

Traduction FFF numero 279

<https://factorio.com/blog/post/fff-279>

January 26, 2019

Friday Facts # 279 - Interface graphique pour train et Spitter moderne

But du FFF (kovarex)

Le FFF de cette semaine est un bon exemple de la manière dont les FFFs remplissent non seulement le rôle évident que représente l'information de la communauté, mais nous aident également à diviser le travail en morceaux plus petits avec des dates limites individuelles. Comme ce FFF devait concerner l'interface graphique de train, nous avons dû déployer des efforts particuliers pour achever tout ce qui était prévu pour l'interface graphique de train, afin que celle-ci puisse être présentée et que nous puissions passer à une autre tâche. La 0,17 arrive dans un délai raisonnable :).

L'interface graphique du train (kovarex)

Dans FFF-212, nous avons présenté le plan et les maquettes de l'interface graphique de train il y a un certain temps. Beaucoup de choses ont changé depuis, le style final de l'interface graphique et les règles sont maintenant différents, et nous avons également réitéré son UX. Mais l'idée générale principale de la mise en page est restée.

L'horaire des trains est une grande liste avec toutes les gares et conditions visibles. Vous n'avez donc pas à cliquer sur la liste déroulante des gares individuelles pour voir les conditions.

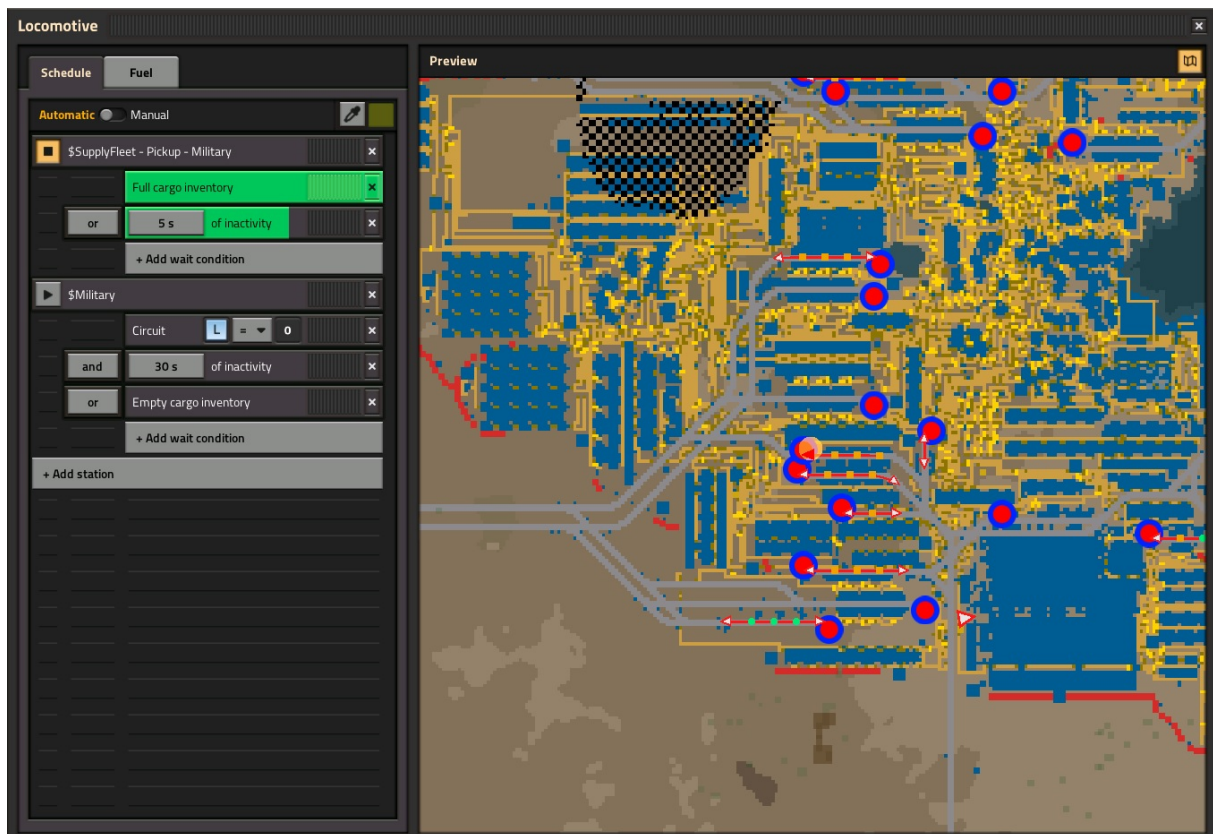


Figure 1:

Glisser déposer

Auparavant, les stations et les conditions étaient ajoutées après la station / condition actuellement sélectionnée. Puisqu'il n'y a pas de sélection maintenant, vous ajoutez toujours à la fin. La modification de l'ordre des stations / conditions se fait par glisser-déposer. Le glisser-déposer était également possible dans la version boîte à liste, mais c'était une fonctionnalité assez cachée, car c'était la seule boîte à liste de tout le jeu qui permettait cela, et il n'y avait aucune indication visuelle de cette fonctionnalité. Nous pensons également que le retour visuel sur la réorganisation est maintenant meilleur qu'avant.

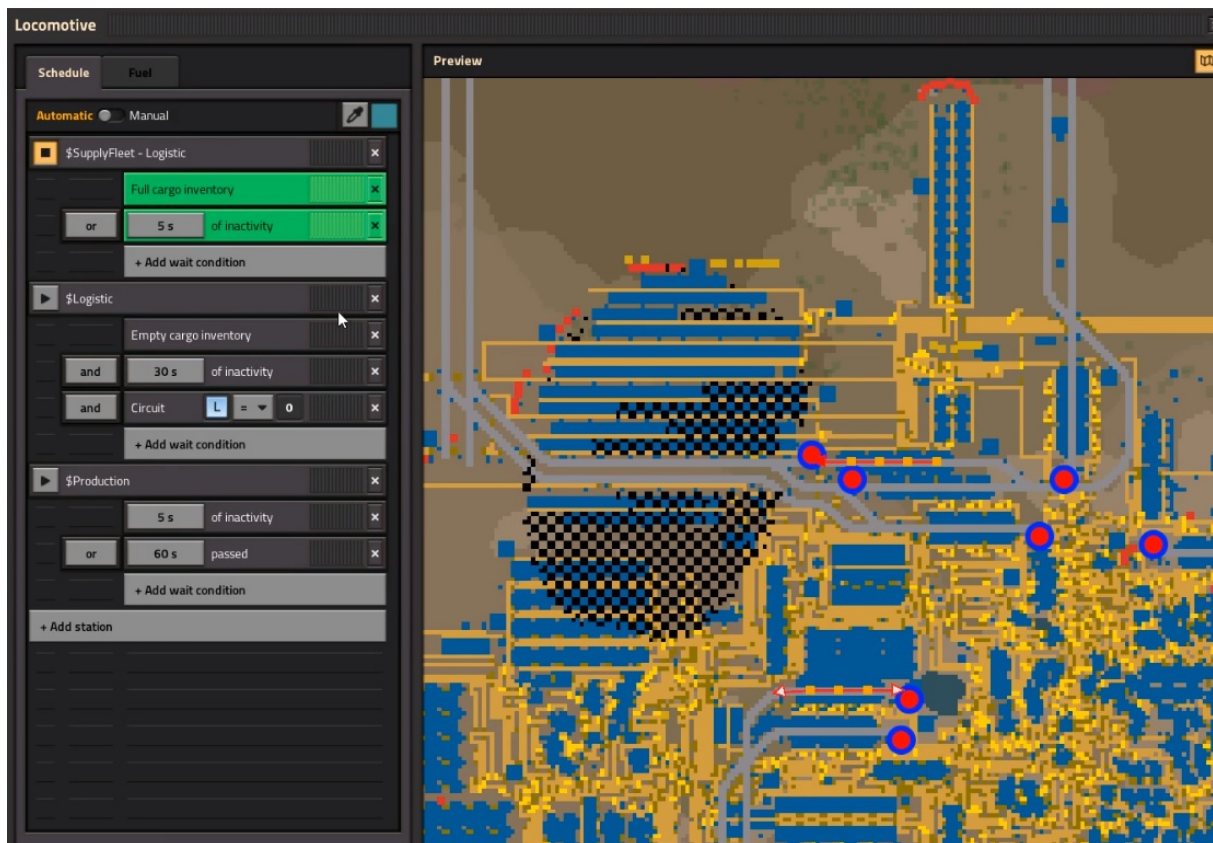


Figure 2: cliquez pour afficher la vidéo

Visualisation des conditions d'attente

L'une des choses qui m'a toujours manquées dans l'interface utilisateur graphique du train était une indication de la durée pendant laquelle le train attendrait dans la gare. Après quelques discussions, nous avons décidé de donner un retour visuel à toutes les conditions raisonnables en modifiant progressivement le style du cadre de conditions en vert, comme s'il s'agissait d'une barre de progression.

La question est de savoir comment calculer la fraction d'accomplissement pour chaque type de conditions d'attente.

- **Temps écoulé** - Le plus évident, car on sait combien de temps le train a passé dans la gare et combien il en reste.
- **Durée d'inactivité** - Également simple, similaire au temps écoulé.
- **Inventaire rempli** - Nous pouvons calculer le volume de chaque wagon de fret et le calculer en moyenne.
- **Inventaire vide** - Simplement (1 - fraction de rempli) :)
- **Nombre d'articles** - Ici, cela commence à être délicat. Si le comparateur est t_j supérieur à ou supérieur ou égal à, nous calculons simplement le montant de cet élément et le divisons par l'objectif. Si le comparateur est autre chose, je ne peux

pas montrer de progrès. Je sais à quelle distance je suis du but, mais je ne sais pas à quoi le comparer, alors dans ce cas, nous montrons simplement que nous n'avons pas terminé, ou que nous avons terminé.

- **État des liquides** - Fondamentalement identique au nombre d'éléments.
- **Condition du circuit** - Ici, nous montrons tout ou rien, comme nous ne pouvons pas vraiment le savoir.

Le résultat est plutôt sympa pour des cas simples :

