

# addAction (Grundlegendes)

Das Kommando **addAction** fügt einen Eintrag ins Aktionsmenü ("Mausradmenü") hinzu, welcher wiederum ein Script ausführt oder eine Variable definiert. Das Kommando ist vom Effekt her lokal, allerdings für alle Clients zugänglich, wenn man es in die Init-Box eines Objekts setzt! Man kann damit auch den gesamten Mission-Flow per Aktionsmenü steuern, wenn man der Figur des Spielers entsprechende Einträge zugänglich macht:

<https://community.bistudio.com/wiki/addAction>

## 1. FARBE ändern:

Hinter die ersten Anführungszeichen (als Bestandteil des "titels") im Init:

```
<t color='#160ff3'> (ROT)
```

Alle Farbcodes: <https://www.webfx.com/web-design/color-picker/>

## 2. AKTION hinzufügen:

a) Führt Script/Function aus:

```
this addAction ["<t color='#FF0000'>title", "scripts\arty.sqf", nil, 1.5, false, true "", 3, false, "", ""];
```

b) Globale Variable definieren (zum Beispiel zur Wegpunkt-Aktivierung):

```
this addAction ["<t color='#FF0000'>title", {meineVariable = true; publicVariable "meineVariable";}, [], 0, false, true, "", "", 3];
```

## Syntax:

```
Objekt addAction ["<Farbe>Titel", "Scriptpfad", arguments, Priorität (0-6), mittig_anzeigen?, hide_on_use?, shortcut_key, radius_in_meters, unconscious?, selection, memoryPoint]
```

## 3. RESTRIKTIONEN ( )::

Es kann per Parameter festgelegt werden, welcher Spieler auf welchen Eintrag an welchem Objekt zugreifen kann. Will man einen Eintrag nur für einen Spieler haben, sollte zum Beispiel "\_target

isEqualTo \_this" funktionieren. Will man, dass nur eine bestimmte Spielerfigur (zum Beispiel mit dem Var.name p1) einen Eintrag innerhalb eines Fahrzeugs zur Verfügung hat, so sollte "p1 in \_target" klappen.

"\_this" ist dabei dabei die Spielerfigur, die (lokal!) Zugriff haben/den Eintrag sehen soll, "\_target" bezeichnet das Objekt, dem der Eintrag zugeordnet ist.

Bei "\_target isEqualTo \_this" ist also z. B. der Eintrag in der Init-Box der Spielerfigur und zugleich ist die Figur das "\_target" (isEqualTo).

---

Version #10

Erstellt: 5 März 2020 22:00:44 von Webster

Zuletzt aktualisiert: 26 Mai 2020 14:36:59 von Webster