Se è impostato a **true**, il server **non verrà mostrato in lista** (utile se volete fare manutenzione).
- **discord_user:** È OBBLIGATORIO inserire tale parametro, diversamente MineAlpha **rimuoverà il server immediatamente** senza preavviso.
Deve contenere **l'ID di Discord (e non l'username!!)**. Vedi istruzioni qui:
<https://www.alphr.com/discord-find-user-id/>
- **only-premium:** è un'altro valore booleano. Se è impostato a **true**, il server verrà categorizzato come solo premium (no utenti SP).
- **versions:** questo merita una spiegazione più approfondita.
 - Vi ricordate prima quando avevo detto che il YAML è come la rubrica del telefono (nome → numero)? Come saprete, nella rubrica posso impostare più di un numero di telefono per uno stesso nome, magari posso anche mettere la sua email.
Anche in YAML un attributo può avere più valori.
 - Per scrivere più valori bisogna **andare a capo dopo aver scritto versions: (si, con i due punti alla fine! Non dimenticateveli!!)** e **inserire tutti i valori iniziando con un trattino -**
 - In questo attributo **inserite tutte le versioni** che il vostro server supporta. **Se ne supporta più di una, inserite TUTTE** quelle che supporta, non solo la più vecchia e la più nuova.
 - Se qualcosa non è chiaro guardate l'esempio più in alto!! :-)
- **categories:** Funziona come **versions** solo che al posto di mettere le versioni si metteranno le categorie in cui il vostro server rientra.
 - **ATTENZIONE alla scelta delle categorie** perché se sbagliate il vostro server **sarà rifiutato. Leggete bene le regole della lista!!**
 - **Elenco di tutte le categorie accettate:**
 - `creative, ctf, factions, hardcore, hungergames, minigames, moddati, pixelmon, prison, pvp, roleplay, skygames, survivalgames, uhc, vanilla`

- **staff:** inserite qui tutti i membri dello staff del vostro server, come in **versions** e **categories**.
Alcune accortezze importanti:
 - **Le categorie le potete creare voi:** se avete un server a tema medievale ad esempio potreste avere una categoria **Re**, un'altra **Principe** e infine **Duca**.
 - **I nomi dei membri di ciascuna categoria** devono corrispondere al **loro UUID** che è ricavabile tramite questo sito: <https://mcuuid.net/> copiando il formato **Trimmed UUID**
 - **Gli UUID** dei membri di ciascuna categoria vanno inseriti **a capo del nome della categoria con il trattino preceduto da DUE SPAZI**. **Non inserite tabulazioni (tab)!**
 - **MineAlpha può metterci anche varie ore** a far apparire tutti i nomi e gli avatar.
 - In caso di dubbio consultate o copiate l'esempio più in alto ;-)
- **www:** l'indirizzo del sito Web del vostro server. **DEVE essere conforme alle regole viste nella Parte 1!**
Ricordatevi anche di inserire http:// prima dell'indirizzo!
- **forum:** l'indirizzo del vostro forum se ne avete uno. **Lasciate vuoto** se non lo avete.
Ricordatevi anche di inserire http:// prima dell'indirizzo!
- **telegram:** l'indirizzo del vostro canale Telegram se ne avete uno. **Lasciate vuoto** se non lo avete. **Ricordatevi anche di inserire http:// prima dell'indirizzo!**
- **discord:** l'indirizzo del vostro server Discord se ne avete uno. **Lasciate vuoto** se non lo avete. **Ricordatevi anche di inserire http:// prima dell'indirizzo!**
- **twitter:** l'indirizzo del vostro feed Twitter se ne avete uno. **Lasciate vuoto** se non lo avete.
Ricordatevi anche di inserire http:// prima dell'indirizzo!
- **instagram:** l'indirizzo della vostra pagina Instagram se ne avete una. **Lasciate vuoto** se non lo avete. **Ricordatevi anche di inserire http:// prima dell'indirizzo!**
- **ts:** l'indirizzo del vostro server TeamSpeak se ne avete uno. **Lasciate vuoto** se non lo avete.
NON inserite ts3:// prima dell'indirizzo: ci penserà MineAlpha!
- **mumble:** l'indirizzo del vostro server Mumble se ne avete uno. **Lasciate vuoto** se non lo avete. **NON inserite mumble:// prima dell'indirizzo: ci penserà MineAlpha!**
- **query-port:** la porta con cui MineAlpha contatterà il vostro server per sapere quanti giocatori sono online etc.
 - **NON È la porta del server (tipo 25565)!! In caso di dubbi contattate il vostro host.**
 - Se hostate su un VPS o dedicato di vostra proprietà la porta si configura nel `server.properties`.
- **theme-color:** il codice esadecimale corrispondente al colore che assumerà la barra in alto e gli altri elementi colorati della pagina su MineAlpha. Guardate questo esempio:



