



DOCUMENTATION SERVEUR MINECRAFT

Anthony Falla



19 NOVEMBRE 2024

ESUP PARIS
22 Terrasse Bellini

Table des matières

Prérequis :.....	2
Installer le fichier du serveur sur le site officiel Minecraft	2
Création d'un dossier	2
Changer EULA.....	3
Configuration du Serveur	3
Ajout d'une règle de redirection de port sur le routeur	5
Démarrage du serveur	7
Rejoindre sur Minecraft.....	7

Prérequis :

Afin de réaliser l'installation, il est nécessaire d'avoir la version la plus récente de java disponible sur le site d'Oracle ou avec ce lien :

<https://www.oracle.com/fr/java/technologies/downloads/>

Ensuite, il faut un logiciel permettant de lire du code tel que VisualCode.

Installer le fichier du serveur sur le site officiel Minecraft

<https://www.minecraft.net/fr-fr/download/server>

Création d'un dossier

Il est important de créer un dossier qui va stocker le serveur.

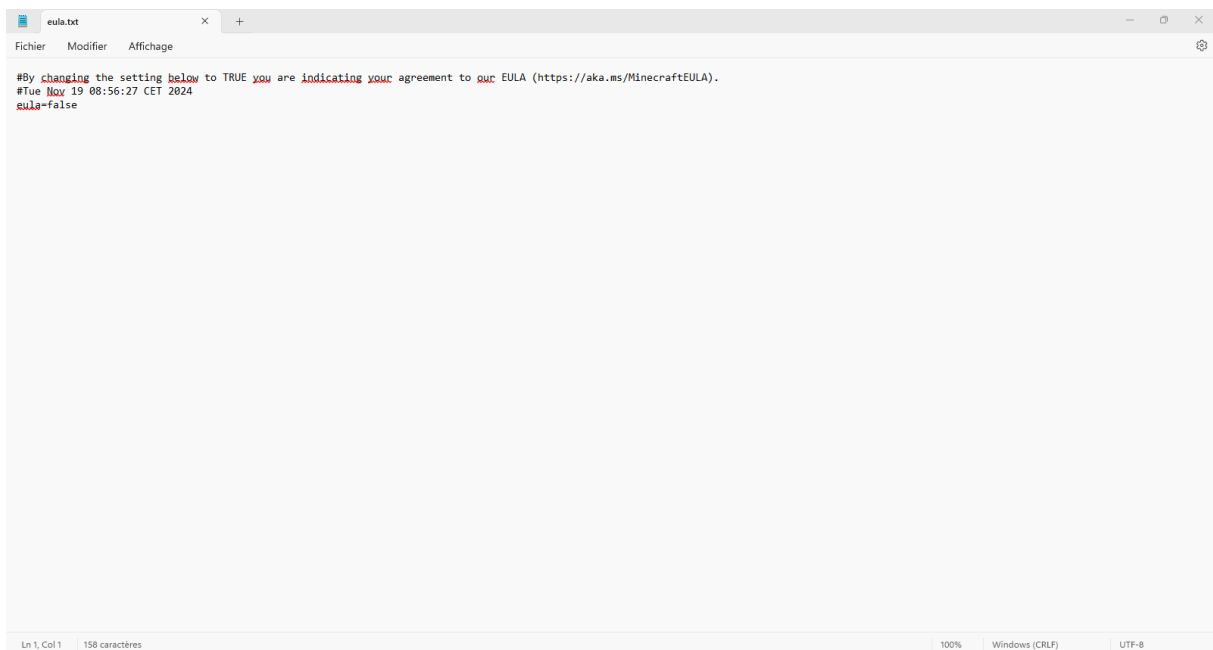
nom	modification	type	taille
 server	19/11/2024 08:54	Executable Jar File	54 807 Ko

On obtient ceci. Maintenant, on exécute le programme. Des dossiers tels que les logs, versions et libraries vont apparaître.

 libraries	19/11/2024 08:56	Dossier de fichiers	
 logs	19/11/2024 08:56	Dossier de fichiers	
 versions	19/11/2024 08:56	Dossier de fichiers	
 eula	19/11/2024 08:56	Document texte	1 Ko
 server	19/11/2024 08:54	Executable Jar File	54 807 Ko
 server	19/11/2024 08:56	Fichier source Pro...	2 Ko

Changer EULA

Afin de pouvoir modifier le serveur, il faut d'abord ouvrir le fichier texte eula.



```
#By changing the setting below to TRUE you are indicating your agreement to our EULA (https://aka.ms/MinecraftEULA).
#Tue Nov 19 08:56:27 CET 2024
eula=false
```

Remplaçons eula=false par eula=true puis sauvegardez et quittez le document.

Configuration du Serveur

A présent, ouvrons le dossier server en json.

