

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.

Nouveaux Event de fonctions

iThorgrim

Nouveaux Event de fonctions

Partage par @kazuma

Salut Open-WoW,

Aujourd'hui je vous partage ma dernière création. Je me suis dit qu'en LUA nous nous servons pas assez de la fonction **RegisterPacketEvent** et donc j'ai décidé de la mettre à l'honneur en me servant d'elle pour **vous mettre à disposition de nouveaux événements** sur lesquelles **déclencher vos fonctions** !

Je vous partage donc **23 nouveaux événements** avec une nouvelle fonction **Register**.

Ayant arrêté le développement sur WoW depuis un bon bout de temps, ça me gênait de garder ça sous cloche alors que tout fonctionne mais qu'il suffit juste de poursuivre (si vous le souhaitez) mon travail.

Note : Ce système est inachevé, il sera actualisé au fur et à mesure du temps.

Utilisation

Tout ce que vous avez à faire dans un fichier où vous souhaitez assigné votre fonction à un event de ma création, vous devez :

- Mettre en place un **require** du fichier contenant la fonction Register donc (newHook.ext)
- Mettre en place un **tableau**, qui contiendra à la fin de votre fichier toutes les fonctions que vous voudrez assigner à un nouvel event.
- Créer votre fonction comme à votre habitude.
- **Insérer** votre **fonction** dans le **tableau** mis en place précédemment afin de permettre l'utilisation de la fonction "Register".
- Assigné votre fonction à un event : Vous n'utilisez rien de l'API Eluna mais la fonction "**Register**" provenant de newHook.ext, et vous lui renseignerez l'event.

Explication du code

Voici tout de suite un exemple pour vous illustrer ce que je viens de vous dire.

```
1  local hook = require "newHook";
2  local Function = {};
3
4
5  local function func1(event, packet, player)
6      SendWorldMessage(player:GetName().." à acheté un objet !")
7  end
8
9  local function func2(event, packet, player)
10     SendWorldMessage(player:GetName().." est monté sur une monture ")
11 end
12
13 local function func3(event, packet, player)
14     SendWorldMessage(player:GetName().." s'est inscrit à un bg")
15 end
16
17 local function func4(event, packet, player)
18     SendWorldMessage(player:GetName().." à onCancelSpell")
19 end
20
21
22 -- IMPORTANT, to use the Register function, you must give your function by a table or it won't work
23 Function.func1 = func1
24 Function.func2 = func2
```

```
24 Function.func2 = func2
25 Function.func3 = func3
26 Function.func4 = func4
27
28
29
30 hook.Register(hook.Server.onBuyItem, Function.func1)
31 hook.Register(hook.Server.onMount, Function.func2)
32 hook.Register(hook.Server.onTagBg, Function.func3)
33 hook.Register(hook.Server.onCancelSpell, Function.func4)
34
```

Toute ces **étapes** sont **impératives** :

- Require de newHook.
- Création de tableau de fonction.
- Création de vos fonctions.
- Insertion de vos fonctions dans le tableau.
- Utilisation de la fonction Register.

Notes

Précisément , vous devez réaliser vos fonctions toujours avec ces **3 paramètres** : (**event**, **packet**, **player**).

Car au final la fonction se base sur : **RegisterPacketEvent** (Doc : <http://elunluaengine.github.io/Global/RegisterPacketEvent.html>)

La **fonction Register** attend : un **opcode**, une **fonction** (opcode, function).

Donc vous devriez saisir un nombre à la place de opcode, cependant, j'ai mis en place **un tableau qui vous permet de saisir avec du texte l'événement que vous voulez**. Il est mis en place dans newHook.ext donc n'hésitez pas à vous en servir.

Partages

Je vous met à disposition :

- **newHook.ext**, A placer dans lua_scripts/extensions.
- **template.lua**, Comme son nom l'indique c'est une template pour vous faire gagner du temps.

Vous pouvez télécharger les [Script](#) ici !
