

# azael\_ui-itemnotify

เขียนโดย Azazel

ปรับปรุงล่าสุด: 23-04-2020

เอกสารประกอบการใช้งาน azael\_ui-itemnotify

## Config

การตั้งค่า config.lua:

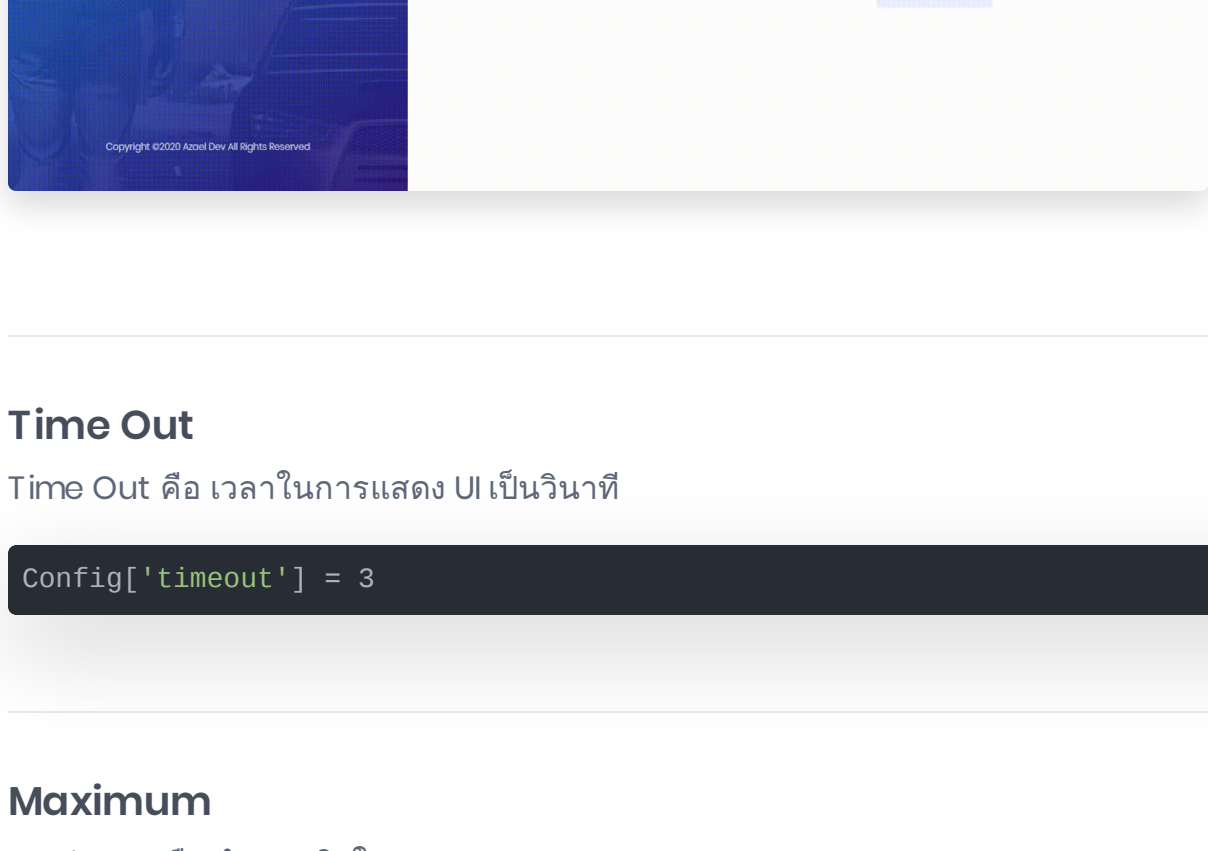
### Token Key

Token Key คือ ตัวระบุ API เพื่อใช้ในการตรวจสอบสิทธิ์การใช้งานของทรัพยากร หากระบุ Token Key ไม่ถูกต้อง ทรัพยากรจะไม่ทำงาน

```
Config['script_token'] = 'Token Key'
```

### ตรวจสอบ Token Key อย่างไร?

1. [เข้าสู่ระบบ](#) สมาชิก
2. ไปที่ [บัญชีส่วนตัว](#)
3. เมนู [ดาวน์โหลด](#)
4. คัดลอก Token



