

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.

Rendre la Phase 0 possible

iThorgrim

Rendre la Phase 0 possible

Il y a longtemps quand je travaillais pour @Oldarorn (Hyakkimaru) sur le projet Shadow-Storm j'avais besoin d'avoir un nombre de phase presque illimités pour ranger mes pnjs.

J'ai donc cherchés très longtemps comment ranger mes PNJ dans une phase qui ne serais **JAMAIS** utilisés ? C'est là que je me suis posés la question "Pourquoi la phase 0 n'est pas utilisés correctement ?".

Si vous voulez, vous avez un total de 32 phases actives sur lesquels vous pouvez vous rendre, la phase 0 n'en fait pas partie MAIS vous pouvez phaser un PNJ en phase 0.
Alors ou vas t'il ? Que ce passe t'il ?

Pour faire simple la phase 0 est un "bug ?" de l'Emulateur.

En gros quand vous envoyés une entité dans la phase 0, la phase 0 est liés à cette entité, personne ne peu venir dans votre phase 0.

J'avais donc trouvés la solution, sauf que biim coup de réalités dans la bouche quand tu restart ton serveur hop le pnj retourne en phase 1. Je me suis donc dit, "Faut que je modifie le CORE" et comme je suis une merde en CPP bah ça fait deux coups de réalités dans la bouche!

J'ai donc demandés de l'aide à @Belitharian que je remercie encore, car grâce à lui, j'ai une phase poubelle qui me permet d'utiliser encore les 32 phases correctement.

Sommaire :

- Outils
- Le Core
- La Base de donnée

1. Outils :

- Un core fonctionnel
- Un Editeur de texte (Atom, Visual Code, SublimeText)
- Un Editeur de base de donnée (Navicat, SQLYog etc.)
- Une machine pour compiler ..

2. Le Core :

Vous allez vous rendre dans : `src/server/game/Globals/ObjectMgr.cpp`

Vous cherchez la ligne : `if (data.phaseMask == 0)`

Et vous commentez tout le bloc :

```
914 TC_LOG_ERROR("sql.sql", "Table 'creature' has creature (GUID: %u Entry: %u) with 'MovementType'=%1 (rand
915 data.movementType = IDLE_MOTION_TYPE;
916 }
917 }
918 else if (data.movementType == IDLE_MOTION_TYPE)
919 {
920     if (data.spawndist != 0.0f)
921     {
922         TC_LOG_ERROR("sql.sql", "Table 'creature' has creature (GUID: %u Entry: %u) with 'MovementType'=%0 (idle
923         data.spawndist = 0.0f;
924     }
925 }
926
927 /*if (data.phaseMask == 0)
928 {
929     TC_LOG_ERROR("sql.sql", "Table 'creature' has creature (GUID: %u Entry: %u) with 'phaseMask'=%0 (not visible
930     data.phaseMask = 1;
931 }*/
932
933 if (sWorld->getBoolConfig(CONFIG_CALCULATE_CREATURE_ZONE_AREA_DATA))
934 {
935     uint32 zoneId = 0;
936     uint32 areaId = 0;
```

```
937         sMapMgr->GetZoneAndAreaId(zoneId, areaId, data.spawnPoint);  
938  
939         PreparedStatement* stmt = WorldDatabase.GetPreparedStatement(WORLD_UPD_CREATURE_ZONE_AREA_DATA);  
940  
941         stmt->SetString(1, name.c_str());
```

Et pareil pour les GameObject's qui se trouve dans le même fichier :

```

212     if (data.rotation.w < -1.0f || data.rotation.w > 1.0f)
213     {
214         TC_LOG_ERROR("sql.sql", "Table `gameobject` has gameobject (GUID: %u Entry: %u) with invalid rotationW (%f)
215         continue;
216     }
217 }
218
219 if (!MapManager::IsValidMapCoord(data.spawnPoint))
220 {
221     TC_LOG_ERROR("sql.sql", "Table `gameobject` has gameobject (GUID: %u Entry: %u) with invalid coordinates,
222     continue;
223 }
224
225 if (data.phaseMask == 0)
226 {
227     TC_LOG_ERROR("sql.sql", "Table `gameobject` has gameobject (GUID: %u Entry: %u) with `phaseMask`=0 (not valid)
228     data.phaseMask = 1;
229 }
230
231 if (sWorld->getConfig(CONFIG_CALCULATE_GAMEOBJECT_ZONE_AREA_DATA))
232 {
233     uint32 zoneId = 0;
234     uint32 areaId = 0;
235     sMapMgr->GetZoneAndAreaId(zoneId, areaId, data.spawnPoint);
236
237     PreparedStatement* stmt = WorldDatabase.GetPreparedStatement(WORLD_UPD_GAMEOBJECT_ZONE_AREA_DATA);
238

```

Et hop tu peux recompiler et d'ailleurs sous Linux et Windows, ne refaite pas un coup de Cmake, pas besoin, tu build et c'est finis :D

3. La base de donnée :

Très simple quand vous voulez qu'un PNJ soit en phase 0 il vous faudra exécuter ce code dans votre DB :

Et si vous souhaitez que ça soit un GameObject en phase 0 :

Voilà, voilà, je vous dit à la prochaine et je vous fait la bise ;)