

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.

item_template > item_dbc (version trigger)

iThorgrim

item_template > item_dbc (version trigger sql)

Bonjour,

Alors oui ce tutoriel est assez simple mais je vais en profiter justement pour vous partager quelques lignes de code SQL pour vous faciliter la tâche.

Avant de vous parler de tout ça sachez qu'il existe une miriade d'outil sur internet pour populer votre item.dbc depuis votre base de donnée.

Aujourd'hui je ne vais pas vous apprendre à les utiliser, mais juste à le faire à la main en étant malin, parce que bien que les outils soit sur internet et utilisé par le plus grand nombre, on ne sais pas où ils ont trainés, ma maman m'as toujours appris à ne pas jouer avec l'outil d'un autre monsieur.

Pour commencer nous allons avoir besoin d'importer notre DBC au format SQL.

Pour ce faire nous allons utiliser un outil Open-Source qui s'appelle tout simplement [WDBX Editor](#)

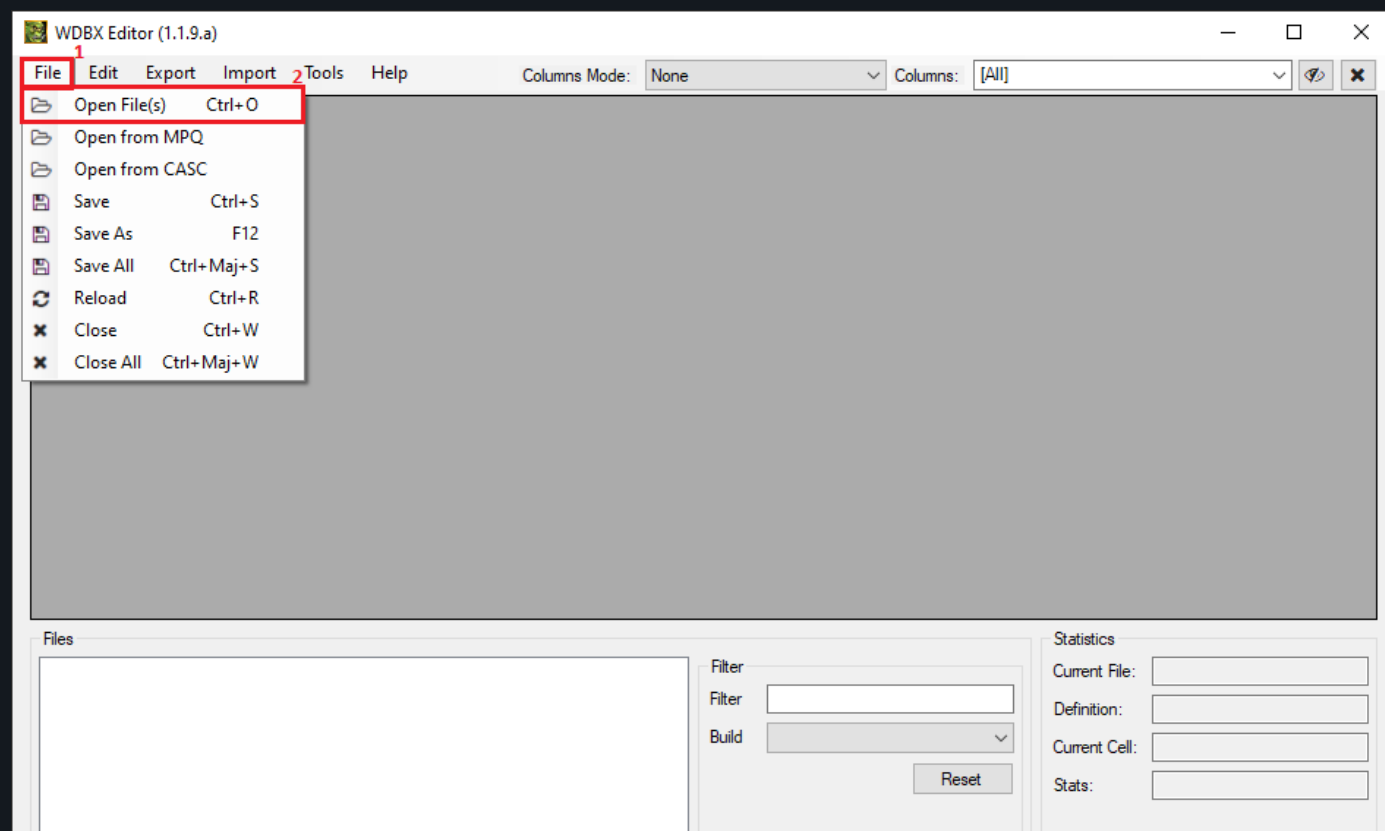
Votre DBC (item.dbc) se trouve normalement dans votre dossier DBC de votre serveur, vous allez donc l'ouvrir avec WDBX Editor.

