

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.

Eluna function : StoreCreatureInCache

EIntemporel

Bonjour comme demandé je vous partage une fonction à rajouté côté Eluna pour pouvoir stocker une créature dans le cache d'un joueur, ceci est notamment utilisé afin de pouvoir afficher une créature depuis n'importe où dans une frame `PlayerModel` via la fonction `SetCreature(creatureID)` !

Direction d'abord, `LuaEngine/PlayerMethods.h` , juste en dessous de `namespace LuaPlayer {` ajouté la fonction suivante :

Directement copié depuis : `WorldSession::HandleCreatureQueryOpcode`

```
int StoreCreatureInCache(lua_State* L, Player* player)
{
    uint32 entry = Eluna::CHECKVAL<uint32>(L, 1);

    if ( !entry )
        return 1;

    CreatureTemplate const* ci = eObjectMgr->GetCreatureTemplate(entry);
    if (ci)
    {
        std::string Name, Title;
        Name = ci->Name;
        Title = ci->SubName;

        LocaleConstant loc_idx = player->GetSession()->GetSessionDbLocaleIndex();
        if (loc_idx >= 0)
        {
            if (CreatureLocale const* cl = eObjectMgr->GetCreatureLocale(entry))
            {
                ObjectMgr::GetLocaleString(cl->Name, loc_idx, Name);
                ObjectMgr::GetLocaleString(cl->Title, loc_idx, Title);
            }
        }
        // guess size
        WorldPacket data(SMSG_CREATURE_QUERY_RESPONSE, 100);
        data << uint32(entry);                // creature entry
        data << Name;
        data << uint8(0) << uint8(0) << uint8(0);    // name2, name3, name4, always empty
        data << Title;
        data << ci->IconName;                    // "Directions" for guard, string for Icons 2.3.0
        data << uint32(ci->type_flags);            // flags
        data << uint32(ci->type);                  // CreatureType.dbc
        data << uint32(ci->family);                // CreatureFamily.dbc
        data << uint32(ci->rank);                  // Creature Rank (elite, boss, etc)
        data << uint32(ci->KillCredit[0]);         // new in 3.1, kill credit
        data << uint32(ci->KillCredit[1]);         // new in 3.1, kill credit
        data << uint32(ci->Modelid1);              // Modelid1
        data << uint32(ci->Modelid2);              // Modelid2
        data << uint32(ci->Modelid3);              // Modelid3
        data << uint32(ci->Modelid4);              // Modelid4
        data << float(ci->ModHealth);              // dmg/hp modifier
        data << float(ci->ModMana);                // dmg/mana modifier
        data << uint8(ci->Racial);                 // Racial
```

```

data << uint0(ci->RacialLeader);

CreatureQuestItemList const* items = eObjectMgr->GetCreatureQuestItemList(entry);
if (items)
    for (size_t i = 0; i < MAX_CREATURE_QUEST_ITEMS; ++i)
        data << (i < items->size() ? uint32((*items)[i]) : uint32(0));
else
    for (size_t i = 0; i < MAX_CREATURE_QUEST_ITEMS; ++i)
        data << uint32(0);

data << uint32(ci->movementId);           // CreatureMovementInfo.dbc
player->GetSession()->SendPacket(&data);

Eluna::Push(L, true);
return 1;
}

Eluna::Push(L, false);
return 1;
}

```

Puis direction `LuaEngine/LuaFunctions.cpp` , juste après : `ElunaRegister<Player> PlayerMethods[] = {` ajouté :

```
{ "StoreCreatureInCache", &LuaPlayer::StoreCreatureInCache },
```

Voilà tout simplement, maintenant pour vous servir de la fonction vous n'avez plus qu'à faire (dans vos script Lua):

```
player.StoreCreatureInCache(entry_de_la_creature)
```

Et pour les plus fainant je vous partage le .diff



Bon code à vous !

Intemporel

RaverKai

Merci beaucoup!

noc

Merci pour le partage
