

Ceci est une traduction en français, libre et non-officielle du FFF 272 paru sur le forum officiel

FFF #272 - Interface Graphique des mods

Par Twinsen et Rseding, le 2018-12-07

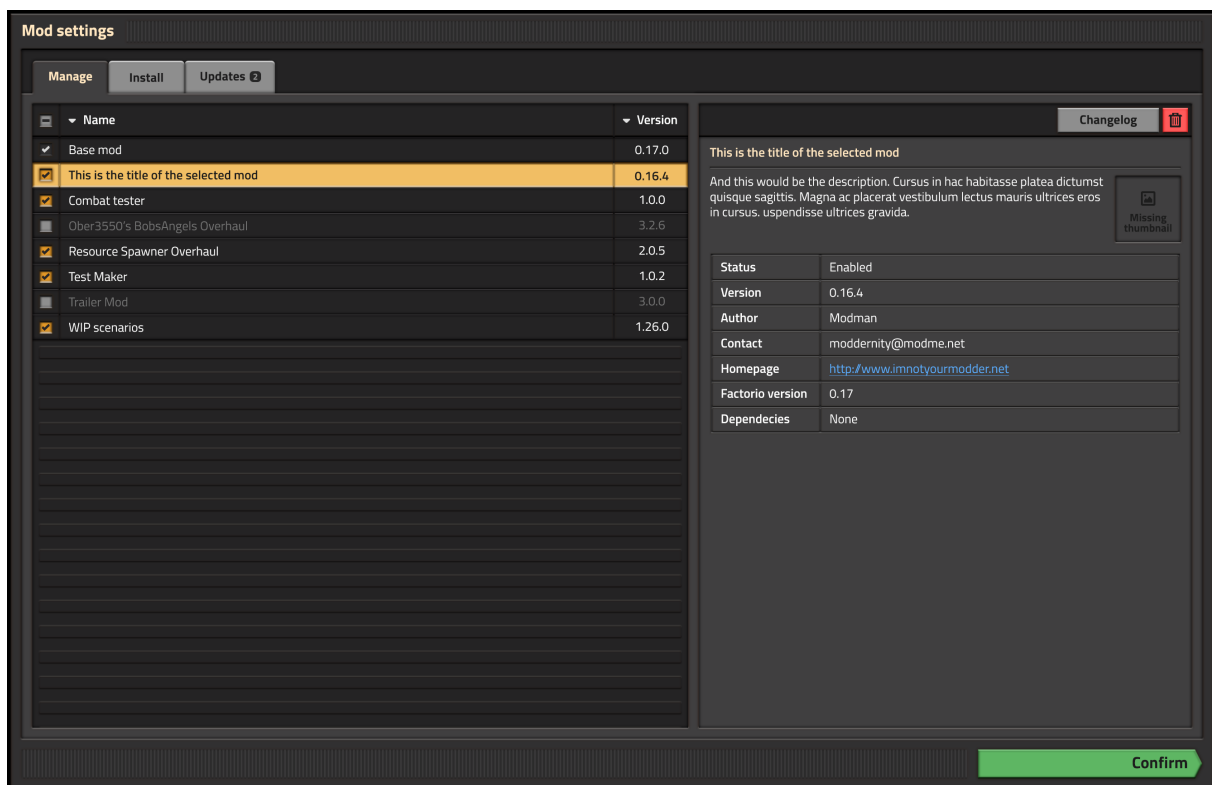
Salut,

Une grande partie de l'équipe est à la GDS. Si vous êtes à Prague et que vous vous intéressez aux Jeux Vidéos, venez nous rendre visite.

Nouveau GUI de gestion/installation/mise à jour des mods par (Twinsen)

Alors que nous passons sur le menu principal, améliorant l'apparence et parfois l'interaction de la plupart des interfaces graphiques, il était évident que la gestion des mods avait besoin d'attention. La plupart des interactions étaient limitées et peu intuitives, ce qui a poussé la plupart des joueurs à utiliser la version Web et à gérer les fichiers manuellement.

Les mods seront gérés, installés et mis à jour à partir de la même interface graphique, les 3 opérations étant affichées sous forme de 3 onglets. L'interaction, la disposition et l'intuitivité de l'interface graphique devraient être grandement améliorées. Il n'a toujours pas toutes les fonctionnalités du portail de mods en ligne (telles que les discussions), mais fournit un moyen très rapide d'installer et de mettre à jour des mods sans avoir à gérer des fichiers.



Mod settings

Manage Install Updates 2

Filter by category

| Name | Version | Downloads | Trending | Last update |
|---|---------------|--------------|-------------|--------------------|
| Alien Biomes | 0.13.10 | 72875 | 5428 | 2 month ago |
| VehicleSnap | 1.16.3 | 35802 | 2296 | a day ago |
| Space Extension Mod (SpaceX) | 0.16.4 | 85857 | 6466 | 14 days ago |
| Picker Extended Version | 3.0.5 | 61024 | 1301 | 5 days ago |
| Sea Block | 0.2.17 | 61753 | 2165 | 12 days ago |
| Ribbon Maze | 1.0.2 | 691 | 691 | a day ago |
| ScienceCostTweaker Mod (mexmer) | 0.16.49 | 29678 | 2378 | 13 days ago |
| NPUtills | 0.3.32 | 17451 | 551 | 5 days ago |
| MadClown01's Nuclear Extension | 1.3.0 | 9006 | 557 | 8 days ago |
| NPUtillsX | 0.2.7 | 4476 | 426 | 5 days ago |
| MadClown01's Extended AngelBob Minerals | 1.1.0 | 8362 | 490 | 8 days ago |
| Auto Research | 4.3.0 | 172424 | 15365 | a month ago |
| NPUtills Tech | 2.2.5 | 2683 | 362 | 5 days ago |
| Ammo Loader+ | 0.16.37 | 13517 | 391 | 4 days ago |
| MadClown01's AngelBob Nuclear Extension | 1.1.0 | 3608 | 442 | 8 days ago |
| Recipe Explorer | 0.16.12 | 5415 | 438 | 9 days ago |
| Beltlayer | 0.2.4 | 2761 | 528 | 2 days ago |
| Picker Pipe Tools | 0.1.3 | 883 | 456 | 7 days ago |
| LTN - Logistic Train Network | 1.9.4 | 172506 | 5705 | 15 days ago |
| Recursive Blueprints | 0.16.3 | 19502 | 303 | 4 days ago |
| Trailer Mod | 3.0.0 | 1148 | 3251 | 1 year ago |
| WIP scenarios | 1.26.0 | 1148 | 3251 | 1 year ago |