### Time Out

Time Out คือ เวลาในการแสดง UI เป็นวินาที

```
Config['timeout'] = 3
```

### Maximum

Maximum คือ จำนวนตัวในการแสดง UI สูงสุด

```
Config['maximum'] = 3
```

### Position

Position คือ ตำแหน่งในการแสดง UI

```
Config['position'] = 'bottomRight'
```

**Note**

- **bottomCenter** กลางล่าง
- **bottomRight** ขวาล่าง

### Ammo

Ammo คือ ชื่อที่ใช้ในการแสดงแทน ลูกกระสุน

```
Config['ammo'] = 'Ammo'
```

### Money

Money คือ ชื่อที่ใช้ในการแสดงแทน เงินสด

```
Config['money'] = 'Cash'
```

### Bank

Bank คือ ชื่อที่ใช้ในการแสดงแทน เงินธนาคาร

```
Config['bank'] = 'Bank Money'
```

### Black Money

Black Money คือ ชื่อที่ใช้ในการแสดงแทน เงินสกปรกต่าง

```
Config['black_money'] = 'Dirty Money'
```

### Inventory Image

Inventory Image คือ เปิดใช้งานรูปภาพจากกระเป๋าสหรือไม่?

```
Config['inventory_image'] = false
```

**Note**

- **true** ใช้งานรูปภาพจากกระเป๋า
- **false** ใช้งานรูปภาพของทรัพยากรนี้

### Inventory Link

Inventory Link คือ ลิงก์ที่อยู่รูปภาพจากกระเป๋าสที่นำผลการใช้งาน

```
Config['inventory_link'] = 'esx_inventoryhud/html/img/items'
```

**Note**

ตั้งค่า Config['inventory\_image'] = true ลิงก์ขึ้นจึงจะทำงาน

## Installation

การติดตั้ง azael\_ui-itemnotify เพื่อให้ทรัพยากรสามารถใช้งานได้

### ขั้นตอนเบื้องต้น ESX:UI

ไปที่ es\_extended/client/main.lua

ค้นหา

```
ESX.UI.ShowInventoryItemNotification
```

เพิ่ม -- ให้เข้าหน้าเพื่อติดใช้งานการแจ้งเตือนESX:UI

```
--ESX.UI.ShowInventoryItemNotification
```

**Note**

ติดใช้งาน ESX.UI.ShowInventoryItemNotification ทั้งหมดภายในไฟล์ es\_extended/client/main.lua

### ติดตั้งใน es\_extended v1.1x (เก่า)

es\_extended ในเวอร์ชันเก่า จะใช้ระบบ weigh ตรวจสอบการถือ Item ของตัวละคร หากใช้ฟังก์ชันของ es\_extended จะเวอร์ชันนี้อยู่ ให้ออกไปใช้ es\_extended/server/classes/player.lua และดำเนินการติดตั้ง TriggerEvent เพื่อรับกิจกรรมอ้างอิงทรัพยากร azael\_ui-itemnotify ตามขั้นตอนด้านล่างนี้

#### 1.Set Money

ค้นหา

```
self.setMoney = function
```

ลบออก

```
self.player.setMoney(money)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendMoney', 'set', money, self.source)
```

#### 2.Add Money

ค้นหา

```
self.addMoney = function
```

ลบออก

```
self.player.addMoney(money)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendMoney', 'add', money, self.source)
```

#### 3.Remove Money

ค้นหา

```
self.removeMoney = function
```

ลบออก

```
self.player.removeMoney(money)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendMoney', 'remove', money, self.source)
```

#### 4.Set Account Money

ค้นหา

```
self.setAccountMoney = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:setAccountMoney', self.source, account)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendAccountMoney', 'set', acc, money, self.source)
```

#### 5.Add Account Money

ค้นหา

```
self.addAccountMoney = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:setAccountMoney', self.source, account)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendAccountMoney', 'add', acc, money, self.source)
```

#### 6.Remove Account Money

ค้นหา

```
self.removeAccountMoney = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:setAccountMoney', self.source, account)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendAccountMoney', 'remove', a, n, self.source)
```

#### 7.Add Inventory Item

ค้นหา

```
self.addInventoryItem = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:addInventoryItem', self.source, item, count)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendInventoryItem', 'add', item.name, count, self.source)
```

#### 8.Remove Inventory Item

ค้นหา

```
self.removeInventoryItem = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:removeInventoryItem', self.source, item, count)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendInventoryItem', 'remove', item.name, count, self.source)
```

#### 9.Set Inventory Item

ค้นหา

```
self.setInventoryItem = function
```

ลบออก

```
item.count = count
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendInventoryItem', 'set', item.name, count, self.source)
```