`theme-color=cc0000`



`theme-color=369260`

- A cosa corrispondono i numeri?
 - Ci sono 3 gruppi di numeri/lettere. Il primo gestisce l'intensità del colore **rosso**, il secondo del **verde**, il terzo del **blu**.
 - I valori vanno da **00** (nero) a **FF** (rosso/verde/blu brillanti)
 - Si conta in **esadecimale**, quindi 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F,10...1F,20 etc.
 - **L'esadecimale vi ha spaventato?** C'è un bellissimo sito che **vi fa scegliere il colore e vi dice a che codice corrisponde!**
https://www.w3schools.com/colors/colors_picker.asp

Parte Markdown

Una volta finiti di impostare tutti i parametri nella parte YAML (**ricordandosi di inserire i tre trattini --- in fondo!**) passiamo alla descrizione del server che sarà fatta utilizzando il linguaggio **Markdown**.

Markdown è un semplicissimo modo per decidere cosa fare con del testo utilizzando solo alcuni caratteri speciali come asterischi e cancelletti. A causa della sua semplicità **non supporta** i colori, ma come vedremo nell'ultima parte (funzionalità avanzate) abbiamo pensato a un modo per farveli usare lo stesso.

Se avete imparato a fare il grassetto o il corsivo o ancora le faccine su Discord sapete già usare (magari senza saperlo) il markdown!

La cosa **più importante del markdown** è gli elementi **agiscono SOLO sul paragrafo in cui li mettete** e una volta cambiato paragrafo non agiscono più!

Ricordatevi che potete sperimentare col Markdown nella **sandbox di MineAlpha:**

<https://www.minealpha.it/lista-server/markdown-editor>

Titoli

Per inserire un titolo apponete uno o più **cancelletti #** prima del testo che volete rendere titolo. Usando più cancelletti si possono creare sottotitoli. **NON** usate i titoli per cose che non "intitolano" niente: usate gli stili (vedere la parte 3 - funzionalità avanzate)

Markdown	Risultato
# Titolo	Titolo
## Sottotitolo	Sottotitolo
### Titolo di terzo livello	Titolo di terzo livello
#### Titolo di quarto livello	Titolo di quarto livello

Ricordate lo SPAZIO dopo i cancelletti altrimenti non funziona!

Grassetto, corsivo

Si usano **asterischi *** oppure **trattini bassi _** (utile se ci sono asterischi già presenti)

Markdown	Risultato
<code>**Grassetto** *corsivo* __grassetto*__ _corsivo*_</code>	Grassetto corsivo grassetto* corsivo*

Linea orizzontale

Si usano **tre trattini** ---

Markdown	Risultato
---	<hr/>

Citazione

Si usa il segno **maggiore di** > (però non sembra sia supportata da MineAlpha)

Markdown	Risultato
> Questi non sono i Droidi che stai cercando	<i>Questi non sono i Droidi che stai cercando</i>

Elenco puntato

Si scrive utilizzando l'**asterisco** * al posto dei vari punti.

Markdown	Risultato
Elenco della spesa: * Cipolle * Pasta * Caffè * Acqua	Elenco della spesa: <ul style="list-style-type: none"> • Cipolle • Pasta • Caffè • Acqua

Elenco numerato

Si numera ogni elemento in maniera crescente con un numero e poi il **punto** .

