

УЧЕБНИК RAWN

Новичок

 Saints Group

logaster.com

Описание

Этот учебник входит в состав учебников по Pawn программированию. После прохождения всех уроков, вы сможете написать свой легкий скрипт или изменить(настроить) готовый.

Автор: Илья Ляпин

Просьба не копировать учебник, а по всем вопросам писать мне в вк: id vipilyalypin

Покупка идет через вк!

ПРОСТОЙ ЯЗЫК

Сегодня мы научимся делать простые программы на базе PAWN. Давайте рассмотрим некоторые моменты для ознакомления с языком!

Для начала заходим в ваш RAWN launcher(например Rawno),далее создаем новый Проект и приступим уже с него. Давайте посмотрим на содержание скрипта new

На самом деле тут уже почти все есть для написания, но сейчас познакомлю вас с Полезными вещами.

```
// - комментарий (игнорируется программой)
/*          *\ - другой вид комментария
Public – функция
Include – дополнение к П.О. Rawno
#define – макрос\название
```

Итак давайте научимся использовать макросы!

```
#define SCM SendClientMessage
```

В таком #define мы заменили большую строку SendClientMessage на три буквы SCM
Теперь мы сможешь писать SCM,а мод будет читать это как SendClientMessage

**Внимание! Макросы не читаются в тексте!Например: «Удачи!SCM»,Здесь SCM не будет
меняться на SendClientMessage, а как использовать макросы в тексте мы разберем чуть
поздже!**

Include – это доп. к П.О. Pawn

```
Include <a_samp>
```

Данный инклюд самый важный! Без него не будет работать игровой мод!
Но вы можете докачать инклюд в папку Pawn – Include. Приведу пример инклюда:

```
Include <a_mail>
```

Данный инклюд создает отправку сообщений на mail игрока

На просторах интернета есть множество инклюдов! Они самые разные и очень полезные!

Мы можем создать свою функция помимо public

Public это функция, которая нужна для корректной работы, но мы можем создать для удобства свою

```
forward OnPlayerBanIp(playerid);
```

С помощью forward я назвал функцию OnPlayerBanIp, после в скобочках я указал необходимые аргументы. Вы можете не писать их, но тогда придется создавать stock. Если вам понадобятся они

Пример скрипта:

```
forward Kick(playerid,reason);
public Kick(playeid,reason)
{
    // do
}
```

Мне часто задавали вопрос: нужны ли аргументы в скрипте? Скажу вам так, если вы профи, то да, если нет, то это лишняя морока!

«Этикет» написания скрипта

Делайте все красиво и понятно! Не лепите все в одну строку, лучше сделать enter, Чем портить красоту скрипта.

```
If(a = b)
{
  SendClientMessage(playerid, COLOR_RED, «Ds»);
}
```

Также делайте {} так чтобы вы всегда смогли их изменить

Важно!

Как не надо писать скрипт(это тоже верный способ,но очень не понятный)

```
SendClientMessage(playerid, COLOR_WHITE, «ЦЦ»);return true;if(a = b) ....
```

Команды Pawn

Чтобы открыть полный список нажмите на домик внизу!

`SendClientMessage` – отправляет сообщение

`SendClientMessageToAll` – отправляет сообщение всем

`SendAdminMessage` – некая альтернатива прошлого

`SendRconCommand` – отправляет rcon команду

`Print` – выводит текст в консоль

`AddStaticVehicle` – спавнит автомобиль в определенном месте

`CreateDynamicObject` – создает объект

`CreateNewObject` – создает маппинг конструкцию

`AddPlayer` – присоединяет игрока



Глава 2

Простейший скрипт

Внимание!Вы можете купить учебники!

| Name | Кол-во уроков | Кол-во бонусов | Наличие картинок | Наличие приложения | Стоимость |
|--------------|---------------|----------------|------------------|--------------------|-----------|
| Скриптер | 12 | 5 | - | + | 200 |
| Профессионал | 50 | 14 | + | + | 1500 |
| Новичок | 4 | 0 | - | - | 0 |

Вообще в языке Pawn есть много похожего с C++ ,лично я переходил с C++ на Pawn и мне Было достаточно легко. Думаю, если вы уже учили другие языки, то вам будет гораздо проще. Сейчас мы поговорим о самом простейшем скрипте. Лучше всего писать скрипт, там где он и Должен располагаться. Тоесть писать скрипт, который должен кикать читеров в паблик с PayDay не нужно.

