

?? Colombino Chat

ColombinoChat — ??

“ Плагин управления чатами/PM/упоминаниями для сети Colombino (Paper + Velocity). Цель — единая система чатов с MiniMessage, PlaceholderAPI, антиспамом, логированием и сетевым хранением данных.

0) ?????????????? ??????????????

- **Название плагина:** `ColombinoChat`
- **Поддерживаемые версии Paper:** `1.20.4+`
- **Платформа:** `Paper + Velocity`
- **Сборка:** `Uber-Jar` (общий артефакт) **или** один репозиторий с двумя модулями:
 - `colombinochat-paper`
 - `colombinochat-velocity`

1) ????????????

1.1 YAML

- Формат путей: `example-path-to-something`
- Все пользовательские строки (уведомления/ошибки/подсказки) — в `messages.yml` и поддерживают MiniMessage.

1.2 Git / ??????????

- Conventional Commits по Angular (без scope):
<https://github.com/angular/angular/blob/main/CONTRIBUTING.md#commit-message-header>
- Пример: `feat: add mentions cooldown`

1.3 ????? ?????????

- **CommandAPI** не использовать.
 - Выбор библиотек (конфиг/БД/миграции) согласовать до старта, но без избыточных зависимостей.
-

2) ????????

- **Scope (уровень чата):** область видимости сообщения.
 - **Network Global:** межсерверный чат по сети Velocity.
 - **Server Global:** чат внутри одного Paper-сервера.
 - **World:** чат внутри одного мира (World) на Paper.
 - **Plot:** чат внутри плота PlotSquared (использовать встроенный Plot chat PlotSquared или интеграцию).
-

3) ?????????????? ? ?????? ????????????????????

3.1 Velocity (???????)

Отвечает за:

- **Network Global** (межсерверный чат)
- **Cross-server PM** (`/pm`, `/reply`)
- Синхронизированный **PM ignore** (персистентно)
- Хранение/синхронизацию данных через **сетевую БД PostgreSQL**
- Логи: Network Global, PM, blocked

3.2 Paper (???????)

Отвечает за:

- **Server/World/Plot** отображение (рендер в чат)
- Форматирование (Adventure/MiniMessage) и **PAPI**
- Валидацию/антиспам
- Mentions + звук + кулдауны
- Логи Server/World/Plot и blocked

4) ????????? ??????? (?????????????????)

4.1 ?????? ?????????

Все данные, требующие хранения и/или синхронизации в сети, должны храниться в **PostgreSQL**.

4.2 ??? ????????? ? ?? (?????????)

- UUID игрока → active-scope / active-channel (если включено сохранение)
- PM ignore-листы (UUID → UUID)
- Оффлайн-упоминания (notifications) с TTL и лимитами

4.3 ?????????????????

- Везде использовать **UUID** (ник — только для отображения).

4.4 ??-????

- Пул соединений (например HikariCP) — допускается/рекомендуется.
- Миграции (Flyway/Liquibase или собственный механизм) — согласовать до начала реализации.

5) ??????? ????? (Scopes)

5.1 ????????????????? scopes

1. **Network Global** — межсерверный (Velocity)
2. **Server Global** — внутри Paper
3. **World** — внутри текущего мира
4. **Plot** — внутри текущего плота (PlotSquared)

5.2 ????????????? Plot scope

Если игрок не находится на плоту:

- **A)** блокировать отправку + уведомление отправителю
или
 - **B)** fallback на `World` или `Server` (настраивается)
-

6) ?????????????? ????? ? ???????????

6.1 ?????????? ??? (state)

- У игрока есть `active-scope` (или `active-channel-id`).
- Настройки:
 - дефолтный scope при входе
 - сохранять ли active-scope в БД (при релоге)
 - синхронизировать ли active-scope в сети (при смене сервера в Velocity)

6.2 ?????????? ??????????????????

Минимальный набор:

- `/chat network`
- `/chat server`
- `/chat world`
- `/chat plot`

Алиасы настраиваемые (пример): `/gc`, `/sc`, `/wc`, `/pc`.

