

ShadowEconomy

L'economia completa del tuo server: portafogli, negozi, casa d'aste, quartiere commerciale in affitto, borsa, mining, token e banca. Un plugin solo, in italiano e in inglese.

VERSIONE	SERVER	JAVA	DATABASE	LINGUE
1.0.0	Paper 1.26.2	25	H2 o MySQL	IT · EN

Questo manuale copre tutte le funzioni, i comandi, i permessi e le integrazioni. Il plugin funziona appena copiato: non c'è niente da installare a parte il jar.

Indice

Quattro sezioni principali, più quello che serve per partire.

- 1 **Come si parte**
Requisiti, installazione, primo avvio, database
- 2 **Free e Premium**
Cosa fa la versione gratuita, cosa sblocca la licenza
- 3 **Funzionalità**
Ogni modulo spiegato: cosa fa e perché
- 4 **Comandi**
Tutti i comandi con alias, permessi e sotto-comandi
- 5 **Permessi**
Ogni nodo, il suo valore di fabbrica, i nodi numerati
- 6 **Dipendenze e integrazioni**
Vault, PlaceholderAPI, WorldGuard, la suite Shadow, l'API
- 7 **File di configurazione**
Quale file contiene cosa

Una cosa da sapere subito

Ogni testo che vedono i giocatori sta nei file `lang/`, e ogni schermata (slot, materiali, titoli, descrizioni) sta nei file `menus/`. Si cambia tutto senza ricompilare niente e senza riavviare: basta `/eco reload`.

1 Come si parte

Trenta secondi, e nessun altro plugin obbligatorio.

Requisiti

Cosa	Richiesto	Note
Server	Paper 1.26.2	Serve Paper (o un suo derivato: Purpur, Pufferfish). Su Spigot puro non funziona: il plugin usa le API di Paper per le schermate, i comandi e gli ologrammi.
Java	25	Lo stesso che serve già a Paper per la 1.26.
Database	nessuno	Ne crea uno da solo (H2, un file dentro la cartella del plugin). MySQL o MariaDB solo se lo vuoi tu.
Altri plugin	nessuno	Vault, PlaceholderAPI e gli altri sono facoltativi: se ci sono vengono usati, se mancano il plugin lo dice e va avanti.
Folia	supportato	Le operazioni sono schedate per regione. Il supporto è scritto ma non è stato provato su un server Folia vero.

Installazione

- Copia `ShadowEconomy-1.0.0.jar` in `plugins/`.
- Avvia il server. Il plugin crea cartelle, file di configurazione e database.
- Se hai una licenza: `/shadoweconomy activate <chiave>` e riavvia.
- Fatto. `/eco`, `/bal`, `/pay`, `/shop` funzionano subito.

Il database

Di fabbrica il plugin usa un file locale (H2 in modalità compatibile MySQL) dentro `plugins/ShadowEconomy/data/`. Non c'è niente da installare, nessun utente da creare, nessuna password.

Per usare un MySQL o MariaDB tuo, metti le credenziali in `config.yml` sotto `storage.mysql` e riavvia: il plugin crea da solo tutte le tabelle e gli indici che gli servono. Se il database non risponde all'avvio, riparte sul file locale invece di bloccare l'avvio del server.

Prima di aprire al pubblico

Installa **Vault**. Non serve a noi, ma è il modo in cui *gli altri* plugin (Jobs, McMMO, ShopGUI+, i plugin dei gradi) vedono i soldi del tuo server. Senza, quei plugin non riescono a fare transazioni. Il banner di avvio ti dice sempre se c'è o no.

Cosa vede il giocatore il primo giorno

- Un saldo iniziale, se lo hai lasciato acceso in `config.yml`.
- `/shop`: 8 categorie e 90 oggetti già pronti, con prezzi che si muovono in base a quanto si compra e si vende.
- `/pay` con tassa, attesa fra un pagamento e l'altro e conferma a bottoni sopra una certa cifra.
- La lingua del suo client: italiano o inglese, senza che debba fare niente.

2 Free e Premium

Lo stesso jar, due comportamenti. Quale dei due decide una licenza firmata.

Funzione	Free	Premium
Portafogli multi-valuta, <code>/pay</code> , classifica, storico	si	si
Negozi del server a schermata, con prezzi dinamici	si	si
Negozi a cassa con cartello	2 a testa	senza limite
Valute diverse	1	quante vuoi
Casa d'aste, offerte dirette, richieste d'acquisto	-	si
Quartiere commerciale in affitto	-	si
Borsa, crypto, società dei giocatori	-	si
Rig di mining	-	si
Token e banconote	-	si
Banca: interessi, vincoli, prestiti	-	si
Più server sullo stesso database	-	si
Giocatori online	fino a 25	senza limite

Il Free non è una prova

Non scade e non si spegne. Un server piccolo può restarci per sempre: è un'economia completa, con il negozio, i pagamenti e i negozi a cassa. Serve a farti vedere che funziona prima di spendere.

Cosa succede sopra i 25 giocatori

Non si rompe niente e non si perde niente. I comandi rispondono con un messaggio che spiega il limite e tornano a funzionare appena si scende sotto. I saldi restano dove sono, il database non viene toccato, e chi ha

`shadoweconomy.admin` continua a poter usare tutto: nessuno resta chiuso fuori dalla propria economia.

Attivare una licenza

- Da console o in gioco: `/shadoweconomy activate <chiave>`
- Oppure scrivendo la chiave in `plugins/ShadowEconomy/license.key`
- Oppure nel campo `license:` di `config.yml`

Dopo l'attivazione serve un riavvio: i comandi dei moduli premium si registrano quando il server parte e non si possono aggiungere a caldo. `/shadoweconomy status` dice sempre che licenza c'è, a chi è intestata e quanto dura.

Se una licenza a scadenza non viene rinnovata

Sette giorni di tolleranza in cui tutto continua a funzionare, con un avviso in console. Dopo, il plugin torna Free: i moduli premium non partono, ma **i dati restano nel database**. Rimettendo una licenza valida e riavviando, aste, banca e token tornano esattamente com'erano.

3 Funzionalità

Ogni modulo si accende e si spegne da `config.yml`. Un modulo spento non viene creato: niente servizio, niente listener, niente comandi.

Portafogli e pagamenti FREE

Più valute nello stesso server (monete, gemme, quello che vuoi), ognuna con simbolo, colore, decimali, saldo iniziale e tetto massimo. `/pay` con tassa configurabile, attesa contro le macro e conferma sopra una cifra a scelta. Classifica dei più ricchi, storico dei movimenti per giocatore, e un `/eco audit` che dice quanto denaro il server ha creato e quanto ne ha distrutto negli ultimi giorni.

Perché è fatto così. I saldi stanno in memoria e vengono scritti sul database dietro le quinte: leggere un saldo non costa mai una query, e allo spegnimento c'è sempre un salvataggio bloccante. Ogni movimento di denaro prende un lucchetto sul conto, quindi due click nello stesso istante non possono spendere due volte la stessa moneta.

Negozi del server FREE

Una schermata a categorie con 90 oggetti già configurati. Ogni voce ha il suo prezzo di acquisto e di vendita, un limite giornaliero facoltativo, un permesso facoltativo, e un grafico che mostra come si è mosso il prezzo.

I **prezzi sono dinamici**: comprare fa salire, vendere fa scendere, e col passare delle ore il prezzo rientra da solo verso il valore base. Un giocatore che scarica diecimila blocchi di pietra non trova lo stesso prezzo del primo stack, e il giorno dopo il mercato si è ripreso.

Sconti e bonus per grado con i permessi, editor dei prezzi in gioco che riscrive il file, `/sell all` con ricevuta e `/worth` per sapere quanto vale una cosa senza venderla.

Il dettaglio che conta. Il prezzo di vendita non può mai superare quello di acquisto meno un margine: è il controllo che impedisce di comprare e rivendere allo stesso negozio guadagnandoci.

Negozi a cassa FREE

Un cartello `[Shop]` su una cassa e il negozio è aperto. Il prezzo e la quantità si scrivono sul cartello, l'oggetto è quello dentro la cassa. Sopra la cassa compare un ologramma con l'oggetto che gira e il prezzo.

Click destro per comprare, shift più click destro per vendere al negozio. Cassa, cartello e tramoggia sono protetti: nessun altro può romperli o svuotarli. Il proprietario apre la gestione con shift e vede incassi e pezzi scambiati.

Accovacciandosi al momento della creazione, uno staff può fare un **negozio del server** a scorta infinita.

Casa d'aste PREMIUM

La piazza dove i giocatori si vendono le cose fra loro. Schede per categoria ricavate dagli oggetti stessi, ricerca per oggetto e per venditore, ordinamento per recenti, prezzo, scadenza e prezzo per pezzo.

Si vende a prezzo fisso, all'asta, o all'asta con un compra-subito che sparisce alla prima offerta. Si può mettere in vendita l'intero inventario come un lotto unico. Niente si perde mai: quello che non entra nell'inventario finisce nella cassetta di ritiro e aspetta.

Le cinque cose che le altre case d'aste non fanno

- **Offerta automatica.** Dici la cifra massima; la casa rilancia per te un passo alla volta e si ferma lì. Nessuno vede quel numero, e chi ha il massimo più alto resta in testa pagando il minimo per battere l'altro. Puoi partecipare a un'asta che finisce mentre dormi.
- **Anti-sniping.** Un rilancio negli ultimi secondi allunga l'asta: vince chi voleva l'oggetto, non chi ha il ping migliore.
- **Prezzo suggerito.** Prima di decidere quanto chiedere, la schermata dice a quanto quell'oggetto è stato venduto di recente, con mediana, minimo, massimo e grafico. Un click applica il consiglio.
- **Offerte dirette.** Un lotto al prezzo sbagliato resta lì finché non scade. Con un'offerta il compratore dice il suo numero, i soldi vengono bloccati subito, e il venditore accetta o rifiuta con un click.
- **Richieste d'acquisto.** L'altra metà del mercato: qualcuno mette i soldi per un oggetto che vuole comprare, e chiunque ce l'abbia glielo consegna e viene pagato sul posto. Anche solo una parte.

Sui soldi. Chi ha un'offerta in piedi non può spendere quei soldi altrove, e quando viene superato li riottiene nello stesso istante. Chi vince paga quello che l'asta ha raggiunto, mai il massimo che aveva autorizzato.

Quartiere commerciale in affitto PREMIUM

Costruisci un mercato coperto, dividilo in box, e affittali ai giocatori. Ogni box è una bottega vera: chi la affitta ci entra, ci mette le sue vetrine, decide i prezzi di acquisto e di vendita, e nomina i commessi.

Le **vetrine sono ologrammi**: l'oggetto gira a mezz'aria con il prezzo sotto, e si compra o si vende cliccandoci. L'affitto si paga a periodi, si rinnova da solo se il proprietario vuole, avvisa prima di scadere e ha un periodo di grazia. Chi non paga più non entra, e non entra nessun altro finché il box non torna libero.

Il numero massimo di vetrine dipende dal listino del box: più costa, più se ne possono mettere. La protezione della zona si appoggia a ShadowRegions se c'è, a WorldGuard se c'è quello, altrimenti se la gestisce da sola.

Borsa, crypto e società PREMIUM

Un mercato finanziario che si muove da solo, con crypto e indici già pronti. I prezzi seguono un moto browniano con volatilità e deriva configurabili per ogni titolo, e gli acquisti veri dei giocatori spostano il prezzo davvero.

Grafici a candele, portafoglio investimenti, ordini a mercato e ordini a limite che scattano quando il prezzo arriva. Eventi di mercato annunciati in chat.

I giocatori possono **fondare società quotate**: emettono azioni, hanno un tesoro, pagano dividendi, e il prezzo dell'azione segue quello che c'è in cassa.

Rig di mining PREMIUM

Un computer da minare costruito pezzo per pezzo: case, scheda madre, alimentatore, schede video, dissipatori. Diciassette componenti nel catalogo, ognuno con potenza, consumo e calore.

Più schede video e schede migliori significano più produzione, ma anche più consumo di corrente e più calore. Un rig troppo caldo rallenta e si usura. Produce anche mentre sei offline, entro un tetto di ore.

Token e banconote PREMIUM

Un token è **denaro con un corpo**: ha un saldo come qualsiasi valuta e può uscire dal conto sotto forma di oggetto, che si tiene in mano, si regala, si mette in un baule, si vende in un negozio e si riporta allo sportello per tornare saldo.

Può essere una **banconota** di una valuta che esiste già (mille monete di carta) oppure una **valuta a sé**: gettoni evento, crediti, valute premium. Nel secondo caso il plugin la registra come valuta vera, quindi `/balance`, `/pay`, la classifica, il negozio e l'asta la capiscono subito.

L'oggetto può avere il suo **modello 3D** da resource pack, indicato per nome e non per numero, così non litiga con nessun altro plugin. Ne trovi quattro già pronti: banconota, assegno, gettone evento e credito.

Contro le copie. Ogni token è firmato: uno costruito a mano in creativa porta le parole giuste e la firma sbagliata, e lo sportello lo rifiuta. Per i tagli grossi ci sono i token **nominativi**: portano un numero che esiste una volta sola nel database e si incassa una volta sola, anche su una rete di server.

Banca PREMIUM

Un posto dove tenere i soldi che non sia una cassa. Il conto matura interessi con un tasso **che scende man mano che il saldo sale**: un interesse fisso su qualunque cifra fa diventare più ricco solo chi è già ricco, e su un server si vede nel giro di una settimana.

Conti vincolati che rendono di più in cambio di non toccare i soldi fino a una data, con penale se li svincoli prima.

Prestiti con fido calcolato sul patrimonio vero del giocatore, rate prese in automatico (prima dalle tasche, poi dal conto), mora sulle rate saltate e sofferenza dopo troppe.

Più server sullo stesso database PREMIUM

Se hai una rete (lobby, survival, minigiochi) che condivide lo stesso MySQL, i server si scambiano le novità passando dal database: saldi, inserzioni dell'asta, offerte, prezzi del negozio e messaggi. Niente porte da aprire, niente plugin sul proxy.

Un solo server della rete deve essere il **primario**: è quello che chiude le aste, muove la borsa, incassa gli affitti e matura gli interessi. Gli altri leggono e mostrano.

Le cose che si vedono ovunque

- **Due lingue, per giocatore.** Ognuno vede la lingua del suo client. Aggiungere una lingua vuol dire copiare un file e tradurlo.
- **Conferme a bottoni.** Le domande importanti arrivano in chat con due bottoni cliccabili, non con un comando da riscrivere.
- **Schermate configurabili.** Slot, materiali, titoli e descrizioni di ogni GUI stanno in `menus/`.
- **Niente si perde.** Oggetti venduti mentre eri offline, aste vinte, consegne che non entrano nell'inventario: tutto finisce nella cassetta di ritiro.
- **In creativa non si vende.** Gli oggetti li stai creando dal nulla, quindi venderli sarebbe stampare denaro. Si può esentare chi serve con un permesso.

4 Comandi

Tutti i comandi sono registrati nativamente: il client completa gli argomenti da solo e colora di rosso quello che non esiste mentre lo scrivi. I comandi di un modulo spento non esistono affatto.

Economia FREE

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/balance [giocatore] [valuta]	bal, money, soldi, saldo	shadoweconomy.balance	Il tuo saldo o quello di un altro
/wallet	portafoglio, conto	shadoweconomy.wallet	Schermata con tutte le valute e lo storico
/pay <giocatore> <cifra> [valuta]	paga	shadoweconomy.pay	Manda denaro, con tassa e conferma
/baltop [valuta]	topsoldi, moneytop, ricchi	shadoweconomy.baltop	La classifica dei più ricchi
/transactions [giocatore]	tx, movimenti, storico	shadoweconomy.transactions	Storico dei movimenti
/eco give take set reset	economy, economia	shadoweconomy.admin	Dare, togliere, impostare, azzerare
/eco audit [giorni] [valuta]		shadoweconomy.admin	Denaro creato e distrutto
/eco import <file>		shadoweconomy.admin	Importa i saldi da un altro plugin
/eco lang flush suite sync		shadoweconomy.admin	Lingue, salvataggio, integrazioni, rete
/eco reload		shadoweconomy.admin	Ricarica configurazioni e testi

