

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.

Ajouter un nouveau Trajet Aérien

EIntemporel

Ajouter un nouveau Trajet Aérien

Bonjour aujourd'hui je vais vous montrer comment ajouter un trajet aérien en Lua, grâce à Eluna.

Il faut bien commencer par le plus long, c'est à dire récolter les différents points de passage par là où le joueur va passer, pour notre tutoriel j'ai décidé de faire faire un tour de la zone de départ des Humains. Les points de passages sont stockées dans un tableau, les uns à la suite des autres, en suivant la forme suivante :

```
local MesPoints = {  
    {mapid, x, y, z}, -- mon point 1 ( de départ )  
    {mapid, x, y, z}, -- mon point 2  
    ...  
}
```

Bien évidemment le chemin du Trajet Aérien doit se trouver sur un même 'Map', on ne peut pas passer du Norfendre en Outreterre juste avec ce script.

Faites attention à vos angles et direction

Lorsque vous récoltez vos points pensez toujours qu'entre chaque point le joueur ira en ligne droite, donc vérifié qu'il n'y ai rien entre 2 points qui se suivent, et ne faites pas des virages trop net, faites un chemin souple et linéaire pour ne pas que le joueur vois son personnage changer de direction d'un seul coup.

Le script se charge de calculer les trajectoires et donc de tourner doucement, lorsqu'il le peut.

Pour ma part voici les points que j'ai pu récolter :

```
local pathTable = {}  
  
table.insert(pathTable, {0, -9022.053711, -75.557991, 88.492622})  
table.insert(pathTable, {0, -8975.331055, -84.839645, 86.344376})  
table.insert(pathTable, {0, -8990.734375, -166.453979, 88.379303})  
table.insert(pathTable, {0, -9014.532227, -250.198380, 75.390419})  
table.insert(pathTable, {0, -8813.297852, -368.197845, 119.221275})  
table.insert(pathTable, {0, -8692.329102, -240.079849, 128.181198})  
table.insert(pathTable, {0, -8715.289062, -103.594391, 98.295654})  
table.insert(pathTable, {0, -8784.037109, -20.072683, 120.552109})  
table.insert(pathTable, {0, -8920.683594, -16.328663, 114.991280})  
table.insert(pathTable, {0, -9022.053711, -75.557991, 88.492622})
```

Comme vous avez pu le voir, ma premier et ma dernière valeur sont les même, j'ai fait ça pour faire une boucle à mon trajet et donc faire revenir le joueur au point de départ, mais vous pouvez très bien faire atterrir le joueur où vous souhaitez.

Faire prendre en compte le Trajet Aérien

Ici rien de plus simple :

```
local TourDeCompteDuNord = AddTaxiPath(pathTable, 28135, 28135, 0, 0)
```

Regardons un peu se bout de code,

Les arguments obligatoires

Ici `pathTable` c'est le tableau qui contient tout les points de mon trajet aérien,
La premier valeur `28135` correspond à l'id de la créature utilisé pour l'alliance,
Le deuxième `28135` correspond à la créature utiliser pour la horde.

Les arguments optionnels

Le premier `0` correspond quand à lui au prix du trajet (en cuivre), **par défaut le trajet est gratuit**
le deuxième `0` correspond lui à l'index du point de départ du trajet dans notre tableau, **par défaut le premier point de départ est le premier point de notre tableau**

Nous voilà donc avec notre trajet initialiser.

Utiliser notre trajet aérien

Ici rien de plus simple il suffit juste de faire : (Attention le joueur doit se trouver près du point de départ du trajet aérien)

```
player:StartTaxi(TourDeCompteDuNord)
```

Bon pour tester mon script, j'ai fait en sorte de lancer le trajet aérien avec la commande `#flying`

```
local function ChatSystem(event, player, msg, _, lang)
    if (msg:find("#flying") == 1) then
        player:StartTaxi(TourDeCompteDuNord)
        return false;
    end
end

RegisterPlayerEvent(18, ChatSystem)
```

Le code en entier

```
local pathTable = {}

table.insert(pathTable, {0, -9022.053711, -75.557991, 88.492622})
table.insert(pathTable, {0, -8975.331055, -84.839645, 86.344376})
table.insert(pathTable, {0, -8990.734375, -166.453979, 88.379303})
table.insert(pathTable, {0, -9014.532227, -250.198380, 75.390419})
table.insert(pathTable, {0, -8813.297852, -368.197845, 119.221275})
table.insert(pathTable, {0, -8692.329102, -240.079849, 128.181198})
table.insert(pathTable, {0, -8715.289062, -103.594391, 98.295654})
table.insert(pathTable, {0, -8784.037109, -20.072683, 120.552109})
table.insert(pathTable, {0, -8920.683594, -16.328663, 114.991280})
table.insert(pathTable, {0, -9022.053711, -75.557991, 88.492622})

local TourDeCompteDuNord = AddTaxiPath(pathTable, 28135, 28135)

local function ChatSystem(event, player, msg, _, lang)
    if (msg:find("#flying") == 1) then
        player:StartTaxi(TourDeCompteDuNord)
        return false;
    end
end

RegisterPlayerEvent(18, ChatSystem)
```

Vous pouvez très bien par la suite utiliser cette fonction dans un Gossip ou même dans des scripts en tout genre, désormais la créativité est entre vos mains!

Résultat

iThorgrim

Heyio ☺☺,

Merci pour ce tutoriel / partage, c'est ce genre de tutoriel que j'aimerais voir sur Open-Wow !

kazuma

Un super tutoriel ! Merci ☺

noc

Wouhaou si ça s'est pas de la pépite, merci pour le partage de ton superbe travail, on va pouvoir en faire des choses avec ... On peut faire des trajets aléatoires par exemple on fait trois trajets pour une destination et en fonction du lore (bataille, changement de zone alliance ou horde ...) on peut recevoir une destination plutôt qu'une autre ...

EIntemporel

↩ noc

Oui ça c'est une bonne idée, on peut imaginer plein de chose :)
