

Guida ai Comandi di Injection (Creata ed idealizzata per Venus)

Premessa:

Questa è una guida Strutturata in 2 parti :

- Parte Prima : Elenco in ordine alfabetico dei comandi di Injection con relativa descrizione dettagliata per ogni comando
- Parte Seconda : Spiegazione del nuovo sistema ad inclusioni di file creato da Vendor.

Kons

Legenda:

1. Le parole scritte in Verde sono variabili, cioè valori da sostituire.
2. Le parole racchiuse fra parentesi quadre [] sono valori NON necessari.

Comando	Sintassi (Script-Game)	Descrizione
addgate	uo.addgate(serialerunebook) ,addgate serialerunebook	Apri il runebook "serialerunebook" per potervi aggiungere scroll di gate. Non funziona se non si ha almeno uno scroll di gate. Inutile su Venus.
addobject	uo.addobject(nameobject,[object]) ,addobject nameobject [object]	Aggiunge un nuovo oggetto di codice "object" e nome "nameobject" alla lista Objects di injection
addrecall	uo.addrecall(serialerunebook) ,addrecall serialerunebook	Apri il runebook "serialerunebook" per potervi aggiungere scroll di recall. Non funziona se non si ha almeno uno scroll di recall.
addtype	uo.addtype(nametype,[type]) ,addtype nametype [type]	Aggiunge un nuovo elemento di codice "type" e nome "nametype" alla lista Objects Types di Injection
arm	uo.arm(name) ,arm name	Equipaggia il personaggio con l'arma a cui è stata assegnata "name"
attack	uo.attack(object) ,attack object	Attacca "object"
automenu	uo.automenu(prompt,choice ,[prompt2,choice2]) ,automenu prompt choice [prompt2 choice2]	Elimina la scelta manuale dei menù : quando appare il gump di menù il comando accerta 2 cose <ul style="list-style-type: none">• prompt : cerca di essere nel menù giusto, il prompt è la scritta che si trova al di sopra del menù (Es: Select a circle to inscribe). Non è necessario mettere tutto il messaggio del prompt(va bene anche "Select")• choice : la scelta che deve selezionare la macro (Es: 8spells) in questo modo selezionerà automaticamente le scelte fatte. Al massimo si possono fare 10 scelte.
bandageself	ELIMINATO SU VENUS	Cura il personaggio
boxhack	ELIMINATO SU VENUS	Teneva aperto i Backpack anche allontanandosi dal pack stesso.. utilizzato dai ladri.
buy	ELIMINATO SU VENUS	Permette compere istantanee
cancelmenu	uo.cancelmenu() ,cancelmenu	Chiude il menù di craft\track attualmente aperto
canceltarget	uo.canceltarget() ,canceltarget	Cancella il target acquisito con il comando Target.
cast	uo.cast(spell,[object]) ,cast spell	Permette di Castare una magia"spell" su un oggetto "object", nel caso manchi l'oggetto compare il puntatore
choice	NA	Vedi automenu
Class		