#### 10.Add Weapon

ค้นหา

```
self.addweapon = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:addInventoryItem', self.source, {label = weaponLabel}, 1)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweapon', 'add', weaponName, ammo, self.source)
```

#### 11.Add Weapon Component

ค้นหา

```
self.addweaponComponent = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:addWeaponComponent', self.source, weaponName, weaponComponent)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
local component = ESX.GetWeaponComponent(weaponName, weaponComponent)
if component then
    TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponComponent', 'add', component.name, component.label, self.source)
end
```

#### 12.Remove Weapon

ค้นหา

```
self.removeWeapon = function
```

ลบออก

```
local weaponLabel
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
local weaponAmmo
```

ลบออก

```
weaponLabel = v.label
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
weaponAmmo = v.ammo
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:removeInventoryItem', weaponLabel, false, true)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponComponent', 'add', component.name, component.label, self.source)
```

#### 13.Remove Weapon Component

ค้นหา

```
self.removeWeaponComponent = function
```

ลบออก

```
TriggerClientEvent('esx:removeWeaponComponent', self.source, weaponName, weaponComponent)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
local component = ESX.GetWeaponComponent(weaponName, weaponComponent)
if component then
    TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponComponent', 'remove', component.name, component.label, self.source)
end
```

### ติดตั้งใน es\_extended v1.2x (ใหม่)

es\_extended ในเวอร์ชันใหม่ จะใช้ระบบ weigh ตรวจสอบการถือ Item ของตัวละคร หากใช้ฟังก์ชันของ es\_extended จะเวอร์ชันนี้อยู่ ให้ออกไปใช้ es\_extended/server/classes/player.lua และดำเนินการติดตั้ง TriggerEvent เพื่อรับกิจกรรมอ้างอิงทรัพยากร azael\_ui-itemnotify ตามขั้นตอนด้านล่างนี้

#### 1.Set Account Money

ค้นหา

```
self.setAccountMoney = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:setAccountMoney', account)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendAccountMoney', 'set', accountName, money, self.source)
```

#### 2.Add Account Money

ค้นหา

```
self.addAccountMoney = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:setAccountMoney', account)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendAccountMoney', 'add', accountName, money, self.source)
```

#### 3.Remove Account Money

ค้นหา

```
self.removeAccountMoney = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:setAccountMoney', account)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendAccountMoney', 'remove', accountName, money, self.source)
```

#### 4.Add Inventory Item

ค้นหา

```
self.addInventoryItem = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:addInventoryItem', item.name, item.count)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendInventoryItem', 'add', item.name, count, self.source)
```

#### 5.Remove Inventory Item

ค้นหา

```
self.removeInventoryItem = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:removeInventoryItem', item.name, item.count)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendInventoryItem', 'remove', item.name, count, self.source)
```

#### 6.Set Inventory Item

ค้นหา

```
self.setInventoryItem = function
```

ลบออก

```
count = ESX.Math.Round(count)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendInventoryItem', 'set', item.name, count, self.source)
```

#### 7.Add Weapon

ค้นหา

```
self.addweapon = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:addInventoryItem', weaponLabel, false, true)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweapon', 'add', weaponName, ammo, self.source)
```

#### 8.Add Weapon Component

ค้นหา

```
self.addweaponComponent = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:addInventoryItem', component.label, false, true)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponComponent', 'add', component.name, component.label, self.source)
```

#### 9.Remove Weapon Ammo

ค้นหา

```
self.addweaponAmmo = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:setWeaponAmmo', weaponName, weapon.ammo)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponAmmo', 'add', weaponName, ammoCount, self.source)
```

#### 10.Remove Weapon

ค้นหา

```
self.removeWeapon = function
```

ลบออก

```
local weaponLabel
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
local weaponAmmo
```

ลบออก

```
weaponLabel = v.label
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
weaponAmmo = v.ammo
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:removeInventoryItem', weaponLabel, false, true)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweapon', 'remove', weaponName, weaponAmmo, self.source)
```

#### 11.Remove Weapon Component

ค้นหา

```
self.removeWeaponComponent = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:removeInventoryItem', component.label, false, true)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponComponent', 'remove', component.name, component.label, self.source)
```

#### 12.Remove Weapon Ammo

ค้นหา

```
self.removeWeaponAmmo = function
```

ลบออก

```
self.triggerEvent('esx:setWeaponAmmo', weaponName, weapon.ammo)
```

เพิ่มจุดนี้ให้มันทำงาน

```
TriggerEvent('azael_ui-itemnotify:sendweaponAmmo', 'remove', weaponName, ammoCount, self.source)
```