

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Dual Boxing C++

killit

Bonjour,

Je vous partage un script nommé Dual_Boxing, qui va permettre de pouvoir lutter contre les doubles comptes, en déconnectant le compte souhaité.

```
#include "World.h"
#include "WorldSession.h"

class Dual_Boxing : public PlayerScript {
public:
    Dual_Boxing() : PlayerScript("Dual_Boxing") { }

    void OnLogin(Player* player, bool /*loginFirst*/)
    {
        //Recherche des connections actives
        SessionMap smap = sWorld->GetAllSessions();
        for (SessionMap::iterator iter = smap.begin(); iter != smap.end(); ++iter)
            if (Player* connect = iter->second->GetPlayer())
                if(player != connect)
                    if (player->GetSession()->GetRemoteAddress() == connect->GetSession()->GetRemoteAddress())
                    {
                        connect->GetSession()->KickPlayer("Dual Boxing");//Kick du joueur déjà connecté
                        //player->GetSession()->KickPlayer("Dual Boxing");//Kick du joueur qui veut se connecter
                    }
    }
};

void AddSC_Dual_Boxing()
{
    new Dual_Boxing();
}
```



dual-boxing.zip

521B

iThorgrim

Super ! Merci pour le partage !! :D