Markdown	Risultato
Cose da fare: 1. Finire di leggere la Guida 2. Pubblicare il mio server 3. Ringraziare lego11!	Cose da fare: <ol style="list-style-type: none"> 1. Finire di leggere la Guida 2. Pubblicare il mio server 3. Ringraziare lego11!

Codice

Si usa il carattere unicode ` (mettete 3 ``` per poter andare a capo!)

Su Linux per ottenerlo fate `Alt Gr+apostrofo`, su Windows vi conviene copiarlo da questo file.

Markdown	Risultato
Hello World in Lua: `print("Hello World")`	Hello World in Lua: <code>print("Hello World")</code>
Semplice programma in Atari BASIC: ````	Semplice programma in Atari BASIC:

```
10 PRINT "CIAO"  
20 GOTO 10  
^^^
```

```
10 PRINT "CIAO"  
20 GOTO 10
```

Collegamenti (link)

La sintassi stavolta è un po' più complessa.

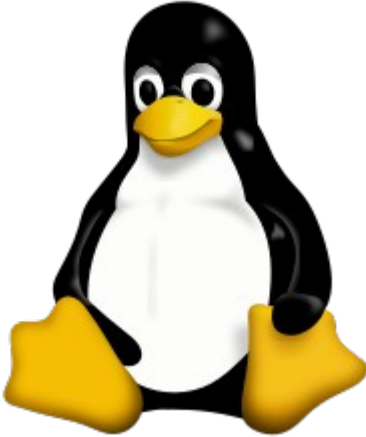
Tra **parentesi quadre** [] si scrive **cosa si vuole vedere al posto del link nel risultato**, mentre tra **parentesi tonde** () si scrive **il link vero e proprio**.

Markdown	Risultato
[Sito ufficiale di Linux](https://kernel.org)	Sito ufficiale di Linux

Immagini

La sintassi è simile ai link, salvo che:

- Va messo un **punto esclamativo !** prima delle parentesi quadre, altrimenti il computer come fa a capire che è un'immagine e non un link? ;-)
- tra **parentesi quadre** [] si mette **il nome della foto** (a dire il vero una scritta che apparirà se per caso l'immagine non viene caricata)
- tra **parentesi tonde** () si mette **il link della foto**

Markdown	Risultato
![La mascotte di Linux](https://www.a-centauri.com/tux.png)	

Youtube

Anche questa sintassi è simile al link, solo che:

- si mette una **chiocciola @** prima delle parentesi quadre
- nelle **parentesi quadre** va scritto **youtube** e nient'altro
- tra **parentesi tonde** si scrive il link del video.

- È **consigliato** sostituire **youtube.com** con **youtube-nocookie.com** (si evita di scaricare cookie inutili che rallentano il caricamento della pagina).

Esempio: @[youtube] (<https://www.youtube-nocookie.com/watch?v=W1WHYJH-Jgk>)

Paragrafi

Basta separare ogni paragrafo con due a capo (premete due volte il tasto INVIO)

Markdown	Risultato
Questo è un paragrafo, come vedete il testo va a capo automaticamente alla fine della riga.	Questo è un paragrafo, come vedete il testo va a capo automaticamente alla fine della riga.
Questo è un altro paragrafo	Questo è un altro paragrafo

Faccine (emoticon/emoji)

È possibile inserire delle faccine nella descrizione. Ci sono due modi:

1. Inserite il codice della faccina tra due punti (esempio `:heart:` per ottenere ♥)
2. Andate sul sito ufficiale di Unicode, copiate la faccina che vi serve e la incollate nel markdown.

Attenzione: non tutti i browser supportano TUTTE le faccine. Controllate di volta in volta, usando la sandbox, quali supportano.

Allo stesso modo non tutte le faccine si possono mettere utilizzando qualsiasi dei due metodi. Ecco l'elenco delle faccine utilizzabili:

- Metodo 1: <https://www.webfx.com/tools/emoji-cheat-sheet/>
- Metodo 2: <https://unicode.org/emoji/charts/emoji-list.html>

Markdown	Risultato
Questo è un cuore <code>:heart:</code>	Questo è un cuore ♥
Questo è un altro modo per inserire lo stesso cuore: ♥	Questo è un altro modo per inserire lo stesso cuore: ♥

Parte 3. Funzionalità avanzate

Colori, caratteri e altre funzioni avanzate del Markdown

Arriviamo ad una parte leggermente più complicata. Il Markdown è semplice perché è scarno e permette di fare poche cose come avete visto.

