

Funkce

Návrat	Funkce	Parametry
	AddButton	

GetInfo	id / BecherObject*	info1 id / CustomInfo 1 string	info2 id / CustomInfo 2 string	...
----------------	--------------------	--------------------------------	--------------------------------	-----

Získá od objektu informaci/e

Parametry:

id / BecherObject*	ID objektu nebo přímo objekt, od kterého chceme získat info.
info id	ID typu informace spojené s upřesněním dotazu.
	Např.: BINFO_CanSur EBS_Sugar – počet dostupného cukru BINFO_NumSur EBS_Coal – počet uhlí
CustomInfo string	?

LUA_TNUMBER	SendMsg	id / BecherObject*	msg	par1	par2
-------------	----------------	--------------------	-----	------	------

Pošle objektu/objektům zprávu

Parametry:

id / BecherObject*	ID objektu nebo přímo objekt, kterému chceme zprávu poslat. Pokud bude id = IDMSG_ALL, pošle se zpráva všem. Pokud bude id mimo rozsah a msg bude BMSG_Info, přidá se info na panel levelu.
msg	Zpráva pro objekt. Typy zpráv jsou v scripts/id.txt s prefixem BMSG_.
par1	První parametr. num / ID / BecherObject*
par2	Druhý parametr. ID / String / * / table

SetBuilding	id	gold	wood	stone
--------------------	----	------	------	-------

Parametry:

id	ID objektu, který se přidá
gold / wood / stone	Kolik zlata, dřeva a kamene je třeba pro postavení tohoto objektu

SendMsg			
Návrat	Zpráva	Popis	Parametry
Troll			
	BMSG_Go	Jdi	(BecherObject*)par2 – cílový objekt *(HoeMath::Vector2 *)par2 – odkud, kam
	BMSG_Import	Import	(PAR_Favour*)par2 – objednávka (získaná z BMSG_CreateImport)
	BMSG_RightClick		
	BMSG_MiningStart	Začátek těžení	
	BMSG_MiningFinish	Konec těžení	par1 – počet vytěženého
BecherObject			
	BMSG_Select	Vybere objekt.	
	BMSG_Unselect	Zruší výběr objektu.	
	BMSG_CursorActive	„Najetí“ na objekt kurzorem.	
	BMSG_CursorInactive	„Odjetí“ z objektu kurzorem.	
BecherBuilding			
0 – OK	BMSG_SelectPlace	Vrátí status daného místa na mapě.	(float*)par2 par2[0] – x par2[1] – y
1 – Nevhodný terén			
2 – Příliš blízko jinému objektu			
viz. BMSG_SelectPlace	BMSG_StartBuilding	Začne stavět objekt na daném místě.	viz. BMSG_SelectPlace
ConstructBuilding			
	BMSG_Chief	Pošle šéfovi příkaz.	(char*)par2 - příkaz / (char**)par2 – pole příkazů Formát příkazu: N F W[>]l<Surovina> W N – najmi nového tupouna F / W – volný / pracující tupoun l<Surovina> - import suroviny <Surovina> - písmeno suroviny W – práce Např.: F>W – volní, pracujte W>IC – první pracující, přines třtinu (Cane) F>IW – první volný, přines dřevo (Wood)
0 – chyba 1 – OK par2 bude nastavená dodávka	BMSG_TrollIncoming	příchozí tupoun – nastavení stavu volný	
	BMSG_CreateImport	Vytvoření dodávky – zamkne suroviny.	(PAR_Favour*)par2 – dodávka PAR_Favour: owner – null, remote – null, ESurType, num, 0
	BSMG_InsertSur	Vložení suroviny	(PAR_Load *)par2 PAR_Load: EsurType, num
SourceBuilding			
	BMSG_MiningRegister		par1 - ? (Troll*)par2 – tupoun
	BMSG_MiningCancel		(Troll*)par2 – tupoun
Destilate Farm HerbeWoman Store Sugar			
počet získané suroviny	BMSG_GetSur	Dej surovinu	par1 – počet suroviny k zamknutí (PAR_Load *)par2 PAR_Load: EsurType, num
počet zamknuté suroviny	BMSG_LockSur	Zamkni surovinu	? par1 X *par2->num (PAR_Favour*)par2 – dodávka PAR_Favour: owner – null, remote – null, ESurType, num, 0

Automatická volání:

Výběr:	Stavění:
s_coalmine	c_sugar
s_lihovar	c_stavstudna
s_tovarna	c_stavuhli
s_farma	c_stavkamen
s_herbe	c_farm
s_stoneminec	c_stavtovarna
s_sklad	c_stavsklad
s_cukr	c_stavlihovar
s_studna	c_stavobchod
	c_stavdrevorubec

scripts\id.txt, src\id.h

Jmené konvence konstant:

EBO_	ID typu objektu
EBAO_	ID typu addonu (kameny, mraveniště, kouř, apod.)
EBS_	ID typu suroviny (Enum Becher Surovina :) (popř. Stock))
BINFO_	ID typu informace.

