



Willkommen, darkstanley.

Private Nachrichten: Ungelesen 0, insgesamt 0.

Premium Mitglied werden

elite\*gold: 0

Abmelden



Home

Forum

Games

Shop

The Black Market

Videos



Kontrollzentrum

Hilfe

Community

Kalender

Neue Beiträge

Suchen

Nützliche Links

Abmelden

elitepvpers > World of Warcraft > WoW Private Server > WoW PServer Hosting  
[HowTo] Eigene C++-Erweiterungen mit TrinityCore kompilieren

Dein letzter Besuch war: 23.01.2016 um 10:35 Uhr

Hinweise

⚠ Leider hast du noch nicht unsere Anforderungen zum einbinden von Bildern oder Galerien erreicht, bleibe weiter aktiv oder werde [Premium Mitglied](#) um dieses Feature freizuschalten. :)



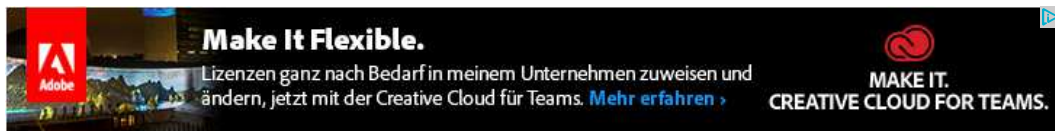
Twittern

Gefällt mir

0



C0kkie: **Let's Play Risen - #084 - Ein bisschen Geschick ist...** (e\*pvp Let's Plays) 🔥



NEW REPLY >>

Themen-Optionen Thema durchsuchen Thema bewerten

28.10.2010, 22:24

#1

Unbekannt<3

Wieso ist mir langweilig?

ELITE\*GOLD TRADER



elite\*gold: 0

The Black Market: 19/0/5

Registriert seit: Mar 2010

Beiträge: 743

Erhaltene Thanks: 230



## [HowTo] Eigene C++-Erweiterungen mit TrinityCore kompilieren

Eigene C++-Erweiterungen mit TrinityCore kompilieren

UPDATE: Tutorial für CMake angepasst.

In diesem Tutorial erfahrt ihr, wie ihr eigene C++-Erweiterungen (z.B. für Bosse, NPCs, Items etc.) mit TrinityCore kompiliert. Dazu braucht ihr natürlich den Sourcecode von TrinityCore, VC++ zum Kompilieren und den Sourcecode eurer C++-Erweiterung. Wie ihr an den Trinity-Sourcecode kommt, möchte ich hier nicht extra erklären, dazu gibt es genügend Anleitungen.

Ich gehe davon aus, dass ihr eine Datei mit dem Namen "My\_Script.cpp" im Ordner "src\server\scripts\Custom" habt. In dieser Datei (meistens ganz unten) findet ihr eine Funktion, die in etwa so aussieht:

Code:

```
void AddSC_test()
{
    Script *newscript;
    newscript = new Script;
    newscript->Name="test";
    newscript->GetAI = &GetAI_test;
    newscript->pGossipHello = &GossipHello_npc_test;
    newscript->pGossipSelect = &GossipSelect_npc_test;
    newscript->RegisterSelf();
}
```

Natürlich wird die Funktion in eurer Datei anders aussehen, aber hier kommt es nur auf die ungefähre Form an. Der grün markierte Teil ist besonders wichtig; Am Besten, ihr kopiert ihn in die Zwischenablage. Danach öffnet ihr die Datei "src\server\game\Scripting\ScriptLoader.cpp" und sucht dort nach "//custom". Dann solltet ihr folgende Stelle in der Datei finden:

Code:

```
#ifdef DO_SCRIPTS
//custom
```

Unterhalb von "//custom" fügt ihr dann den kopierten Teil aus eurer Datei ein (in diesem Fall also "void AddSC\_test()"), gefolgt von einem Semikolon. Diese Stelle der Datei sollte dann so aussehen:

Code:

```
#ifdef DO_SCRIPTS
//custom
void AddSC_test();
```

Sucht in der selben Datei weiter nach "//custom"; Folgende Stelle muss ebenfalls bearbeitet werden:

Code:

```
void AddScripts()  
{  
#ifdef DO_SCRIPTS  
  
//custom
```

Unterhalb von "//custom" fügt ihr wieder den kopierten Teil aus eurerDatei ein (gefolgt von einem Semikolon), dieses Mal allerdings ohne "void". Die Stelle sollte dann so aussehen:

Code:

```
void AddScripts()  
{  
#ifdef DO_SCRIPTS  
  
//custom  
AddSC_test();
```

Dank CMake läuft auch der nächste Schritt unter Windows und Linux gleich ab.

Ihr müsst die Datei "src\server\scripts\CMakeLists.txt" bearbeiten:

Und weiter unten:

Dadurch werden automatisch alle Dateien im Ordner "Custom" mit eingebunden. Die nicht benötigten Beispieldateien im Ordner "Custom" solltet ihr dann verschieben bzw. löschen, da sie nicht benötigt werden, veraltet sein können und dadurch Probleme verursachen.

Falls es mit dem Tutorial Probleme geben sollte oder falls irgendwas unklar ist, sagt mir einfach Bescheid.

