

Intégration (pour les moddeurs)

Explications de comment rendre son brancard compatible

- [API & Exports](#)

API & Exports

Ce document liste tous les exports et événements disponibles pour intégrer le StretcherMod avec vos propres scripts (menus radiaux, context menus, dispatch, MDT, etc.).

“ **⚠ IMPORTANT** : Si vous utilisez vos propres menus via ces exports, n'oubliez pas de désactiver le système de ciblage intégré en mettant `Config.TargetSystem = "none"` dans votre `config.lua` pour éviter les conflits et les erreurs dans la console !

☐ EXPORTS CLIENT

Vous pouvez appeler ces fonctions depuis n'importe quel script client. La plupart de nos exports retournent deux valeurs : `success` (boolean) et `message` (string ou boolean selon le cas) pour vous permettre de gérer vos erreurs proprement (ex: si le joueur n'a pas le bon métier).

Note : Si vous ne précisez pas d'entité en paramètre, le script ciblera automatiquement le brancard ou l'ambulance la plus proche du joueur.

☐ Actions

1. Pousser / Lâcher un brancard

```
local success, action = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:TogglePush(entity)
-- action retourne "pushed" ou "dropped"
```

2. Ouvrir le menu de gestion du brancard

```
local success, reason = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:OpenMenu(entity)
```

3. Ranger le brancard dans l'ambulance (Vérifie automatiquement que les portes requises de l'ambulance sont ouvertes)

```
local success, reason = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:StowStretcher(ambulanceVehicle)
```

4. Sortir le brancard de l'ambulance

```
local success, reason = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:UnstowStretcher(ambulanceVehicle)
```

5. Ouvrir le menu du brancard depuis l'intérieur de l'ambulance

```
local success, reason = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:OpenAmbulanceMenu(ambulanceVehicle)
```

6. Bloquer / Débloquer les freins

```
local success, isBraked = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:ToggleBrakes(entity)  
-- isBraked retourne le nouvel état des freins (true = bloqué)
```

☐☐ Lecture d'informations (Getters)

Savoir si le joueur pousse actuellement un brancard :

```
local isPushing = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:IsPushingStretcher() -- Retourne true/false
```

Récupérer l'entité du brancard tenu par le joueur :

```
local stretcherEntity = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:GetAttachedStretcher() --  
Retourne l'entité ou nil
```

Savoir si un brancard est occupé (Joueur ou PNJ) :

```
local isOccupied = exports['StretcherMod-MasterMods-v7']:IsStretcherOccupied(entity) --  
Retourne true/false
```

☐☐ ÉVÉNEMENTS CLIENT (Hooks)

Le script diffuse ces événements en local. Vous pouvez les écouter dans vos autres scripts pour déclencher actions automatiques (ex: allumer les gyrophares quand on sort le brancard, envoyer un message radio, etc.).

- `stretchermod:onPushStart` (entity) : Se déclenche quand le joueur attrape le brancard.

- `stretchermod:onPushStop` (entity, position) : Se déclenche quand le joueur lâche le brancard (`position` = 'debout' ou 'couche').
- `stretchermod:onStretcherStowed` (ambulanceEntity, stretcherEntity) : Se déclenche quand un brancard est rangé dans un véhicule.
- `stretchermod:onStretcherUnstowed` (ambulanceEntity, stretcherEntity) : Se déclenche quand un brancard est sorti d'un véhicule.

Exemple d'utilisation :

```
AddEventHandler('stretchermod:onStretcherStowed', function(ambulance, stretcher)
    print("Un brancard vient d'être chargé dans l'ambulance !")
    -- Insérez ici votre code pour fermer les portes arrière automatiquement, par exemple.
end)
```