

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.

Masse Loot C++

killit

Bonjour,

Je vais vous expliquer comment incorporer un masse loot en C++, en effectuant quelque modification et ajout.

Il vous faudra accéder au fichier **LootHandler.cpp**, que vous trouverez dans le dossier **../src/server/game/Handlers/**.

Il existe 2 types d'objet lootable, les golds, et les items. le masse loot fonctionnera seulement lorsque vous n'êtes pas en groupe. Commençons par les items.

Aller à la ligne 85, vous trouverez ce morceau de code :

```
Creature* creature = GetPlayer()->GetMap()->GetCreature(lguid);

bool lootAllowed = creature && creature->IsAlive() == (player->GetClass() == CLASS_ROGUE && creature->loot.loot_ty
if (!lootAllowed || !creature->IsWithinDistInMap(_player, INTERACTION_DISTANCE))
{
    player->SendLootError(lguid, lootAllowed ? LOOT_ERROR_TOO_FAR : LOOT_ERROR_DIDNT_KILL);
    return;
}

loot = &creature->loot;
```

Le remplacer par :

```
Creature* creature = GetPlayer()->GetMap()->GetCreature(lguid);
if(!player->GetGroup())
{
    int i =0;
    float range = 30.0f;
    Creature* c = nullptr;
    std::vector<Creature*> creaturedie;
    player->GetCreatureListWithEntryInGrid(creaturedie, creature->GetEntry(), range);
    for (std::vector<Creature*>::iterator itr = creaturedie.begin(); itr != creaturedie.end(); ++itr)
    {
        c = *itr;
        loot = &c->loot;

        uint8 maxSlot = loot->GetMaxSlotInLootFor(player);
        for (i = 0; i < maxSlot; ++i)
        {
            LootItem* item = loot->LootItemInSlot(i, player);
            if(player->AddItem(item->itemid, item->count))
            {
                player->SendNotifyLootItemRemoved(lootSlot);
                player->SendLootRelease(player->GetLootGUID());
            }
        }
        else
        {
            player->SendItemRetrievalMail(item->itemid, item->count);
            player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Votre objet vous a été envoyé par mail.");
        }
    }
}
```

```

    }
}

loot->clear();

if(loot->isLooted() && loot->empty())
{
    c->RemoveFlag(UNIT_DYNAMIC_FLAGS, UNIT_DYNFLAG_LOOTABLE);
    c->AllLootRemovedFromCorpse();
}
}
}
else
{
    bool lootAllowed = creature && creature->IsAlive() == (player->GetClass() == CLASS_ROGUE && creature->loot.loot_type ==
    if (!lootAllowed || !creature->IsWithinDistInMap(_player, INTERACTION_DISTANCE))
    {
        player->SendLootError(lguid, lootAllowed ? LOOT_ERROR_TOO_FAR : LOOT_ERROR_DIDNT_KILL);
        return;
    }

    loot = &creature->loot;
}

```

Autour des golds.

Aller à la ligne 201, vous trouverez ce morceau de code :

```

    player->ModifyMoney(loot->gold);
    player->UpdateAchievementCriteria(ACHIEVEMENT_CRITERIA_TYPE_LOOT_MONEY, loot->gold);

    WorldPacket data(SMSG_LOOT_MONEY_NOTIFY, 4 + 1);
    data << uint32(loot->gold);
    data << uint8(1);    // "You loot..."
    SendPacket(&data);

```

Le remplacer par :

```

if(!player->GetGroup())
{
    float range = 30.0f;
    uint32 gold = 0;
    Creature* creature = GetPlayer()->GetMap()->GetCreature(guid);
    Creature* c = nullptr;
    std::vector<Creature*> creaturedie;
    player->GetCreatureListWithEntryInGrid(creaturedie, creature->GetEntry(), range);
    for (std::vector<Creature*>::iterator itr = creaturedie.begin(); itr != creaturedie.end(); ++itr)
    {
        c = *itr;
        loot = &c->loot;
        gold += loot->gold;
        loot->gold = 0;
    }
    loot->gold = gold;
}

    player->ModifyMoney(loot->gold);
    player->UpdateAchievementCriteria(ACHIEVEMENT_CRITERIA_TYPE_LOOT_MONEY, loot->gold);

```

```
WorldPacket data(MSG_LOOT_MONEY_NOTIFY, 4 + 1);  
data << uint32(loot->gold);  
data << uint8(1);    // "You loot..."  
SendPacket(&data);
```

Il se peut que un message d'“*erreur*” s’affiche disant que vous avez déjà looté cette creature.

Vous pouvez aller dans le fichier **Player.cpp**, que l’on trouve **../src/server/game/Entities/Player/**.

il vous suffira de mettre en commentaire cette ligne :

```
SendEquipError(EQUIP_ERR_ALREADY_LOOTED, nullptr, nullptr);
```

RaverKai

barabo, merci beaucoup pour la contribution!

iThorgrim

Merci énormément pour ce partage !! Bien joué, je vais voir pour passer ça en module AzerothCore

noc

Superbe, merci pour le partage.