Команды:

- переключают активный scope
- возвращают подтверждение (MM)

6.3 ?????????? ? ???????????????? (send-only / switch-and-send)

Примеры:

- `@network <сообщение>`
- `@server <сообщение>`
- `@world <сообщение>`
- `@plot <сообщение>`

Требования:

- возможность задавать любые алиасы тегов/префиксов для каждого score
- режимы:
 - `send-only` (без смены active-score)
 - `switch-and-send` (сменить active-score и отправить)

“ Допускается, что изменение алиасов команд/тегов может не поддерживать hot-reload.

6.4 ?????????? ???????????

1. Команда (если используется команда отправки)
2. Триггер/префикс в сообщении
3. Активный score игрока

7) ?????????????????? ??????????????

7.1 MiniMessage ? ??????????????????

Во всех текстовых полях с форматированием / hover / click — MiniMessage.

7.2 ?????????????????? (???????????????)

- `<username>` — ник отправителя
- `<message>` — сообщение
- `<timestamp>` — Unix timestamp (host time)

Дополнительно:

- (Network) `<source_server_id>`
- (Network) `<source_server_name>` (маппинг ID→DisplayName на стороне Paper)
- (World) `<world>`
- (Plot) `<plot_id>` (если доступно)

7.3 PlaceholderAPI

- Поддержка RAPI плейсхолдеров в местах, где это имеет смысл
- Парсинг RAPI относительно **игрока-отправителя**

8) MiniMessage ? ??????????? ????????? ? ????????

8.1 MM ? ????????????? ???????

- MM парсится **только** при permission:
 - `colombinochat.message.minimessage`
- Без permission — plain text (без MM парсинга)

8.2 ?????????????????????? ??????? (linkify)

- Навешивать ClickEvent средствами Adventure.
- Парсинг ссылок **только** при permission:
 - `colombinochat.message.links`

Требования:

- при отсутствии `http(s)://` добавлять `https://` (настраиваемо)
 - не ограничивать современные TLD (не использовать 2-4 символа)
 - опционально: whitelist/blacklist доменов
-

9) ?????????? ?????????????? (Mentions)

9.1 ??????????????

- Тег по никнейму (например `@Nickname`), паттерн настраиваем
- Подсветка упоминания задаётся отдельной настройкой (MiniMessage)

9.2 ????? ? ??????????

- При упоминании игроку воспроизводится звук (настраиваемо)
- Кулдаун на **получателя** (ms), чтобы исключить спам звуком

9.3 ??????????-????????????? (Notifications)

Если игрок упомянут, но оффлайн — создать уведомление:

- доставить при следующем входе
- при входе показать "Пока тебя не было: N упоминаний" и/или подсказку команды

Команды:

- `/mentions` — список уведомлений
- `/mentions clear` — очистить

Требования:

- Персистентно хранить в **PostgreSQL**
- TTL (например 7 дней) и лимит на игрока (например 50)

9.4 ???????????

- Комплит никнеймов онлайн игроков сети (Velocity) — по возможности

10) Cross-server PM (???????)

????????????)

Команды:

- `/pm <игрок> <сообщение>` — отправить PM
- `/reply <сообщение> (/r)` — ответ последнему собеседнику
- `/pmignore <игрок>` — добавить в игнор
- `/pmignore remove <игрок>` — убрать из игнора
- `/pmignore list` — список игнорируемых

Требования:

- Автокомплит никнеймов онлайн игроков сети (Velocity)
- Ignore хранится **персистентно** в PostgreSQL
- Отдельные форматы для входящих/исходящих PM (MiniMessage)

Опционально:

- звуки на отправку/получение PM (настраиваемо на Paper)
- SocialSpy:
 - `/socialspy` (toggle)
 - `permission colombinochat.socialspy`

11) ?????????? ?????????? (Regex)

Конфиг (пример):

```
validation:  
  enabled: true  
  regex: "^[!@#%&'()*+,-./:;<=>?*\[\]_`{|}~\u005B\u005D{}| , . a-zA-Za-яA-ЯёЁҐґЄєİïø-9\\s]+$"
```

Требования:

- Валидация применяется к:
 - `server/world/plot`
 - `network` (до отправки на прокси)
 - `pm`
- При блокировке — уведомление отправителю (MM)

Permission bypass:

- `colombinochat.validation.bypass`

12) ?????????? ??????????
 ?????????? (Levenshtein Similarity)

Цель: блокировать спам “почти одинаковыми” сообщениями.

