

Экран смерти. Отчет о процессе выполнения ТЗ

1. При смерти игрока, на экране показывается таймер, в течение которого игрока можно реанимировать (время настраивается в файле конфигурации)

Создаем в папке [gamedev_gta5_test_task]\timer.конфигурационный файл config.lua. В нем устанавливаем время в течение которого игрока можно реанимировать.

Создаем файл timer\client\client.lua со скриптом таймера.

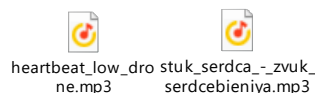
№	Проблема	Решение
1	Срабатывал автоматический респаун, который прописан в ресурсе spawnmanager.	Чтобы это обойти прописан блок кода в скрипте. Spawnmanager, как основной ресурс, не подвергся изменениям.
2	После обновления FiveM перестал отображаться таймер и опять стал отработывать автоматический респаун.	Прописал в fxmanifest.lua основной ресурс baseevents.

Результаты на вечер 16.07.24:

- реализован таймер в виде текста и отсчетом секунд до респауна;
 - добавлена диаграмма под текст таймера для визуализации;
 - в течение действия таймера можно реанимировать игрока на месте смерти командой /revive или респаунить его командой /respawn. По окончании таймера происходит автореспаун.
- *После полной перезагрузки сервера опять стал отработывать автореспаун сразу после смерти. При этом таймер отработывает независимо от респауна.

Решена проблема с автореспауном, расположение диаграммы выполнено под текстом по центру экрана.

2. Экран игрока должен становиться размытым, с эффектом потери сознания (мутный экран переходящий в темноту и опять в мутный) и звуком замедляющегося сердцебиения



Для реализации замутнения экрана со звуком сердцебиения создадим отдельный ресурс Создаем в папке [gamedev_gta5_test_task]\cloudy_screen.

В качестве звукового сопровождения использую файл stuk_serdca..., переименовав его для удобства в heartbeat.

№	Проблема	Решение
1	Слышны посторонние звуки, звук сердцебиения совсем не слышно.	Попытка подключить дополнительный ресурс ll_sound.
2	Экран смерти не включается автоматически в момент смерти.	Изменения кода клиента. Проблема устранена.
3	Экран не отключается автоматически при респауне.	Изменения кода клиента. Не сработало...

Результаты на вечер 17.07.24:

- реализован мутный темнеющий экран при смерти игрока до респауна;
 - добавлен дополнительный ресурс для воспроизведения звука сердца;
- *Не решено пока что автоматическое отключение экрана смерти после респауна или реанимации, Происходит ошибка при загрузке звукового файла через дополнительный ресурс.

№	Проблема	Решение
1	Слышны посторонние звуки, звук сердцебиения совсем не слышно.	Попытка подключить дополнительный ресурс ll_sound. Создал кнопку "Play sound" в игре для тестирования доступа к звуку. Получил лог: CrBrowserMain/ Button: Error playing audio: [object DOMException] (@cloudy_screen/html/index.html:67)
2	Экран не отключается автоматически при респавне.	Отключил ресурс ll_sound и закоментировал ссылки на него, чтобы исключить влияние этой ошибки. В дальнейшем реализую наложение звука сердца полностью в отдельном ресурсе, без зависимостей. Добавил обработчик события, который отслеживает живого игрока.
3	После оживления еще один раз затеняется экран (завершение работы экрана смерти)	Изменения кода клиента.
4	Команда cloudy отключается обработчиком проверки жизни игрока	Добавил в обработчик проверки жизни игрока условие неактивированности команды cloudy
5	После запуска команды cloudy и uncloudy, экран смерти перестает автоматически отключаться	В RegisterCommand('uncloudy',... добавил isPlayerDeadFromCommand = false
6	Звук сердца не отключается автоматически при респавне	Добавил функцию постоянной проверки жив ли игрок, и если жив, то останавливаю звук.

