

FAQ [PT-BR]

- REEMBOLSO

Só haverá reembolso em caso de bug crítico identificado no código, caso não seja apresentada correção no prazo de 48 horas úteis a partir da confirmação definitiva do bug. Entende-se por bug crítico aquele que inviabilize a utilização do recurso.

- SUPORTE

O único suporte oferecido será em relação à instalação e como utilizar o recurso. Alterações ou adaptações no código não estão incluídas, exceto por meio de atualizações ou correções eventualmente lançadas. Também não haverá suporte caso o responsável modifique o código e provoque bugs em seu funcionamento.

INSTALAÇÃO

Copie a pasta `ajnasummeranims` dentro da pasta `resources`, e acrescente `start ajnasummeranims` no seu arquivo `server.cfg`.

CONFIGURAÇÃO

É possível alterar as seguintes configurações pelo arquivo `config.lua`:

- PREFIXO DO COMANDO

Por padrão, as animações são iniciadas com `/c` (ex: `/c sit1` para usar a primeira animação de sentar), mas você pode alterar o prefixo para qualquer outra letra ou termo (sem espaços) alterando o campo `Config.Command` no arquivo `config.lua`.

EX: Alterando o campo para `"anim"`, o seu comando para usar as animações será `/anim nome_do_emote`. Usando o exemplo anterior, o comando que era `/c sit1` se tornará `/anim sit1`.

- PARAR ANIMAÇÃO

No campo `Config.StopAnimControl` você pode alterar o controle para cancelar as animações (e deletar os objetos, caso seja uma animação com objetos). Por padrão, a tecla configurada é o F6 (index 167). Caso queira alterar, troque o valor para o index do controle que você deseja usar. Você encontra todos os controles possíveis em <https://docs.fivem.net/docs/game-references/controls/#controls>.

USANDO AS ANIMAÇÕES

Você pode iniciar uma animação usando o comando `/c nome_do_emote`, sendo `nome_do_emote` uma das opções da lista de emotes em `config.lua`, que seguem abaixo:

- *Animações de banho de sol:*

`sun1` (na espreguiçadeira)

`sun2` a `sun5` (no chão)

- *Animações com objetos:*

`obj1` (sorvete)

`obj2` (picolé)

`obj3` a `obj6` (drinks)

- *Animações de sentar:*

`sit1` e `sit2` (ajusta o personagem para baixo e para trás)

`sit3` a `sit54` (ajusta o personagem para baixo na maioria das jacuzzis e piscinas rasas)

`sit55` a `sit98` (animações repetidas com ajuste de personagem mais baixo que o normal)

Para interromper a animação, use `F6` (ou a tecla que você designou nas configurações, se tiver alterado). O cancelamento apaga os objetos spawnados, se houver algum, e retorna o personagem para a posição de origem caso tenha se sentado (assim, caso alguém tenha ficado "enterrado no chão" após usar outra animação por cima da animação de sentar, basta usar o `F6` para retornar à posição inicial).

FAQ [EN]

- REFUND

Refund will only be offered in case of major issue – one which makes it impossible or improper to use – caused by the resource code, if no fix is provided in 48 hours counted from the confirmation of said bug.

- SUPPORT

Support will only be provided for this resource installation and utilization. No additions or adaptations will be made apart from updates or patches that may or may not be released. I also won't give any support if you modify and occasionally break the resource.

INSTALL

- Drag and drop `ajnasummeranims` folder to your `resources` folder, and add `start ajnasummeranims` to your `server.cfg` file.

CONFIGURATION

You can change the following options in your `config.lua` file:

- COMMAND PREFIX

By default, the anims can be started with the `/c` command (ex: `/c sit1` to start the first sitting animation), but you can change the prefix to any other by altering the value of `Config.Command` in the `config.lua` file.

EX: If you change the prefix to "`anim`", the command to start the anims will become `/anim emote_name`. Again, using the last example, the old `/c sit1` command will become `/anim sit1`.

- STOPPING ANIMATIONS

You can change the control to stop the current animation by altering the value of `Config.StopAnimControl` in the `config.lua` file. The default control is F6 (index 167). You can find all the available control indexes at <https://docs.fivem.net/docs/game-references/controls/#controls>.

USING THE RESOURCE ANIMS

You can start an animation using the command `/c emote_name`, where `emote_name` is one of the animations listed in the `config.lua` file, which are the following:

- *Sunbathe animations:*

sun1 (on a sunlounge)

sun2 a sun5 (on the floor)

- *Animations with props:*

obj1 (ice cream)

obj2 (popsicle)

obj3 a obj6 (drinks)

- *Sitting anims:*

sit1 e sit2 (adjusts the ped to proper height and a little aback)

sit3 a sit54 (adjusts the ped to proper height at most jacuzzis and shallow pools)

sit55 a sit98 (repeated anims, but with lower height adjustment)

To stop an ongoing anim, use F6 (or the respective control you assigned at your config.lua, if that was the case). It will clear the current animation, delete any related objects spawned and return the ped to its original position, if you used any sitting anim (therefore, if the ped got stuck in the ground for using another animation while sitting, you just need to use the cancel control to return it to its initial position).