

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.

Lié les montures aux comptes

kazuma

Salut à tous,

En ce 30/12/2020 je me suis livré à la conception de quelques scripts et j'en suis arrivé à un script qui permet à tous les personnages d'un compte de bénéficier des mêmes montures.

Ainsi, les montures se retrouveront en quelque sorte "liées au compte".

J'ai réalisé ce script en une petite heure. Il est assez primaire mais pas non plus mauvais (je suis sûr qu'il est possible de faire une pire optimisation donc bon ...).

Je précise qu'il est primaire car :

- Il ne gère pas intelligemment les montures réservées aux factions, un personnage hordeux pourra avoir une monture allianceuse et vice-versa.
- Il ne gère pas intelligemment les montures de classes, un guerrier pourra avoir une monture de paladin.
- Il ne gère pas intelligemment les conditions requises comme les niveaux ou la compétence de monte, vous pourrez avoir une monture niveau 40 avec un personnage niveau 20 & vous pourrez avoir des montures volantes sans la compétence de monte adéquate (Du moment que vous avez quand même une compétence de monte).

Voici le lien de téléchargement

Si vous souhaitez simplement le regarder sans le télécharger ou autres, je le met aussi ici ☐

```
--[[
  @Original_Author : Kazuma
  @Released on : http://ow.galathil.fr/
  This script learn to player mount's spell from their other character on connect or levelup.
]] --

local lm = {};
lm.AccountData = {};
lm.MountList = {
458,459,468, 470, 472, 578, 579, 580, 581, 5784, 6648, 6653, 6654, 6777, 6896, 6898, 6899, 8394, 8395, 8980, 10789, 10790,

----- Custom function -----
function lm.find(valueToFind, tableData)
  local result = false
  for key, value in pairs(tableData) do
    if (value == valueToFind) then result = true break end
  end
  return result
end

function lm.check(player)
  local result = false
  if (player:HasSpell(33388) or player:HasSpell(33391) or player:HasSpell(34090) or player:HasSpell(34091) and player:GetLe
end
-----

function lm.getData(event, player)
  if (lm.check(player)) then
```

```

if not lm.AccountData[player:GetAccountId()] then
    lm.AccountData[player:GetAccountId()] = {};
end

for index, spellID in pairs(lm.AccountData[player:GetAccountId()]) do
    if not (player:HasSpell(spellID)) then
        player:LearnSpell(spellID)
    end
end
end
end

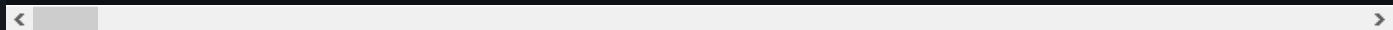
function lm.getDataOnLv1Up(event, player, oldlevel)
    lm.getData(event, player)
end

function lm.save(event, player)
    if (lm.check(player)) then
        if not lm.AccountData[player:GetAccountId()] then
            lm.AccountData[player:GetAccountId()] = {};
        end

        for index, spellID in pairs(lm.MountList) do
            if (player:HasSpell(spellID)) then
                if not lm.find(spellID, lm.AccountData[player:GetAccountId()]) then
                    table.insert(lm.AccountData[player:GetAccountId()], spellID)
                end
            end
        end
    end
end

RegisterPlayerEvent(3, lm.getData)
RegisterPlayerEvent(4, lm.save)
RegisterPlayerEvent(13, lm.getDataOnLv1Up)

```



J'espère qu'il pourra vous être utile ! ☐

iThorgrim

Super partage!

Je me permet si jamais dans le [Catalogue Lua d'AzerothCore](#), j'ai partagés un script de monture liés au compte qui prend en compte la condition niveaux, ça fonctionne très simplement avec une tableau à clé (définis).

Par exemple :

```

local mounList = {
    [ID_Spell] = Niveau / Compétence de Mount
}

```

Je devais le mettre à jour pour ne plus prendre la condition NIVEAU mais la condition COMPETENCE_DE_MOUNT, car une personne peu être niveau 20 mais ne pas avoir la compétence de mount héhé :P

Pour la condition de la faction tu peux directement check dans la DB la liste des montures Alliance <-> Horde.

```
player_factionchange_spells
```

