

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.

Créer un livre (GameObject & Item)

iThorgrim

Tutoriel par @Rangorn

Bonjour à tous, pour mon troisième tutoriel, je vais faire quelque chose de pluuuuus dur, nan je plaisante, juste quelques tables SQL.

Begin □

Attention, ne suivez l'étape 1 que pour faire un objet, et l'étape 2 que pour faire un gameobject.

1 - Créer un livre sous forme d'item dans l'inventaire.

Pour ceci, allez dans item_template.

Je ne vais pas expliquer le fonctionnement de la table, juste les colonnes nécessaires à remplir pour le considérer comme livre.

- Dans Class, mettez 15
- Dans Subclass, mettez 0

Maintenant, il va falloir associé votre livre, à une autre table, qui indiquera les informations de pages.

Dans PageText, il faudra mettre votre id, par exemple je vais prendre 1933 pour mon tutoriel

Dans PageMaterial, c'est l'id du matériel du texte (parchemin, marbre etc....)

Vous pouvez directement vous rendre à l'étape 3.

2 - Créer un livre sous forme de GameObject.

Pour ceci, allez dans GameObject_template

Je ne vais pas expliquer le fonctionnement de la table, juste les colonnes nécessaires à remplir pour le considérer comme livre.

- Dans type, mettez 9

Maintenant, il va falloir associé votre livre, à une autre table, qui indiquera les informations de pages.

- Dans Data0, il faudra mettre votre id, par exemple je vais prendre 1933 pour mon tutoriel
- Dans Data2, c'est l'id du matériel du texte (parchemin, marbre etc....)

Vous pouvez directement vous rendre à l'étape 3.

3 - Informations relatives aux pages.

Que vous ayez suivi l'étape 1 ou 2, cela ne change rien à présent.

Rendez vous dans la table page_text de votre DB World.

La table se présente sous la forme :

- entry
 - l'id de la page, dans mon exemple il faudra mettre 1933
- text
 - le texte de la page en question.
- nextpageid
 - la page suivante à indiquer sous forme d'idée, dans mon exemple je prendrais 1934

Vous pouvez créer la page 1934, et mettre en next 1935... Il n'y a pas de limites de pages a ma connaissances.
Voila, je n'ai pas grand chose à dire de plus sur la table.

Cette table n'est pas réellement dur, mais le format du texte dois être maîtrisé.

4 - Informations par rapport au texte.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser des codes pour votre texte, néanmoins il est possible d'écrire certains codes pour citer le nom d'un personnage, d'une classe, ou d'un sexe.

- \$b : Saute des lignes
- \$r : race de votre perso
- \$c : classe de votre perso
- \$n : Nom de votre perso
- \$g : Selon le sexe du personnage

Exemple : Vous êtes, \$gun homme:une femme

Il est même possible d'inclure une image avec du HTML !

```
<HTML>
  <BODY>
    <H1 align="center">ALLIANCE ENLISTED RANKS</H1><BR/>

    <IMG src="Interface\PvPRankBadges\PvPRank05" align="left"/><BR/>
    <P align="right">Sergeant Major</P><BR/><BR/>

    <IMG src="Interface\PvPRankBadges\PvPRank04" align="left"/><BR/>
    <P align="right">Master Sergeant</P><BR/><BR/>

    <IMG src="Interface\PvPRankBadges\PvPRank03" align="left"/><BR/>
    <P align="right">Sergeant</P><BR/><BR/>

    <IMG src="Interface\PvPRankBadges\PvPRank02" align="left"/><BR/>
    <P align="right">Corporal</P><BR/><BR/>

    <IMG src="Interface\PvPRankBadges\PvPRank01" align="left"/><BR/>
    <P align="right">Private</P><BR/><BR/>
  </BODY>
</HTML>
```

Voila, j'espère que ce sera utile

N'hésitez pas si vous avez vu des erreurs ou quoi que ce soit.
