

CommonAPI Fahrzeug Animationscallback

Table Of Contents

- [1 Animationscallback registrieren](#)
- [2 Callback Funktion](#)
- [3 Weiterführende Informationen](#)

[h1]CommonAPI Fahrzeug Animationscallback [/h1]

[info=warning]Vorläufige Entwicklungsbeschreibung der Version 1.11.20191002-dev[/info]

1 Animationscallback registrieren

[info=warning]Wichtig: Baut eure Fahrzeuge immer so, das eure Mods auch ohne die CommonAPI funktioniert. Um herauszufinden ob die CommonAPI geladen ist, überprüft die globale Variable `commonapi` und danach `commonapi.vehanimations`

Es kann sein, das der Nutzer `vehanimations` abgeschaltet hat, also muss immer beides getestet werden.

[/info]

Um eine Animationscallback zu aktivieren, müsst Ihr in der Fahrzeug.mdl die Funktion `commonapi.vehanimations.add(<mdlname>, <callbackfn>)` aufrufen.

Beispiel:

Code

```
1. local function MirageCallback(data, index)
2. end
3. function data()
4. end
5.
6. if (commonapi ~= nil) then
7. if (commonapi.vehanimations ~= nil) then
8. commonapi.vehanimations.add("vehicle/tram/be4_6mirage.mdl", MirageCallback)
9. end
10. end
11. return {
12. ...
```

Display More

2 Callback Funktion

Die CommonAPI ruft bei jeder Entscheidung eines Tür Events bzw. des Abfahrtsevent einer Station euer Callback auf.

```
local function mycallback(data, index)
```

In der data Variable ist eine Tabelle mit allen Daten des Zugverbandes, der Index beschreibt den Index in der vehicles Subtabelle:

Code

```
1. {
2. depot = -1,
3. id = 16785,
4. line = 16428,
5. stopIndex = 0,
6. type = 2,
7. vehicles = { {
8. age = 2,
9. color = { -1, -1, -1 },
10. event = "close_all_doors",
11. fileName = "vehicle/tram/Avenio.mdl",
12. lastevent = "open_all_doors_19",
13. logo = "",
14. loop = false,
15. modelId = 405,
16. opennum = 19,
17. purchaseDate = {
18. day = 9,
19. month = 7,
20. year = 1950
21. }
22. } }
23. }
```

Display More

Hier könnt Ihr nun:

- Das Event umschreiben bzw. eine andere Variante eines Events auswählen (Zurzeit sollte die Länge der Animation nicht erheblich länger sein als das normale Event)
- Die Farbe des Fahrzeug ändern
- Das angebrachte Logo verändern

Um einen Eindruck der Daten zu erhalten, könnt Ihr in der CommonAPI Console eingeben:
`commonapi.vehanimations.traceOn()`

Ihr könnt in der Callback Funktion `math.random` ausführen. Auch ist die Möglichkeit andere TPF Lua Funktionen zu nutzen, bedenkt aber das die Callback Funktion so schnell wie möglich sein muss. Daher arbeitet sparsam.

Außerdem bei einem Zugverband ist die Datentabelle für alle Callbacks die gleiche Tabelle, daher sind Änderungen an der Struktur nicht erlaubt!

Für jedes Fahrzeugteil gibt es einen Eintrag in `vehicles`. Euer Callback erhält den Index in diese Tabelle

als zweite Variable der Callback Funktion

age	Alter des Fahrzeug(teils) in Monaten
color	Farbe des Fahrzeugs (rgb float) { -1, - 1, -1 } bedeutet keine Farbe
event	Abzuspielende Animation/Event. Sollte es nicht im Modell definiert sein, wird das default Event als Failback genutzt. (Die Länge der Animation für die Abfahrtszeit Berechnung kann dadurch nicht mehr verändert werden)
lastevent	Vorheriges event wenn bekannt
opennum	Nur bei close events, die letzten zwei Ziffern des open events oder nicht vorhanden
loop	Animation unendlich abspielen
logo	String "" für nicht gesetzt. Logo auf dem Fahrzeug ggf. ändern

3 Weiterführende Informationen

[CommonAPI in der Webdisk](#)
[CommonAPI Forum Beitrag](#)