

# Configuration Détaillée

Ce chapitre détaille les options disponibles dans le fichier `config.lua` pour adapter le script à votre serveur. Ce fichier est le cœur de la personnalisation du gameplay.

## 3.1 Framework & Permissions

Cette section permet de définir comment le script s'intègre à votre économie et à vos systèmes de métiers.

- `Config.FrameworkMetier` : Définit le framework utilisé par votre serveur.
  - `"esx"` : Pour les serveurs ESX Legacy ou v1.
  - `"qb"` : Pour les serveurs QBCore.
  - `"standalone"` : Aucune dépendance métier (tout le monde peut tout faire).
- `Config.TargetSystem` : Définit le système de visée (Third-eye).
  - `"ox"` : Recommandé (ox\_target).
  - `"qb"` : Pour qb-target.
- `Config.JobRestriction` :
  - `true` : Active la restriction par métier. Seuls les métiers listés ci-dessous pourront utiliser les brancards.
  - `false` : Désactive les restrictions. Tout le monde peut utiliser le matériel.
- `Config.AuthorizedJobs` : Configuration fine des grades (si `JobRestriction` est activé). Le chiffre correspond au **grade minimum** requis.
  - `push` : Autorisation de pousser le brancard.
  - `patient` : Autorisation de manipuler le patient (installer/sortir).
  - `stow` : Autorisation de charger/décharger de l'ambulance.
  - `spawn` : Autorisation de faire apparaître un brancard via un item.
  - `extras` : Autorisation de modifier les accessoires (sac, oxygène...).
  - `delete` : Autorisation de supprimer le brancard (Admin/Boss).

## 3.2 Gameplay & Physique

Ces options modifient le ressenti et le comportement du brancard en jeu.

- `Config.DefaultKey` (`'E'`) : La touche clavier par défaut pour interagir (lâcher le brancard) si le Target n'est pas utilisé.
- `Config.EnableSlopePhysics` : Si `true`, le brancard soumis à la gravité roulera tout seul dans les pentes s'il n'est pas tenu ou freiné.

- **Config.SlowDownWhenPushing** : Si `true`, force le joueur à marcher (empêche le sprint) lorsqu'il pousse un brancard.
- **Config.HolsterWeaponBeforePush** : Si `true`, range automatiquement l'arme du joueur avant qu'il ne saisisse les poignées (évite les bugs visuels).
- **Config.AutoBrakeOnRelease** : Si `true`, les freins s'activent automatiquement dès que vous lâchez le brancard.

## 3.3 Audio et Immersion

- **Config.EnableWheelSound** : Active le bruitage réaliste de roulement.
- **Config.WheelSoundVolume** : Volume du son (0.0 à 1.0).
- **Config.WheelSoundDistance** : Distance à laquelle les autres joueurs entendent le brancard (défaut : 15 mètres).

## 3.4 Objets & Items

Vous pouvez définir quels items de votre inventaire font apparaître quel modèle de brancard.

### Exemple de configuration :

```
Config.ItemsVeh = {  
  {hash = `ferno-f2`, item = 'stretcher', label = 'Ferno F2'},  
  {hash = `stryker`, item = 'stretcher3', label = 'Stryker M1'},  
}
```

- `hash` : Le modèle 3D du brancard (doit exister dans le jeu).
- `item` : Le nom technique de l'item dans votre base de données (DB).
- `label` : Le nom affiché lors du spawn.

---

Revision #6

Created 2025-12-26 21:34:25 UTC by Raph

Updated 2026-01-25 15:49:41 UTC by Raph