

Для подключения ресурсов согласно ТЗ «Экран смерти», необходимо частично отключить функционал ресурса QBCore qb-ambulancejob. Это обеспечит отсутствие конфликтов с новыми ресурсами.

*После тестировки кода, надо будет также закомментировать в

timer\client\client.lua строки:

```
121 -- Команда для реанимации игрока (вводится в чат как /revive)
122 RegisterCommand('revive', function()
123     if isDead then
124         respawnPlayer(deathCoords) -- Реанимация на месте смерти
125         print("Player revived at death coords")
126     else
127         print("Player is not dead, revive not required")
128     end
129 end, false)
```

```
112 -- Команда для ручного респава игрока (вводится в чат как /respawn)
113 RegisterCommand('respawn', function()
114     if isDead then
115         respawnPlayer(spawnPos) -- Респаун на начальной позиции
116     else
117         print("Player is not dead, respawn not required")
118     end
119 end, false)
```

Заглушить следующие строки кода в файлах:

qb-ambulancejob\client\dead.lua

```
59 -- function DeathTimer()

103 AddEventHandler('gameEventTriggered', function(event, data)
104     if event == 'EventNetworkEntityDamage' then
105         local victim, attacker, victimDied, weapon = data[1],
106         if not IsEntityAPed(victim) then return end
107         if victimDied and NetworkGetPlayerIndexFromPed(victim)
108             if not InLaststand then
109                 SetLaststand(true)
110             elseif InLaststand and not isDead then
111                 SetLaststand(false)
112                 local playerid = NetworkGetPlayerIndexFromPed()
113                 local playerName = GetPlayerName(playerid) ..
114                 local killerId = NetworkGetPlayerIndexFromPed()
115                 local killerName = GetPlayerName(killerId) ..
116                 local weaponLabel = (QBCore.Shared.Weapons and
117                 local weaponName = (QBCore.Shared.Weapons and
118                 TriggerServerEvent('qb-log:server:CreateLog',
119                 deathTime = Config.DeathTime
120                 OnDeath()
121                 -- DeathTimer()
122             end
123         end
124     end
125 end)
```

```
131 -- CreateThread(function()
```

весь поток закомментировать

qb-ambulancejob\client\laststand.lua – полностью закомментировать (отвечает за встроенный таймер)

qb-ambulancejob\client\main.lua:

```
104 -- local function DoBleedAlert()
```

```
141 -- function ResetPartial()
```

```
373 -- local function CheckDamage(ped, bone, weapon, damageDone)
```

```
408 -- local function ProcessDamage(ped)
```

```
741  -- CreateThread(function()
742  --      while true do
743  --          local ped = PlayerPedId()
744  --          local health = GetEntityHealth(ped)
745  --          local armor = GetPedArmour(ped)
746
747  --          if not playerHealth then
748  --              playerHealth = health
749  --          end
```

весь поток закомментировать