Conversion item.dbc > item.sql

Etape 1 : Ouvrir WDBX Editor

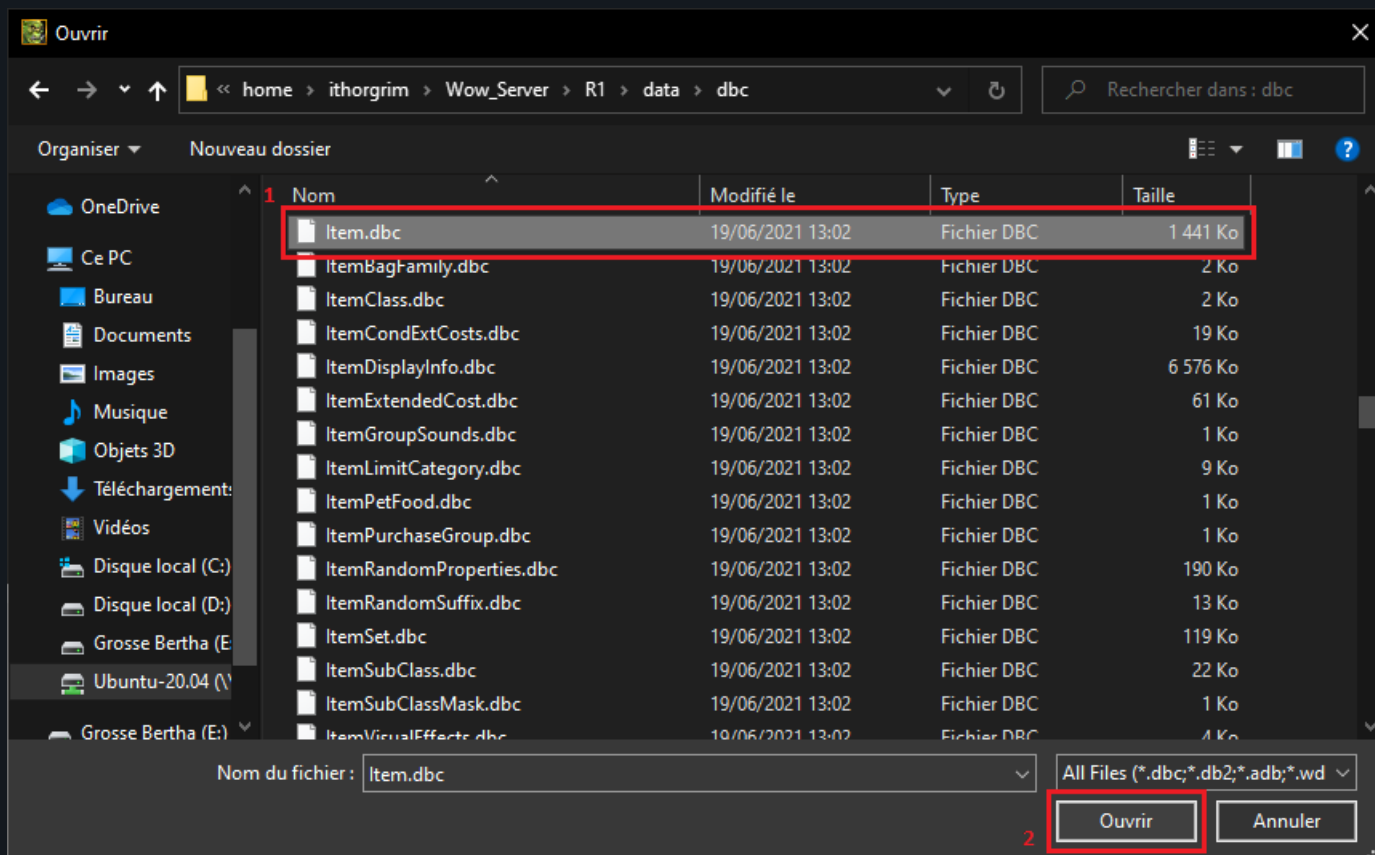
Lorsque vous ouvrez WDBX Editor pour la première fois le logiciel peu avoir tendance à vous brûler la rétine, sacrilège il n'y as pas de thème sombre.

Passez outre de ce petit (gros) problème et cliquez sur **File** puis **Open File(s)**.