click	uo.click(object) ,click object	Clicca “object”
closeuo	uo.closeuo() ,closeuo	Chiude Ultima On-line
color	NA	I colori di ultima online, contenuti nel file hues.mul, si possono vedere con programmi tipo “Inside Uo”
concolor	uo.concolor(color) ,concolor color	Colora i messaggi che Injection fa comparire sullo schermo. Colore predefinito :1088
ContainerOf	uo.ContainerOf([object])	Restituisce l'ID del container in cui si trova object
Cos	Cos(val)	Calcola il coseno dell'angolo “val”
Count	uo.Count(type,[color])	Conta quanti oggetti “type” del colore “color” si trovano nel backpack o nei container, dipende dallo script
CountGround	uo.CountGround(type,[color])	Conta quanti oggetti “type” del colore “color” si trovano per terra
CurrentTime		
Date	uo.Date()	Restituisce una stringa fissa di 8 caratteri del formato dd_mm_yyyy
Date (script)		
DateToStr		
Day		
Dbgmsg		
Dead	uo.Dead()	Funzione che verifica se il personaggio è deceduto.
Debug	ELIMINATO SU VENUS	Invia pacchetti al Server dallo script
debug	ELIMINATO SU VENUS	Invia pacchetti al Server dal game
DeleteJournal	uo.DeleteJournal()	Cancella il contenuto del Journal: utilizzato solitamente in macro che sfruttano eventi legati al journal
disarm	uo.disarm() ,disarm	Leva l'arma ponendola nel backpack
dismount	uo.dismount() ,dismount	Fa scendere il personaggio dalla cavalcatura
dress	uo.dress(name) ,dress name	Indossa il set di vestiti assegnati a “nome”
drop	uo.drop([quantità],[X,Y,Z],[object]) ,drop [quantità] [X Y Z] [object]	Lascia cadere una certa quantità di “object” in una certa posizione “X Y Z”
drophere	uo.drophere([object]) ,drophere [object]	Lascia cadere “object” ai piedi del personaggio
dump	uo.dump() ,dump	Scriva nel log tutte le informazioni sugli oggetti che injection ha in memoria.
dye	ELIMINATO SU VENUS	Colora di un colore desiderato un oggetto NB: E' colorato solo per il Client, il server non nota il cambio di colore
easyobject	uo.easyobject(object) ,easyobject object	Restituisce l'interpretazione per EasyUO del seriale di un oggetto “object”
emptycontainer	uo.emptycontainer(delay, [containerobj],[receivingcontainer]) ,emptycontainer delay [containerobj] [receivingcontainerobject]	Svuota in un certo tempo “delay”(millesimi di secondo) un certo “containerobj” mettendo il contenuto in “receivingcontainerobject”. In caso di mancati parametri mostra un puntatore
equip	uo.equip(layer,[object]) ,equip layer [object]	Equipaggia il personaggio con un certo “object” nella mano “layer”
equipt	uo.equipt(layer,type) ,equipt layer type	Equipaggia il personaggio di un certo oggetto di tipo “type” nella mano “layer”

exec	uo.exec(nome_di_funzione) ,exec nome_di_funzione	Esegue una funzione presente negli script caricati al momento
filterspeech	uo.filterspeech([[on/off/clear/info], /, [add/remove] , [phrase]]) ,filterspeech [[on/off/clear/info] / [add/remove] [frase]]	Come l'opzione filterspeech del client : si possono escludere frasi "phrase" dalla lettura normale del personaggio aggiungendole "add" ad una lista interna. Le modalità sono Acceso "on", spento "off", cancella lista "clear", informazioni sullo stato "info".
filterweather	uo.filterweather() ,filterweather	Permette il cambio di stagione o blocca il cambio di stagione.
FindCount	uo.FindCount()	Memorizza il risultato dei find. Da usare negli If -> Se findcount = 0 allora..
findtype	uo.findtype(type , [color containerobj / ground/my]) ,findtype type [color containerobj / ground/my]	Cerca un certo oggetto "type" di un certo colore in un certo containerobj/per terra / nel backpack
fixhotkeys	,fixhotkeys	Esegue un refresh delle Hotkeys di injection nel caso queste non funzionino
fixtalk	uo.fixtalk(0\1) ,fixtalk 0\1	Sceglie il tipo di dati inviati al server attraverso uo.serverPrint. Se attivo manda dati in formato Ascii, altrimenti manda dati in formato Unicode.
fixwalk	ELIMINATO SU VENUS	Sistema di antigear per RunUO, inutile sul POL. (Venus gira su POL)
flush	,flush	Esegue il flush dei log : Injection scrive su disco ciò che ha in buffer il programma stesso. Normale che non capiate. ^_^
fontcolor	uo.fontcolor(dye/color) ,fontcolor dye/color	Cambia il colore del font utilizzato dal personaggio.
forget	uo.forget(object/counters/far) ,forget object/counters/far	Cancella dalla memoria di injection un oggetto "object".
FormatStr		
gate	uo.gate(serialerunebook , numeroruna) ,gate serialerunebook numeroruna	Esegue la magia Gate Travel utilizzando il runebook "serialerunebook", prendendo come target la runa numero "numeroruna".
GetColor	uo.GetColor()	Fornisce il colore dell'oggetto object.
GetDir	uo.GetDir([object])	Restituisce la direzione in integer verso cui si dirige l'oggetto "object".
GetDistance	uo.GetDistance([object])	Fornisce la distanza dall'oggetto "object"
GetEasyUO	uo.GetEasyUO(number)	Fornisce il valore della variabile globale di EasyUO.
GetGlobal	uo.GetGlobal(name)	Restituisce il valore impostato con Setglobal.
GetGraphic	uo.GetGraphic([object])	Fornisce la grafica dell'oggetto "object".
GetHP	uo.GetHP([object])	Fornisce gli HP di un oggetto "object".
GetLayer	uo.GetLayer([object])	Fornisce il layer che sta utilizzando l'oggetto object.
GetMaxHP	uo.GetMaxHP([object])	Fornisce il numero di hp massimo (quindi la Str) di un oggetto "object", da usare con GetHP.
GetName	uo.GetName([object])	Fornisce il nome dell'oggetto object.
GetNotoriety	uo.GetNotoriety([object])	Controlla lo Status dell'oggetto e fornisce un valore secondo la seguente scaletta: <ul style="list-style-type: none"> • 1 : Blu • 2 : Verde • 3 : Vendetta* • 4 : Grigio • 5 : Arancio • 6 : Rosso

