

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.

Eluna, nouvelle fonction : GetHomeBind()

EIntemporel

Bonjour aujourd'hui encore je vous partage une modification d'Eluna côté Core qui vous permettra de rajouter une fonction :

Voici la fonction en question, utilisable en Lua dans les scripts côté Serveur :

```
-- function player:GetHomeBind()
local CoordPierreDeFoyer = player:GetHomeBind()

print(unpack(CoordPierreDeFoyer))
-- nous renvoie : mapid, x, y, z
```

Cette fonction vous permettra de récupérer une table contenant les coordonnées de la pierre de foyer du joueur en question.

Passons à l'ajout côté Core.

Direction LuaEngine/PlayerMethods.h ligne 15 il vous faut rajouter : (juste après namespace LuaPlayer {)

```
int GetHomeBind(lua_State* L, Player* player)
{
    lua_newtable(L);
    int _homeBind = lua_gettop(L);

    Eluna::Push(L, player->m_homebindMapId);
    lua_rawseti(L, _homeBind, 1);
    Eluna::Push(L, player->m_homebindX);
    lua_rawseti(L, _homeBind, 2);
    Eluna::Push(L, player->m_homebindY);
    lua_rawseti(L, _homeBind, 3);
    Eluna::Push(L, player->m_homebindZ);
    lua_rawseti(L, _homeBind, 4);

    lua_settop(L, _homeBind);
    return 1;
}
```

Ensuite dans LuaEngine/LuaFunctions.cpp, ligne 443 il vous faut rajouter : (juste après // Getters)

```
{ "GetHomeBind", &LuaPlayer::GetHomeBind },
```

Voilà vous n'avez plus qu'à recompiler et vous voilà avec une nouvelle fonction Lua qui j'espère fera des heureux !