

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.

## LevelUP Annonce

killit

Bonjour,

Je vous partage aujourd'hui un script qui vous permet d'effectuer certaine action lorsque le joueur gagne un level.  
Script compatible avec la dernière version TC.

```
#include "WorldSession.h"

class levelup : public PlayerScript
{
    public:
        levelup() : PlayerScript("levelup") { }

    void OnLevelChanged(Player* player, uint8 oldLevel)
    {
        WorldSession* session = player->GetSession();
        switch (oldLevel)
        {
            case 10:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 10!");
                break;
            case 20:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 20!");
                break;
            case 30:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 30!");
                break;
            case 40:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 40!");
                break;
            case 50:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 50!");
                break;
            case 60:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 60!");
                break;
            case 70:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 70!");
                break;
            case 80:
                player->CastSpell(player, 11305, true);
                player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant level 80!");
                break;
        }
    }
}
```

```
}  
};  
  
void AddSC_levelup()  
{  
    new levelup();  
}
```



levelup-annonce.zip

485B

---

### iThorgrim

Super ☐☐ Merci pour ce partage :D

---

### kazuma

Un grand merci ! ☐

---

### Mithrandir

Super partage merci ! ☐☐

Petit conseil: Tu pourrais aussi faire une concaténation du string pour éviter une redondance de code ☐

---

### EIntemporel

Merci à toi, comme la dit Mithrandir, tu peut simplifier le code, personnellement pour le faire j'ai utilisé la fonction % (modulo)

Un exemple du script pour que tu comprennes comment marche le modulo si tu le souhaites :

[https://onlinegdb.com/ry22nG\\_8u](https://onlinegdb.com/ry22nG_8u)

Ce qui permet de rendre plus polyvalent ton code, puisque même si tu changes le niveau max, le code que je propose ( hérité de ton partage ) annoncera au joueur de la montée de niveau tout les 10 niveau. Voici ma simplification :

```
#include "WorldSession.h"  
  
class levelup : public PlayerScript  
{  
public:  
    levelup() : PlayerScript("levelup") {}  
  
    void OnLevelChanged(Player* player, uint8 oldLevel)  
    {  
        WorldSession* session = player->GetSession();  
  
        //Si oldLevel modulo 10 = 0, alors oldLevel est un multiple de 10  
        if (oldLevel%10==0)  
        {  
            player->CastSpell(player, 11305, true);  
            player->GetSession()->SendAreaTriggerMessage("Félicitations vous êtes maintenant niveau "+oldLevel+"!");  
        }  
    }  
};  
  
void AddSC_levelup()  
{  
    new levelup();  
}
```