Hacklover ha scelto di estendere il Markdown utilizzando delle **classi** provenienti da un framework chiamato **VuetifyJS**.

Se conoscete già un po' di HTML saprete cos'è una classe: è un valore che applicato ad uno specifico tag può cambiarne le sue proprietà.

La stessa cosa si fa in Markdown, solo che al posto di scrivere

```
<span style="red--text">Testo in rosso</span>
```

scriveremo

```
Testo in rosso{: .red--text}
```

È fondamentale ricordarsi che questi attributi si applicano solo al paragrafo che li precede!

Ecco un breve esempio per farvi capire:

Markdown	Risultato
Questo testo sarà in rosso Anche questo testo sarà in rosso{: .red--text}	Questo testo sarà in rosso Anche questo testo sarà in rosso
Questo testo NON sarà colorato	Questo testo NON sarà colorato
Questo testo sarà in verde{: .green--text}	Questo testo sarà in verde

Tutte le classi che vi mostrerò si inseriscono nello stesso modo (guardate la tabella sopra) e cioè:

1. **parentesi graffa aperta {**
2. **due punti :**
3. **punto .**
4. **nome della classe**
5. **parentesi graffa chiusa }**

Esempio: se il nome della classe è **classe** si scriverà così: `{: .classe}`

È possibile **combinare più classi** in un'unica parentesi graffa, ad esempio se dobbiamo usare le classi **classe1**, **classe2** e **classe3** si procederà in questo modo:

```
{: .classe1 .classe2 .classe3}
```

Capito questo possiamo ora passare in rassegna tutti gli attributi relativi allo stile!

Colori

Si possono usare **solo ed esclusivamente** i colori presenti nelle tabelle di questa pagina:

<https://vuetifyjs.com/en/framework/colors#material-colors>

Non vi serve sapere il codice esadecimale dei colori, basterà sapere il nome del colore così come riportato nelle tabelle.

Il colore si può applicare in due modi:

1. Testo (colora le lettere)
2. Sfondo (tipo evidenziatore)

Per applicarlo in modalità **testo** aggiungere **--text** dopo il nome del colore.

Notare che il colore **sfondo** ha comportamenti diversi se applicato ai **titoli!**

Sembra difficilissimo? Forse con qualche esempio vi aiuterò a schiarirvi le idee. Negli esempi utilizzerò questi due colori:



Markdown	Risultato
Testo in color indaco.{: .indigo--text}	Testo in color indaco.
Testo in color verde chiaro.{: .light-green--text}	Testo in color verde chiaro.
Testo in color indaco con sfondo verde chiaro.{: .indigo--text .light-green}	Testo in color indaco con sfondo verde chiaro.

È interessante notare che il colore di sfondo **si estende fino al margine destro della descrizione**, consentendo così (con alcuni accorgimenti aggiuntivi che spiegherò tra poco) la creazione di **“pulsanti”** tipo questo:

Markdown	Risultato
<pre>### [Clicca qui per vedere la mia elettromotrice preferita](https://www.a-centauri.com/A Le642.png){: .white--text {: .teal} {: .text-xs-center} {: .pt-2} {: .pb-2} {: .mb-0}</pre>	

Caratteri e tipografia

Si può usare **solo ed esclusivamente** il carattere **Roboto Sans**.

Tutte le classi sono elencate in questa pagina e sono di facile comprensione:

<https://vuetifyjs.com/en/framework/typography>

Oltre alla dimensione è possibile anche variare lo spessore (weight) del testo.

Markdown	Risultato
Testo spesso{:.font-weight-bold}	Testo spesso
Testo sottile{:.font-weight-thin}	Testo sottile
Testo grande{:.display-1}	Testo grande
Testo grande e spesso{:.display-1 .font-weight-bold}	Testo grande e spesso

Allineamento

È importante ricordarsi che **tutte le classi di allineamento** possono essere rese “responsive” cioè reagiscono in modi diversi a seconda della **dimensione dello schermo del visitatore**.