Etape 2 : Récupérer notre item.dbc

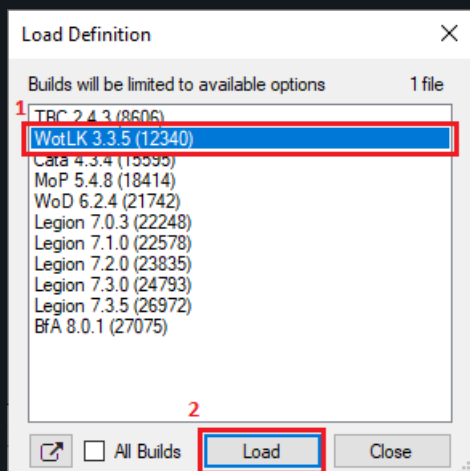
Rendez vous dans votre dossier `DBC` de votre serveur et sélectionnez `Item.dbc` puis cliquez sur `Ouvrir`.



Etape 3 : Sélectionner l'extension(version) de la .DBC

Lorsque vous allez cliquer sur `ouvrir` une boîte de dialogue va s'ouvrir et vous demander de choisir l'extension de votre fichier DBC.

Sélectionnez simplement `WotLK 3.3.5 (12340)` puis cliquez sur `Load`.



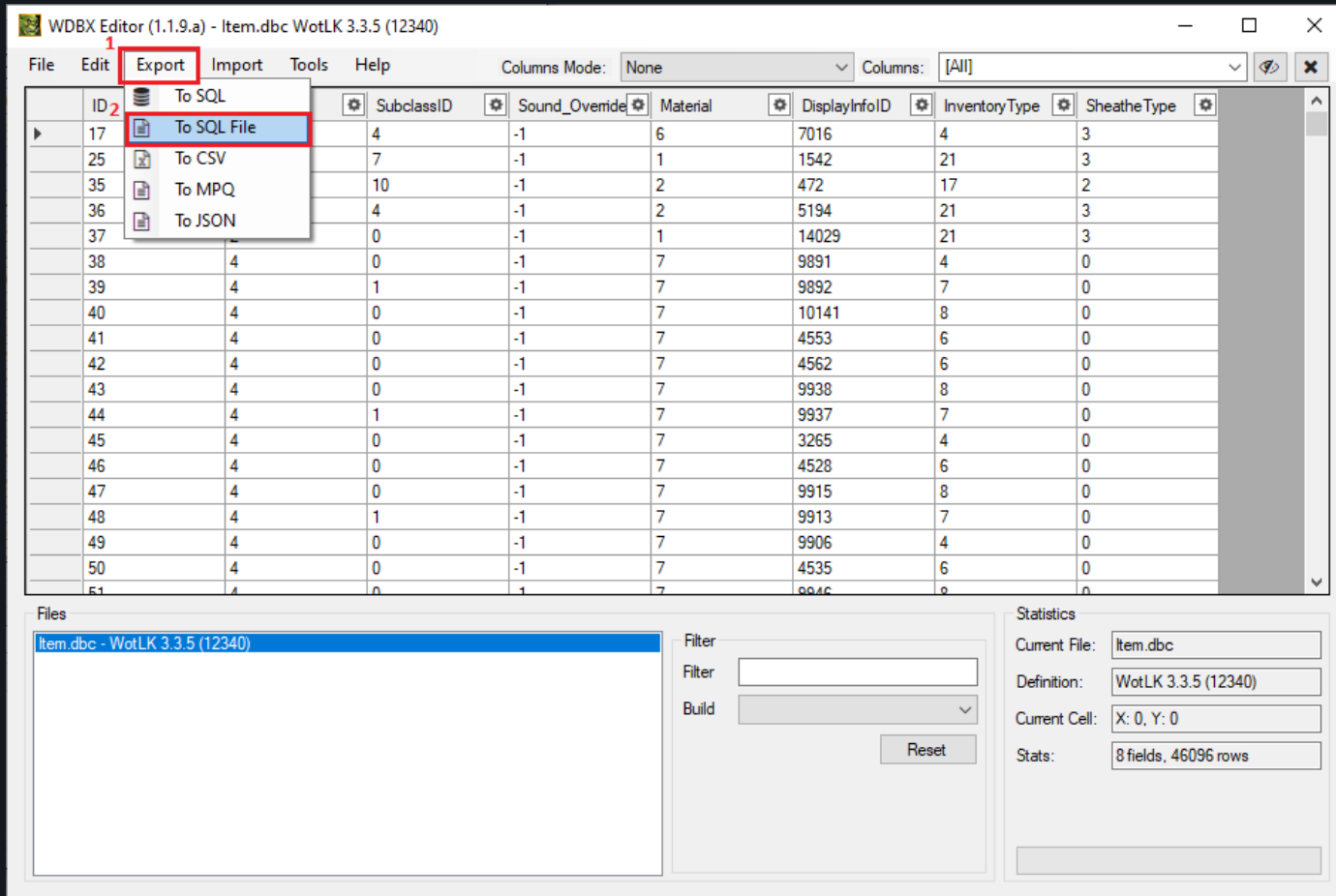
Etape 4 : Exporter notre .DBC en fichier .SQL

Maintenant que notre DBC est ouverte nous allons l'exporter au format SQL afin de pouvoir l'importer dans notre base de donnée.

