

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 Creature & Item Template

### EIntemporel

Bonsoir tout le monde ici je vous partage un de mes derniers ajout pour Eluna !

Compatible : AzerothCore & TrinityCore branch 3.3.5

CreatureTemplate & ItemTemplate directement depuis Eluna, sans avoir besoin d'un pointeur, simplement en utilisant l'Entry de la créature ou de l'item en question et c'est la toute l'utilité de mes ajouts, pouvoir récupérer des infos de créature ou d'item sans avoir besoin d'avoir un pointeur, simplement avec leurs Entry/ID !!

Il y a 2 nouvelles fonctions globales pour accéder à tout ça et 4 fonctions complémentaires pour accéder au texte ( nom / titre / description de la créature ou l'item )

```
{ "GetItemTemplate", &LuaGlobalFunctions::GetItemTemplate },
{ "GetItemName", &LuaGlobalFunctions::GetItemName },
{ "GetItemDescription", &LuaGlobalFunctions::GetItemDescription },
{ "GetCreatureTemplate", &LuaGlobalFunctions::GetCreatureTemplate },
{ "GetCreatureName", &LuaGlobalFunctions::GetCreatureName },
{ "GetCreatureTitle", &LuaGlobalFunctions::GetCreatureTitle },
```

Utilisable comme ceci :

```
creatureTemplate = GetCreatureTemplate(id_de_ma_creature)
itemTemplate = GetItemTemplate(id_de_mon_item)

locale = player.GetDbLocaleIndex()
creatureName = GetCreatureName(id_de_ma_creature, locale)
creatureTitle = GetCreatureTitle(id_de_ma_creature, locale)
itemName = GetItemName(id_de_mon_item, locale)
itemDescription = GetItemDescription(id_de_mon_item, locale)
```

Ensuite pour l'objet CreatureTemplate, vous pouvez utiliser toutes les fonctions qui sont définies dans le fichier `CreatureTemplateMethods.h` ou alors une liste plus simple dans le fichier `LuaFunctions.cpp` vous n'avez qu'à rechercher le mot clef : `LuaCreatureTemplate` et vous trouverez votre bonheur

Exemple d'utilisation :

```
ct = GetCreatureTemplate(id_de_ma_creature)

ct:LootId() -- retourne l'id correspondant au loot de la créature
ct:IsTameable() -- retourne vrai si la créature peut être apprivoisée
...
```

Ensuite pour l'objet ItemTemplate, vous pouvez utiliser toutes les fonctions qui sont définies dans le fichier `ItemTemplateMethods.h` ou alors une liste plus simple dans le fichier `LuaFunctions.cpp` vous n'avez qu'à rechercher le mot clef : `LuaItemTemplate` et vous trouverez votre bonheur

Exemple d'utilisation :

```
it = GetItemTemplate(id_de_mon_item)
```

it:Class() – renvoie la classe de l'item

it:SubClass() – renvoie la sous classe de l'item

it:RequiredLevel() – renvoie le niveau requis pour utiliser l'item

Et maintenant ce que vous attendez tous !!!! LE .DIFF



N'hésitez pas à revenir vers moi si vous avez des soucis, surtout pour les TrinityCorien, étant un AzerothCorien de ce côté là j'ai pas relevé de problème :)

---

**RaverKai**

Thank you so much!

With this method is possible load the creature into cache?

---

**Eltemporel**

no it's not possible, maybe i can write something to load creature in the cache directly in c++ for Eluna, if you want

---

**RaverKai**

↩ **Eltemporel** yes please that would be very useful!

---

**noc**

Merci pour le partage

---

**jhoancito**

bien aporte te falta como funciona una imagen o un video estaria genial tu tema amigo pero igua lesta super

---

**iThorgrim**

↩ **jhoancito**

I will have to ask you to speak French or English, if you wish you can use DeepL as a translator.

---