

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.

Mr Spell

iThorgrim

Mr Spell

Tutoriel par @iThorgrim-Hub

Heyio,

Aujourd'hui je vous propose un tutoriel pour l'un des scripts les plus connus du monde des serveurs privés UltraFun.

On va apprendre à faire un MrSpell

[Avant de commencer mes blagues super sympas, je tiens tout de même à vous signaler que ce tutoriel est le sujet d'une de mes vidéos Youtube](#)

Alors le Mr Spell cé kwa ?

Le Mr. Spell ou appelés "Misteur Spaile" par les non Anglophones est un PNJ qui vous permet d'apprendre un sort qui n'est pas de votre classe.

Il est très utilisés sur les serveurs UltraFun afin de .. de ..

-Le Mr Spell il sert à quoi Bob ?

-C'est pour que le jeux soit plus **Fun**.

-Ah.

Donc il est très utilisés sur les serveurs en manque d'imagination et qui ont du mal à chier du contenu.

(Oui je prend partit durant mes tutoriels écris, je n'aime pas les serveurs ultraFun poubelle).

Bref .. trêve de grivoiserie, il est tant d'entrer dans le vif du sujet.

Pour commencer on va déclarer nos tableaux qui vont nous être utiles.

```
local MrSpell = {};  
  
MrSpell.Locale = {  
    [1] = 'Guerrier',  
};  
  
MrSpell.spelllist = {  
    [1] = {},  
};  
  
MrSpell.spellCost = {  
};
```

Alors comme vous pouvez le voir j'ai déjà mis quelques informations, c'est tout simplement pour vous aider pour la suite.

Il reste tout de même 2 tableaux qui sont vides :

```
MrSpell.spelllist = {  
    [1] = {},  
};  
  
MrSpell.spellCost = {  
};
```

- MrSpell.spellList : nous serviras à stocker les sorts triés par classe.
- MrSpell.spellCost : nous serviras à stocker les prix des sorts.

Voici un exemple un peu plus valide.

```
local MrSpell = {};  
  
MrSpell.Locale = {  
    [1] = 'Guerrier',  
};  
  
MrSpell.spellList = {  
    [1] = {  
        [12550] = 'Frappe mortelle',  
        [69] = 'Frappe héroïque',  
    },  
};  
  
MrSpell.spellCost = {  
    [12550] = 50,  
    [69] = 100,  
};
```

Ici je dis donc que le sort 12550 se nomme 'Frappe mortelle' et que ce même sort coutera 50 de notre monnaie.

```
function MrSpell.onHello(event, player, object)  
    local pClass = player:GetClass();  
  
    for k, v in pairs(MrSpell.Locale) do  
        if (pClass ~= k) then  
            player:GossipMenuAddItem(0, v, 0, k)  
        end  
    end  
  
    player:GossipSendMenu(1, object);  
end
```

Ici c'est très simple quand notre joueur parlera au PNJ on lui demande d'afficher la liste des classes et de ne pas afficher la classe qui correspond au joueur.

Par exemple un Guerrier ne peut pas voir la catégorie Guerrier et acheter un sort de guerrier.

Si vous souhaitez permettre ceci il vous suffira simplement de retirer le :

```
if (pClass ~= k) then  
    ...  
end
```

Et ainsi les Guerriers pourront acheter les sorts de Guerriers.

Je n'ai pas spécialement besoin d'expliquer ce qu'il se passe durant ce morceau de code vu qu'il ne se passe pas grand chose, j'ai fait une boucle "for" pour parcourir mon tableau et afficher des informations dans un menu Gossip.

D'ailleurs si vous souhaitez en savoir plus sur les gossip [Kazuma a fait un tutoriel là dessus](#).

Maintenant il nous faut le GossipSelect qui va d'ailleurs contenir les 3/4 de notre code.

```
function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spellList) do

        end

    end
end
```

Ont commence par faire une boucle des sorts de notre list complète.

```
function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spellList) do
        if (intid == classId) then
            for spellId, spellName in pairs(classSubArray) do

                end

            end
        end
    end
end
```

Ici ont vérifie que si notre intid est égale à la classId.

Cela va servir à afficher les sorts qui ne concerne que la classe que nous avons sélectionnés dans le menu principal.

