



Friday Facts #280 - Visual Feedback is the king

kovarex, Twinsen

2019-02-01

GUI de train : partie 2 (kovarex)

Bonjour, comme nous l'avons appris maintes fois auparavant : le retour visuel est le roi ! Surtout quand l'interface graphique est aussi complexe que l'interface graphique de train.

Le plus grand retour manquant que j'ai pu identifier dans l'interface utilisateur du train est de ne pas voir le chemin que le train va emprunter. C'est donc la première chose que nous avons faite :

Loading Video

Ajouter une station en la sélectionnant dans la liste des stations est une bonne chose, mais pouvoir interagir directement avec la mini-carte est une opportunité qu'il serait dommage de rater. Nous avons donc ajouté la possibilité de déplacer la station en maintenant la touche Maj enfoncée. à l'heure. Comme le retour visuel est le roi, maintenir la touche Maj indique le chemin qui mène à la gare sélectionnée. Vous avez donc une idée de la façon dont le train va s'y rendre. Le train peut prendre un chemin différent à la fin, car il existe plusieurs chemins possibles vers la même destination, mais en général, cela fonctionne bien.

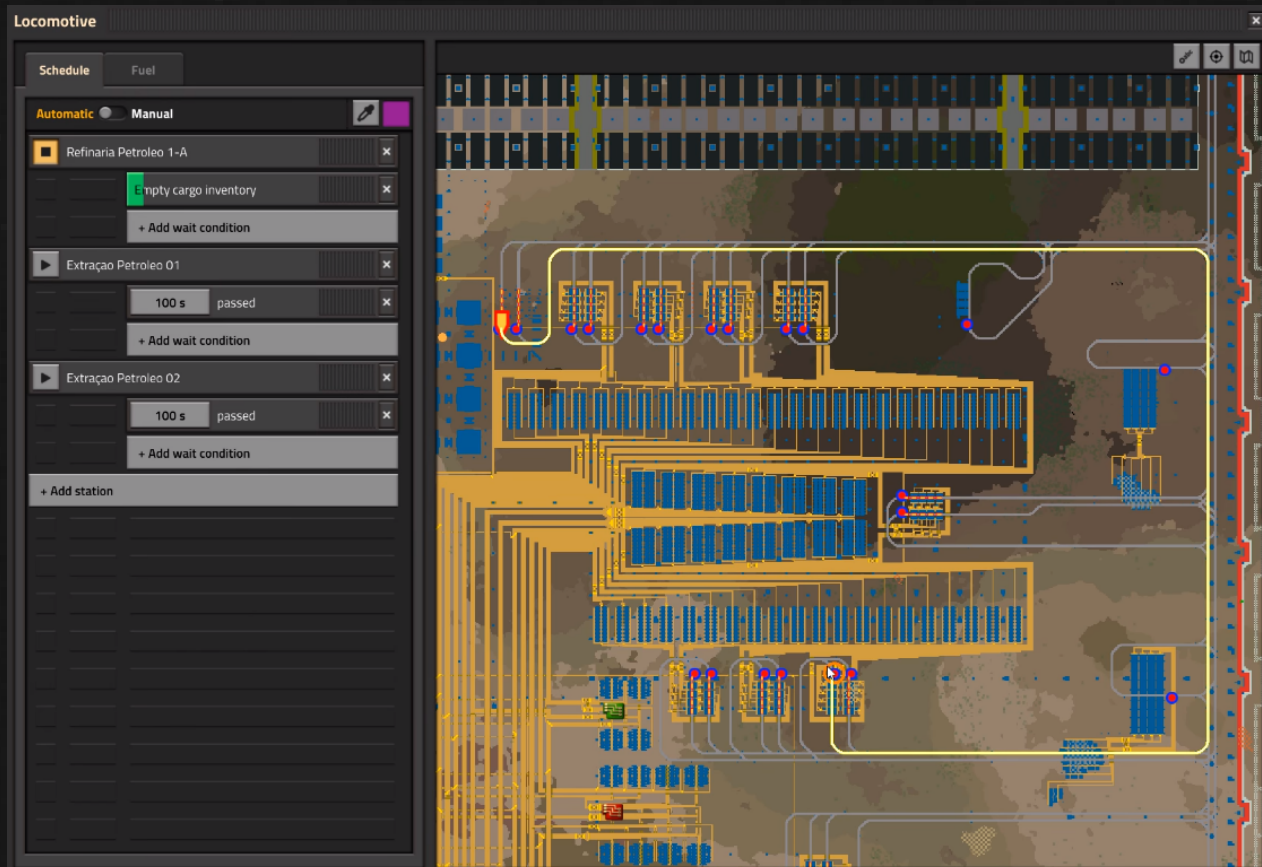


FIGURE 1 – jouez la vidéo

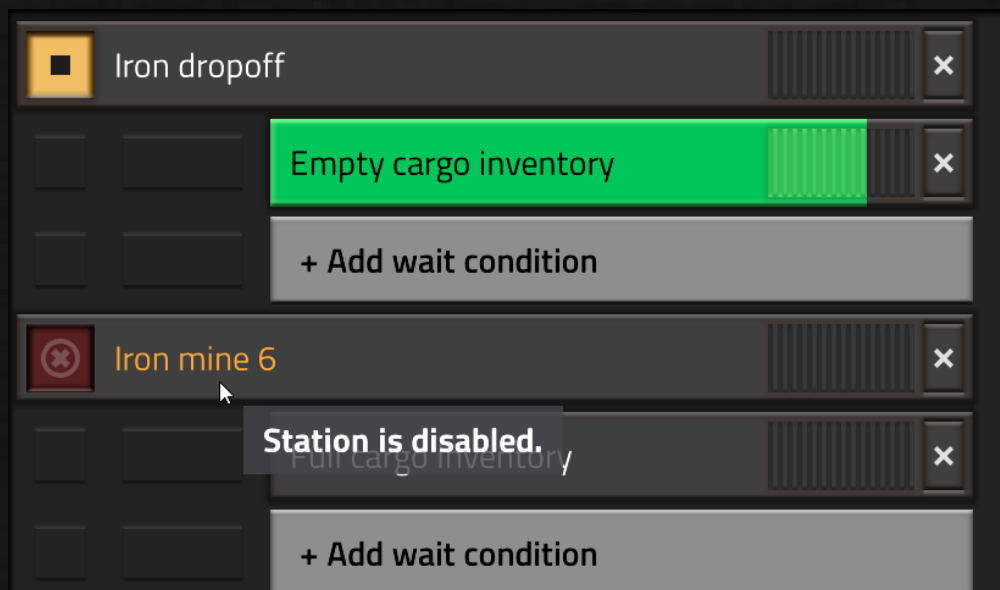
Il en va de même pour les stations temporaires, maintenir Control (le modificateur par défaut pour ajouter des stations temporaires) affiche le chemin d'accès à ce point. Cela peut également être utilisé pour résoudre les problèmes du réseau ferroviaire, car le déplacement de la souris peut vous aider à déterminer quelle section est bloquée à cause d'une mauvaise signalisation, de rails manquants, etc.