Результаты на вечер 18.07.24:

- закончена работа над мутнеющим экраном;
 - реализовано включение звука сердцебиения при потере сознания игрока.
 - начал настройку qbcore
-

3. Так же у игрока должно присутствовать кнопка на экране, вызов скорой (увеличивает время смерти до 360 секунд), если кнопка не нажата, то по окончании таймера игрок умрет. При нажатии кнопки вызова скорой помощи - передается информация во фракцию EMS (больница) о вашем местоположении, все члены фракции видят сигнал в планшете.

№	Проблема	Решение
1	После добавления qbcore пошли ошибки загрузки сервера и подключения к БД	Исправил имена папок-ресурсов, выполнил условия зависимостей в манифестах, переустановил MariaDB
2	С подключенными ресурсами qbcore пошли конфликты с моими ресурсами в игре.	Найти участки кода в qbcore (ресурс qb-ambulancejob) и заглушить их, чтобы работал только мой функционал.
3	После респавна в режиме ресурса timer, игрок остается покалеченным	Влияет ресурс qbcore (ресурс qb-ambulancejob), ...решаю...
4	При отправке сообщения медикам qbcore не может инициализировать игрока	...решаю...
5	После вызова скорой, вызов не аннулируется и следующая травма идет сразу с вызовом.	После респавна игрока, переменные isHelpCalled и instructionText в функции respawnPlayer будут сброшены до начальных значений.

Результаты на вечер 19.07.24:

- закончена настройка qbcore;
 - часть конфликтующих с моими ресурсом qbcore закомментированы, осталось закоммитить остающийся урон;
 - реализована кнопка вызова скорой, но надо пофиксить, чтобы кнопка сбрасывалась и чтобы игрок нормально регался в qbcore при заходе в игру;
 - реализовано увеличение таймера после вызова скорой.
-

№	Проблема	Решение
1	При отправке сообщения медикам qbcore не может инициализировать игрока	Создан новый сервер под qbcore.
2	После респавна в режиме ресурса timer, игрок остается покалеченным	Влияет ресурс qbcore (ресурс qb-ambulancejob). Закомментировал часть кода.

4. ~~В случае смерти все вещи из инвентаря пропадают с шансом (настройка в файле, от 1% до 100%)~~ В случае смерти игрок выбрасывает оружие с патронами на пол, если он держал их во время смерти.

Результаты на вечер 20.07.24:

- починил, чтобы после респавна, кнопка вызова скорой снова была доступна;
 - установил сервер под qbcore, закомментировал часть кода медиков для исключения конфликтов с моими ресурсами;
 - устранил (закоммитил) остаточные травмы/кровотечения прописанные в qbcore;
 - создал новый репозиторий GitHub для работы на новом сервере;
 - установил ресурс ox_inventory вместо qb-inventory.
-

№	Проблема	Решение
1	Couldn't start resource ox_inventory	Устранено.
2	Не получается получить огнестрел, т.к. нету лицензии. Просто поменять в БД не получается, много метаданных надо вписывать.	Отсутствие лицензии на оружие. Установка флагов в БД приводит к багам в игре. Пишу в ресурсе на оружие скрипт для получения лицензии. Скрипт проходит, но лицензии нет. В результате оружие смог генерировать через админпанель (команда /admin).
3	Игрок в начале респавна умирал от голода, жажды и потери крови.	Изменил настройки в админке, в БД поставил "hunger: 100", "armour: 100". Что-то из этого сработало. Можно в игре применить /aheal.

5. Если таймер проходит – экран темнеет полностью, то появляется последи экрана надпись: «прошло слишком много времени и Вы потеряли сознание. Мимо проезжал полицейский и отвез Вас в реанимацию.

~~Видимо, кто-то по пути стащил у вас «пишет название вещи, которая пропала».~~
под текстом кнопка «продолжить».

Респавн происходит в госпиталь. Координаты респавна прописаны в config.lua. После респавна у игрока 50% жизни. Пробуждение происходит постепенно, как будто игрок приходит в сознание.