Также, если вы не любите именовать, то перед началом обязательно возьмите это в привычку.

Давайте приступим к разбору скрипта. Находим публик OnPlayerCommandText
Видим шаблон скрипта команды. Давайте разберем его!
Видим if, вспоминаем, что if это оператор условия. Далее смотрим:
Cmd – это указание на то что в тексте должна присутствовать команда
/test – сама команда
True/false – вкл. \выкл. команды

Это интересно!

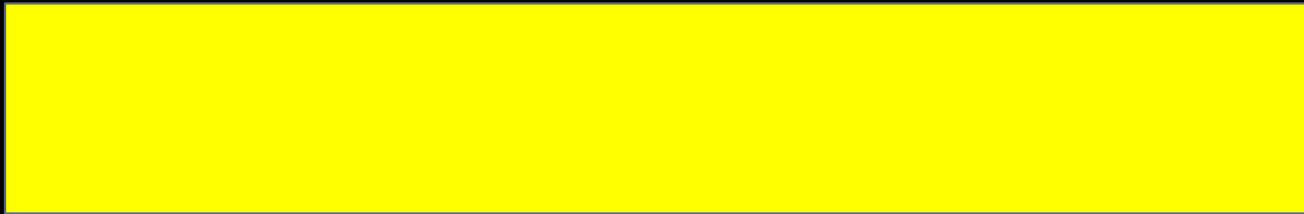
Когда мы вводим команду /test в игре, то мод начинает проверять этот текст
На совпадение с командой. Поэтому когда вы выкл. поиск, то по-другому говоря
Вы выключите команду

Продолжаем разбирать скрипт команды.

Видим, что вместо действия тут написано `//do something here`

Давайте изменим комментарий на `SCM` (если у вас стоит мой дефайн)

Теперь вот такое вам задание: Напишите команду `SCM` и аргументы сами! После нажмите на Пробел(если вы в показе слайдов),если вы просто просматриваете, то перейдите в показ слайдов



Цвет текста должен быть красным. А в тексте должно быть написано: Вы протестировали команду!

Поздравляю! Вы теперь понимаете, что и как устроено в скрипте!

Давайте же протестируем ваши навыки?

Тест навыков!

Если не хочешь тест, то просто нажми пробел (в показе слайдов)

Задание 1.

Найдите ошибку в скрипте

```
If{Playerinfo[playerid][pAdmin] >= 1)
{
  SCM(COLOR_GREEN, «Уля!»)
}
```

Задание 2.

Придумайте улучшение для этого скрипта

- Искать ошибку в красном тексте
- ** После нахождения ошибки, перейдите в показ слайдов и нажмите на пробел

УРОК 3

Enum. Часть 1

Можно купить доп. Уроки или материалы!

| Название | Стоимость | Кол-во подуроков | Стоимость со скидкой | Приложение |
|---|-----------|------------------|----------------------|------------|
| mxINI (все секретные способности) | 450 | 6 | 450 | + |
| Enum (часть 2) | 150 | 2 | 150 | + |
| FilterScripts (учимся делать доп.скрипты!) | 300 | 5 | 260 | + |
| CMD(создание команд, которые могут сделать нечто) | 1000 | 12 | 1000 | + |

Итак. Вспомните любой сервер самп. Да! На любом сервере есть, что-то что можно получить или выдать. Я говорю о деньгах, о донат монетах, о варнах, о муте.

Все вещи, что можно посчитать находятся в именовании у enum. Без оглашения единицы счисления в enum, единица не будет работать.

Энумы также как и стоки или форварды объявляются. Но объявить их намного проще, чем сток или форвард . Покажу вам пример энума и некоторых единиц счисления:

```
Enum Pinfo  
{  
    pCash,  
    pDonate,  
    pAdmin,  
    pWarns,  
};
```

Энум хоть и как публик, но это функция, и поэтому
В конце функции благополучно ставятся « ; »

На первый взгляд взгляд энум это очень просто, однако уже в начале к нам пристаю множество вопросов, таких как: Как сделать единицу счисления, как валюту? Как сделать Множественную единицу счисления? Координаты тоже сюда?

