

Exports et événements

Pour intégrer MasterStretcher à vos propres scripts (menu radial, script ambulance, etc.). Remplacez `MasterStretcher` par le nom du dossier de la ressource.

Exports client

Toutes les actions renvoient `true` en cas de succès, ou `false, raison`. Les mêmes contrôles qu'en jeu s'appliquent (licence, permission, distance), et le serveur revalide chaque action.

Export	Paramètres	Retour
<code>IsPushingStretcher()</code>	—	<code>boolean</code> : le joueur pousse un brancard
<code>GetAttachedStretcher()</code>	—	Entité du brancard poussé, ou <code>nil</code>
<code>IsStretcherOccupied(entity?)</code>	brancard (défaut : le plus proche, 4 m)	<code>boolean</code>
<code>TogglePush(entity?)</code>	brancard (défaut : le plus proche)	<code>true, "pushed"</code> / <code>true, "dropped"</code>
<code>OpenMenu(entity?)</code>	brancard	Ouvre le <i>Menu Gestion</i>
<code>StowStretcher(ambulance?)</code>	ambulance (défaut : la plus proche, 5 m)	Range le brancard poussé
<code>UnstowStretcher(ambulance?)</code>	ambulance	Sort le brancard rangé
<code>OpenAmbulanceMenu(ambulance?)</code>	ambulance	Ouvre le <i>Menu Intérieur</i>
<code>ToggleBrakes(entity?)</code>	brancard couché	Serre ou desserre les freins

Raisons possibles : `not_authorized`, `no_permission`, `invalid_stretcher`, `holding_stretcher`, `no_stretcher_held`, `no_ambulance_found`, `doors_closed`, `no_stretcher_in_ambulance`.

```
local ok, reason = exports.MasterStretcher:StowStretcher()
if not ok then print('Rangement impossible : ' .. reason) end
```

Événements client

Déclenchés localement (`AddEventHandler`), pour le joueur qui fait l'action :

Événement	Arguments
<code>stretchermod:onPushStart</code>	<code>stretcher</code>
<code>stretchermod:onPushStop</code>	<code>stretcher</code> , <code>position</code> (<code>'debout'</code> ou <code>'couverte'</code>)
<code>stretchermod:onStretcherStowed</code>	<code>vehicle</code> , <code>stretcher</code>
<code>stretchermod:onStretcherUnstowed</code>	<code>vehicle</code> , <code>stretcher</code>

```
AddEventHandler('stretchermod:onStretcherStowed', function(vehicle, stretcher)
    -- ex. : afficher le moniteur du véhicule
end)
```

State bags (lecture seule)

L'état est écrit uniquement par le serveur. Vous pouvez le lire :

Clé	Sur	Valeur
<code>stretcherPos</code>	brancard	<code>'haut'</code> , <code>'bas'</code> ou <code>'basket'</code>
<code>stretcherBrakes</code>	brancard	<code>boolean</code>
<code>attachedPlayer</code>	brancard	serverId du joueur allongé, ou <code>nil</code>
<code>attachedPedNetId</code>	brancard	netId du PNJ allongé, ou <code>nil</code>
<code>attachedStretcher</code>	véhicule	netId du brancard rangé, ou <code>nil</code>
<code>isPushingStretcher</code>	joueur	netId du brancard poussé, ou <code>nil</code>

```
local patient = Entity(stretcher).state.attachedPlayer
```

“ Les événements réseau internes (`stretchermod:server:*`, `stretchermod:client:*`) ne font pas partie de l'API : leurs paramètres peuvent changer d'une version à l'autre et le serveur refuse les appels qui ne viennent pas du script.

Revision #1

Created 2026-10-21 09:49:07 UTC by Raph

Updated 2026-10-21 09:49:08 UTC by Raph