Rendez-vous dans `Export` puis `To SQL File`.

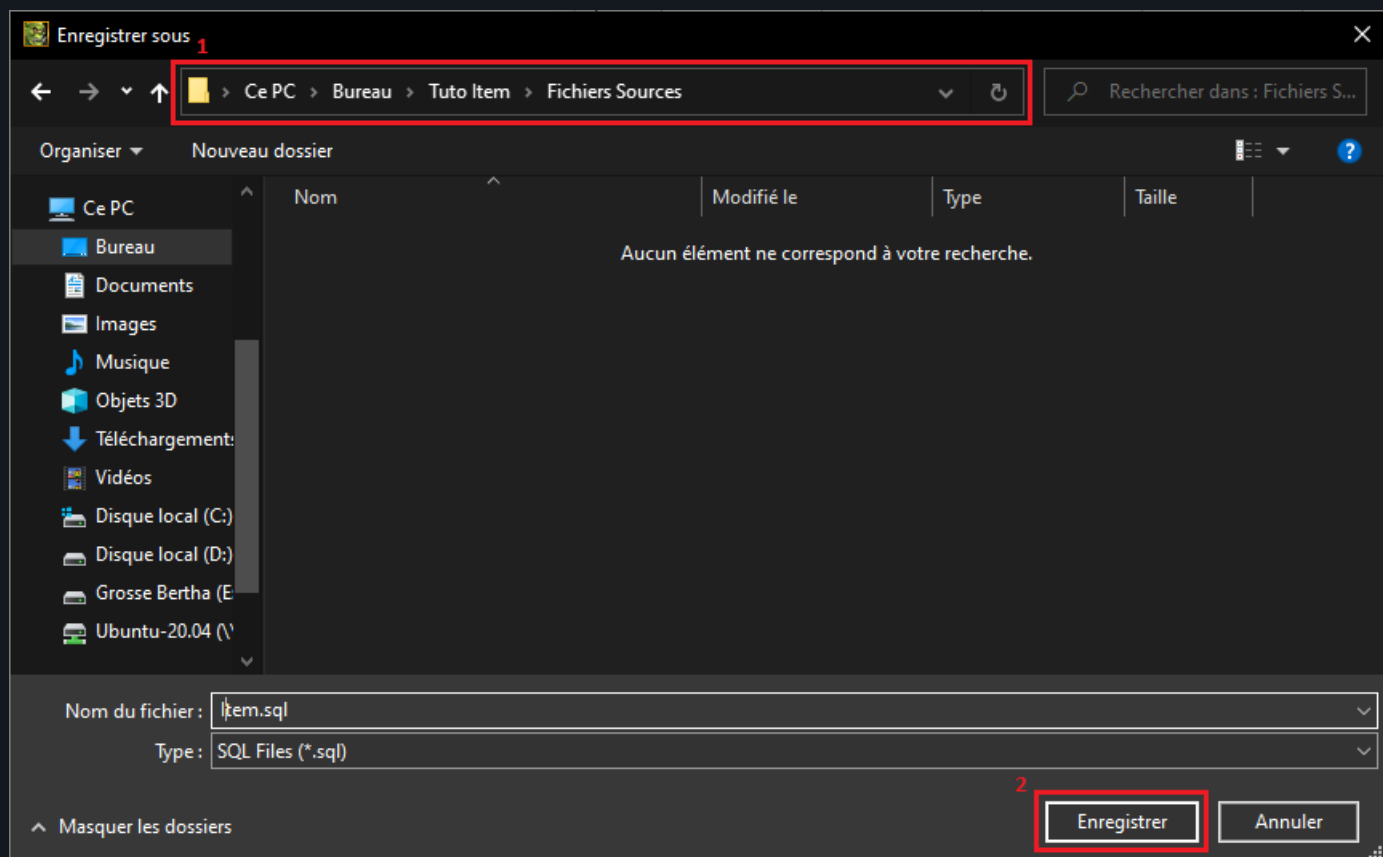
Je ne vous conseil pas d'utiliser `To SQL`, le logiciel va vous demander des informations de connexion à votre base de donnée, bien qu'il soit

Open-Source, prudence est mère de sûreté.