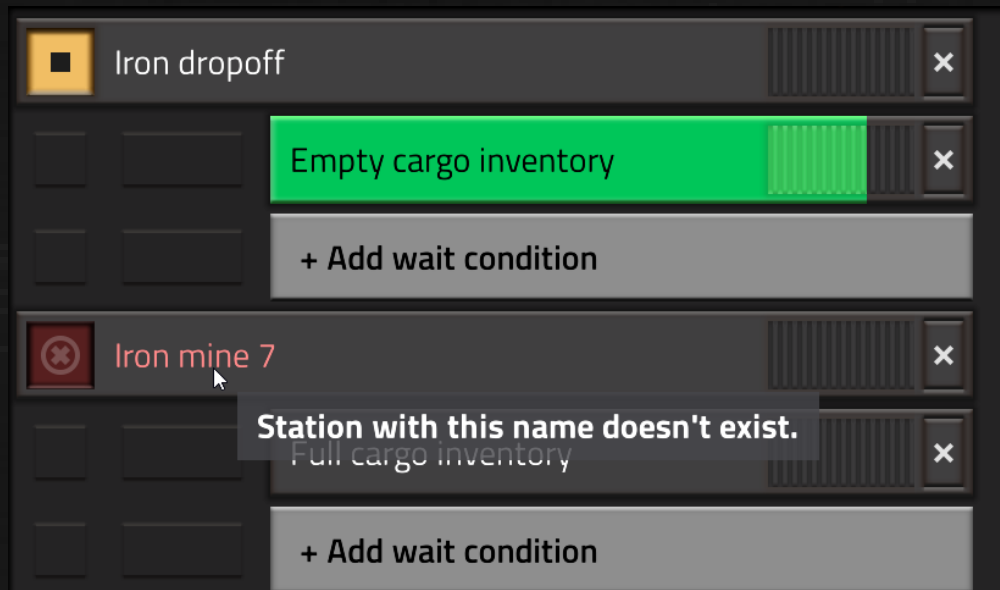
Loading Video

Mais une fois que nous autorisons toute interaction avec la carte, celle-ci doit être utile, nous autorisons donc à la déplacer et à la zoomer de la même manière que la carte de jeu normale. La vue est par défaut centrée sur la locomotive actuelle, mais une fois que vous avez commencé à faire glisser, le lien est annulé et vous pouvez vous déplacer où bon vous semble. Appuyez sur le bouton pour le centrer à nouveau.