C:\Users\antho > OneDrive > Bureau > Serveur_minecraft-1.21.3 > server.properties

```
1 #Minecraft server properties
2 #Tue Nov 19 08:56:27 CET 2024
3 accepts-transfers=false
4 allow-flight=false
5 allow-nether=true
6 broadcast-console-to-ops=true
7 broadcast-rcon-to-ops=true
8 bug-report-link=
9 difficulty=easy
10 enable-command-block=false
11 enable-jmx-monitoring=false
12 enable-query=false
13 enable-rcon=false
14 enable-status=true
15 enforce-secure-profile=true
16 enforce-whitelist=false
17 entity-broadcast-range-percentage=100
18 force-gamemode=false
19 function-permission-level=2
20 gamemode=survival
21 generate-structures=true
22 generator-settings={}
23 hardcore=false
24 hide-online-players=false
25 initial-disabled-packs=
26 initial-enabled-packs=vanilla
27 level-name=world
28 level-seed=
29 level-type=minecraft\:normal
30 log-ips=true
31 max-chained-neighbor-updates=1000000
32 max-players=20
33 max-tick-time=60000
34 max-world-size=29999984
35 motd=A Minecraft Server
36 network-compression-threshold=256
37 online-mode=true
```

```
38 op-permission-level=4
39 pause-when-empty-seconds=60
40 player-idle-timeout=0
41 prevent-proxy-connections=false
42 pvp=true
43 query.port=25565
44 rate-limit=0
45 rcon.password=
46 rcon.port=25575
47 region-file-compression=deflate
48 require-resource-pack=false
49 resource-pack=
50 resource-pack-id=
51 resource-pack-prompt=
52 resource-pack-sha1=
53 server-ip=
54 server-port=25565
55 simulation-distance=10
56 spawn-monsters=true
57 spawn-protection=16
58 sync-chunk-writes=true
59 text-filtering-config=
60 text-filtering-version=0
61 use-native-transport=true
62 view-distance=10
63 white-list=false
```

Ici, plusieurs lignes nous intéressent. Tout d'abord, la ligne `server-ip` est le lieu où l'on ajoute l'adresse IP où est situé le serveur. Il est donc conseillé de mettre une adresse IP statique. Dans mon cas, j'ai choisi 192.168.1.71.

