

dc-serverlogs

This is example how to use `dc-serverlogs`

Discord

How to create webhooks [Discord](#)

Create Webhooks

1. Login Discord
2. Select Setting (⚙️)
3. Select Intergrations
4. Click on the Webhooks

Config

About the `config.lua`

License Key

This is License Key where you get when you buy our scripts

```
Config['license_key'] = 'Key'
```

Image

```
Config['webhook_image'] = 'https://i.imgur.com/GxQpZz3.png'
```

Note

แนะนำเว็บไซต์กลุ่ม imgur.com

Color

Color คือ แถบสีของกล่องข้อความที่แสดงภายในกลุ่ม `Discord`

```
Config['color'] = {
    ['^0'] = 16777215, -- White #FFFFFF
    ['^1'] = 16729156, -- Light Red #FF4444
    ['^2'] = 10079232, -- Strong Green #99cc00
    ['^3'] = 16759603, -- Vivid Orange #FF0033
    ['^4'] = 39372, -- Strong Blue #0099cc
    ['^5'] = 3360099, -- Bright Blue #000066
    ['^6'] = 11167436, -- Moderate Violet #aa66cc
    ['^7'] = 10070709, -- Grayish Blue #99aabb
    ['^8'] = 13360344, -- Strong Red #cc0000
    ['^9'] = 13369448 -- Strong Pink #cc0066
}
```

Note

ดู Decimal Color ได้ที่ convertingcolors.com

Webhook

Webhook คือ ชื่อของ Event และ ลิงก์ Webhook เพื่อใช้ในการส่งข้อความไปยังกลุ่มที่กำหนด

```
Config['webhook'] = {
    ['Login'] = 'Webhook URL - Login', -- เชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์
    ['Logout'] = 'Webhook URL - Logout', -- ตัดการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Chat'] = 'Webhook URL - Chat', -- ข้อความแชท
    ['Dead'] = 'Webhook URL - Dead', -- สาเหตุการเสียชีวิต
}
```

Note

- **Login** ชื่อของ Webhook Event
- **Webhook URL** ลิงก์ Webhook ของ Event

Warning

บรรทัดสุดท้ายจะคอมไพล์ไม่ได้อี้อธิบาย [📖](#) เพราะอาจจะทำให้เกิดข้อผิดพลาด Error

Installation

การติดตั้ง [azael_dc-serverlogs](#) เพื่อรับ Event จากทรัพยากรอื่น ๆ

Server

เพิ่ม Code เพื่อรับ Event จากทรัพยากรที่ Server

Code:

```
local sendToDiscord = 'ข้อความที่ทำการส่งไปยัง Discord'
TriggerEvent('azael_discordlogs:sendToDiscord', 'EventName', sendToDiscord, source, '^1')
```

Note

- **EventName** ชื่อของ Webhook Event ที่ได้ใน `config.lua`
- **sendToDiscord** local Message ที่ต้องการส่งไปยังกลุ่ม `Discord`
- **source** ข้อมูลของผู้ใช้ที่ Server
- **^1** แถบสีของกล่องข้อความ สามารถดูสีได้ใน `Config.lua`

ตัวอย่างการเพิ่ม Log การใช้anItem:

Resource: [es_extended/server/main.lua](#) บรรทัดที่ 439

ก่อนเพิ่ม Code

```
RegisterNetEvent('esx:useItem')
AddEventHandler('esx:useItem', function(itemName)
    local xPlayer = ESX.GetPlayerFromId(source)
    local count = xPlayer.getInventoryItem(itemName).count

    if count > 0 then
        ESX.UseItem(source, itemName)
    else
        xPlayer.showNotification(_U('act_imp'))
    end
end)
```

หลังเพิ่ม Code

```
RegisterNetEvent('esx:useItem')
AddEventHandler('esx:useItem', function(itemName)
    local xPlayer = ESX.GetPlayerFromId(source)
    local count = xPlayer.getInventoryItem(itemName).count

    if count > 0 then
        ESX.UseItem(source, itemName)

        local sendToDiscord = 'ผู้เล่น ' .. xPlayer.name .. ' ใช้ ' .. ESX.GetItemLabel(itemName) .. ' จำนวน 1 Ea.'
        TriggerEvent('azael_discordlogs:sendToDiscord', 'UseItem', sendToDiscord, source, '^3')
    else
        xPlayer.showNotification(_U('act_imp'))
    end
end)
```