Esempio: posso allineare degli elementi a destra se guardo dal computer, ma gli stessi elementi si allineano al centro se guardo dal cellulare.

Purtroppo è un po’ difficile fare degli esempi qui: consiglio quindi di sperimentare utilizzando la sandbox provando a cambiare lo zoom della pagina o rimpicciolire la finestra del navigatore.

Le classi si compongono di tre parti separate da trattini -

1. Tutte iniziano con **text**
2. **Due lettere (sm, md, lg oppure xs)** per indicare la “responsiveness” della classe:
 - a) **sm**: la classe si applica **solo agli schermi piccoli**
 - b) **md**: la classe si applica **solo agli schermi medi**
 - c) **lg**: la classe si applica **solo agli schermi grandi**
 - d) **xs**: la classe si applica **a tutte le dimensioni di schermo**
3. **La voce di allineamento** vera e propria:
 - a) **left**: allinea a sinistra
 - b) **center**: allinea al centro
 - c) **right**: allinea a destra

Alcuni esempi:

Markdown	Risultato
Testo allineato a destra su qualsiasi schermo <code>{:.text-xs-right}</code>	Testo allineato a destra su qualsiasi schermo
Testo allineato a destra su schermi piccoli <code>{:.text-sm-right}</code>	Testo allineato a destra su schermi piccoli
Testo centrato su qualsiasi schermo <code>{:.text-xs-center}</code>	Testo centrato su qualsiasi schermo

Margini e riempimenti

Nell'esempio del **pulsante** "Clicca qui per vedere la mia elettromotrice preferita" avete sicuramente individuato delle cose misteriose tipo `{:.pt-2}` e `{:.mb-0}`

È arrivato il momento di svelare cosa vogliono dire. Siete pronti?

Quelle classi controllano i **margini** cioè lo **spazio vuoto intorno agli elementi**. A cosa serve, vi chiederete... Nell'esempio del **pulsante** abbiamo usato i margini per **aumentare la dimensione del colore di sfondo**, dando così l'impressione di aver creato un vero e proprio pulsante invece che un banale e brutto testo evidenziato.

Questa è la pagina relativa ai margini e riempimenti: <https://vuetifyjs.com/en/framework/spacing>

Similmente all'allineamento visto sopra, le classi dei margini si compongono di tre pezzi ma scritti in modo leggermente diverso.

IMPORTANTE: i primi due pezzi NON vanno separati da un trattino, altrimenti non funziona. Ugualmente non otterrete alcun effetto se dimenticate il trattino tra il secondo e terzo pezzo.

1. Stiamo definendo un **margin** o un **riempimento**?
 - a) **m**: margine (*margin* in inglese)
 - b) **p**: riempimento (*padding* in inglese)
2. In **quale direzione** applichiamo la proprietà?
 - a) **t** (top): alto
 - b) **b** (bottom): basso
 - c) **l** (left): sinistra
 - d) **r** (right): destra
 - e) **x**: sia destra che sinistra
 - f) **y**: sia alto che basso
 - g) **a**: tutte le direzioni

3. Qual'è la **dimensione** della proprietà?
- a) **auto**: automatica
 - b) **0**: nessuna (serve per togliere quella predefinita)
 - c) da **1** a **5**: dimensione crescente

Utilizzate il calcolatore presente sulla pagina che vi ho dato poco sopra per vedere che effetto hanno le varie proprietà.

Markdown	Risultato
Testo con riempimento 5 sopra e sotto{: .py-5}	Testo con riempimento 5 sopra e sotto
Testo con riempimento 5 tutt'intorno{: .pa-5}	Testo con riempimento 5 tutt'intorno

Con quest'ultima proprietà, la parte dedicata al Markdown è finita! Urrà! :-)

Favicon (icona del server)

Se avete un server Bedrock Edition oppure, come me, siete fanatici delle versioni pre-1.7.10 non vi comparirà l'icona del server nella lista.

Non è però necessario disperarsi: c'è un modo per ovviare a ciò.