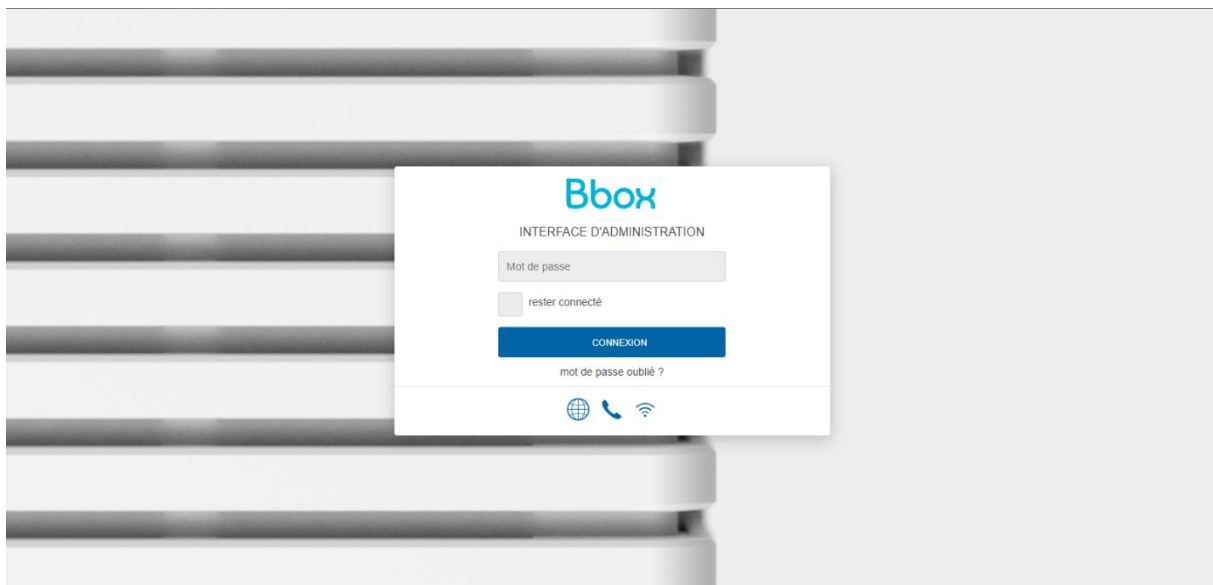
```
server-ip=192.168.1.71
```

Ensuite, selon votre routeur, il est possible que vous deviez changer le port du serveur qui est par défaut 25565. Dans ce cas, remplacez-le par un port pris en charge par votre routeur. J'ai décidé d'utiliser le port 35760. Désormais, il reste à changer le port query où l'on va mettre 35800 et le port rcon que l'on va attribuer à 35900. Notez toutefois qu'il s'agit des changements indispensables. Vous êtes libres de changer selon vos désirs.

```
42 query.port=35800
43 rate-limit=0
44 rcon.password=
45 rcon.port=35900
46 region-file-compression=deflate
47 require-resource-pack=false
48 resource-pack=
49 resource-pack-id=
50 resource-pack-prompt=
51 resource-pack-sha1=
52 server-ip=192.168.1.71
53 server-port=35760
54 simulation-distance=10
55 spawn-animals=true
```

Ajout d'une règle de redirection de port sur le routeur

Pour permettre aux utilisateurs de rejoindre, il est nécessaire d'ajouter une règle au routeur. Pour ce faire, il faut se connecter à l'interface du routeur en entrant son adresse IP qui est l'adresse passerelle du réseau.



Pare-feu	Activé	⋮
DHCP	Activé	⋮
DynDNS	Désactivé	⋮
Redirection de ports	Activé	⋮
Contrôle d'accès	Désactivé	⋮
Notification	Désactivé	⋮
Pare-Feu IPv6	Activé	⋮
DHCPv6	Désactivé	⋮
Mode Jeu	Désactivé	⋮

Sélectionnez Redirection de ports.

Puis ajoutez une règle que vous pouvez nommer Serveur_Minecraft.

1

✕

Nom de la règle

Serveur_Minecraft

Protocole

TCP
▼

Équipement

Pc_Cours - 10.16.0a:28:b3:2e - 192.168.1.71 - Port: 32768 à 40959
▼

Port externe

35760

RESTREINDRE CETTE REGLE AUX FLUX ENTRANT AYANT L'IP SOURCE (OPTIONNEL)

Port interne

35760

La règle "Serveur_Minecraft" redirige le protocole TCP pour les flux Internet ayant le port 35760 de la bbox vers le port 35760 du périphérique 192.168.1.71.

SUPPRIMER

DUPLIQUER

ANNULER

APPLIQUER

Remplissez comme ceci la règle et faites appliquer. Redémarrez votre routeur ainsi que le serveur (si l'exécutable avait été ouvert) puis lancez l'exécutable server du début.

Démarrage du serveur

En lançant l'exécutable, ceci apparaît.

The screenshot shows the Minecraft server console with two panes. The left pane, titled 'Stats', shows memory usage (184 mb / 5% free) and average tick time (7.917 ms). The right pane, titled 'Log and chat', shows the server startup logs. The logs indicate that the server is starting on 192.168.1.71:35760, using the default channel type 'server_test', and preparing the start region for dimension minecraft:overworld. The server is now open and ready for connections.

```

[09:27:46 INFO]: Environment: Environment[sessionHost=https://sessionserver.mojang.com, servicesHost=https://api.minecraftservices.com, name=PR0D]
[09:27:49 INFO]: Loaded 1290 recipes
[09:27:49 INFO]: Loaded 1399 advancements
[09:27:50 INFO]: Starting minecraft server version 1.21.1
[09:27:50 INFO]: Loading properties
[09:27:50 INFO]: Default game type: SURVIVAL
[09:27:50 INFO]: Generating keypair
[09:27:50 ERROR]: Exception handling console input
java.io.IOException: Descripteur non valide
    at java.base/java.io.FileInputStream.readBytes(Native Method) ~[?:?]
    at java.base/java.io.FileInputStream.read(FileInputStream.java:328) ~[?:?]
    at java.base/java.lang.System$In.read(System.java:2252) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.read1(BufferedReader.java:345) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.implRead(BufferedReader.java:420) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.read(BufferedReader.java:399) ~[?:?]
    at java.base/sun.nio.cs.StreamDecoder.readBytes(StreamDecoder.java:350) ~[?:?]
    at java.base/sun.nio.cs.StreamDecoder.implRead(StreamDecoder.java:393) ~[?:?]
    at java.base/sun.nio.cs.StreamDecoder.lockedRead(StreamDecoder.java:217) ~[?:?]
    at java.base/sun.nio.cs.StreamDecoder.read(StreamDecoder.java:171) ~[?:?]
    at java.base/java.io.InputStreamReader.read(InputStreamReader.java:150) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.fill(BufferedReader.java:160) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.implReadLine(BufferedReader.java:370) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.readLine(BufferedReader.java:347) ~[?:?]
    at java.base/java.io.BufferedReader.readLine(BufferedReader.java:436) ~[?:?]
    at apnfl.run(SourceFile:103) [server-1.21.1.jar:?]
[09:27:51 INFO]: Starting Minecraft server on 192.168.1.71:35760
[09:27:51 INFO]: Using default channel type
[09:27:51 INFO]: Preparing level "server_test"
[09:27:53 INFO]: Preparing start region for dimension minecraft:overworld
[09:27:53 INFO]: Preparing spawn area: 0%
[09:27:53 INFO]: Preparing spawn area: 0%
[09:27:54 INFO]: Time elapsed: 1005 ms
[09:27:54 INFO]: Done (2.689s)! For help, type "help"
[09:27:54 INFO]: JMX monitoring enabled
  
