

Einbau Zielanzeigen-Script

Einbau des Zielanzeigen-Scriptes von p-dehnert

Hallo,

da ich nun des Öfteren nach einer Anleitung zum Einbau des Zielanzeigen-Scripte von p-dehnert gefragt wurde, poste ich hier mal ein kleines Tutorial.

Das Tutorial bezieht sich auf Rollmaterial, in dem noch keine Scripts eingebaut wurden. Ein Helper sollte bereits an der richtigen Position und Ausrichtung bestehen (Wie bei der a.name Funktion)

1. Schritt:

Die angehängte Script-Datei herunterladen, die Endung von .txt in .gs ändern und ins Hauptverzeichnis des Rollmaterials kopieren, in das das Script eingebunden werden soll (Dorthin, wo auch die config.txt liegt).

2. Schritt:

Der config.txt folgende Zeilen hinzufügen:

```
script "VehicleWithDestSign"  
class "VehicleWithDestSign"
```

3. Schritt:

Die a.name Funktion als Effekt eintragen (falls noch nicht geschehen)

Beispiel:

```
mesh-table {  
  default {  
    mesh "MESHNAME.im"  
    auto-create 1  
    effects {  
      dest1 {  
        kind "name"  
        fontsize 0.18  
        fontcolor 242,235,47  
        att "a.name0"      }  
    }  
  }  
}
```

```
name "dest1"  
}  
}  
  
}  
}
```

Dabei muss der Name des Effekts (hier "dest1") und der Eintrag bei "name" (hier auch "dest1"), beides rot markiert, übereinstimmen. Bitte diesen Namen merken.
Unter fontsize und fontcolor kann man die Grösse der Schrift und deren Farbe einstellen, einfach ein wenig rumexperimentieren.

4. Schritt

Dann die "vehiclewithdestsign.gs" mit einem normalen Text-Editor öffnen und nach

```
SetFXNameText ("dest1", new_destination);
```

suchen.

Der Name in der Klammer, hier grün markiert (in diesem Beispiel "dest1" muss den selben Eintrag enthalten, wie oben bei der Angabe des a.name Effekts (oben rot markiert).

Nun wäre man theoretisch fertig.
Ich weiss nicht, ob es nötig ist (zur Speicherung der Eingaben in die Session?), aber ich habe immer "sessionv" in die [KUID](#)-Table eingetragen:

```
kuid-table {  
sessionv  
}
```

(Falls bereits eine [KUID](#) Table existiert, einfach nur die Zeile beginnend mit "sessionv" hinzufügen)

Einstellungsmöglichkeiten:

In der Script-Datei unter

```
int maxlen = 20;
```

kann man die maximale Länge der Anzeige angeben, hier: 20 Zeichen.
Längere Ziele werden nach 20 Zeichen abgeschnitten.

Die Standard-Anzeige (wenn keine angegeben ist, kann man unter

```
if ( new_destination == "" ) { new_destination = "-----"; }
```

ändern, wobei man hier: -----
(blau markiert) ändern muss, zum Beispiel so:

```
if ( new_destination == "" ) { new_destination = "Nicht einsteigen"; }
```

Auch ist es möglich, mehrere Helper anzusprechen, da ich dies
jedoch noch nicht getestet habe, schreibe ich hier nichts weiter dazu.
Wer ein solches Fahrzeug hat, möge sich an mich wenden!

Bitte auf Gross - und Kleinschreibung achten, vor allem bei den
oben rot und grün eingefärbten Angaben, diese müssten 100% identisch
sein, da das Script sonst nicht funktioniert!

Ich kann auch gerne für euch das Script einbauen, falls ihr damit nicht klarkommt, einfach melden!