

FSM Messages

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 12/08/01

Messages Grundlagen

Auf den ersten Blick scheinen Messages recht kompliziert zu sein, doch nach etwas Übung sind sie recht einfach. Um sie wirklich zu verstehen, müssen wir auf das schauen was man **target** nennt. Jede Message muss zu jemanden verschickt werden und wer sie empfängt ist das **target**

Der einfachste Weg jemanden als **target** anzugeben ist das Ausschreiben seines Namens. Z.B. **New_Mesh_02->** würde jetzt auf den Namen mit dem Mesh zielen. MaxEd benutzt die **Object Hierarchie** im Fenster links oben, für **message targeting**.

Wenn wir jetzt als **target** einen Trigger haben wollen, der zum selben Raum gehört, wie der Gegner von dem wir den Trigger auslösen, so verwenden wir ein spezielles Target. Als Beispiel **parent::Trigger_00->**. Das würde jetzt den Trigger_00, der ein **Child** (Kind), des Senders **parent** (Elternteil) ist aktivieren.



Hört sich jetzt kompliziert an, aber hier ein echtes Beispiel bei dem man vielleicht mehr versteht.

Sagen wir du hast mehrere Schwestern. Jetzt willst du von einer, dass sie ein Eis kaufen geht. Dazu musst du ihr eine Nachricht senden. Um die Nachricht zu senden muss man sich vergewissern, dass man mit der richtigen Schwester spricht. Dafür nennt man sie beim Namen. Gleichzeitig damit man mit **seiner** Schwester spricht und nicht mit einer anderen, muss man sich vergewissern ob sie ein **child** (Kind), deiner **parents** (Eltern) ist. Müssten wir jetzt diese Nachricht im MaxEd senden würde das so aussehen:

```
parent::MySisterHeidi->GetMelceCream();
```

Sagen wir jetzt das man es seiner Cousine sagt, die das **child** (Kind) des **child** (Kindes), der **parents** (Eltern) deiner **parents** sind. Im MaxEd sieht das jetzt so aus: **parent::parent::MyUncleSam::MyCousinSarah->GetMelceCream();**
Ergibt's schon einen Sinn?

Hmm.. sagen wir jetzt dass keine eurer Schwestern und keine eurer Cousinen das Eis holt, sondern ihr selbst. Sieht so aus:

```
this->GetMelceCream();this->GetMelceCream();
```

im MaxEd. Ich hoffe, dass hat euch geholfen FSM's ein wenig besser zu

verstehen.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM