

3. Management & Steuerung

Der `IWorldManager` verwaltet alle Welten, während das `IManageableWorld`-Objekt die Kontrolle über eine spezifische Welt ermöglicht.

Welten abrufen

```
// Einzelne Welt holen
Optional<IManageableWorld> worldOpt = worldManager.getWorld("Lobby");

// Alle Welten auflisten
List<IManageableWorld> allWorlds = worldManager.getWorlds();
```

Welt-Aktionen

Jedes `IManageableWorld`-Objekt bietet Methoden zur Steuerung:

Methode	Beschreibung
<code>loadMap()</code>	Lädt die Welt von der Festplatte (Bukkit World Init).
<code>unloadMap()</code>	Entlädt die Welt und teleportiert Spieler zum Hauptspawn.
<code>deleteMap()</code>	Löscht die Welt unwiderruflich (Dateien & Datenbank-Eintrag).
<code>reCreate(boolean save)</code>	Löscht die Welt und generiert sie neu (Reset). Optional mit Backup (true) oder ohne (false).
<code>clone(String name)</code>	Erstellt eine Kopie der Welt unter neuem Namen.

Beispiel: Welt-Reset durchführen

```
worldManager.getWorld("Farmwelt").ifPresent(world -> {
    // Welt zurücksetzen und Kopie der alten Welt behalten
    world.reCreate(true);
});
```

Beispiel: Welt entfernen (aus dem System)

Wenn du eine Welt aus GWorld entfernen möchtest (inklusive Löschung der Dateien):

```
// Variante A: Direkt über das Objekt (Empfohlen)
world.deleteMap();
```

```
// Variante B: Über den Manager
worldManager.removeWorld(world);
```

Revision #2

Created 2026-02-01 21:30:16 UTC by Gilljan (Jannik)

Updated 2026-02-02 18:38:49 UTC by Gilljan (Jannik)