

BuildManager

Der BuildManager ist ein spezielles Objekt, das StandardBuildings herstellen kann. Es ist praktisch ein Bauautomat. Die Eingangsvoraussetzungen für den Builder ist ein BuildPlan , der Gebäudeplan, und eine Position wo gebaut werden soll. Beides muß ihm übergeben werden. Er kann sich diese Daten nicht selber suchen.

Die Auswahl an BuildPlans ist eingeschränkt • Haupthaus • Haus_einfach • Kornfeld • Holzfäller • Steinbruch



Hinweis : Die Liste wird Schritt für Schritt erweitert, damit die Settlements sich weiterentwickeln können und neue Gebäude für die Herstellung neuer Produkte bauen können.

Der Bau eines Gebäudes läuft in Phasen ab und dauert länger als ein ModelTick. Der Builder führt die Phasen nacheinander aus und erstellt dabei ein fertiges Gebäude. Wenn Ressourcen fehlen dann holt er diese aus dem Lager oder macht einen Eintrag in die Liste requiredItem. Er wartet bis die Ressourcen vorhanden sind. Auf Anforderung erstellt er einen Bericht über den Fortschrittstatus. Dieser Bericht erscheint auch automatisch in der Settlement Analyse.

Bauphasen

- PreBuild , räumt den Bauplatz frei, die entfernten Items gehen ins Lager.
- Build, baut das Bulding nach dem Buildplan, je ein Block pro TickTask
- PostBuild, erstellt die entsprechende Stronghold Region und fügt das Gebäude in das Settlement ein. In der nächsten Produktionphase wird es automatisch berücksichtigt.

From:

<http://www.draskoria.de/> - **Draskoria Wiki**

Permanent link:

<http://www.draskoria.de/doku.php?id=realms:buildmanager>

Last update: **2014/03/17 11:53**