Negozi del server FREE

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/shop [categoria]	negozio, sshop	shadoweconomy.shop	Apri il negozio
/shop edit		shadoweconomy.shop.admin	Editor dei prezzi, scrive sul file
/buy <voce> [quantità]	compra	shadoweconomy.shop.buy	Acquisto da comando
/sell hand all <materiale> [q]	vendi	shadoweconomy.shop.sell	Vendita; all apre la conferma
/worth [mano materiale]	valore, prezzo	shadoweconomy.shop.worth	Quanto vale, senza vendere

Negozi a cassa FREE

Comando o azione	Alias	Permesso	Cosa fa
cartello [Shop] su una cassa		shadoweconomy.chestshop.create	Crea il negozio
cartello [Shop] accovacciati		shadoweconomy.chestshop.admin	Negozi del server, scorta infinita
click destro sulla cassa		shadoweconomy.chestshop	Compra
shift + click destro		shadoweconomy.chestshop	Vende al negozio (o lo gestisce, se è tuo)
/shopinfo	chestshop, negoziocassa	shadoweconomy.chestshop	Dati del negozio che stai guardando
/shopinfo list near [raggio]		shadoweconomy.chestshop	I tuoi negozi, quelli vicini

Casa d'aste PREMIUM

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/ah	asta, auction, mercato	shadoweconomy.market	La piazza, con schede e filtri
/ah sell [prezzo] [durata]		shadoweconomy.market.sell	Compra-subito; senza prezzo apre la schermata
/ah auction <base> [durata] [subito]		shadoweconomy.market.auction	Asta, con compra-subito facoltativo
/ah bundle <prezzo> [durata]		shadoweconomy.market.sell	Tutto l'inventario in un lotto solo
/ah bid <id> <massimo>		shadoweconomy.market	Offerta automatica fino a quella cifra
/ah offer <id> <prezzo> [messaggio]		shadoweconomy.market	Proponi il tuo prezzo su un lotto
/ah offers [mine]		shadoweconomy.market	Le offerte ricevute, o le tue
/ah want [quantità] [prezzo]		shadoweconomy.market	Richieste d'acquisto; senza argomenti apre la piazza
/ah view <id>		shadoweconomy.market	Apri l'inserzione (i link in chat usano questo)
/ah mine		shadoweconomy.market	Tue inserzioni e aste che stai vincendo
/ah claims		shadoweconomy.market	Cassetta di ritiro
/ah watch [add <oggetto> [prezzo]]		shadoweconomy.market	Lista osservati e avvisi
/ah stats		shadoweconomy.market	Il tuo storico all'asta

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/ah search <testo>		shadoweconomy.market	Cerca per oggetto o venditore
/ah admin expire remove end		shadoweconomy.market.admin	Manutenzione delle inserzioni

Quartiere commerciale PREMIUM

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/market	quartiere, district, botteghe	shadoweconomy.district	Mappa dei lotti
/market my		shadoweconomy.district	Le tue botteghe
/market rent renew <lotto>		shadoweconomy.district.rent	Affitta, rinnova
/market visit <lotto>		shadoweconomy.district	Teletrasporto davanti alla bottega
/market showcase [compra] [vendi] [q]		shadoweconomy.district	Crea o modifica la vetrina che guardi
/market staff add remove <g>		shadoweconomy.district	Commessi della bottega
/market admin wand create tier panel		shadoweconomy.district.admin	Creazione lotti, listini, pannelli
/market admin list delete		shadoweconomy.district.admin	Elenco e sfratti

Borsa PREMIUM

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/crypto [asset]	borsa, stocks, finance	shadoweconomy.finance	La borsa, o la scheda di un titolo
/portfolio	pf	shadoweconomy.finance	I tuoi investimenti
/invest <asset> <cifra>	investi	shadoweconomy.finance.trade	Acquisto
/divest <asset> <unità all>	disinvesti, sellasset	shadoweconomy.finance.trade	Vendita
/order <asset> buy sell <u> <p>	ordine	shadoweconomy.finance.trade	Ordine a limite
/company <sotto>	società, azienda	shadoweconomy.finance.company	Fonda e gestisci una società
/crypto admin tick set event suspend		shadoweconomy.finance.admin	Amministrazione del mercato