*Il sistema di vendetta funziona in questo modo:
 quando un Blu ti attacca diventa grigio, al momento in cui torna blu il Personaggio attaccato continua a vedere per un certo periodo di tempo l'attaccante grigio, in questo periodo di tempo il valore dell'attaccante è 3, cioè Blu ma attaccabile.

GetQuantity	uo.GetQuantity([object])	Fornisce il numero di oggetti "object" in uno stesso blocco.
GetRun	uo.GetRun([object])	Restituisce lo stato dell'oggetto "object" in integer
GetSerial	uo.GetSerial([object])	Fornisce il seriale "serial" dell'oggetto "object"
getstatus	uo.getstatus(object) ,getstatus object	Come quando usate il "nexttarget" che appare lo status del personaggio che state targettando.
GetX	uo.GetX([object])	Fornisce la X del personaggio o altrimenti di "object"
GetY	uo.GetY([object])	Fornisce la Y del personaggio o altrimenti di "object"
GetZ	uo.GetZ([object])	Fornisce la Z del personaggio o altrimenti di "object"
grab	uo.grab([quantità],[object]) ,grab [quantità] [object]	Preleva una certa "quantità" di oggetti "object"
Hex2Int	uo.Hex2Int(text)	Trasforma un certo testo "text" da esadecimale a Integer
Hidden	uo.Hidden([object])	Verifica che l'oggetto "object" sia nascosto.
hide	uo.hide([object]) ,hide [object]	Nasconde al Client un oggetto "object" per un certo periodo di tempo. Si annulla con resend o allontanandosi dall'oggetto in questione. In caso di mancato object fornisce un puntatore.
Hour		
ignore	uo.ignore(object, [on/off])	Aggiunge alla lista ignore l'oggetto "object", che di conseguenza verrà escluso dalle ricerche compiute da waittargetground e waittargettype
ignorereset	uo.ignorereset() ,ignorereset	Cancella tutti gli oggetti presenti nella lista ignore.
info	uo.info([object]) ,info [object]	Fornisce varie informazioni sull'oggetto "object": ID : Seriale dell'oggetto selezionato Type : Type dell'oggetto selezionato Quantity ; quantità dello stuck di oggetti (vedi reagenti) Colour : colore dell'oggetto Layer : Parte del corpo su cui è appoggiato l'oggetto X Y Z : coordinate C: Container F: Flags
infocolor	,infocolor [object]	Fornisce il numero di colore dell'oggetto "object"
infogump	uo.infogump() ,infogump	Aprire informazioni sull'ultimo gump aperto, da usare con ongump. Esempio:

```

      infogump
      serial 0x003b23f3
gumpid      0x0007fedf
              X      0
              Y      0
      32216 packet size
      23    reply packet size
Buttons: _____

