Variablen von der mod.lua in eine Construction übertragen

Im Beispiel werde ich die Variablen `{hund = "wau wau", katze = "miau"}` von der mod.lua in meine Construction übertragen.

Es ist nur möglich Werte zu übertragen die beim Spielstart (bei Ausführen der postRunFn()) da sind. Es ist nicht möglich im Spiel änderbare Spielinhalte in die Construction zu bekommen.

Bearbeitet werden dafür diese drei Dateien:
construction/asset/myCon.con: Datei der Construction

construction/asset/myCon.script: Datei, die dynamisch erstellte Funktionen enthält (in diesem Fall die updateFn() der Construction)

mod.lua: Die Hauptdatei jeder Mod

Die updateFn() in der Construction sollte am besten einfach leer bleiben, weil sie bei Laden des Spiels sofort überschrieben wird

Code: construction/asset/myCon.con

```
--       Funktion       wird       in       der       mod.lua       überschrieben
updateFn                  =                  function                  (params)
end
```

Die drei Zeilen in der mod.lua überschreiben die updateFn() der Construction mit der updateFn() aus der .script-Datei und fügen die Variablen als Parameter hinzu.

Code: mod.lua

```
postRnFn           =           function           (settings,           params)
                        --      lädt      unsere      Construction      aus      dem
ructionRep.get(api.res.constructionRep.find('asset/myCon.con'))
    -- überschreibt die updateFn() der Construction mit der aus der -script-Datei
            motrasStation.updateScript.fileName   =   "construction/asset/myCon.updateFn"
       -- fügt unsere Variablen als zusätzliche Parameter der updateFn() hinzu
        motrasStation.updateScript.params  =  {hund  =  "wau  wau",  katze  =  "miau"}
end
```

Zuletzt muss noch die .script-Datei erstellt werden in der die eigentliche updateFn() der Construction ist.

Code: construction/asset/myCon.script

```
function data()
        -- übertragung ist bei updateFn() und createTemplateFn unterschiedlich
                                                                    updateFn
                                                        --      {hund     =     '


                    ---  ...  alles  was  dann  in  der  Construction  getan  werden  muss

        end,
        createTemplateFn             =             function             (params)
            --           Parameter           aus           der           mod.lua
                                                                    local
                                                        --      {hund     =     '


                    ---  ...  alles  was  dann  in  der  Construction  getan  werden  muss

        end,
    }
end
```

Alles anzeigen

Das war's.

Ich hoffe ich konnte einigen damit helfen.