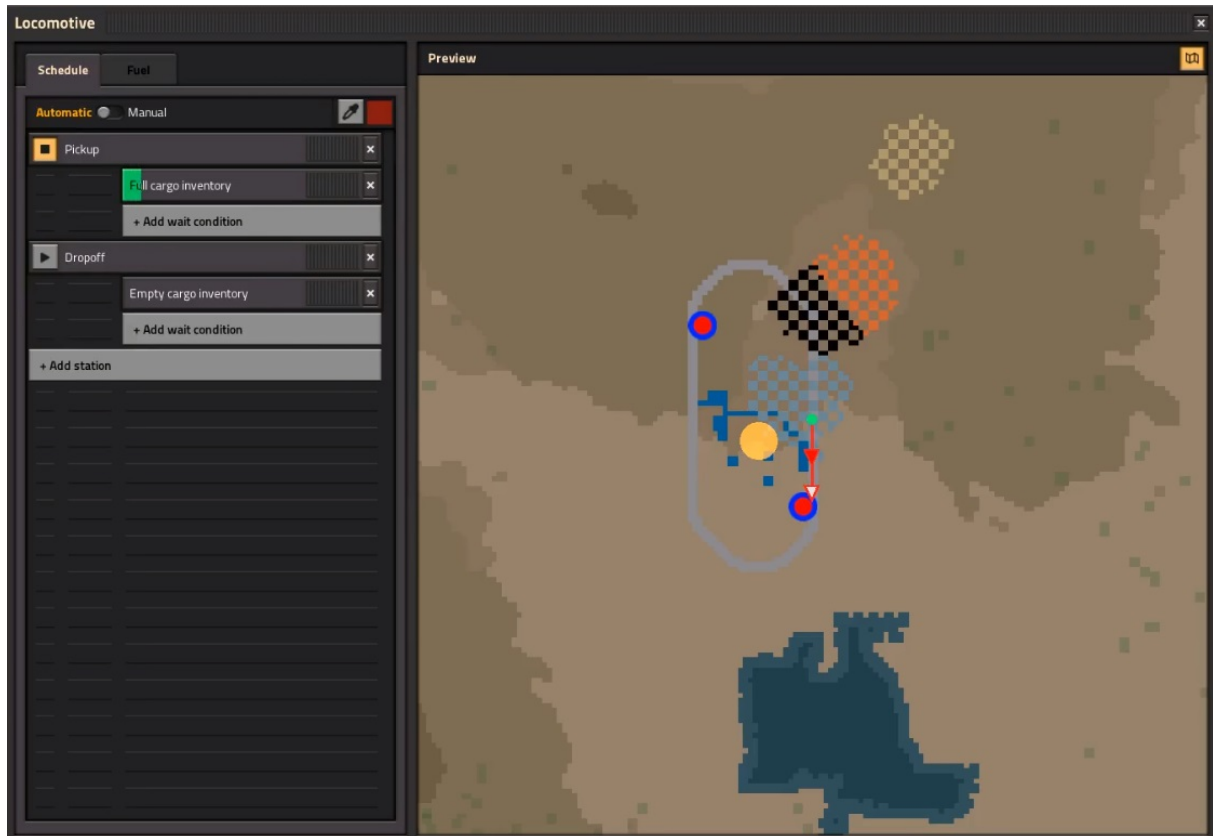


Figure 3: cliquez pour afficher la vidéo

Et dans des cas plus complexes, il peut s'avérer un excellent outil pour identifier rapidement un problème:

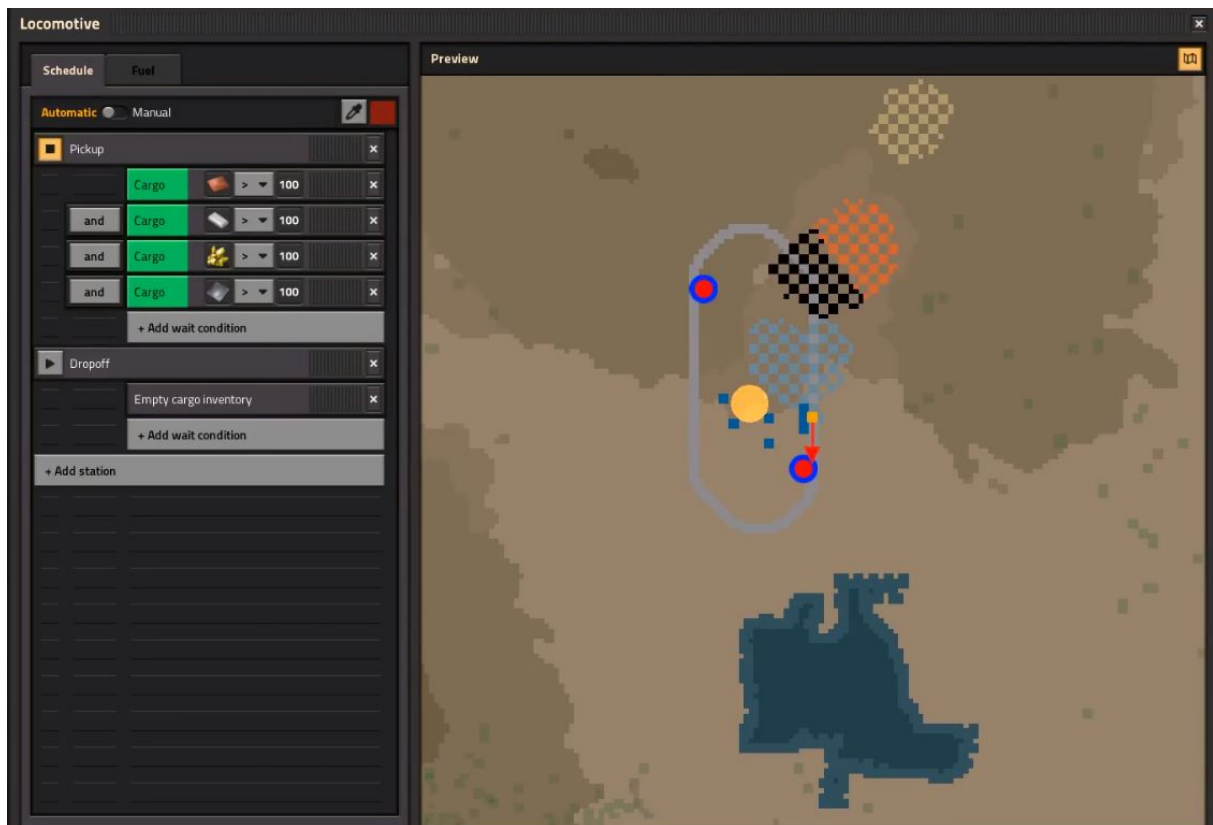


Figure 4: cliquez pour afficher la vidéo

Stations temporaires

La deuxième caractéristique la plus recherchée est celle des stations temporaires. La principale motivation pour eux est l'utilisation des trains pour le transport personnel. Quand je veux le faire maintenant, je dois :

1. Ouvrir la carte et chercher où je veux aller et trouver la gare la plus proche.
2. Me rappeler le nom de la station.
3. Entrer dans la locomotive et ajouter cette station (en cherchant dans la liste) à l'horaire.
4. Confirmer une condition d'attente aléatoire.
5. Appuyer sur le bouton "aller à la station".
6. Une fois arriver, effacer la station du programme.

Avec le support de station temporaire, ce que je fais est :

1. Entrer dans la locomotive et trouver l'endroit où je veux aller directement dans l'aperçu de la carte.
2. Ctrl + Clic le train / gare le plus proche.

En utilisant le bouton de commande, la station la plus proche ou même un rail est sélectionné et défini comme cible de la station temporaire. Par cette action, la station temporaire est ajoutée devant l'objectif actuel (s'il y en a un) et reçoit l'ordre d'y aller. Une fois que l'objectif est atteint, la gare est automatiquement supprimée de l'horaire et le train poursuit son chemin jusqu'à l'objectif auquel il se dirigeait avant l'ajout de la gare temporaire.

Cela signifie que je peux détourner négligemment tout train qui passe pour mon voyage personnel, car il poursuivra son horaire une fois que j'aurai terminé. Cela ajoute également quelques possibilités lorsque je dois envoyer un train de mines desséchées à la fusion et aux dépôts, etc.

Le moderne Spitter (Ernestas, Albert)

Dans l'animation ci-dessous, vous pouvez voir le nouveau spitter haute résolution qui marche sur 3 niveaux. Comme vous pouvez le constater, nous avons eu la chance de travailler un peu différemment selon le même concept mais en intégrant de nouveaux détails qui, à mon avis, les rendent plus intéressants.