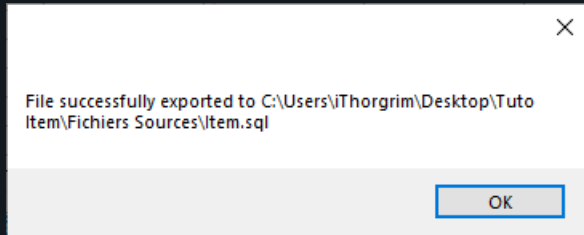
Etape 5 : Choisir un emplacement à retenir pour la suite

Vous allez ensuite sauvegarder le fichier dans un nouveau Dossier ou dans le Dossier Source de votre serveur. Le but étant de ne pas le chercher 10 minutes.



Etape 6 : Terminer.

C'est plutôt simple, il n'y a qu'un choix. Cliquez donc sur **OK**.



Importer les données dans notre DB*

- *base de donnée*

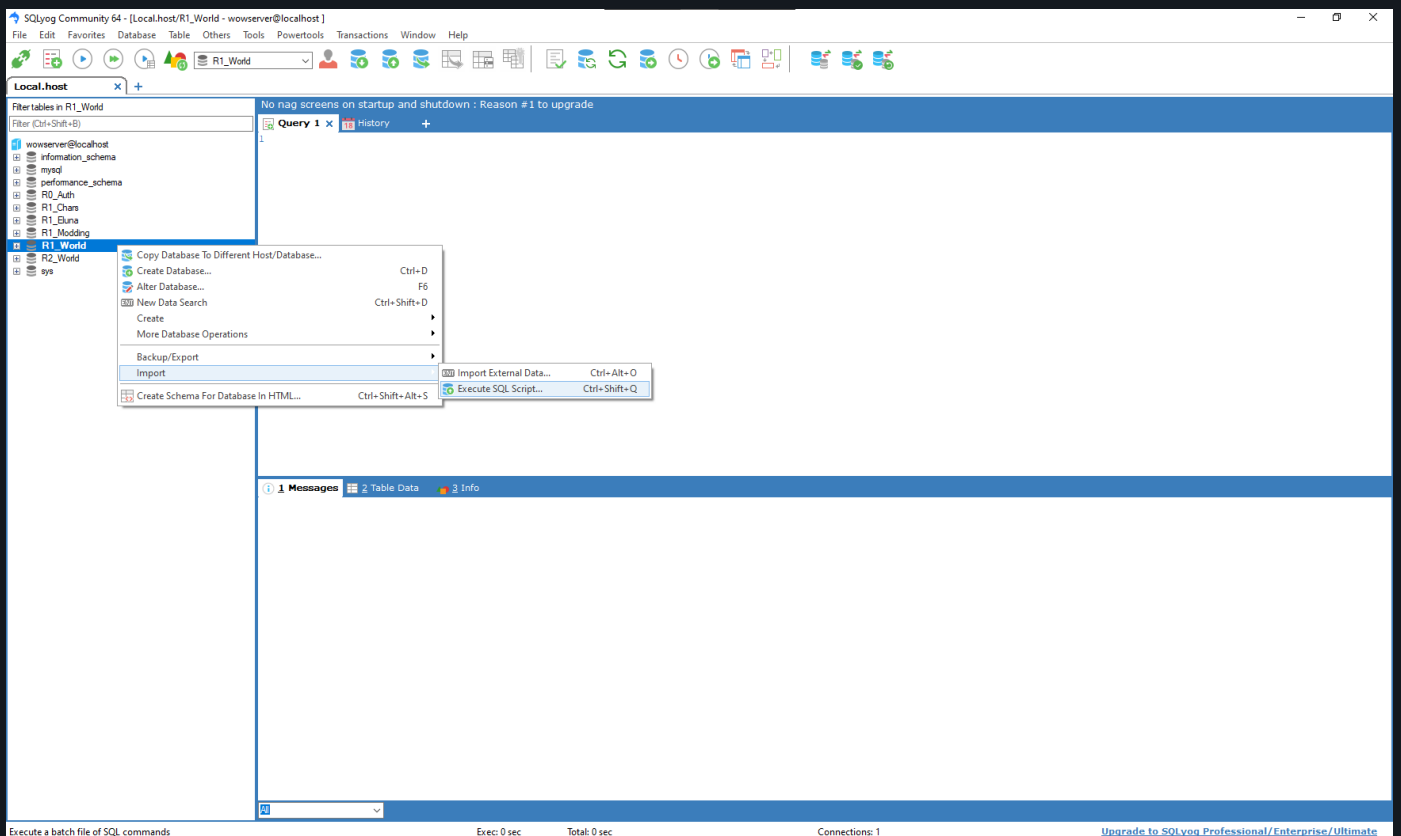
Pour cette partie les images changent selon votre Editeur de Base de donnée ainsi que la manière dont vous ranger vos DB.