ตัวอย่างการเพิ่ม Webhook Event ใน Config:

Resource: [azael_dc-serverlogs/config.lua](#) บรรทัดที่ 28

ก่อนเพิ่ม Event

```
Config['webhook'] = {
    ['Login'] = 'Webhook URL - Login', -- เชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Logout'] = 'Webhook URL - Logout', -- ตัดการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Chat'] = 'Webhook URL - Chat', -- ข้อความแชท
    ['Dead'] = 'Webhook URL - Dead', -- สาเหตุการเสียชีวิต
}
```

หลังเพิ่ม Event

```
Config['webhook'] = {
    ['Login'] = 'Webhook URL - Login', -- เชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Logout'] = 'Webhook URL - Logout', -- ตัดการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Chat'] = 'Webhook URL - Chat', -- ข้อความแชท
    ['Dead'] = 'Webhook URL - Dead', -- สาเหตุการเสียชีวิต
    ['UseItem'] = 'Webhook URL - Use Item' -- ใช้ก่อน Item
}
```

Warning

บรรทัดสุดท้ายจะคอมไพล์ไม่ได้อธิบาย [📖](#) เพราะอาจจะทำให้เกิดข้อผิดพลาด Error

Client

เพิ่ม Code เพื่อรับ Event จากทรัพยากรที่ Client

```
local sendToDiscord = 'ข้อความที่ทำการส่งไปยัง Discord'
TriggerServerEvent('azael_discordlogs:sendToDiscord', 'EventName', sendToDiscord, GetPlayerServerId(PlayerId()), '^1')
```

Note

- **EventName** ชื่อของ Webhook Event ที่ได้ใน `config.lua`
- **sendToDiscord** local Message ที่ต้องการส่งไปยังกลุ่ม `Discord`
- **GetPlayerServerId(Playerid())** ข้อมูลของผู้ใช้ที่ Client
- **^1** แถบสีของกล่องข้อความ สามารถดูสีได้ใน `Config.lua`

ตัวอย่างการเพิ่ม Log ส่งรถไปPound:

Resource: [esx_policejob/client/main.lua](#) บรรทัดที่ 1555

ก่อนเพิ่ม Code

```
function ImpoundVehicle(vehicle)
    ESX.Game.DeleteVehicle(vehicle)
    ESX.ShowNotification(_U('impound_successful'))
    currentTask.busy = false
end
```

หลังเพิ่ม Code

```
function ImpoundVehicle(vehicle)
    local plate = GetVehicleNumberPlateText(vehicle)

    ESX.Game.DeleteVehicle(vehicle)
    ESX.ShowNotification(_U('impound_successful'))
    currentTask.busy = false

    local sendToDiscord = 'ผู้เล่น ' .. GetPlayerName(PlayerId()) .. ' ส่งรถทะเบียน ' .. plate .. ' ไปยัง Pound'
    TriggerServerEvent('azael_discordlogs:sendToDiscord', 'PoliceImpound', sendToDiscord, GetPlayerServerId(PlayerId()), '^5')
```

ตัวอย่างการเพิ่ม Webhook Event ใน Config:

Resource: [azael_dc-serverlogs/config.lua](#) บรรทัดที่ 28

ก่อนเพิ่ม Event

```
Config['webhook'] = {
    ['Login'] = 'Webhook URL - Login', -- เชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Logout'] = 'Webhook URL - Logout', -- ตัดการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Chat'] = 'Webhook URL - Chat', -- ข้อความแชท
    ['Dead'] = 'Webhook URL - Dead', -- สาเหตุการเสียชีวิต
}
```

หลังเพิ่ม Event

```
Config['webhook'] = {
    ['Login'] = 'Webhook URL - Login', -- เชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Logout'] = 'Webhook URL - Logout', -- ตัดการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
    ['Chat'] = 'Webhook URL - Chat', -- ข้อความแชท
    ['Dead'] = 'Webhook URL - Dead', -- สาเหตุการเสียชีวิต
    ['PoliceImpound'] = 'Webhook URL - Police Impound' -- ส่งรถไป Pound
}
```

Warning

บรรทัดสุดท้ายจะคอมไพล์ไม่ได้อธิบาย [📖](#) เพราะอาจจะทำให้เกิดข้อผิดพลาด Error