```

2 [1026] image=0x0837 at 355:35
 3 [1026] image=0x08B0 at 400:433.

infotile	uo.infotile([lasttile])	Fornisce tipo , X , Y ,Z del tile selezionato.
InJournal	uo.inJournal(testo)	Esempio : 0 0000 0000 0
Int		Cerca nel journal il le parole costituite da “testo”
Int2Hex	uo.Int2Hex(numero)	Trasforma i numeri interi in Esadecimali
IsArray		
IsClass		
IsLeapYear		
IsNPC	uo.IsNPC([object])	Verifica che l'oggetto “object” sia un Npc. Restituisce 1=vero o 0=falso.
IsNumber		
IsString		
Journal	uo.Journal(number)	Restituisce la riga “number” del journal. Se il valore è 0 restituisce l'ultimo messaggio. Usare preferibilmente (poi fate quel che volete) Injournal.
JournalSerial	uo.JournalSerial(number)	Restituisce il seriale dell'object che ha prodotto la linea del journal numero “number”. Esempio: UO.Print(UO.JournalSerial(0)+" says: "+UO.Journal(0)) string
LastMessage	uo.LastMessage()	Restituisce l'ultima riga del journal. Per i check è preferibile usare Injournal.
LastTile	uo.LastTile([number])	Restituisce il valore dell'ultimo tile a seconda del valore “number”: • Nulla: Restituisce l'intera stringa “Type X Y Z” • 0: Restituisce il valore di Type • 1: Restituisce il valore di X • 2: Restituisce il valore di Y • 3: Restituisce il valore di Z
launch	uo.launch(nome_file,[parametri])	Esegue il file “nome_file” passandogli i parametri
layer	,launch nome_file [parametri] NA	“parametri”. Le varie parti del corpo : <ul style="list-style-type: none"> • Rhand • Lhand • Shoes • Shirt • Gloves • Neck • Waist • Torso • Brace • Beard • TorsoH • Ear • Arms • Cloak • Bpack • Robe • Legs • Horse • Rstk

- NRstk
- Sell
- Bank

Left		
Len		
light	uo.light([amount],light [amount])	Cambia la luminosità in game da un valore “amount” del server ad un valore compreso fra 0 e 31 . Se lasciato senza cifra considera massimo l'amount.
Ltrim		
makefakeitem		Permette di creare oggetti “falsi”, cioè oggetti che vengono visualizzati esclusivamente sul client e che il server non riconosce. Una volta veniva usato per sfruttare bug, adesso è inutile.
massmove	uo.massmove(delay , [maxitems], [color]) ,massmove delay [maxitems] [color]	Muove in un tempo “delay” un numero “maxitems” di oggetti di colore “color”. In caso di mancati parametri sposta tutti gli oggetti dello stesso tipo.
masspricemove	,masspricemove delay	Comando per far vendere al proprio vendor una certa quantità di oggetti ad una certa velocità “delay” allo stesso prezzo. Penso non funzionante su Venus.
Mid		
Minute		
Mod		
Moneytostr		
Month		
morph	ELIMINATO SU VENUS	Modifica la grafica del personaggio
mount	uo.mount() ,mount	Permette di montare sulla propria cavalcatura selezionandola dal puntatore.
moveitem	uo.moveitem(object, [quantità, containerobj/ground, [X,Y,Z]]) ,moveitem object [quantità containerobj/ground [X,Y,Z]]	Sposta una certa quantità di oggetti “object” in un container “ containerobj” o a terra “ground” o a certe coordinate “X Y Z”
moveoff	ELIMINATO SU VENUS	Blocca la possibilità di movimento del personaggio
moveon	ELIMINATO SU VENUS	Riabilita la possibilità di movimento del personaggio
msg	uo.msg(text) ,msg text	Fa dire al personaggio il testo “text”
name	NA	Nome da assegnare a una qualsiasi variabile che poi possa essere richiamata.
Numbertostr		
ObjAtLayer	uo.ObjAtLayer(layer)	Controlla l'oggetto nel layer ”layer”
object	NA	Tutti gli oggetti cliccabili di Ultima On-line. Si veda ,info per la loro descrizione.
ongump	uo.ongump() ,ongump	Dovrebbe essere un sistema di interazione coi gump ma non funziona come dovrebbe.
opendoor	uo.opendoor() ,opendoor	Apri le porte nelle vicinanze del personaggio
playwav	uo.playwav(nome_fileWav) ,playwav nome_fileWav	Esegue il file wav “nome_fileWav”
poison	uo.poison(object/it) ,poison object/it	Utilizza la skill Poisoning per avvelenare un oggetto “object”. L'opzione “it” avvelena un oggetto precedentemente salvata sotto il nome “poison” in Object types
Poisoned	uo.Poisoned([object])	Verifica se l'oggetto “object” è avvelenato.
prompt	NA	
Random	uo.Random(numero_Max)	Restituisce un valore casuale compreso fra 0 e

