Lista de comandos

LIstado y descripción de los comandos disponibles para los usuarios del chat.

- Añadir un nivel - !add
- Eliminar un nivel - !remove
- Reemplazar un nivel - !change
- Posición del nivel - !position
- Estadisticas del nivel - !stats

Añadir un nivel - !add

Con el comando **!add**, el usuario del chat podrá añadir un nivel a la cola de niveles pendientes de jugar. Siempre debe venir acompañado del código de nivel. Si el código tiene el formato correcto, el módulo intentará recuperar la información sobre el nivel para enseñármelo en el gestor. De no conseguirlo, la información obtenida aparecerá como desconocida.

> Códigos de perfil de creador no serán considerados códigos válidos.

> No será posible agregar un código de nivel si dicho nivel se esta jugando en ese momento.

Un nuevo código de nivel siempre se añadirá al final de la cola de juegos pendientes.

Ejemplo de uso

!add 33B-42V-BKF

Tras escribir el comando en el chat, ***GurkitoBot*** responderá para confirmar si el envío del nivel ha sido satisfactorio o ha habido algún problema. Si las notificaciones por pantalla están habilitados, también se podrá ver en el Stream el mensaje junto a un sonido.

En chat:

GurkitoBot: @gurkgamer el código de nivel 33B-42V-BKF se ha añadido a la cola.

En Stream:



Otros mensajes de respuesta

@{chat_username} el comando !add debe venir acompañado de un código de nivel al estilo XXX-XXX-XXX.

Razón:

Has escrito solo el comando !add sin incluir el código del nivel

@{chat_username} el comando !add debe venir acompañado solo de un código de nivel válido al estilo XXX-XXX-XXX.

Razón:

- Has escrito mal el código de nivel
- Has escrito mas cosas después del comando !add y el código XXX-XXX-XXX
- Has escrito cualquiera frase después del comando !add

@{chat_username} el código introducido no es un código de nivel válido: Code corresponds to a maker

Razón:

Has escrito un código de perfil de creador en vez de nivel.

@{chat_username} el código introducido no es un código de nivel válido: No course with that ID

Razón:

Has escrito un código de nivel que no existe.

@{chat_username} el código de nivel XXX-XXX-XXX se esta jugando en estos momentos.

Razón:

El código de nivel que estas intentando añadir, aunque no este en cola, ya se está jugando en ese momento.

@{chat_username} el código de nivel XXX-XXX-XXX ya se encuentra en la cola en posición {posición}

Razón:

El código de nivel que estas intentando añadir ya se encuentra en la cola. Se indicará además la posición en la cola de dicho nivel.

Posibles problemas:

La validación de códigos de creador o si el nivel existe o no, solo puede darse cuando el servidor al que se consulta la información del nivel está disponible. En caso de no estarlo, no se podrá verificar si son códigos válidos y serán añadidos a la cola. En esta situación solo se podrá validar que el código de nivel cumple los requisitos de tener los caracteres adecuados para ser considerado correcto.

Eliminar un nivel - !remove

Con el comando **!remove**, el usuario de chat podrá quitar un nivel de la cola de niveles pendientes de jugar. Puede venir acompañado de un código de nivel para eliminar dicho nivel en particular. De no indicar ningún código, se eliminará el nivel mas reciente añadido a la cola (el que tenga el número de posición mas alto).

> Un usuario de chat solo podrá eliminar aquellos niveles que ha añadido a la cola y no las del resto de usuarios.

> No se podrá eliminar un nivel que se este jugando en ese momento. Se considerará fuera de la cola de niveles pendientes a jugar.

Ejemplos de uso

!remove

!remove 33B-42V-BKF

Tras escribir el comando en el chat, *GurkitoBot* responderá para confirmar si la eliminación ha sido satisfactoria o ha habido algún problema. Si las notificaciones por pantalla están habilitados, también se podrá ver en el Stream el mensaje junto a un sonido.

En chat:

GurkitoBot: @gurkgamer tu nivel con código 33B-42V-BKF se ha eliminado de la cola.

En stream:



Otros mensajes de respuesta

@{chat_username} no tienes ningún nivel en la cola con este código: XXX-XXX-XXX

Razón:

No se ha encontrado ningún nivel a tu nombre con el código de nivel indicado.

@{chat_username} no tienes ningún código de nivel en la cola.

