

Neue Modder braucht das Land

Workshop – Einführung in LUA

Manuel Leithner aka Face

SFM-Modding

Kontakt: sfm_f@web.de

Homepage: <http://forum.landwirtschafts-simulator.de>

Übungen bis zur nächsten Veranstaltung

- Aufgabe (Klassen und Objekte):
 - Schreibe eine Klasse Traktor:
 - Räder (Klasse mit Eigenschaften Radius, Breite)
 - PS, Marke, Typ
 - Hat Traktor einen Frontlader
 - Beliebig viele Anhängpunkte. An diese können Geräte angehangen werden
 - Funktion die ein Gerät anhängt
 - Funktion die ein gerät abhängt
 - Funktion die Zwischen den anhängpunkten wechselt
 - Schreibe eine Klasse Anbaugerät:
 - Räder (wie oben), kann muss aber keine haben
 - Beschreibung
 - Marke, Typ
 - Farbe
 - Variable die Prüft ob Gerät angehangen ist
- Aufgabe Teil2 (XML):
 - Schreibe eine XML die beliebig viele Traktoren und beliebig viele Anbaugeräte speichern kann. Die Eigenschaften der Geräte und Traktoren sollen gespeichert werden

Übungen bis zur nächsten Veranstaltung

- Aufgabe (Engine):
 - Erweitere dein Script , sodass beim Spielstart die XML gelesen wird und daraus Objekte erzeugt werden
 - Bei Tastendruck G soll zwischen allen verfügbaren Traktoren gewechselt werden
 - Bei Tastendruck H soll zwischen allen verfügbaren Geräten gewechselt werden
 - Bei Tastendruck Q (Input.KEY_q) soll das aktuelle gerät an den Aktuellen Traktor und an den aktuell gewählten anhängepunkt angehangen werden
 - Bei Tastendruck e soll das aktuelle gerät abgehangen werden
 - Bei Tastendruck t soll zwischen Anhängepunkten gewechselt werden können
- Zusätzlich sollen noch die 10 letzten Aktionen angezeigt werden und die Aktuellen Infos zu dem aktuellen Gerät und dem Aktuellen Schlepper (gleichzeitig). Wenn am aktuellen Anhängepunkt ein Gerät angehangen ist sollen die Eigenschaften des Gerätes auch noch mit ausgegeben werden.

Übungen bis zur nächsten Veranstaltung

- Infos:
 - Abgabe: Samstag 10.04.2010
 - Nächster Termin: Sonntag 11.04.2010 – 20 Uhr