		numero_Max.
recall	uo.recall(serialerunebook , numeroruna)	Compie la funzione di Recall col runebook “serialerunebook” sulla runa “numeroruna”
removeearrings	,recall serialerunebook numeroruna uo.removeearrings() ,removeearrings	Rimuove gli orecchini e li deposita nel backpack
removehat	uo.removehat() ,removehat	Rimuove il copricapo e lo deposita nel backpack
removeneckless	uo.removeneckless() ,removeneckless	Rimuove la collana e la deposita nel backpack
removering	uo.removering() ,removering	Rimuove gli anelli e li deposita nel backpack
repbuy	ELIMINATO SU VENUS	
resend	uo.resend() ,resend	Comando da utilizzare quando il pg non si muove più correttamente, è affossato nel pavimento di una casa o simile. Il client manda una richiesta di aggiornamento al server che risponde fornendo le informazioni dello status generale del pg e di ciò che ha intorno.
Right Round Rtrim		
saveconfig	uo.saveconfig() ,saveconfig	Salva la configurazione di Injection
sayu	uo.sayu(testo) ,sayu testo	Fa pronunciare al personaggio la frase “testo”
Second		
sell	,sell object [quantità]	Permette Vendite istantanee. Rivisitato su Venus, permette di vendere un solo tipo di oggetto alla volta in modo istantaneo.
ServerPrint	uo.ServerPrint(testo)	Invia al server una frase “testo” che non viene trascritta nel client. La frase è spedita direttamente al server. (E' come il uo.say) Con fixtalk attivo manda messaggi in pacchetti in formato vecchio (Ascii) altrimenti manda pacchetti unicode.
set	uo.set(variabile, valore) ,set variabile valore	Permette di impostare diverse funzioni; tipi di variabile e valore :

- distance – imposta la distanza massima per l'utilizzo di oggetti
- lasttarget (seriale) - imposta l'ultimo target
- prefix -
- finddistance -
- gumpunicode (0\1) – non usato
- maxsell – numero massimo di items vendibili in uno scambio
- buydelay -
- cliloc (0\1) – rende visibile il cliloc
- injectecho (0\1) – i messaggi di injection vengono letti nel journal
- dressspeed (val) – vedi setdressspeed
- grabdelay (val) – intervallo “val” fra la presa di un oggetto e quello successivo

