

Cahier des Charges - Framework Lua Persistence

Système de gestion des joueurs

Classe Player

- Architecture modulaire pour ajouter des méthodes sans toucher au code source
- Hooks pour gérer les événements du joueur (spawn, mort, déconnexion)
- Stockage des stats joueur (temps de jeu, niveau, etc.)
- Sauvegarde auto des données toutes les 5 minutes et à la déconnexion (⚠ CRASH, Reboot)
- Interface simple pour accéder aux données du joueur

Système de monnaie

- Double système d'argent (légal et illégal)
- Historique des transactions pour les admins
- Fonctions sécurisées pour ajouter/retirer de l'argent
- Exports pour les autres scripts (magasins, missions, etc.)

Système de bannissement

- Vérification multiple (HWID, IP, Discord ID, Xbox Live)
- Bans temporaires ou permanents
- Logs des bans avec raisons et preuves
- Possibilité de faire appel d'un ban

Gestion des véhicules

Classe Vehicle

- Création/suppression de véhicules avec sauvegarde en BDD
- Sauvegarde des modifications (dégâts visuel, custom)
- Sauvegarde auto quand le joueur se déconnecte (⚠ CRASH, Reboot)

Système de VOIP

Intégration VOIP

- Système vocal avec Mumble (utilise notre réimplémentation de mumble en Rust)
- Canaux auto basés sur la proximité

Base de données

- Index optimisés pour les données fréquentes
- Transactions SQL pour éviter la corruption

Les Exigences

- Lua 5.4 & PowerPatch+