

TUTORIAL Y-OBJECTS

Hoje vamos lhe mostrar como é feito a instalação do Include Y_Objects, include feito por Y_Less, um dos melhores Coders do Sa-Mp. Ela é uma Stream que serve para poder adicionar mais objetos em um GM, eu recomendo ela por ser bem prática de se usar.

Para instalar, basta extrair todo o conteúdo do arquivo baixado para a pasta include, que esta localizada na sua pasta Pawn0.

1º Vamos adicionar a Include junto as outras em seu GM:

```
#include <Y_Objects>
```

2º Agora vá para a CallbBack OnGameModeInit e coloque isso:

```
Object_Object();
```

3º Agora vá para a CallbBack OnPlayerDisconnect e coloque isso:

```
Object_OnPlayerDisconnect(playerid, reason);
```

Pronto, a include Y_Objects foi instalada com sucesso, agora veja como será feita a adição de objetos no GM:

Você irar usar a função *CreateDynamicObject(ID,X Y,Z,0.0,0.0,0.0)*; para adicionar objetos em seu GM, desta forma:

```
public OnGameModeInit()
{
    Object_Object();
    CreateDynamicObject(ID,X Y,Z,0.0,0.0,0.0);
}
```

Caso você queira converter todos os objetos existentes no seu GM para *CreateDynamicObject(ID,X Y,Z,0.0,0.0,0.0)*;;Clique Aqui.

Obs: Sempre coloque em baixo do *Object_Object()*;

Tutorial feito por [BuG]Bruno