- quiet (0\1) – disabilita le scritte di Injection
- gdislower (val) – all'aumentare del valore di “val” diminuisce la CPU utilizzata dal client (0 per disabilitare)
- soundecho (0\1) – segnala i suoni nel journal
- animecho (0\1) – segnala le animazioni nel journal
- safeequip (0\1) –
- statlinelen (val)– lunghezza della barra di stato nell'intestazione (default = 80)
- bankhack (0\1) – stessa funzione del boxhack ma per la banca
- norbcheck (0\1) – disabilita i riconoscimenti dei runebook vecchi
- norbcalc (0\1) – disabilita il sistema di calcolo dei bottoni dei vecchi runebook
- nogump (0\1) – disabilita il sistema di gump del client
- blocktargets (0\1\2) – blocca i target al client
- blockstop (0\1) – blocca i movimenti del personaggio
- colormono (val) – colora
- colorhigh (val) – colora

setarm	uo.setarm(name) ,setarm name	Assegna ad una arma il nome “name”, di conseguenza utilizzando il comando ,arm sarà possibile equipaggiare il personaggio con l'arma assegnata.
setcatchbag	uo.setcatchbag([object) ,setcatchbag [object]	Seleziona un certo contenitore “object” in cui andranno a finire tutti gli oggetti che verranno spostati all'interno del backpack senza distinzione.
setdefault	uo.setdefault(serialerunebook , numeratoruna) ,setdefault serialerunebook numeratoruna	Determina la runa “numeratoruna” come runa di default del runebook “serialerunebook”. Come il tasto all'interno del runebook.
setdress	uo.setdress(name) ,setdress name	Assegna ad un abbinamento di vestiti (quello attualmente indossato dal personaggio) un nome “name”. Successivamente col comando ,dress si potrà indossare istantaneamente il vestito desiderato.
setdressspeed	uo.setdressspeed(delay) ,setdressspeed delay	Determina la velocità con cui il comando ,dress veste il personaggio (un pezzo ogni “delay” millesimi di secondi)
SetEasyUO	uo.SetEasyUO(number , text)	Assegna ad una variabile “text” un valore “number” per EasyUO.
SetGlobal	uo.SetGlobal(name , text)	Assegna un certo valore “text” ad una certa variabile “name” che verrà registrata e mantenuta per tutto il periodo di esecuzione di injection anche se si cambia lo script corrente.
SetJournalLine	uo.SetJournalLine(number , text)	
setreceivingcontainer	uo.setreceivingcontainer([object) ,setreceivingcontainer [object]	Seleziona un contenitore “object” in cui vanno a finire tutti gli oggetti spostati dalle funzioni emptycontainer() e grab()
setseason	uo.setseason(numero_Stagione) ,setseason numero_Stagione	Cambia la stagione dell'anno in cui vi trovate. Il cambio di stagione non è implementato su Venus ma c'è chi dice che si lagghi meno mettendo Desolation. I valori

sono :

- 0 = Normale
- 1 = Primavera
- 2 = Estate
- 3 = Autunno
- 4 = Inverno
- 5 = Desolation

Si può utilizzare ogni 120 secondi.

Comando incompleto, non sviluppato.

Gestione d(e)i Vendor.

shard	ELIMINATO SU VENUS	
shop	ELIMINATO SU VENUS	
showjournal	uo.showjournal([numero_linee]) ,showjournal [numero_linee]	Mostra la linea “numero_linee” del journal aprendo un file di testo.
shutdownwindows	uo.shutdownwindows(normal/forced) ,shutdownwindows normal/forced	Arresta Windows (Chiudi sessione).
skill	NA	Le skill del gioco Restituisce il valore della skill “skill” in percentuale secondo i seguenti casi “case”:
SkillVal	uo.SkillVal(skill,[case])	<ul style="list-style-type: none"> • 0 : Decimi di percentuale • 1 : Decimi di % reali • 2 : Di quanto aumenta la skill in percentuale • 3 : Riferisce se la skill è in salita, bloccata, o in discesa
Sin	sin(val)	Calcola il seno dell'angolo “val”
snoop	ELIMINATO SU VENUS	Come skill.
sound	uo.sound(sndnumber) ,sound sndnumber	Esegue il suono numero “sndnumber”.
spell	NA	Le magie del gioco.
StealthCnt	uo.StealthCnt()	Restituisce il numero di passi fatti con la skill Stealth.
Str		
Strlen		
Strtomoney		
target	uo.target(target_key, lasttile/object/ground, [ttype,type,X,Y,Z]) ,target target_key lasttile/object/ground [ttype type X Y Z])	Per utenti esperti. Crea un pacchetto di target da valori specifici che sono forniti al client. Targetta un certo tipo “target_key” di bersaglio che si trova in un punto “lasttile\object\ground” di categoria “ttype” di tipo “type” alle coordinate XYZ. Esempi: ,target lasttargetkey lasttarget . Altro: ,target 0x000000c9 ground 1 0x0400 1395 192 0
Targeting	uo.Targeting()	Controlla che il client stia targettando.
textclear	uo.textclear() ,textclear	Cancella tutto ciò che è scritto nella finestra di testo di Injection lasciando il foglio bianco.
textclose	uo.textclose() ,textclose	Chiude la finestra di testo di Injection (NON la cancella)
textopen	uo.textopen() ,textopen	Apri la finestra di testo di Injection (quella dove vengono annotate le informazioni di ,info etc.)
textprint	uo.textprint(testo) ,textprint testo	Scrivi sul file di testo di injection un certo “testo”
Time	uo.Time()	Restituisce una stringa fissa di 6 caratteri del formato hh_mm_ss
Timer	uo.Timer()	Restituisce in Decimi di secondo da quanto tempo il