Результаты на вечер 21.07.24:

- закончил с ox_inventory;
 - разобрался, как выдать игроку оружие (были проблемы с лицензией, выдал через админку);
 - начал писать черный экран.
-

№	Проблема	Решение
1	При старте ресурса timer сразу черный экран	В файле CSS в body поставил «background-color: transparent; /* Сделать фон прозрачным */»
2	По окончании таймера, пока висит кнопка Продолжить, продолжается стук сердца (так как он был заточен на респаун)	Добавил регистрацию и обработку события
3	По окончании таймера, пока висит кнопка Продолжить, продолжается затухание экрана (так как он был заточен на респаун)	Добавил регистрацию и обработку события
4	По окончании таймера, пока висит кнопка Продолжить, экран не черный	В файле CSS в respawn-screen поставил background-color: rgba(0, 0, 0, 1.0);
5	Во время черного экрана слышны звуки игры	Применил звуковую сцену в потоке.
6	Нужно, чтобы после респауна становилось 50% жизни. Здоровье где-то по дефолту становится 200.	Установка здоровья прописана в потоке в resources\[qb]\qb-ambulancejob\client\job.lua Неоходимо менять основной код, иначе не получается. Пока оставил...
7	Игрок при респауне должен дропать оружие. Скрипт по сбросу работает, но оружие остается у игрока.	В работе...

Результаты на вечер 22.07.24:

см. таблицу

Dead line 23.07.24

№	Проблема	Решение
1	Игрок при респауне должен дропать оружие. Скрипт по сбросу работает, но оружие остается у игрока.	Добавил обработчик события на сервер. Не работает. Пошел от простого к сложному: реализовал сначала простой сброс ножа. Потом реализовал сброс оружия и патронов. Список сформирован в timer\config.lua
2	Оружие пропадает с улицы после респауна.	В разработке.

Результаты на вечер 23.07.24:

см. таблицу

Выводы

ТЗ выполнялось в течение 8 дней. Для работы был настроен локальный сервер под QBCore. Для работы с инвентарем подключен пакет `ox_inventory`. Для корректного функционирования разработанных согласно ТЗ ресурсов, написана инструкция по заглушке блоков кода QBCore. Разработанные ресурсы выложены на GitHub: https://github.com/evgen-kulik/ll_test_task.

Реализован следующий функционал:

1. При смерти игрока, на экране показывается таймер, в течение которого игрока можно реанимировать. Время настраивается в `config.lua`. Для упрощения тестировки время выставлено на 4 секунды.

Таймер представляет из себя текст с отсчетом времени и прямоугольную диаграмму убывания времени.

В течение действия таймера действуют тестировочные команды `«/revive»` (возраждает игрока на месте смерти) и `«/respawn»` (возраждает игрока на заданных в `config.lua` координатах).

2. Экран игрока становится размытым, с эффектом потери сознания (мутный экран переходящий в темноту и опять в мутный) и звуком замедляющегося сердцебиения.

3. Во время действия таймера игрок может нажатием кнопки «Н» вызвать скорую. Вызов скорой увеличивает время смерти до 360 секунд (в тестовом режиме настроено 8 секунд). При вызове скорой диаграмма таймера из красной становится зеленой и несколько удлиняется. Если кнопка не нажата, то по окончании таймера игрок умирает. При нажатии кнопки вызова скорой помощи, передается информация во фракцию EMS (больница) о местоположении игрока, все члены фракции видят сигнал в планшете.

Во время действия «зеленого» таймера также действуют тестовые команды `«/revive»` и `«/respawn»`.

4. В случае смерти игрок выбрасывает оружие с патронами на пол, если он держал их во время смерти. Список оружия прописан в `config.lua`.

5. Если таймер проходит, экран темнеет полностью, появляется последи экрана надпись: «Too much time has passed and you lost consciousness. A passing police officer took you to the emergency room.»

Под текстом кнопка «Continue». Нажатие кнопки приводит к респауну.

Респаун происходит на крыльце госпиталя. Координаты респауна прописаны в `config.lua`.

Не реализованный функционал:

1. Уменьшение здоровья на 50% от максимума персонажа после респауна.

2. Постепенное пробуждение, как будто игрок приходит в сознание.

Предложения по дальнейшей доработке кода:

1. Сохранение сброшенного во время смерти оружия на месте смерти игрока.

2. Реализовать плавную анимацию перехода к экрану с кнопкой «Continue».