

Discussioni.Org Irc Server

"Modes" Tutorial

- Cosa sono tutti quei modi strani?

Quei modi strani sono le funzionalità aggiuntive di questo IRCd. Attenzione, nessuno vi obbliga a usarli!

Potete fare tutto come prima, ma se volete usufruire al meglio del nuovo IRCd, vi invitiamo a tenerli presenti!

Potete trovare una comoda guida direttamente online digitando **/helpop** o **/helpop ?** (con alcuni clients è necessario usare **/quote helpop**).

Indichiamo qui i più importanti modi utente e modi di canale.

Modi utente più importanti:

- +i: invisibile (non si compare nei /who a meno di non essere sullo stesso canale)
- +w: ricezione wallops (discussioni tra operatori)
- +r: nick registrato (con Nickserv)
- +x: ip mascherato
- +v: ricezione di informazioni sulle DCC infette (vedi giù)
- +G: filtraggio delle parolacce (in query, *sperimentale*)
- +z: client su connessione sicura SSL

Modi di canale più importanti:

- +p: canale privato (compare in un /list ma non nei whois delle persone che ci sono)
- +s: canale segreto (come +p, ma non compare neppure in /list)
- +i: canale a invito (solo chi è stato invitato può entrare, vedi giù)
- +m: canale moderato (solo chi è +v, +h o +o può parlare)
- +n: messaggi esterni disabilitati (solo chi è nel canale può parlare)
- +t: topic bloccato (solo gli op e gli halfop possono cambiarlo)
- +r: canale registrato (con Chanserv)
- +R: solo i nick registrati possono entrare nel canale
- +c: blocca le scritte colorate (vedi anche +S)
- +q: owner di canale
- +Q: "peace mode" (non sono ammessi kick)
- +K: non sono ammessi i /knock (vedi giù)
- +V: non sono ammessi gli /invite
- +S: filtra i colori (le frasi colorate sono riportate senza colori)
- +N: non sono ammessi cambi di nick finché si è nel canale
- +G: filtraggio delle parolacce (in canale, *sperimentale*)
- +u: fa apparire in canale solo gli operatori (potrebbe dare strani risultati in alcuni clients)
- +C: non sono ammessi CTCP all'intero canale (es.: /ctcp #help version)
- +z: sono ammessi in canale solo chi è connesso in SSL (chi ha usermode +z)
- +l <num>: limita il numero di partecipanti al canale ad un massimo di <num>

- +b <nick!user@host>: blocca l'accesso al canale da parte di chi corrisponde a quella hostmask (ban)
- +k <chiave>: assegna al canale la chiave <chiave> (password)
- +o <nick>: dà a <nick> lo stato di operatore
- +h <nick>: dà a <nick> lo stato di mezzo operatore (halfop)
- +v <nick>: dà a <nick> la "voce"
- +L <canale2>: se il canale è +l ed è pieno, chi cerca di entrare viene dirottato su <canale2>
- +a <nick>: dà a <nick> la protezione (non può venire kickato)
- +e <nick!user@host>: lascia entrare chi corrisponde a quella hostmask, anche se c'è un ban glielo impedisce
- +f [*]<righe>:<sec>: kicka chi scrive più di <righe> righe in <sec> secondi; se viene indicato l'asterisco, questi vengono anche bannati

Invite e Knock:

Se un canale è +i, è necessario invitare qualcuno affinché questi possa entrarvi. Per farlo, si usa il comando /invite con la sintassi /invite nick #canale.

Ad esempio per invitare Gambadilegno su #prigione: /invite Gambadilegno #prigione. Se il canale è +s o +p, però, è necessario essere op oppure halfop.

Se però si vuole venire invitati su un canale a invito, si può usare il comando knock ("bussa") che inoltra agli operatori del canale la richiesta. La sintassi è /knock #canale [motivo opzionale]. Ad esempio, se il nostro amico Gambadilegno volesse entrare in #tribunale, che è a invito perch&eaute; è innocente, scriverebbe /knock #tribunale sono innocente!.