sistema è acceso.

Today

Quasi come la skill Tracking, una freccia indicherà un certo punto seguendo la seguente scaletta :

- 0 : Funzione spenta
- 1 : Funzione attiva
- object : la funzione indica un target “object”*

*il target in questione deve essere nel campo visibile del personaggio, il puntatore non si aggiorna ma rimane fisso sul punto in cui è stato trovato l'obiettivo stabilito.

Trim type	NA	Vedi Object
undress	uo.undress() ,undress	Sveste il Personaggio completamente, armi escluse.
unequip	uo.unequip(layer) ,unequip layer	Leva un oggetto a “layer” e lo pone nel backpack
unsetarm	uo.unsetarm(name) ,unsetarm name	Deseleziona un precedente setarm su un'arma “name” che quindi non verrà più equipaggiata con il comando arm
unsetcatchbag	uo.unsetcatchbag() ,unsetcatchbag	Deseleziona un precedente Setcatchbag , ora gli oggetti che finiranno nel Backpack vi rimarranno
unsetdress	uo.unsetdress(name) ,unsetdress name	Deseleziona un abbinamento “name” di vestiti precedentemente selezionato e assegnato con setdress
unsetreceivingcontainer	uo.unsetreceivingcontainer() ,unsetreceivingcontainer	Deseleziona un contenitore assegnato precedentemente con setreceivingcontainer()
usefromground	uo.usefromground(type,[color]) ,usefromground type [color]	Utilizza(doppio click) un oggetto “type” di un colore “color” situato sul terreno
useobject	uo.useobject(object) ,useobject object	Utilizza(doppio click) un oggetto “object”
useskill	uo.useskill(skill, [last/object]) ,useskill skill [last/object]	Utilizza una skill (quelle con la gemma blu) su di un target “object” o sull'ultimo target utilizzato “last”
usetype	uo.usetype(type, [color]) ,usetype type [color]	Utilizza (Doppio Click) un oggetto “type” di un colore “color”
Val		
version	uo.version() ,version	Scrive sullo schermo la versione corrente di Injection, utile per sapere se si è aggiornati
Waiting	uo.Waiting()	Verifica che il client stia aspettando.
waitmenu	uo.waitmenu(prompt,choice, [prompt2,choice2]) ,waitmenu prompt choice [prompt2 choice2]	Vedi automenu.
waittargetground	uo.waittargetground(type,[color]) ,waittargetground type [color]	Aspetta un Puntatore e Seleziona un oggetto “type” di un colore “color”
waittargetlast	uo.waittargetlast() ,waittargetlast	Aspetta un Puntatore e Seleziona l'ultima cosa Targettata
waittargetobject	uo.waittargetobject(object,[object2]) ,waittargetobject object [object2]	Aspetta un Puntatore e Seleziona un oggetto “object” e in seguito un possibile “object2”
waittargetobjecttype	uo.waittargetobjecttype(object,type, [color]) ,waittargetobjecttype object type [color]	Aspetta un puntatore e seleziona un oggetto “object” di un certo tipo “type” e di un certo colore “color”
waittargetself	uo.waittargetself()	Aspetta un Puntatore e si Targetta da solo.

