

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.

## Liste de méthodes cachées de l'API Eluna

### kazuma

Salut ,

Je vous partage une information dans cette discussion qui à mon avis sera mis à jour de temps à autre si nécessaire.

Cette discussion a pour but de lister les méthodes de Eluna qui ne sont pas présentes dans la documentation.

Je n'en connaissais que deux il y a quelques heures, puis j'en ai découvert une nouvelle et peut-être encore quelques autres (que je vérifierai).

### - **player:SetData(key, value)**

### - **player:GetData(key)**

Rapidement, ces deux fonctions servent à stocker des informations dans un objet.

Pour chaque joueur par exemple on peut stocker des informations sur eux , c'est un peu le même principe que les table comme ci :

```
local PremiumAccount = {} ;  
PremiumAccount[player:GetAccountId()] = true
```

Mais attention, contrairement à la méthode que je viens de présenter, les données sont perdues une fois que l'objet est détruit. La déconnexion en l'occurrence pour les joueurs.

Ces deux fonctions sont présentes dans votre : `bin/lua_scripts/extensions/ObjectVariables.ext`.

### - **player:SetAchievement(entry)**

Pas besoin d'une introduction de 30 lignes pour comprendre que cette méthode permet de valider un haut-fait à un joueur. Cette méthode n'est pas listée dans le documentation (<http://elunluaengine.github.io/>).

Si vous le pouvez n'hésitez pas à apporter votre pierre à l'édifice ! ☐

### - **Unit: PerformEmote(emoteld)**

---