Mining PREMIUM

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/rig	mining, miner	shadoweconomy.mining	I tuoi rig
/rig collect		shadoweconomy.mining	Ritira da tutti i rig
/rig parts		shadoweconomy.mining	Catalogo dei componenti
/rig give <pezzo> [q] [giocatore]		shadoweconomy.mining.admin	Dà un componente
/rig admin tick list		shadoweconomy.mining.admin	Manutenzione

Token PREMIUM

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/token	tokens, gettone, gettoni	shadoweconomy.token	Lo sportello
/token list info <id>		shadoweconomy.token	Quali esistono, e com'è fatto uno
/token withdraw <id> <cifra>		shadoweconomy.token.withdraw	Dal conto all'oggetto
/token deposit [all]		shadoweconomy.token.redeem	Dall'oggetto al conto
/token pay <id> <giocatore> <cifra>		shadoweconomy.token.pay	Manda token a qualcuno
/token give take <id> <g> <cifra>		shadoweconomy.token.admin	Crea o distrugge saldo
/token item <id> [q] [g] [valore]		shadoweconomy.token.admin	Conia oggetti
/token supply		shadoweconomy.token.admin	Quanto è stato emesso

Il click destro su un token ne incassa uno; accovacciato, tutta la pila.

Banca PREMIUM

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/bank	banca, conto	shadoweconomy.bank	Lo sportello
/bank deposit withdraw <cifra>		shadoweconomy.bank	Conto corrente
/bank term <cifra> break		shadoweconomy.bank	Conto vincolato, e svincolo anticipato
/bank loan <cifra> repay <cifra>		shadoweconomy.bank	Prestito e restituzione
/bank info [giocatore]		shadoweconomy.bank shadoweconomy.bank.others	Situazione, anche da console
/bank admin deposit forgive		shadoweconomy.bank.admin	Accredita, condona un prestito
/bank admin interest collect		shadoweconomy.bank.admin	Forza interessi, rate e scadenze

Licenza

FREE

Comando	Alias	Permesso	Cosa fa
/shadoweconomy status	shadoweco, selicense	shadoweconomy.license	Che licenza c'è e quanto dura
/shadoweconomy activate <chiave>		shadoweconomy.license	Attiva una licenza (poi riavvia)

5 Permessi

Tutti i nodi dichiarati dal plugin, con il valore che hanno se non tocchi niente. **si** vuol dire che ce l'hanno tutti, **op** solo gli operatori, **no** nessuno finché non lo dai tu.

Nodo	Di fabbrica	Cosa permette
shadoweconomy.balance	si	Vedere il proprio saldo
shadoweconomy.balance.others	op	Vedere il saldo degli altri
shadoweconomy.wallet	si	Aprire il portafoglio
shadoweconomy.pay	si	Mandare denaro
shadoweconomy.baltop	si	Vedere la classifica
shadoweconomy.baltop.hide	no	Restare fuori dalla classifica
shadoweconomy.transactions	si	Vedere il proprio storico
shadoweconomy.transactions.others	op	Vedere lo storico degli altri
shadoweconomy.shop	si	Aprire il negozio
shadoweconomy.shop.buy	si	Comprare dal negozio
shadoweconomy.shop.sell	si	Vendere al negozio
shadoweconomy.shop.worth	si	Chiedere quanto vale un oggetto
shadoweconomy.shop.admin	op	Editor del catalogo e dei prezzi
shadoweconomy.market	si	Usare la casa d'aste
shadoweconomy.market.sell	si	Mettere in vendita
shadoweconomy.market.auction	si	Mettere all'asta
shadoweconomy.market.admin	op	Amministrare la casa d'aste
shadoweconomy.chestshop	si	Usare i negozi a cassa
shadoweconomy.chestshop.create	si	Creare un negozio a cassa
shadoweconomy.chestshop.admin	op	Negozi a scorta infinita, amministrazione
shadoweconomy.district	si	Usare il quartiere commerciale
shadoweconomy.district.rent	si	Affittare una bottega
shadoweconomy.district.admin	op	Creare lotti, listini, sfratti
shadoweconomy.finance	si	Guardare la borsa
shadoweconomy.finance.trade	si	Comprare e vendere asset
shadoweconomy.finance.company	si	Fondare e gestire società
shadoweconomy.finance.admin	op	Amministrare il mercato