Viel Spaß,  
S4ncheZz

[Datenschutzinfo](#)

[C++ Source Code](#)

[C++](#)

[Compiler für C++](#)

[Wow Items](#)



[Blizzard Games Günstig Schnell ... Einfach](#)

Unterstützt mich doch bitte bei meiner



Bewerbung



QUOTE

QUOTE +



★ THANKS

Thanks  
1 Benutzer

[Arras](#) (29.10.2010)

29.10.2010, 11:51

#2

**Arras**

Senior Member

ELITE\*GOLD TRADER

elite\*gold: 60

The Black Market: 0/0/1

Registriert seit: Mar 2010

Beiträge: 233

Erhaltene Thanks: 54

Gutest TuT jedoch habe ich nicht alle verstanden^^

Ich bin jetzt and nem Punkt angelant wo CMakeLists.txt bearbeiten doch habe keine ahnung was ich da bearbeiten soll,^^

muss ich danach die Core neu kompilieren?

Meine TuTs:

<http://www.elitepvpers.com/forum/wow-...en-lassen.html>

<http://www.elitepvpers.com/forum/wow-...ty-mangos.html>



QUOTE

QUOTE +



★ THANKS

29.10.2010, 12:34

#3

**#Minecraft**



elite\*gold: 0

The Black Market: 7/0/1

Damn nice!!!1  
Es funktioniert <3

Registriert seit: Jun 2008  
Beiträge: 2.233  
Erhaltene Thanks: 405



QUOTE QUOTE + [icon] \* THANKS

29.10.2010, 14:45

#4

**Unbekannt<3**   
Wieso ist mir langweilig?

ELITE\*GOLD TRADER



elite\*gold: 0   
The Black Market: 19/0/5  
Registriert seit: Mar 2010  
Beiträge: 743  
Erhaltene Thanks: 230



QUOTE QUOTE + [icon] \* THANKS

Das muss du verstehen nix neu kompilieren einfach das da Bearbeiten



BliZzard Games Günstig Schnell ... Einfach

Unterstützt mich doch bitte bei meiner GUARDIAN Bewerbung

30.10.2010, 16:49

#5

**Arras**   
Senior Member

ELITE\*GOLD TRADER

elite\*gold: 60   
The Black Market: 0/0/1  
Registriert seit: Mar 2010  
Beiträge: 233  
Erhaltene Thanks: 54



QUOTE QUOTE + [icon] \* THANKS

"das da bearbeiten" ist gut..^^

Es gibts dort nichts zu bearbeiten was annähernd mit boss scripts zu tun hat.  
(habe die Core von Oregon [2.4.3])

Meine TuTs:

<http://www.elitepvpers.com/forum/wow-...en-lassen.html>

<http://www.elitepvpers.com/forum/wow-...ty-mangos.html>



NEW REPLY >>

Direkt antworten



Nachricht:

Optionen

☐ Beitrag in Antwort zitieren?

Antworten Erweitert

Ihr Schlaf in besten Händen  
**bettenrid.de**

Postbank Giro plus. Das dauerhaft kostenlose Girokonto!  
**www.postbank.de**

Tolle Smartphone Angebote inkl. Allnet-Flat mit bis zu 3 GB, LTE Speed und 2 Netzen.  
**o2online.de**

## Ähnliche Themen

### [\[HOWTO\]Eigene Mobgruppen definieren und implementieren](#)

Dies ist eine Erweiterung zum Thread: <http://www.elitepvpers.com/forum/metin2-pserver-guides-strategies/383878-how-monster-hinzuf-gen.html> Gruß an...  
43 Antworten - Metin2 PServer Guides & Strategies

### [\[HowTo\]Eigene Items erstellen](#)

Huhu^^ Hier mal ein kleines Tutorial von mir wie ihr euer eigenes Item erstellen könnt. (Keine Waffen, nur Gegenstände ohne 3D Models) Der...  
112 Antworten - Metin2 PServer Guides & Strategies

### [\[HOWTO\]Eigene Map machen](#)

Alle die n Guide wollen wo alles ausführlich erklärt ist und wo es 99999999 milliarden Testmaps zu downloaden gibt bitte ALT+F4 An die anderen:...  
129 Antworten - Metin2 PServer Guides & Strategies

### [\[HOWTO\] Eigene Quests schreiben](#)

Hallo elitepvpers, Dieses Tutorial ist veraltet. Ich werde in den nächsten Tagen eine neue Version dieses Tutorials rausbringen. Ich bitte...  
159 Antworten - Metin2 PServer Guides & Strategies

### [\[Howto\] Compile Trinitycore - Inklusive Core Updates](#)

...  
14 Antworten - WoW Private Server

## Forumregeln

Es ist dir **erlaubt**, neue Themen zu verfassen.  
Es ist dir **erlaubt**, auf Beiträge zu antworten.  
Es ist dir **erlaubt**, Anhänge hochzuladen.  
Es ist dir **erlaubt**, deine Beiträge zu bearbeiten.

BB-Code ist **an**.

Smileys sind **an**.

[IMG] Code ist **an**.

HTML-Code ist **aus**.

Trackbacks sind **aus**

Pingbacks sind **aus**

Refbacks sind **aus**

[Forenregeln](#)

## Gehe zu

WoW PServer Hosting

Los

Alle Zeitangaben in WEZ +1. Es ist jetzt 10:59 Uhr.

-- elitepvpers

-- German (DE)

elitepvpers - play less, get more - Nach oben

Powered by vBulletin®  
Copyright ©2000 - 2016, Jelsoft Enterprises Ltd.  
SEO by vBSEO ©2011, Crawlability, Inc.



[Support](#) | [Kontakt](#) | [FAQ](#) | [Werbung](#) | [Datenschutzerklärung](#)  
Copyright ©2016 elitepvpers All Rights Reserved.