Après quoi ont fait une boucle "for" du sous tableau de MrSpell.spellList.

(Je m'explique):

```
MrSpell.spellList = {

};
```

Ca c'est le tableau "principal" un tableau simple, sauf que nous lui demandons de stocker les sorts pour une certains classe.

```
MrSpell.spellList = {
    [1] = {
        [12550] = 'Frappe mortelle',
        [69] = 'Frappe héroïque',
    },
};
```

Ce qui fait que dans notre tableau, nous avons un tableau.

On dis que MrSpell.spellList est un tableau multidimensionnel.

Et comme nous avons besoin d'afficher les noms des sorts nous allons donc faire une boucle "for" pour afficher ceux-ci.

```
function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spellList) do
        if (intid == classId) then
            for spellId, spellName in pairs(classSubArray) do
                local pSpell = player:HasSpell(spellId);

                local msg = '';
                if (pSpell) then
                    msg = '|CFF009D09DÉjà Appris|r';
                else
                    msg = '|CFF9D1C00Non appris|r';
                end

                player:GossipMenuAddItem(0, spellName..' '..msg, 0, spellId)
                player:GossipSendMenu(1, object);
            end
        end
    end
end
```

```

        player:GossipSendMenu(1, object);
    end
end
end
end

```

Donc ici on peu voir que j'ai ajoutés un variable local (pSpell) qui va avoir comme mission de vérifier si nous connaissons ou non le sort.

Celon si nous connaissons le sort ou pas, la variable local "msg" va stocker l'informations "Déjà appris" ou "Non appris".

Ce qui va nous servir à le mettre à côté du nom du sort pour que le joueur soit au courant du fait qu'il ai appris le sort ou non.

A la suite de quoi nous faisons simplement le listing des sorts de la catégorie choisis en ajoutant la petite variable locale "msg" pour informer le joueur.

```

function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spelllist) do
        if (intid == classId) then
            for spellId, spellName in pairs(classSubArray) do
                local pSpell = player:HasSpell(spellId);

                local msg = '';
                if (pSpell) then
                    msg = '|CFF009D09DÉjà Appris|r';
                else
                    msg = '|CFF9D1C00Non appris|r';
                end

                player:GossipMenuAddItem(0, spellName..' '..msg, 0, spellId)
                player:GossipSendMenu(1, object);
            end
        end
    end

    for spellId, _ in pairs(classSubArray) do
        if (intid == spellId) then

            end
        end
    end
end
end

```

Ici on va récupérer une manière de faire que l'ont utilise un peu plus haut sauf que l'ont vas inverser la technique.

On va d'abord va un listing des sorts qui sont pour notre catégorie et ont vérifie si l'intid envoyés correspond à un sort de notre catégorie.

```

function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spelllist) do
        if (intid == classId) then
            for spellId, spellName in pairs(classSubArray) do
                local pSpell = player:HasSpell(spellId);

                local msg = '';
                if (pSpell) then
                    msg = '|CFF009D09DÉjà Appris|r';
                else
                    msg = '|CFF9D1C00Non appris|r';
                end

                player:GossipMenuAddItem(0, spellName..' '..msg, 0, spellId)
                player:GossipSendMenu(1, object);
            end
        end
    end
end

```

```
end  
  
for spellId, _ in pairs(classSubArray) do  
    if (intid == spellId) then  
        for spellCostId, Cost in pairs(MrSpell.spellCost) do  
            if (spellId == spellCostId) then  
                local pMoney = player:GetItemCount(40752);  
            end  
        end  
    end  
end  
end  
end
```

Alors là on lui demande de nous faire le listing de tout les prix des sorts.

Puis ont va lui demander de vérifier que le sort que l'ont a choisis correspond à un sort qui a un prix (cela va nous servir juste après).

A la suite de quoi je demande à enregistrer le nombre d'exemplaire de l'objet **40752** que je possède.

A savoir que vous pouvez modifier ici l'entry de l'objet pour mettre celui de votre choix.

Le PNJ vérifie que je possède le nombre de points ou que je possède plus de points que le prix, sinon quoi, je recevrais un message d'erreur et je serais re-envoyés au menu principal.