Nodo	Di fabbrica	Cosa permette
shadoweconomy.mining	si	Usare i rig di mining
shadoweconomy.mining.admin	op	Amministrare i rig, dare componenti
shadoweconomy.bank	si	Usare la banca
shadoweconomy.bank.others	op	Vedere il conto degli altri
shadoweconomy.bank.admin	op	Condonare prestiti, forzare interessi e rate
shadoweconomy.token	si	Aprire lo sportello dei token
shadoweconomy.token.withdraw	si	Prelevare token dal proprio conto
shadoweconomy.token.redeem	si	Incassare un token
shadoweconomy.token.pay	si	Pagare in token
shadoweconomy.token.admin	op	Creare token dal nulla, vedere l'emissione
shadoweconomy.license	op	Vedere e attivare la licenza
shadoweconomy.admin	op	Comandi amministrativi dell'economia

Nodi che tolgono un limite

Nodo	Di fabbrica	Cosa permette
shadoweconomy.bypass.cooldown	op	Niente attesa fra un pagamento e l'altro
shadoweconomy.bypass.tax	no	Niente tasse né commissioni: pagamenti, asta, borsa, negozi
shadoweconomy.bypass.limits	op	Niente limiti giornalieri di acquisto e vendita
shadoweconomy.bypass.creative	no	Può vendere anche in creativa. Dallo con attenzione: in creativa gli oggetti si creano dal nulla, quindi chi ce l'ha ha in mano la zecca.

Nodi numerati

Funzionano tutti allo stesso modo: vale il **numero più alto** che il giocatore possiede. Dare a un grado VIP `shadoweconomy.market.slots.10` e a un altro `...slots.25` fa esattamente quello che sembra.

Nodo	Cosa decide
shadoweconomy.market.slots.<n>	Inserzioni contemporanee alla casa d'aste
shadoweconomy.chestshop.limit.<n>	Quanti negozi a cassa può avere
shadoweconomy.district.limit.<n>	Quante botteghe può affittare
shadoweconomy.mining.limit.<n>	Quanti rig può tenere attivi
shadoweconomy.bank.limit.<n>	Tetto del fido bancario
shadoweconomy.discount.<n>	Sconto percentuale sugli acquisti al negozio
shadoweconomy.bonus.<n>	Bonus percentuale sulle vendite al negozio

6 Dipendenze e integrazioni

Nessuna dipendenza obbligatoria. Se un plugin manca, una funzione si degrada e il plugin lo dice in console; il server parte comunque.

Cosa serve davvero

Plugin	Obbligatorio	Cosa cambia se c'è
Nessuno	-	ShadowEconomy funziona da solo, con il suo database. Tutto quello che segue è facoltativo.

Integrazioni consigliate

Plugin	Facoltativo	Cosa cambia se c'è
Vault	consigliato	ShadowEconomy si registra come fornitore dell'economia. È così che tutti i plugin di terze parti (Jobs, McMMO, ShopGUI+, i plugin dei gradi, le crate) usano i soldi del tuo server. Anche le API "bank" di Vault sono mappate.
PlaceholderAPI	si	Aggiunge i segnaposto <code>%shadoweconomy_...%</code> per scoreboard, tab, cartelli e chat: saldo, saldo formattato, posizione in classifica, valore del portafoglio investimenti e altri.
WorldGuard	si	Le regioni proteggono anche i box del quartiere commerciale. Usato solo se ShadowRegions non c'è.
LuckPerms	si	Non serve un aggancio speciale: i nodi numerati (sconti, limiti, slot) funzionano con qualunque gestore di permessi, LuckPerms compreso.
Essentials · CMI	si	Solo per l'importazione: <code>/eco import</code> legge i saldi da un altro plugin di economia e li porta dentro, così si cambia senza ripartire da zero.

La suite Shadow

Se sul server ci sono altri plugin della suite, si riconoscono da soli e si agganciano: non c'è niente da configurare.