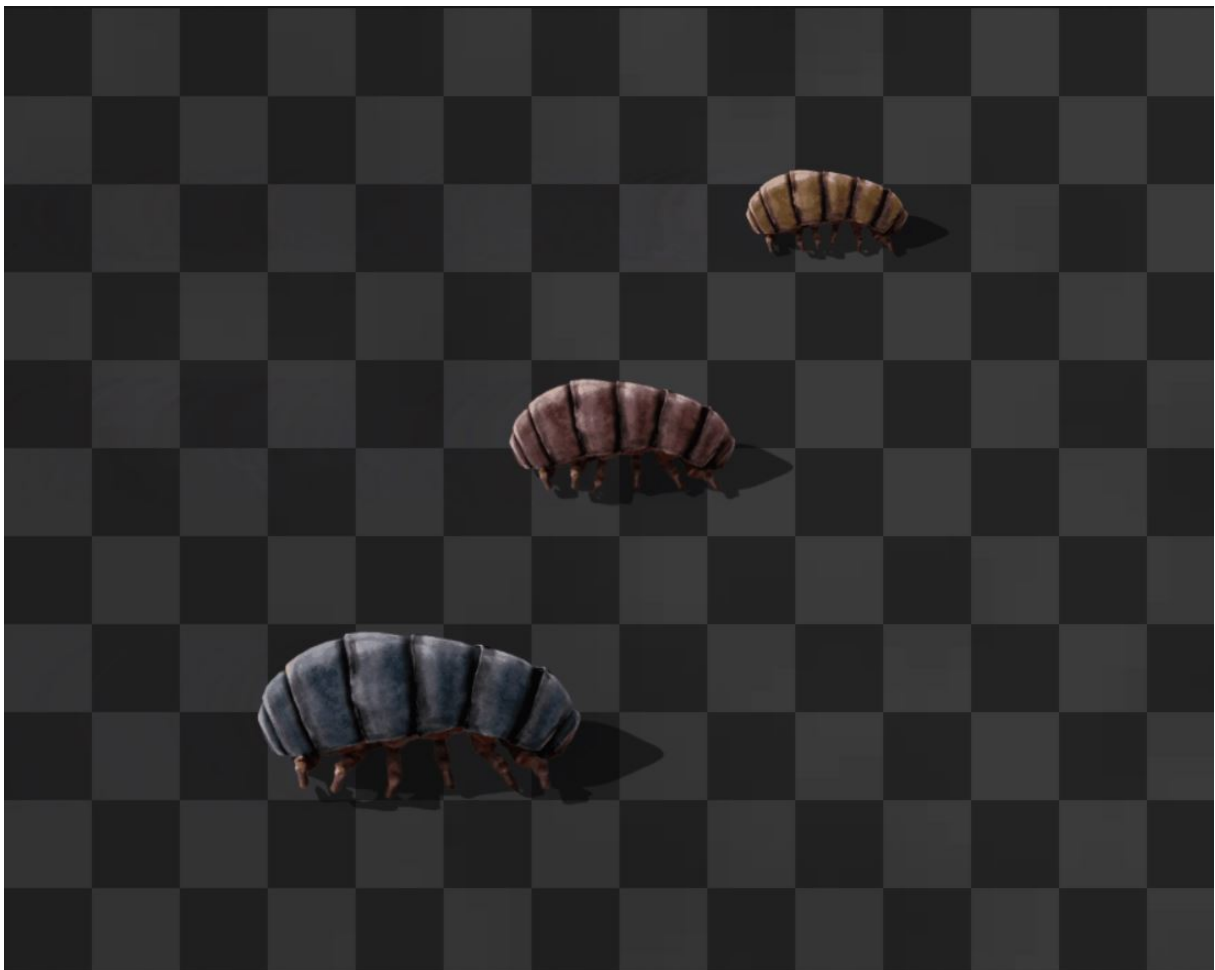


Figure 5: cliquez pour afficher la vidéo - les couleurs ne sont pas définitives

Nous gardons la coquille modulaire en raison de la familiarité avec les Biters. Aussi

pour plus de commodité avec la teinte de couleur. De la même manière que le Biter moderne se rapproche un peu plus d'un concept d'araignée, les Spitters se tournent davantage vers un cloporte ou un petit mille-pattes. Le problème, c'est la flexibilité au moment de la prise de vue. Ils tirent également de très loin de la cible. Il n'est donc pas nécessaire de paraître particulièrement fort ou agile.



Figure 6: cliquez pour afficher la vidéo

Le design "classique" des Spitters est basé sur l'idée qu'ils tirent d'une certaine hauteur afin de contourner les murs de votre usine avec leurs crachats acides. C'est un bon concept, mais au moment de marcher, il n'est pas très logique de rester debout. C'est pourquoi nous avons pris le temps d'améliorer cette fonctionnalité et nous avons divisé les modes du Spitter en deux: marcher et tirer.

Maintenant, lors du tir, ils se lèvent comme auparavant, mais pour marcher, ils utilisent toutes les jambes.

Nous avons également ajouté cette griffe à grande bouche qui s'ouvre et se ferme lorsque il crache pour donner une meilleure expression. Le reste est un pur plaisir. Nous avons également été avec Vaclav sur la façon dont ils tirent ...