Настройки:

- `similarity.enabled`
- `similarity.threshold-percent` (0..100)
- `similarity.window-seconds` (например 60)
- `similarity.max-message-length` (лимит на расчёт)

Определение:

- сравнивать текущее сообщение с **последним** сообщением игрока в пределах window-seconds
- `similarity = 1 - (levenshtein / max(len1, len2))`
- блокировать, если `similarity*100 >= threshold-percent`

Нормализация (настраиваемо):

- lower-case
- trim
- collapse spaces
- optional: remove punctuation

Permission bypass:

- `colombinochat.similarity.bypass`
-

13) ????????????

13.1 ???????????? ?? ????????? ? ????????????

Формат и ротация логов должны соответствовать формату логов сервера. Хороший пример — дата в имени файла в ISO-формате (YYYY-MM-DD).

13.2 ??? ????????????

- Все сообщения чатов
- Все PM
- Сообщения, заблокированные:
 - validation
 - similarity
 - permissions/прочие фильтры

13.3 ??? ????????????

- Server/World/Plot — на Paper
- Network Global — на Velocity
- PM — на Velocity

13.4 ?????????????? ????????????

Должны быть минимум два потока:

- разрешённые сообщения
- заблокированные сообщения

Пример (точное имя/папка — по стандарту сервера):

- `logs/colombinochat/2026-02-22-chat.log`

- `logs/colombinochat/2026-02-22-chat-blocked.log`
-

14) Permissions (???????)

Чаты:

- `colombinochat.chat.network`
- `colombinochat.chat.server`
- `colombinochat.chat.world`
- `colombinochat.chat.plot`

PM:

- `colombinochat.pm.send`
- `colombinochat.pm.reply`
- `colombinochat.pm.ignore`

Сообщения:

- `colombinochat.message.minimessage`
- `colombinochat.message.links`

Бypass:

- `colombinochat.validation.bypass`
- `colombinochat.similarity.bypass`

Mentions (опционально):

- `colombinochat.mentions.bypass`

SocialSpy (опционально):

- `colombinochat.socialspy`
-

15) Hot Reload

Команда:

- `/colombinochat reload`

Требования:

- reload перезагружает: форматы, messages, validation, similarity, mentions
- предусмотреть отдельную подкоманду для работы с БД:
 - `/colombinochat reload db` — переподключение/проверка соединения, обновление кэшей (если используются)
- алиасы команд/регистрация новых команд может требовать рестарт (допускается)

16) Acceptance Criteria (???????????)

- Работают 4 scope: network/server/world/plot (форматы + триггеры)
- Активный scope переключается и сохраняется согласно настройкам (если включено)
- PM/Reply/Ignore работают по сети Velocity и используют PostgreSQL
- Mentions работают со звуком и кулдауном; оффлайн-упоминания доставляются при входе и хранятся в PostgreSQL
- Validation и Similarity корректно блокируют сообщения + уведомляют отправителя
- Linkify работает только при permission
- Логи пишутся на корректной стороне (paper/velocity), имена/даты соответствуют формату логов сервера, есть blocked лог

????????????? ???? / ????????

A) Реплейсер строк (Text Replacer) — опционально

Фича может быть добавлена позже при необходимости.

Пример конфига:

```
replacer:
  enabled: true
  mappings:
    ":doge:": "🐶"
    ":lol:": "😂"
```

B) Discord Bridge — отложено

Discord bridge исключён из текущего объёма работ, т.к. требует интеграции с системой верификации и наличия у неё API.

Вернуться к задаче после утверждения:

- модели верификации
- API/протокола взаимодействия бота и прокси
- требований по безопасности и анти-эхо

Revision #1

Created 2026-06-19 22:32:07 UTC by Colombino

Updated 2026-06-19 22:32:18 UTC by Colombino