Plugin	Cosa succede
ShadowBasics	ShadowEconomy si registra come economia della suite. Da quel momento kit, warp, home e qualunque altra cosa a pagamento usano questi soldi, con il supporto multi-valuta e le prenotazioni a due fasi.
ShadowCrazyChest	Le casse che vendono usano i prezzi del negozio del server: i prezzi stanno in un posto solo e restano coerenti ovunque.
ShadowRegions	Le sue protezioni valgono anche per i negozi a cassa e per i box del quartiere. Ha la precedenza su WorldGuard.
ShadowSkyBlock	Usa questa economia per i costi e le classifiche delle isole.
Gli altri della suite	Chiunque nella suite chieda "quanto ha in tasca questo giocatore" o "quanto vale questo oggetto" riceve la risposta da qui.

Per chi sviluppa plugin

C'è un'API pubblica registrata nel `ServicesManager`, pensata per essere chiamata **anche per reflection**: tutti i metodi usano solo tipi normali (`UUID`, `String`, `double`, `ItemStack`), quindi non serve compilare contro ShadowEconomy.

Cosa puoi fare	Esempi di metodi
Soldi	<code>balance</code> , <code>has</code> , <code>deposit</code> , <code>withdraw</code> , <code>transfer</code> , <code>format</code>
Prezzi del negozio	<code>sellPrice</code> , <code>sellValue</code> , <code>buyPrice</code> , <code>sellFor</code> (vende per conto di un giocatore e lo paga)
Borsa	<code>assetPrice</code> , <code>holdings</code> , <code>netWorth</code>
Token	<code>createToken</code> , <code>isToken</code> , <code>tokenValue</code> , <code>redeemToken</code> , <code>mintTokens</code>
Casa d'aste	<code>marketPrice</code> (quanto si è venduto di recente), <code>activeListings</code>
Eventi	<code>BalanceChangeEvent</code> , <code>ShopTradeEvent</code> (annullabile e con prezzo modificabile), <code>MarketTradeEvent</code> , <code>RentExpireEvent</code> , <code>TokenMintEvent</code> , <code>TokenRedeemEvent</code>

In una riga

`ShadowEconomyAPI economia = ShadowEconomy.get();` restituisce `null` se il plugin non c'è, quindi un aggancio facoltativo è un `if`.

7 File di configurazione

Ogni file ha un mestiere solo ed è commentato riga per riga al suo interno. Quasi tutto si ricarica con `/eco reload`, senza riavviare.

File	Cosa contiene
<code>config.yml</code>	Database, moduli accesi e spenti, tasse, interessi, integrazioni, licenza, rete di più server
<code>currencies.yml</code>	Le valute: nome, simbolo, colore, decimali, saldo iniziale, tetto
<code>shop.yml</code>	Catalogo del negozio, prezzi dinamici, limiti giornalieri, blacklist
<code>market.yml</code>	Casa d'aste, offerte dirette, richieste d'acquisto, negozi a cassa
<code>district.yml</code>	Quartiere commerciale: listini, durata degli affitti, vetrine
<code>finance.yml</code>	Crypto, indici, società, eventi di mercato
<code>mining.yml</code>	Componenti dei rig, corrente, calore, produzione
<code>tokens.yml</code>	I token: valore, oggetto, modello 3D, tetto di emissione
<code>bank.yml</code>	Conto, scala degli interessi, vincoli, prestiti
<code>lang/it_IT.yml</code> <code>lang/en_US.yml</code>	Ogni testo che vede un giocatore. Per aggiungere una lingua si copia un file e si traduce.
<code>menus/*.yml</code>	Slot, materiali, titoli e descrizioni di ogni schermata
<code>license.key</code>	La licenza, se ce n'è una. Serve un riavvio per cambiarla.
<code>data/token.key</code>	La chiave con cui questo server firma i suoi token. Va conservata insieme al mondo e al database : se sparisce, i token già consegnati smettono di essere validi.

Un aggiornamento non tocca le tue impostazioni

I file di configurazione non vengono mai sovrascritti: le chiavi nuove hanno sempre un valore di fabbrica nel codice, quindi un file vecchio continua a funzionare. I file dei testi e delle schermate, invece, vengono aggiornati quando cambiano davvero, e la tua copia precedente viene messa da parte con estensione `.old`.

Un valore sbagliato non blocca niente

Se scrivi male qualcosa, il plugin usa il valore di fabbrica e te lo segnala in console all'avvio, con il percorso e quello che si aspettava. Non parte mai a metà.