Razón:

No tienes o aún no has añadido ningún nivel a la cola.

@{chat_username} el comando !remove debe venir acompañado de un código de nivel válido al estilo XXX-XXX-XXX.

Razón:

Has escrito el comando con un código de nivel incorrecto o seguido de un texto inválido.

Reemplazar un nivel - !change

Con el comando !change, el usuario de chat podrá cambiar uno de sus niveles que se encuentre en la cola por otro a su elección sin perder su posición de espera. Se debe indicar primero el nivel de código que se quiere cambiar y debe venir acompañado del código de nivel por el que se quiere reemplazar. El orden es importante.

> Un usuario de chat solo podrá reemplazar aquellos niveles que ha añadido a la cola y no los de otros usuarios.

> No se podrá reemplazar un nivel que me encuentre jugando en ese momento.

Ejemplos de uso

!change 33B-42V-BKF FSS-19S-JNF

Tras escribir el comando en el chat, ***GurkitoBot*** responderá para confirmar si el cambio de nivel ha sido satisfactorio o ha habido algún problema. Si las notificaciones por pantalla están habilitados, también se podrá ver en el Stream el mensaje junto a un sonido.

En chat:

GurkitoBot: @gurkgamer tu nivel 33B-42V-BKF ha sido cambiado por el de FSS-19S-JNF

En stream:



Otros mensajes de respuesta

@{chat_username} no se puede cambiar el nivel que se esta jugando.

Razón:

El nivel que se ha intentado reemplazar esta siendo jugado en ese momento.

@{chat_username} el nivel que quieres cambiar no se encuentra en la cola.

Razón:

El nivel que se ha intentado reemplazar no esta en la lista de niveles pendientes.

@{chat_username} el nivel que quieres cambiar no se puede cambiar ya que se esta jugando en estos momentos.

Razón:

El nivel por el que quieres reemplazar el nivel indicado esta siendo jugado en ese momento. El nivel que esta siendo jugado no puede ser cambiado.

@{chat_username} no se puede cambiar el nivel por uno que ya esta en la cola.

Razón:

El nivel al que quieres reemplazar ya esta en la cola, por lo que el nivel indicado no puede ser reemplazado.

@{chat_username} el nivel que quieres cambiar no es uno enviado por ti.

Razón:

Aunque es posible reemplazar el nivel por otro, el nivel en cola no fue enviado por ti, por lo que no puede ser reemplazado.

Posibles problemas:

La validación de códigos de creador o si el nivel existe o no, solo puede darse cuando el servidor al que se consulta la información del nivel está disponible. En caso de no estarlo, los códigos a reemplazar no se podrán verificar si son códigos válidos y serán añadidos a la cola. En esta situación solo se podrá validar que el código de nivel cumple los requisitos de tener los caracteres adecuados para ser considerado correcto.

Posición del nivel - !position

Con el comando **!position**, el usuario de chat podrá conocer la posición en la que esta el nivel que ha añadido a la cola indicando su código de nivel. Si no se indica ningún código, se mostrará la posición del nivel mas antiguo añadido a la cola (Mas cercano a ser jugado antes).

> Si indicas un número de nivel que se encuentra en cola, pero no añadiste tu el código de nivel, también se indicará su posición.

Ejemplo de uso

!position

!position BB9-NBD-VHF

Tras escribir el comando en el chat, *GurkitoBot* responderá para indicar en que posición de la cola se encuentra el nivel o si se está jugando en ese momento.

En chat:

GurkitoBot: @gurkgamer tu nivel se esta jugando en estos momentos!

GurkitoBot: @gurkgamer tu nivel con código BB9-NBD-VHF se encuentra en posición: 1

GurkitoBot: @gurkgamer el nivel con código BB9-NBD-VHF se encuentra en posición: 1

Otros mensajes de respuesta

@{chat_username} no tienes ningún código de nivel en la cola.

Razón:

- No hay ningún nivel con el código indicado
- No hay ningún nivel a tu nombre

@{chat_username} no hay ningún nivel con el código de nivel indicado.

Razón:

No hay ningún nivel en la cola o jugándose con el código de nivel indicado.

Estadisticas del nivel - !stats

PENDIENTE DE IMPLEMENTAR

Solo se podrá conocer las estadísticas del nivel cuando al añadir el nivel a la cola exista conexión con el servicio API.