

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.

Nouveaux events de fonctions V2

kazuma

Bonjour Open-WoW,

J'ai décidé de vous partager une de mes créations, ce n'est que en rédigeant ce post que je me suis rendu compte que [@iThorgrim](#) a déjà fait un post à ce sujet pour moi. [Voir ici](#)

Mais je me permets tout de même de refaire un post car cette fois-ci le code à été simplifié.

Pour rappel :

il s'agit d'un script LUA qui vous permet de déclencher des fonctions sur des nouveaux "moments" / RegisterEvent qui ne sont pas directement disponible dans Eluna.

Au total 23 nouveaux "hook", et il en existe quasiment autant qu'il y a de packet si je ne m'abuse.

Donc ceci est la version 2 d'une potentiel longue série.

Ce script ajoute la possibilité de déclencher vos fonctions au moments où :

- Le joueur apprend un sort
- Le joueur achève un haut-fait
- Le joueur interrompt sa déconnexion ou a fait un /reload
- Le joueur à rafraichi le /qui
- Un ami du joueur vient de se connecter
- Le joueur vient d'ajouter un ami
- Le joueur vient de supprimer un ami
- Le joueur à ajouter une note à un ami
- Le joueur ignore un joueur
- Le joueur n'ignore plus un joueur
- Le joueur invite un joueur dans son groupe
- Le joueur accepte une invitation de groupe
 - Le joueur à été expulsé d'un groupe
- Le joueur est devenu chef de groupe
- Le joueur se met à nager
- Le joueur vient d'arrêter de nager
- Le joueur inspecte un joueur
- Le joueur interrompt un sort
- Le joueur achète un objet
- Le joueur vient de s'inscrire à un champ de bataille
- Le joueur vient de monter une monture
- Le joueur vend un objet



customhook.zip

1kB

Amusez-vous bien ! ☐

noc

Merci pour le partage

EIntemporel

Salut et merci, il serait sympa que tu ajoutes directement au post les différents Event que cela ajoute, on peut rapidement voir si ça nous intéresse :D

kazuma

↩ Eltemporel Voilà c'est fait, merci pour ta remarque :)

Eltemporel

Je pense à ça, ici c'est des "Hooks" de paquet reçu par le serveur.

Donc le RegisterEvent nous renvoie une fonction qui contient à chaque fois le paquet envoyé/reçu, il faudrait que pour chaque fonction tu trouves un moyen de "décomposer" le paquet en question, et donc de pouvoir réellement se servir de tes fonctions.

Exemple, tu nous as rajouté l'écoute de l'évènement : Le joueur apprend un sort.

Dans notre fonction de retour on a accès à 3 arguments qui sont :

(event, packet, player)

Or dans ce cas précis je pense que les gens aurait aimer avoir accès à

(event, sort, player)

Y'a certainement un moyen en Lua d'intervertir un argument (ou d'envoyer une autre fonction) pour avoir réellement les infos qui nous intéresse. Ce qui t'oblige en plus de faire tes fonctions Custom, de trouver la bonne décomposition des paquets !

Si jamais tu veux t'intéresser à cette partie là, je pense pouvoir t'aider :)

kazuma

↩ Eltemporel

Oui , j'ai déjà un peu bossé là dessus, ça viendra peut-être plus tard dans une autre version.

Après c'est vraiment pénible à faire car a chacun de mes tentatives ça provoque des crash du serveur donc bon j'dois sans arrêt le relancer, ça ralenti considérablement mon envie d'aller plus loin haha.

Un jour je le ferai sûrement , j'avais déjà réussi pour le haut-fait je crois.
