

Options pour développeur & exports

Si tu développes une autre ressource (script d'anti-triche, mini-jeu, script métier personnalisé...), BootStore expose des événements et des exports pour s'y greffer sans modifier son code interne.

Événements diffusés (AddEventHandler)

```
BootStore:onPropTaken(source, propData, vehicleNetId)
BootStore:onPropDropped(source, propData, coords)
BootStore:onPropStored(source, propData, vehicleNetId)
BootStore:onPropGiven(sourceFrom, sourceTo, propData)
BootStore:onVehicleSpawnedWithProps(vehicleNetId, propsList)
BootStore:onConfigSaved(vehicleModel, propData)
```

Exports disponibles

```
exports['BootStore-INT']:IsPlayerHoldingProp(source)      -- bool
exports['BootStore-INT']:GetHeldPropData(source)           -- table | nil
exports['BootStore-INT']:GetVehiclePropsConfig(netId)     -- table (liste, vide si rien/refusé)
exports['BootStore-INT']:ForceDropProp(source)            -- bool (true si une dépose a été déclenchée)
```

Revision #1

Created 2026-07-16 21:28:53 UTC by Raph

Updated 2026-07-16 21:29:56 UTC by Raph