J'utilise et recommande SQLyog, il existe la version Community qui est gratuite et déjà bien complète pour l'utilisation que l'on a.

Etape 1 : Sélectionner votre DB World

Pour commencer vous double-cliquez sur la base de donnée qui correspond à votre **world**, pour ma part **R1_World**.

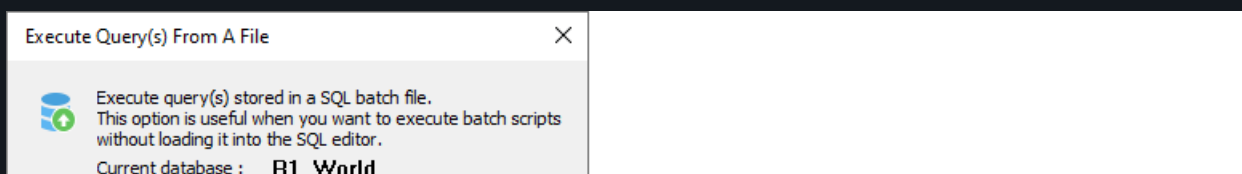
Puis vous aller faire un clique droit et glisser votre souris jusqu'à **Import** puis cliquer sur **Execute SQL Script...**

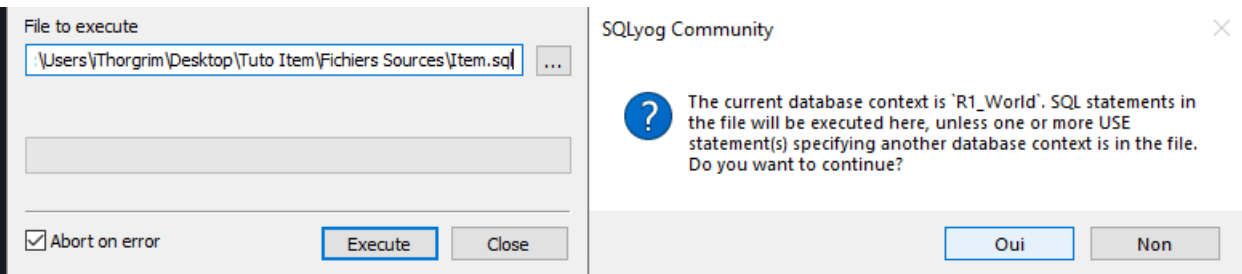


Etape 2 : Importer notre nouvelle table

Ici vous aller cliquer sur les 3 petits points **...** puis vous rendre dans le dossier ou vous avez précédemment sauvegarder notre fichier SQL, enfin vous aller le sélectionner.

Une fois ceci fait, vous aller cliquer sur **Execute**, une boîte de dialogue va s'ouvrir, vous allez tout simplement cliquer sur **Oui**.





Étape 3 : Renommer notre table

Lorsque que l'importation de donnée est terminés vous allez voir qu'une nouvelle table du nom de `db_Item_12340` est créé, nous allons tout simplement la renommer pour des questions pratique.

Executez simplement ce petit morceau de code SQL pour renommer votre table :

```
RENAME TABLE `db_Item_12340` TO `item_dbc`;
```

Ajouter nos triggers*

- *déclencheurs*

Un trigger est un déclencheur, littéralement, il va s'activer après une action définis.

Là nous allons créer 3 déclencheurs qui écouterons donc les évènements suivant :

- Lorsqu'une donnée est inséré
- Lorsqu'une donnée est mise à jour / modifié
- Lorsqu'une donnée est supprimé

Voici donc le code à executer dans votre base de donnée World :

```
-- Ajout trigger pour item_template vers item_dbc
-- Après insert
DELIMITER $$
CREATE
TRIGGER `[insert]item_template_to_dbc` BEFORE INSERT
ON `R1_World`.`item_template`
FOR EACH ROW BEGIN
    INSERT INTO item_dbc VALUES (new.entry, new.class, new.subclass, new.SoundOverrideSubclass, new.material, new.displayid,
END$$
DELIMITER ;

-- Après update
DELIMITER $$
CREATE
TRIGGER `[update]item_template_to_dbc` BEFORE UPDATE
ON `R1_World`.`item_template`
FOR EACH ROW BEGIN
    REPLACE INTO item_dbc VALUES (new.entry, new.class, new.subclass, new.SoundOverrideSubclass, new.material, new.displayid,
END$$
DELIMITER ;

-- Après delete
DELIMITER $$
CREATE
TRIGGER `[delete]item_template_to_dbc` BEFORE DELETE
ON `R1_World`.`item_template`
```

```
FOR EACH ROW BEGIN
    DELETE FROM item_dbc WHERE entry = old.entry;
END$$
DELIMITER ;
```

Pour vous expliquer ce qu'il se passe, quand un développeur va ajouter un objet dans `item_template` cela va aussitôt ajouter une ligne correspondante dans `item_dbc`.

