

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.

DuelInfo - Informations lors d'un duel.

Aspect

Bonsoir Open-WoW.

Je viens de terminer un nouveau script que j'ai créer (merci [@kazuma](#) pour l'aide ☺) et j'ai décider de vous le partager.

Lorsque vous lancer un duel :

-Affiche les informations sur votre adversaire :

Mes salutations Aspect, vous défier en duel Sdgsdg.
Ce joueur à un total de : 0 victoire(s) et 0 défaite(s).
Ce qui fait une côte de : 0 point(s).

"Vous défier en duel .." / "Vous êtes défier en duel par.."

Lorsque le duel commence :

-Reset vos points de vie/mana.

-Reset vos cooldowns.

Lorsque le duel se termine :

-Reset vos points de vie/mana.

-Reset vos cooldowns.

Vous avez perdu un duel contre Sdgsdg.
Vous avez un total de : 0 victoire(s) et 0 défaite(s).
Ce qui fait une côte de : 0 point(s).

"Vous avez perdu contre.." / "Vous avez gagner contre.."

Code Pastebin [100% LUA] : <https://pastebin.com/rWtyQqkz>

Code :

```
local dueldata = {};  
  
local classe = {  
    [1] = "C79C6E",  
    [2] = "F58CBA",  
    [3] = "ABD473",  
    [4] = "FFF569",  
    [5] = "FFFFFF",  
    [6] = "C41F3B",  
    [7] = "0070DE",  
    [8] = "69CCF0",  
    [9] = "9482C9",  
    [11] = "FF7d0A"  
};  
  
local function duelrequest(event, target, challenger)  
if not (dueldata[challenger:GetGUIDLow()]) then  
    dueldata[challenger:GetGUIDLow()] = {} ;  
    dueldata[challenger:GetGUIDLow()].win = 0  
    dueldata[challenger:GetGUIDLow()].loose = 0  
    dueldata[challenger:GetGUIDLow()].cote = 0  
end  
  
if not (dueldata[target:GetGUIDLow()]) then  
    dueldata[target:GetGUIDLow()] = {} ;  
    dueldata[target:GetGUIDLow()].win = 0  
    dueldata[target:GetGUIDLow()].loose = 0
```

```

    dueldata[target:GetGUIDLow()].cote = 0
end

local win1 = dueldata[challenger:GetGUIDLow()].win
local loose1 = dueldata[challenger:GetGUIDLow()].loose
local cote1 = dueldata[challenger:GetGUIDLow()].cote
local win2 = dueldata[target:GetGUIDLow()].win
local loose2 = dueldata[target:GetGUIDLow()].loose
local cote2 = dueldata[target:GetGUIDLow()].cote
local challengername = challenger:GetName();
local targetname = target:GetName();

challenger:SendBroadcastMessage("Mes salutations |cff" .. classe[challenger:GetClass()] .. "" .. challengername .. "|cff4ec9")
challenger:SendBroadcastMessage("Ce joueur à un total de : |cff" .. classe[target:GetClass()] .. "" .. win2 .. " |cff4ec9")
challenger:SendBroadcastMessage("Ce qui fait une côte de : |cff" .. classe[target:GetClass()] .. "" .. cote2 .. " |cff4ec9")
target:SendBroadcastMessage("Mes salutations |cff" .. classe[target:GetClass()] .. "" .. targetname .. "|cff4ed0c, vous")
target:SendBroadcastMessage("Ce joueur à un total de : |cff" .. classe[challenger:GetClass()] .. "" .. win1 .. " |cff4ec9")
target:SendBroadcastMessage("Ce qui fait une côte de : |cff" .. classe[challenger:GetClass()] .. "" .. cote1 .. " |cff4ec9")
end

RegisterPlayerEvent(9, duelrequest)

local function duelstart(event, player1, player2)
    player1:SetHealth(player1:GetMaxHealth())
    player1:SetPower(player1:GetMaxPower(0), 0)
    player1:ResetAllCooldowns()
    player2:SetHealth(player2:GetMaxHealth())
    player2:SetPower(player2:GetMaxPower(0), 0)
    player2:ResetAllCooldowns()
end

RegisterPlayerEvent(10, duelstart)

local function duelend(event, winner, loser, type)
    local win1 = dueldata[winner:GetGUIDLow()].win
    local loose1 = dueldata[winner:GetGUIDLow()].loose
    local cote1 = dueldata[winner:GetGUIDLow()].cote
    local win2 = dueldata[loser:GetGUIDLow()].win
    local loose2 = dueldata[loser:GetGUIDLow()].loose
    local cote2 = dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote
    local winername = winner:GetName();
    local losername = loser:GetName();

    winner:SetHealth(winner:GetMaxHealth())
    winner:SetPower(winner:GetMaxPower(0), 0)
    winner:ResetAllCooldowns()
    loser:SetHealth(loser:GetMaxHealth())
    loser:SetPower(loser:GetMaxPower(0), 0)
    loser:ResetAllCooldowns()

    dueldata[winner:GetGUIDLow()].win = dueldata[winner:GetGUIDLow()].win + 1
    dueldata[winner:GetGUIDLow()].cote = dueldata[winner:GetGUIDLow()].cote + 50
    dueldata[loser:GetGUIDLow()].loose = dueldata[loser:GetGUIDLow()].loose + 1

    if (dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote >= 50) then
        dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote = dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote - 50
    elseif (dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote == 0) then
        dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote = dueldata[loser:GetGUIDLow()].cote - 0
    end
end

```

```
winner:SendBroadcastMessage("Vous avez gagner un duel contre |cff" .. classe[loser:GetClass()] .. "" .. losername .. "|cf  
winner:SendBroadcastMessage("Vous avez un total de : |cff" .. classe[winner:GetClass()] .. "" .. win1 .. " |cff4ed0cvict  
winner:SendBroadcastMessage("Vous avez une côte de : |cff" .. classe[winner:GetClass()] .. "" .. cote1 .. " |cff4ed0cpoi  
loser:SendBroadcastMessage("Vous avez perdu un duel contre |cff" .. classe[winner:GetClass()] .. "" .. winername .. "|cf  
loser:SendBroadcastMessage("Vous avez un total de : |cff" .. classe[loser:GetClass()] .. "" .. win2 .. " |cff4ed0cvictoi  
loser:SendBroadcastMessage("Ce qui fait une côte de : |cff" .. classe[loser:GetClass()] .. "" .. cote2 .. " |cff4ed0cpoi  
end
```

```
RegisterPlayerEvent(11, duelend)
```