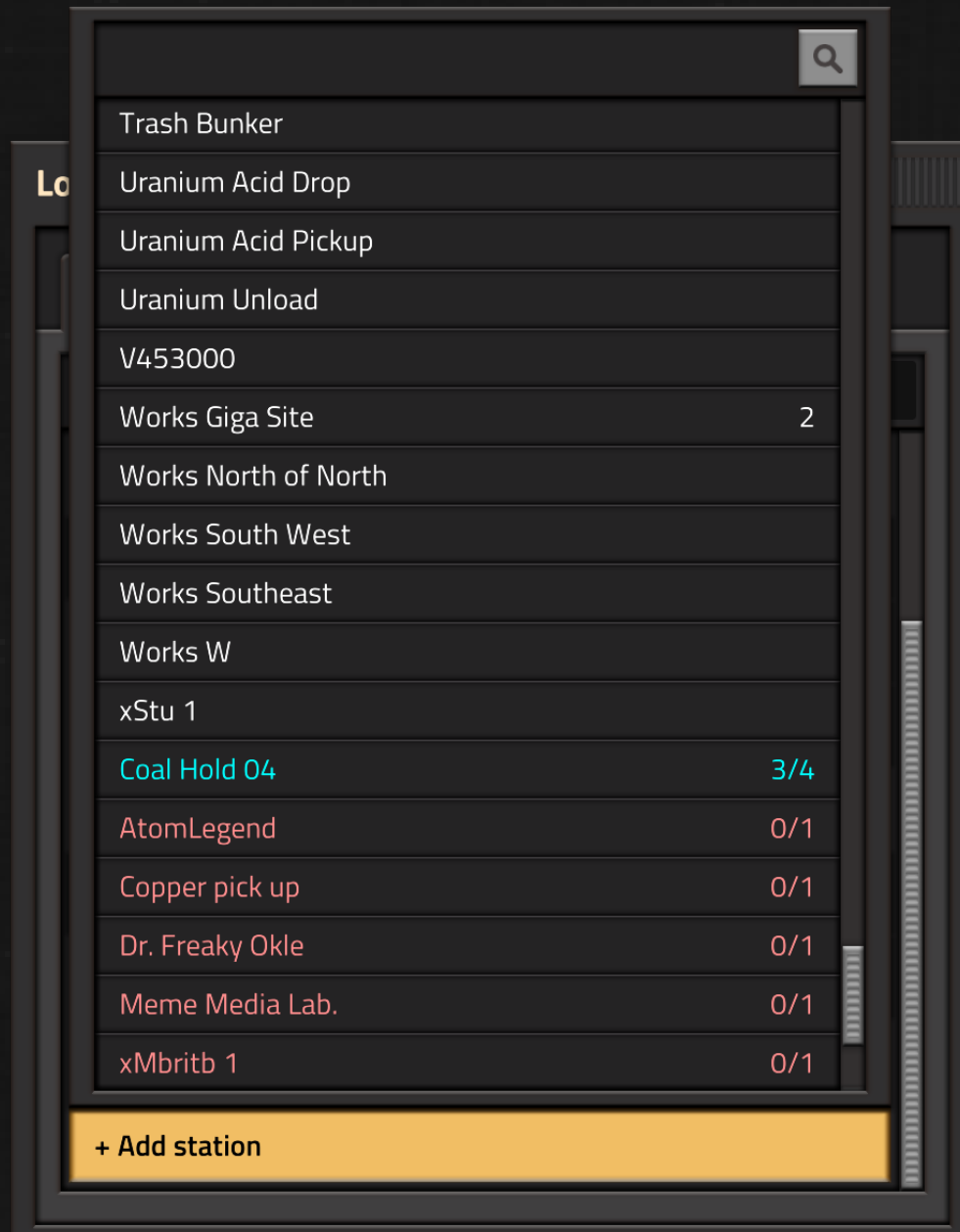
Loading Video

Comme vous le savez peut-être, si le train a des gares indisponibles, le train les saute. Mais les raisons en sont peut-être différentes, et il se peut que ce qui se passe ne soit pas clair. Nous avons donc décidé d'indiquer l'état de la station dans l'interface graphique et d'indiquer au lecteur des informations basées sur l'infobulle expliquant la raison pour laquelle la station est désactivée.





Lorsque vous avez plusieurs stations du même nom, nous montrons combien il y en a à côté du nom dans la fenêtre de sélection des stations. Il se peut qu'une station ne soit pas disponible à partir de l'emplacement actuel du train. Les raisons peuvent varier. L'arrêt peut se trouver dans un système de train différent, il peut y avoir un mauvais signal, un problème de chemin de fer quelque part, etc. Nous montrons donc les arrêts de train inaccessibles avec une couleur rouge et les plaçons au bas de la liste. Nous avons même des retours spéciaux pour les stations partiellement accessibles, c'est-à-dire lorsque toutes les stations portant le même nom ne sont pas accessibles.



C'est une petite chose, mais un exemple de ce que nous avons appris dans l'interface graphique des paramètres. Le survol du bouton pour supprimer une condition fonctionne normalement, mais le survol du bouton pour supprimer la station entière met également en surbrillance les boutons permettant de supprimer les conditions associées, car elles sont supprimées.

Loading Video

L'une des idées les plus courantes du fil de discussion de la semaine dernière était la visualisation de la présence de la condition AND / OR, ce qui était assez facile à faire. Lorsque vous ne présentez pas une condition complexe, telle qu'un simple "Temps écoulé ET inactivité", la visualisation ne s'affiche pas. La priorité est affichée uniquement lorsque vous combinez les conditions "ET" et "OU".

