



Serveur Minecraft Java +
systemd

Objectifs pédagogiques (2h)

- Installer un serveur Minecraft Java sur Debian/Ubuntu
- Créer un service systemd pour démarrage automatique
- Utiliser journalctl pour surveiller le serveur

Pré-requis & préparation

- Installer Java (OpenJDK 17 recommandé)
- Créer un utilisateur dédié (ex: mcserver)
- Créer un dossier : /opt/minecraft

Installation du serveur Minecraft

- Télécharger le jar : `minecraft_server.<version>.jar`
- Exécuter une 1ère fois : `java -jar minecraft_server.jar`
- Modifier `eula.txt` pour accepter (`eula=true`)

Création du service systemd

- `/etc/systemd/system/minecraft.service`
- Contenu : `[Service] User=mcserver, ExecStart=...`
- Activer le service : `systemctl enable minecraft`

Contrôle et journalisation

- Démarrer : `sudo systemctl start minecraft`
- Afficher les logs : `journalctl -u minecraft`
- Redémarrage automatique au boot

TP : Déployer un serveur Minecraft Java

- Installer Java, créer utilisateur et dossier serveur
- Lancer une 1ère fois, accepter EULA
- Créer le service systemd et tester le lancement

TP : Debug & amélioration du service

- Utiliser journalctl -xe en cas d'erreur
- Ajouter Restart=always dans le service
- Tester un redémarrage du système

Résumé du cours Minecraft + systemd

- java -jar pour démarrer le serveur
- eula.txt à modifier pour autoriser le lancement
- systemd pour automatiser et surveiller le service