Space Extension Mod (SpaceX)

Greatly extend the end game requiring multiple launches and massively increased science. Requires 40+ launches, and of a variety of new components. The goal is to build a vessel capable of getting you off the planet and home safely. Updated graphics courtesy of Steiner. Russian translation courtesy of Zerggurat.

Status: Disabled

Version: 0.16.4

Author: Modman

Contact: moddernity@modme.net

Homepage: <http://www.imnotyourmodder.net>

Factorio version: 0.16

Dependencies:

- Bob's Functions Library mod (optional)
- Bob's Metals, Chemicals and Intermediates (optional)
- Bob's Modules (optional)
- Bob's Electronics (optional)
- Bob's Logistics mod (optional)
- Bob's Tech (optional)

Currently downloading: 2/3

78%

Cancel

Confirm

Mod settings

Manage Install Updates 2

| Name | Local version | New version |
|--|---------------|-------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Alien Biomes | 0.13.10 | 0.13.13 |
| <input checked="" type="checkbox"/> VehicleSnap | 1.16.3 | 1.16.4 |

Alien Biomes

A collection of additional biomes: Snow, Volcanic, Crater, various colors of Dirt, Sand and Grass. Includes new tree and decorative variants. There are planet controls in the mod options. V3 is a complete rebuild, starting a new map is advised, but there is a terrain regeneration option that will preserve parts of your base. HR Terrain Textures are in a separate mod.

Status: Enabled

Version: 0.16.4

Author: Modman

Contact: moddernity@modme.net

Homepage: <http://www.imnotyourmodder.net>

Factorio version: 0.17

Dependencies:

- Alien Biomes High-Res Terrain >= 0.3.1 (optional)

Update selected

000%

Cancel

Confirm

Notez que ce ne sont que des maquettes, l'intégration dans le jeu va bientôt commencer, et cela devrait être fait pour 0.17.

Les changements les plus notables sont :

1. Seuls les mods compatibles avec votre version de jeu sont affichés.
2. La liste des mods visibles peut également être filtrée par leur catégorie.
3. Les mods auront une image lors de la navigation dans la liste des mods.
4. Lors de la mise à jour des mods, vous pouvez clairement voir les numéros de version, parcourir le journal des modifications et choisir les mises à jour éventuelles que vous souhaitez ignorer.

Comme d'habitude, j'ai écrit un document interne à utiliser comme référence. C'est assez ennuyeux et contient la même information, mais plus verbeuse. Si vous voulez vraiment, vous pouvez le voir [ici](#).

Les invariants sont requis(Rseding)

Dans une version de Factorio, il y a longtemps, nous avons ce problème récurrent avec les articles et les inventaires. Lorsqu'un élément est ajouté ou supprimé d'un inventaire, il génère un événement indiquant ce qui a changé. Ces événements sont utilisés pour une multitude de choses différentes et permettent de nombreuses simplifications et optimisations de code, telles que "éteindre le bras robotique jusqu'à ce qu'un nouvel élément apparaisse dans le coffre d'où il provient". Cela fonctionnait comme ça :

1. Code pour supprimer / ajouter un article dans un inventaire
2. Un peu de logique avec ces objets
3. Envoyer l'événement sur ce qui a changé dans l'inventaire

Cependant, comme dans la plupart des cas, les choses ont changé. On voudrait ajouter une nouvelle logique ou simplement oublier et ne pas envoyer l'événement modifié. Après tout, les programmeurs sont humains et nous faisons des erreurs. Le problème était récurrent et était incroyablement difficile à tester car vous ne pouvez pas écrire de test pour une logique qui n'existe pas encore : vous ne pouvez pas tester quelque chose tant que vous ne l'avez pas écrite et si vous avez oublié d'envoyer le message qu'un événement a changé, vous pouvez oublier d'écrire un test qui vérifie que vous ne l'avez pas oublié.

La seule solution à laquelle j'ai pu pensé au "problème humain" est de supprimer la partie humaine du problème. Si nous n'avions plus besoin de nous rappeler d'écrire le code pour envoyer l'événement et que cela "se produisait automatiquement" à chaque fois que nous changeons d'éléments, le problème disparaîtrait. Cet invariant - "changer tout élément" envoie un événement - a résolu le problème. Cependant, cela m'a aussi appris quelque chose: si un invariant est autorisé à varier (mis à part l'évident "un invariant qui varie n'est pas un invariant"), il est totalement inutile.

Les invariants sont des outils incroyables. Nous pouvons écrire des tests pour appliquer un invariant. Les programmeurs n'ont pas besoin de penser à gérer des choses en dehors de l'invariant, car ils peuvent toujours dire: "cela devrait fonctionner comme l'invariant le décrit, je n'ai donc pas besoin de gérer les autres cas". Si l'invariant est cassé, c'est clairement un bug et sa solution est claire.

Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre forum.