Поэтому в энумах не так-то и все просто. На самом деле в энумах есть всё, что я сказал в вопросах,но употребление будет немного разное.

о Float я расскажу в уроке enum часть 2, а пока давайте отвечу на некоторые вопросы:

- В энумах можно сделать единицу валюты, но делать это нужно с употреблением не только энума,но и несколько других функции(см.урок: enum 2 часть)
- Множественную единицу счисления можно сделать через алгебраические операции, которые естественно есть в нашем rawn.
- Координаты, можно делать и через другую функцию, а так можно и через float в энуме сделать.

Создадим единицу!

```
Enum Pinfo  
{  
    pLvl,  
};
```

В этих небольших строчках я сразу объявил эnum и единицу лвл игрока. Эnumы можно создавать как угодно,но есть вот что!:

- В эnumах можно придумать не любое название
- Некоторые единицы не принимаются компилятором



Важная статья!

Ранее я говорил, что расскажу вам как употреблять макросы в тексте. Так вот, я сейчас вам покажу как это сделать!

```
#define Server_Name PawnoLenin
new servername = Server_Name,
if(PlayerInfo[playerid][pWarns] == 1)
{
    SCM(playerid, COLOR_RED, «[%s] У вас варн!»);
    return 0;
}
```

В этом непонятном для нас скрипте, мы указали, что переменная `servername` абсолютно идентична `Server_Name`. Далее мы употребляем `%s` в тексте, что дает нам использовать дефайны в тексте



Важная статья!

Переменные

Единственное, что может изменяться в тексте, это переменные!

Чтобы создать переменную на весь мод, можно написать её где угодно, но если вы хотите, чтобы переменная изменялась только в определенном месте пишите её на публик или сток.

Переменные делятся на четыре вида

`%s` – переменная текста

`%d` – переменная даты

`%x` – переменная числа

`%nx` – переменная с `n` знаками после запятой (`n` – любое число)

Чтобы вызвать переменную нужно написать `new`

`new` как и все значения функции заканчиваются запятой

```
new playa [MAX_PLAYER_NAME],
```

Таким образом мы придумали переменную с названием `playa` и дали ей значение ника игрока!

Можно купить доп. Уроки или материалы!

| Название | Стоимость | Кол-во подуроков | Стоимость со скидкой | Приложение |
|---|-----------|------------------|----------------------|------------|
| mxINI (все секретные способности) | 450 | 6 | 450 | + |
| Enum (часть 2) | 150 | 2 | 150 | + |
| FilterScripts (учимся делать доп.скрипты!) | 300 | 5 | 260 | + |
| CMD(создание команд, которые могут сделать нечто) | 1000 | 12 | 1000 | + |

Внимание!Вы можете купить учебники!

| Name | Кол-во уроков | Кол-во бонусов | Наличие картинок | Наличие приложения | Стоимость |
|--------------|---------------|----------------|------------------|--------------------|-----------|
| Скриптер | 12 | 5 | - | + | 200 |
| Профессионал | 50 | 14 | + | + | 1500 |
| Новичок | 4 | 0 | - | - | 0 |

УРОК 4

Функции

Оглавление.Учебник: скриптер

1. Диалоги
2. mxINI азы
3. Создание сложных команд
4. Улучшение мода
5. Системы проверки
6. Создание анти-чита для сервера
7. Давайте рисовать?(TextDraw)
8. Алгебраические и логические операции(уровень: асс)
9. Инклюдь(полный разбор)
 - Связь с сайтом
 - Регистрация с email
10. Функции(уровень: асс)

Оглавление.Учебник: Проффессионал

1. TextDraw (уровень: асс)
2. Создание своего инклюда
3. Создание донат системы
4. Создание систем(лут или миниигр)
5. Системы проверки(уровень: асс)
6. SetVoice или радио на вашем сервере
7. Создаем фракции!
8. TTLD мой FS и как с ним работать
9. CMD (уровень: новичок)
10. Создаем FS !(уровень: новичок)
11. Скрипты наитяжелейшего строения
12. Самые «замысловатые» команды
13. Делаем Rcon систему!
14. Подключение через rcon
15. Защищаем Rcon от ркон читов!
16. Сокращаем вес мода!Экономим слоты в хостинге!
17. Боты на сервере!
18. Создание искусственного интеллекта в Pawn(уровень: ботаник)

И не только!