```

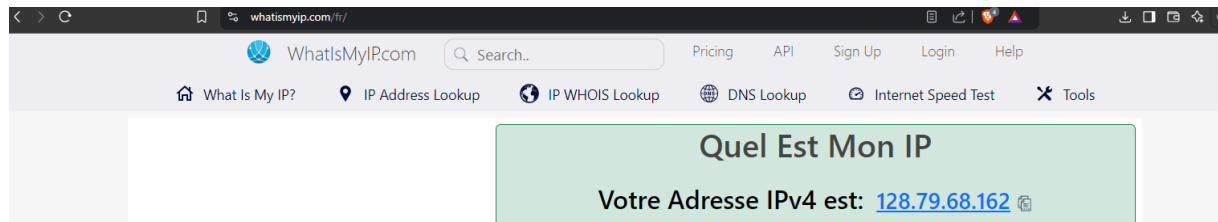
Cela signifie que votre serveur est ouvert.

Rejoindre sur Minecraft

Maintenant, lançons Minecraft à la bonne version.

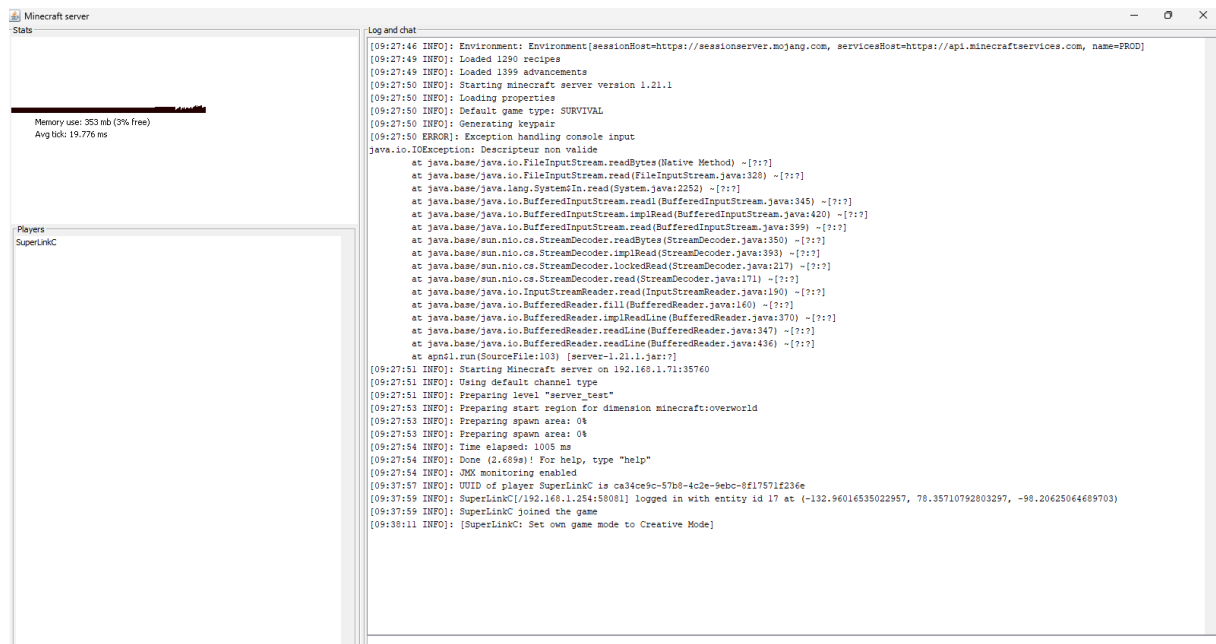
Pour rejoindre le serveur, nous allons utiliser cette fois-ci l'adresse IP publique du serveur. Pour l'obtenir, il existe de nombreux sites tels que whatismyip.com

Dans mon cas, il s'agit de 128.79.68.162



On ajoute donc le port 35760 pour la redirection de port comme ceci :

128.79.68.162:35760



Comme vous pouvez le voir, un joueur s'est connecté, ici c'est moi. Il ne reste donc plus qu'à partager l'adresse IP publique du serveur.