Dovrete convertire l'immagine in **base64** (utilizzando o il programma omonimo su Linux oppure questo sito Web: <https://www.base64-image.de/>) ed **inserire il codice base64** risultante all'interno dell'attributo **favicon** nella parte YAML del file .md.

Esempio:

```
favicon: "iVBORw0KGgoAAMAAAABGdBTUEAALGPC/xhBQAACjFpQ0NQSUNDIHByb2"
```

Ricordate di **non inserire a capo** fin quando il codice non è stato chiuso con le virgolette finali.

Parte 4: Problemi e soluzioni

Qualcosa non funziona come dovrebbe? Non disperatevi. Ecco una raccolta dei problemi più frequenti e delle loro soluzioni.

MineAlpha non prende il mio file.md!

Ammettiamo che il vostro server abbia il dominio `pincopallocalcraft.it`

Verificate che andando sul sito <http://pincopallocalcraft.it/server-info.md> si veda correttamente il file. Va bene sia che il browser ve lo faccia vedere a video, sia che ve lo faccia scaricare.

Se il file è correttamente visibile, ricordate che l'aggiornamento dei file .md **viene effettuato ogni ora** e impiega circa 15-20 minuti ma talvolta anche di più. Se avete caricato il file alle 10:30, **dovete aspettare almeno fino alle 11:30** prima di decretare che qualcosa non funziona.

Se ancora non viene recuperato il file potrebbe essere presente un errore nella parte YAML. Per vedere se è il caso, **attivate la modalità di debug su MineAlpha:**

1. Andate sulla pagina del vostro server
2. Fate clic sul vostro avatar in alto a destra della pagina
3. Fate clic su Modalità lista server
4. Spostate l'interruttore **Debug** su "acceso"

Successivamente recatevi nella scheda Debug che sarà comparsa accanto alle schede server, staff, statistiche etc. e controllate che non segnali errori.

Se segnala errori, **copiate la parte YAML** (quella compresa tra i 3 trattini) in YAMLint (<http://www.yamllint.com/>) e correggete gli eventuali errori.

Gli errori più frequenti sono l'uso del tasto TAB: **YAML non accetta tabulazioni** ma solo spazi. Controllate specialmente la sezione relativa allo staff che è quella più "critica".

Se NON segnala errori e avete controllato tutto non vi resta che contattare Hacklover :-)

Problemi con l'elenco dello staff

Se al posto dei nomi dei membri dello staff compaiono i loro UUID oppure mancano i loro avatar si tratta solo di aspettare anche 2-3 ore, perché l'API utilizzata per far apparire nomi e immagini ha dei limiti di utilizzo molto ristretti (una richiesta ogni due minuti).

Non funziona il conteggio dei giocatori!

Controllate che query-port sia impostato coerentemente con ciò che è stato impostato sul vostro server Minecraft.

Se avete un VPS o dedicato di vostra proprietà controllate di aver aperto la porta dell'eventuale firewall (anche per pacchetti UDP!).

Se usate un server fatto apposta per Minecraft (es: Multicraft) chiedete delucidazioni al vostro provider.

Non appare l'icona del server!

Se non appare l'icona del server potete sempre aggiungerla manualmente (le istruzioni sono nella Parte 3 della guida).

Gli accenti si sono trasformati in Klingoniano, Cinese o altri simboli strani!

Prima di tutto aprite il file sul vostro computer e controllate che gli accenti siano giusti. Se avete usato Notepad è possibile che il file si sia salvato in formato ANSI/ISO8859-1. Quando salvate, controllate che sia selezionato **UTF-8** oppure **Unicode**.

Se il file sul vostro PC appare giusto, dovete configurare il vostro webserver per far salvare il file come UTF-8 e non ANSI/ISO8859-1 (cercate su Google: <nomeserver> force UTF-8, ad esempio: Apache force UTF-8)

Ho caricato il server, ma dopo un po' appare questo messaggio: Il server non risulta verificato!



Il file `server-info.md` **deve essere sempre raggiungibile**, non appena verrà rimosso MineAlpha **considererà il server chiuso** e dopo un po' di tempo rimuoverà la pagina.