1 Attaque de flux de vers et de cracheur (V453000)

Avec les nouveaux Worms haute résolution (et maintenant aussi Spitters), leurs projectiles ont commencé à paraître encore plus déplacés qu'avant. En plus de cela, un projectile acide à tête chercheuse a autant de sens qu'un faisceau laser à tête chercheuse. Nous étions tout à fait certains de vouloir que les vers et les cracheurs crachent de l'acide, mais nous nous rapprochons du comportement du lance-flammes . Nous avons donc commencé par cela.

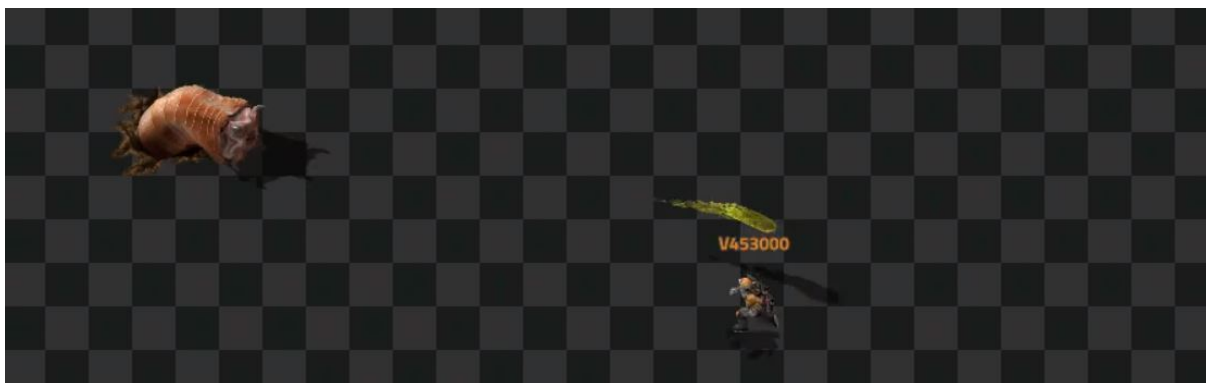


Figure 7: cliquez pour afficher la vidéo

Bien que visuellement, cela semble beaucoup plus logique et que l'acide semble beaucoup plus agréable grâce au travail de Dominik (du gang GFX, pas du gang de programmeurs) et d'Ernestas, l'acide actuel présente un inconvénient: il peut facilement être esquivé. En fait, tant que vous continuez à bouger, le flux ne vous touche jamais. Par conséquent, nous avons ajouté un ciblage prédictif aux flux afin que les Worms, Spitters et Lance-flammes puissent toucher la cible, à moins que celle-ci ne change de direction. Il est toujours possible pour le joueur de les éviter s'il tente, mais avec un nombre plus élevé de Worm, cela devient beaucoup plus difficile.



Figure 8: cliquez pour afficher la vidéo

Lorsque la cible est trop rapide et / ou que la position prévue est hors de portée, la prédiction est désactivée. Nous allons probablement ajuster cela pour que la prédiction tente de se rapprocher le plus possible de la limite de sa plage. À un moment donné, même les projectiles à tête chercheuse de 0,16 ratent leur cible, ce qui ne représente pas une grande différence. Le seuil est probablement un peu plus tôt.

Lorsque d'acide touche, il crée une éclaboussure d'acide sur le sol. Les éclaboussures d'acide endommagent les intrus (actuellement pas les bâtiments) et appliquent un debuff lent. Les ennemis ne sont pas affectés par les éclaboussures d'acide.

Pour rendre l'effet moins binaire (lent / rapide), nous avons ajouté un ralentissement progressif - au début, il applique beaucoup de ralentissement, mais l'effet diminue linéairement sur quelques secondes jusqu'à disparition totale.

Tous les vers ont une attaque de flux suffisamment importante pour endommager plus

d'un bâtiment s'ils sont côte à côte. Les Spitters plus petits que le b h moth ne poss dent pas cette capacit .



Figure 9: cliquez pour afficher la vid o

Certains d tails et chiffres sont encore en cours d' laboration, mais avec tous les changements combin s, il devrait  tre plus amusant d'attaquer des bases de Biters. Si vous n' tes pas fan de la "danse du combat", vous pouvez toujours simplement investir un peu plus dans les technologies militaires et gagner avec la force brute. Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre forum.