	<code>,waittargetself</code>	
<code>waittargettile</code>	<code>uo.waittargettile(lasttile/numero_tile ,[X],[Y],[Z])</code>	Aspetta un puntatore e seleziona un tile che può essere l'ultimo selezionato "lasttile" o un tile le cui coordinate sono composte da : "numero_tile,x,y,z"
<code>waittargettype</code>	<code>uo.waittargettype(type, [color] ,waittargettype type [color])</code>	Aspetta un puntatore e seleziona un certo oggetto "type" di un certo colore "color" Cambia lo stato del personaggio :
<code>WarMode</code>	<code>uo.WarMode([0/1])</code>	<ul style="list-style-type: none"> • 0 = Peace • 1 = War
<code>warmode</code>	<code>,warmode 0/1/flip</code>	Come WarMode: flip = Cambia lo stato da uno all'altro(se in 1 diventa 0 e viceversa.)
<code>Year</code>		

INCLUDE MANAGER

Premessa agli Include

In questa sezione della guida analizzeremo come utilizzare il sistema di inclusione File creata da Vendor per semplificare la vita a molti :) . In un normale script quando scriviamo le funzioni siamo costretti a fare un unico file che a volte può risultare molto lungo e pesante .. rendendo molto più difficile trovare le parti che magari contengono errori o devono essere modificate. Il sistema ad inclusione elimina questo genere di problema : chiunque grazie agli *include* può fare script molto complessi e lunghi senza avere listati composti da migliaia di righe.

Infatti l'*include* permette di includere il listato di un altro file in quello correntemente letto da Injection. Che vantaggi si ottengono? Tutte le funzioni dei file inclusi vengono lette da Injection e quindi se la funzione Main{} o chi per essa ne richiama un'altra che teoricamente non sarebbe nello stesso file, praticamente Injection collega i due file mettendo a disposizione anche quella funzione.

Codice

Gli include funzionano ESCLUSIVAMENTE se vengono scritti all'inizio dello script, non devono essere preceduti nemmeno da commenti.

Ma veniamo al Codice :

```
-----
include "nome_file"
include "nome_file.sc"

sub main()
end sub
```

Come si può vedere NON è obbligatorio inserire l'estensione del file. I file però devono essere file .sc , nel caso siano per dire semplici file di test (.txt) vanno rinominati, altrimenti Injection li considera come file.txt.sc . Si possono includere file da tutto l'hard-disk. Per Default Injection cerca il file incluso nella propria cartella. E' possibile specificare altre cartelle in questo modo:

```
-----
include "C:\Injection\header\file_da_includere"
# Immettendo il percorso specifico

include ".\Script\file_da_includere"
# In questo caso viene sottointesa la cartella di Injection come percorso base

sub main()
```

end sub

Esempio:

Funzione CIBO salvata sul file cibo.sc nella cartella C:\Injection\Script

```
sub cibo()  
    if uo.injournal("famished") then  
        uo.usetype('0x097B')  
        UO.DeleteJournal()  
    end if  
end sub
```

Script principale che deve comprendere la funzione cibo() nella cartella Script

```
include ".\Script\cibo.sc"
```

```
sub main()  
    cibo()  
end sub
```

Altrimenti una volta inclusi i file si può richiamare la funzione da Video scrivendo

```
,exec cibo
```

Versione 1.3 Aprile 2006

Per aggiunte, correzioni, suggerimenti ICQ: 152350372

Aggiornamenti:

Versione 1.3 21\04\06

- Aggiunto l'esempio per gli include.. visto che a molti non vanno ..

Versione 1.2 09\04\06

- corretta la guida riguardante gli include.