Devo configurare il dominio, ma il mio host non mi da un IP ma solo un indirizzo del tipo `mc1.cesshosting.it:25579`

Aprite il prompt dei comandi/terminale del vostro computer e digitate:

```
nslookup mc1.cesshosting.it
```

Il computer risponderà in modo simile a questo:

Non-authoritative answer:
Name: mc1.cesshosting.it
Address: 172.16.20.220

L'indirizzo evidenziato (172.16.20.220) è l'indirizzo da impostare nel record di tipo A del vostro sottodominio.

Qual è la configurazione raccomandata del DNS sul dominio?

Personalmente raccomando questa configurazione:

Ammettiamo che il dominio sia `pincopallocraft.it`, l'indirizzo IP del server Web sia `172.16.20.230` e quello del server Minecraft `172.16.20.220` porta `25579`

Nome record	Tipo record	Obiettivo (target)
@	A	172.16.20.230
www	CNAME	@ (oppure *)
mc	A	172.16.20.220
_minecraft._tcp	SRV	mc.pincopallocraft.it PORTA 25579

Appendice 1: Come creare un sito Web a basso costo

Ci sono innumerevoli modi per farlo. Ne elencherò qualcuno.

Se avete un VPS o server dedicato...

Se avete un VPS o un dedicato **a cui avete accesso root** e che state già usando per ospitare il vostro server Minecraft (quindi il dominio punta già sull'IP del server), creare un server Web su cui ospitare il vostro sito è facilissimo.

Se avete **Ubuntu** o **Debian** basterà dare questo comando:

```
sudo apt install apache2
```

Mentre se avete **CentOS**, **Oracle Linux** o **RHEL** dovreste dare questo comando:

```
sudo yum install httpd
```

Successivamente copiate il file `server-info.md` nella cartella `/var/www/html/`, ad esempio fate `sudo cp server-info.md /var/www/html/server-info.md`

Fatto!

Se non avete un VPS...

Niente panico! Fortunatamente esistono molti servizi che permettono di avere un server Web gratuitamente (o molto economicamente).

Non sto parlando di Wix o servizi simili, che non vanno bene per la lista di MineAlpha.

x10 Hosting è un servizio aperto da molto tempo (è con quello che hostavo il mio primo sito nel 2009!) per cui dovrebbe essere sufficientemente affidabile: <https://x10hosting.com/>.

Ultimamente raccomando anche <http://freehostingeu.com>, vedete l'appendice 2 per dettagli.

Non sono gli unici, ce ne sono moltissimi. Fate solo attenzione che spesso quei servizi **possono chiudere da un giorno all'altro**, per cui **tenetevi sempre un backup del vostro sito** in modo che possiate spostarlo facilmente nel caso l'host dovesse sparire.

Se non avete ancora registrato il vostro dominio...

Molti registrar offrono gratuitamente un server Web basilare se registrate il vostro dominio da loro.

Uno di questi è <https://lws.fr> ma dovete conoscere il francese o l'inglese. Anche <https://ovh.it> offre 30 MB di spazio se acquistate il dominio da loro.

Se avete il server ma non il dominio...

Potete registrare un vero e proprio TLD (top level domain) gratuitamente da <https://freenom.com>

Anche questo servizio lo conosco dal 2009 quando si chiamava dot.tk e ritengo quindi che sia sufficientemente affidabile.

Se avete un Raspberry Pi o un vecchio computer...

Potete sfruttarli per hostare il vostro sito Web utilizzando la connessione di casa.

Dovrete però registrarvi su uno dei vari servizi di Dynamic DNS (tipo DuckDNS, NoIP e simili) a meno che non abbiate Fastweb, in tal caso basterà chiamare il servizio clienti per farvi assegnare un IP pubblico statico.

Se usate Dynamic DNS, aggiungete il vostro nome DDNS (tipo: pincopallo.duckdns.org) nel vostro dominio come campo CNAME, mentre se avete IP statico come campo A.

Successivamente dovrete inoltrare la porta 80 verso il vostro Raspberry o PC. Su Internet si trovano numerose guide a tal proposito.

Installate poi il server Web sul Raspberry come se usaste un VPS (guardate più sopra).

Fine!