Si je possède le bon nombre de points je lui demande de vérifier si je possède le sort

Si je possède le bon nombre de points je lui demande de vendre si je possède le sort.

```
function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spellList) do
        if (intid == classId) then
            for spellId, spellName in pairs(classSubArray) do
                local pSpell = player:HasSpell(spellId);

                local msg = '';
                if (pSpell) then
                    msg = '|CFF009D09DÉjà Appris|r';
                else
                    msg = '|CFF9D1C00Non appris|r';
                end

                player:GossipMenuAddItem(0, spellName..' '..msg, 0, spellId)
                player:GossipSendMenu(1, object);
            end
        end

        for spellId, _ in pairs(classSubArray) do
            if (intid == spellId) then
                for spellCostId, Cost in pairs(MrSpell.spellCost) do
                    if (spellId == spellCostId) then
                        local pMoney = player:GetItemCount(40752);

                        if (pMoney >= Cost)then
                            local pSpell = player:HasSpell(spellId);
                            if (not(pSpell)) then
                                player:RemoveItem(40752, Cost);
                                player:LearnSpell(spellId);
                                player:GossipComplete();
                                player:SendNotification('Merci pour votre achat.');
```

Et là c'est la fin, je lui dis que si je ne possède pas le sort alors :

- Tu me retires le coût du sort.
- Tu m'apprends le sort.
- Tu ferme le menu.
- Tu m'envoies un message.

Sinon il m'envoie un message d'erreur et me re-envoie vers le menu principal.

Il ne reste qu'a ajouter les Events qui vont régir mon code.

```
RegisterCreatureGossipEvent(197, 1, MrSpell.onHello)
RegisterCreatureGossipEvent(197, 2, MrSpell.onSelect)
```

- 197 étant l'entry de votre PNJ

Voilà j'espère que ce tutoriel vous auras plutôt, j'ai essayer d'être le plus clair possible, si vous avez des questions hésitez pas!

Le code complet lui ressemble à ceci :

```
local MrSpell = {};

MrSpell.Locale = {
    [1] = 'Guerrier',
};

MrSpell.spellList = {
    [1] = {
        [12550] = 'Frappe mortelle',
        [69] = 'Frappe héroïque',
    },
};

MrSpell.spellCost = {
    [12550] = 50,
    [69] = 100,
};

function MrSpell.onHello(event, player, object)
    local pClass = player:GetClass();
    for k, v in pairs(MrSpell.Locale) do
        if (pClass ~= k) then
            player:GossipMenuAddItem(0, v, 0, k)
        end
    end
    player:GossipSendMenu(1, object);
end

function MrSpell.onSelect(event, player, object, sender, intid)
    for classId, classSubArray in pairs(MrSpell.spellList) do

        if (intid == classId) then
            for spellId, spellName in pairs(classSubArray) do
                local pSpell = player:HasSpell(spellId);

                local msg = '';
                if (pSpell) then
                    msg = '|CFF009D09DÉjà Appris|r';
                else
                    msg = '|CFF9D1C00Non appris|r';
                end

                player:GossipMenuAddItem(0, spellName..' '..msg, 0, spellId)
                player:GossipSendMenu(1, object);
            end
        end

        for spellId, _ in pairs(classSubArray) do
            if (intid == spellId) then
```

```
        for spellCostId, Cost in pairs(MrSpell.spellCost) do
            if (spellId == spellCostId) then
                local pMoney = player:GetItemCount(40752);
                if (pMoney >= Cost)then

                    local pSpell = player:HasSpell(spellId);
                    if (not(pSpell)) then
                        player:RemoveItem(40752, Cost);
                        player:LearnSpell(spellId);
                        player:GossipComplete();
                        player:SendNotification('Merci pour votre achat.');
```

```
                    else
                        player:SendNotification('Vous connaissez déjà ce sort.');
```

```
                        MrSpell.onHello(event, player, object);
                    end

                else
                    player:SendNotification('Vous n\'avez pas assez de point pour effectuer cette action.');
```

```
                    MrSpell.onHello(event, player, object);
                end

            end

        end

    end

end

end

end

end

end

RegisterCreatureGossipEvent(197, 1, MrSpell.onHello)
RegisterCreatureGossipEvent(197, 2, MrSpell.onSelect)
```

noc

bravo, quel talent