Du coup nous n'aurons plus qu'à importer notre table `item_dbc` dans notre dbc `item.dbc`.

Récupérer nos données

Maintenant que nos triggers sont mis en place à chaque fois que nous allons créer un item, il va s'ajouter automatiquement dans `item_dbc`.

Voici un petit item de test :

```
INSERT INTO `item_template` (`entry`, `name`) VALUES ('190000', 'SuperTest');
```

Rendez-vous dans votre table `item_dbc` et hop notre item s'y trouve, voici une petite ligne de code pour vérifier ça :

```
SELECT * FROM item_dbc WHERE id = 190000;
```

Et là on peut voir que l'on a donc bien notre item qui est ajouté dans `item_dbc`, donc notre trigger fonctionne, on peut alors exporter les données de notre `item_dbc` dans notre `item.dbc`.

Etape 1 : Ouvrez votre item.dbc avec WDBX Editor

Nous l'avons fait juste au dessus, donc suivez simplement les étapes du dessus pour ouvrir votre DBC : Etape 1 à Etape 4.

Normalement vous devriez donc avoir ceci

WDBX Editor (1.1.9.a) - Item.dbc WotLK 3.3.5 (12340)

File Edit Export Import Tools Help Columns Mode: None Columns: [All]

ID	ClassID	SubclassID	Sound_Override	Material	DisplayInfoID	InventoryType	SheatheType
17	4	4	-1	6	7016	4	3
25	2	7	-1	1	1542	21	3
35	2	10	-1	2	472	17	2
36	2	4	-1	2	5194	21	3
37	2	0	-1	1	14029	21	3
38	4	0	-1	7	9891	4	0
39	4	1	-1	7	9892	7	0
40	4	0	-1	7	10141	8	0
41	4	0	-1	7	4553	6	0
42	4	0	-1	7	4562	6	0
43	4	0	-1	7	9938	8	0
44	4	1	-1	7	9937	7	0
45	4	0	-1	7	3265	4	0
46	4	0	-1	7	4528	6	0
47	4	0	-1	7	9915	8	0
48	4	1	-1	7	9913	7	0
49	4	0	-1	7	9906	4	0
50	4	0	-1	7	4535	6	0
51	4	0	-1	7	9946	8	0

Files: Item.dbc - WotLK 3.3.5 (12340)

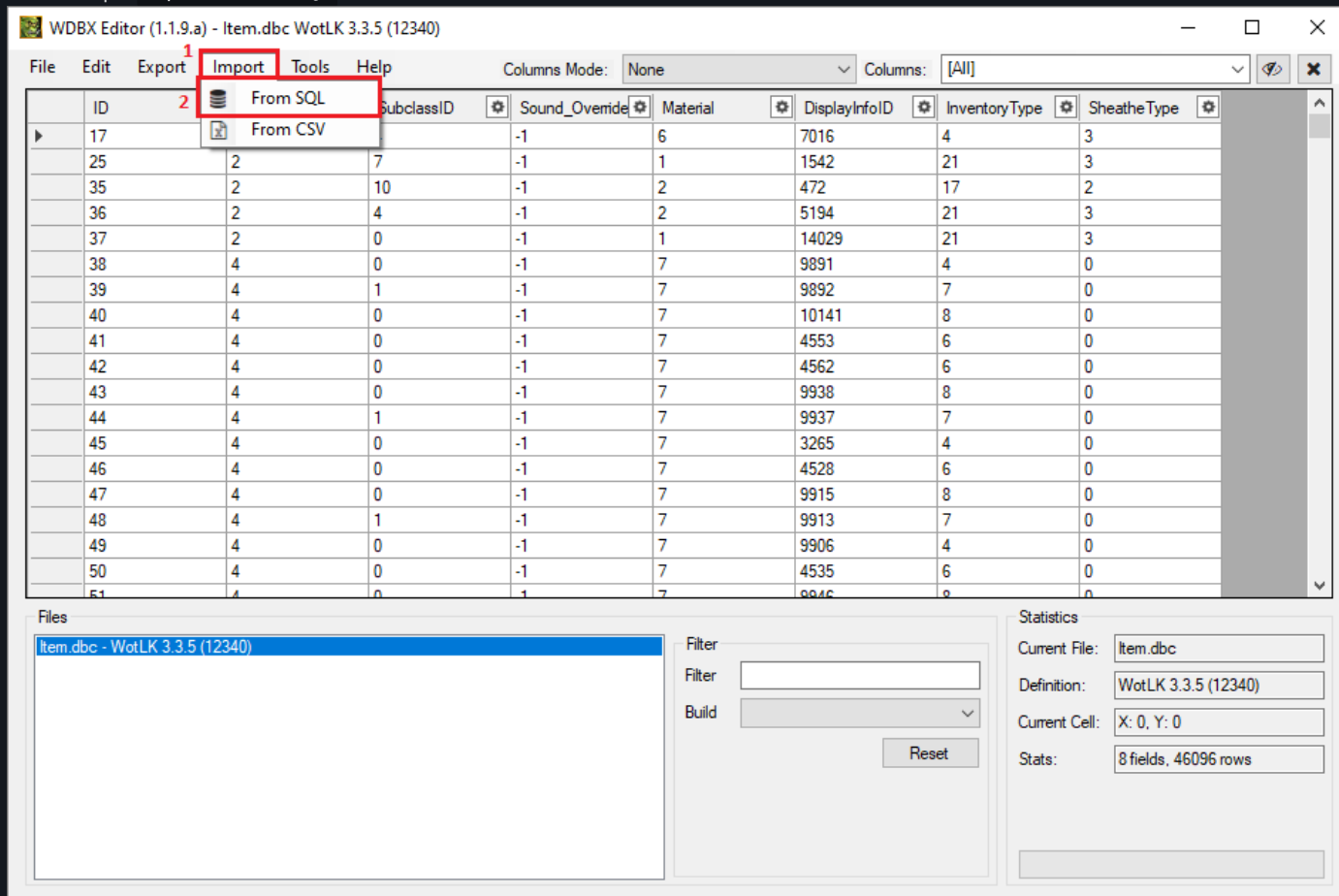
Filter: Filter Build Reset

Statistics: Current File: Item.dbc Definition: WotLK 3.3.5 (12340) Current Cell: X: 0, Y: 0 Stats: 8 fields, 46096 rows

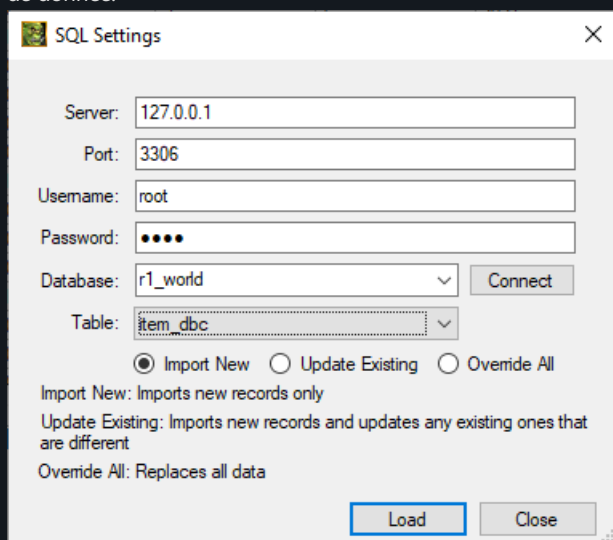
Etape 2 : Se connecter à la base de données

Etape 2 : Se connecter à la base de donnée

Plutôt simple Import > From SQL

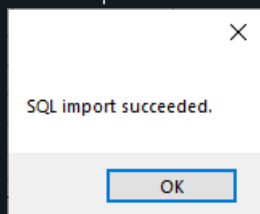


Une fois vos 2 cliques effectués, vous allez avoir une fenêtre qui va simplement vous demander vos informations de connexion à votre base de donnée.



Très simple, vous ajoutez vos informations de connexion, puis sélectionnez la base de donnée `world` puis vous allez choisir la table `item_dbc`.

Une fois que c'est chose faite, vous aurez un petit message :



Il ne vous reste plus qu'à faire `ctrl+s` et voilà votre `item_dbc` qui est lié à votre `item_template` par des triggers.

Lorsque vous allez créer des items, la base de donnée va automatiquement créer une ligne dans `item_dbc` il ne vous restera alors plus qu'à importer la table dans votre DBC `item.dbc` .

Voilà, j'espère que ce tutoriel vous auras été utile, je vous dit à la prochaine pour un prochain tutoriel.

EIntemporel

Incroyable j'avais pas vu ça, c'est très pratique dis donc !

Merci du tuto pour le coup

noc

Bravo et merci pour ce tutoriel. C'est tres interessant en effet, on doit meme pouvoir modifier plusieurs tables, oui c'est tres interessant encore merci

Natsein

Merci * - *