Loading Video

La dernière chose n'est pas vraiment liée à l'interface graphique, mais plutôt à un changement de comportement du train. On nous a demandé à plusieurs reprises de soutenir les points de passage. Un point de passage serait un arrêt dans l'horaire, où le train ne s'arrête même pas, il le traverse simplement. Au lieu d'avoir une autre configuration de case à cocher à chaque arrêt, nous avons simplement modifié la règle, selon laquelle aucune condition à un arrêt ne signifie que le train ne s'arrête pas du tout.



FIGURE 2 – jouer la vidéo

Si vous souhaitez qu'un train s'arrête complètement, puis continue, vous pouvez ajouter une condition 'Attendre 0 secondes'.

Du point de vue de la mise en œuvre, les implications pour la logique de guidage du train n'étaient pas aussi simples. Auparavant, chaque parcours de train est effectué à partir de sa position actuelle jusqu'au prochain arrêt où il s'arrête. Mais maintenant, comme le train peut vouloir continuer à vitesse maximale à travers le prochain arrêt, il doit planifier le chemin à parcourir jusqu'au prochain arrêt une fois arrivé au point de non-retour (le point où il doit commencer à freiner pour s'arrêter temps).

Cela signifie que la trajectoire du train peut dépasser de plusieurs arrêts la cible actuelle de la gare. Etant donné que l'horaire fonctionne de manière circulaire, elle peut planifier l'intégralité de l'horaire au moins deux fois.

Le fait que toutes ces choses soient terminées maintenant signifie que le chapitre Interface utilisateur de Train est fermé et que nous pouvons passer à autre chose. Il existe quelques bonnes idées sur ce qui pourrait être

fait pour rendre l'horaire des trains plus puissant dans la phase finale (noms des trains, groupes de trains, stations conditionnelles), mais cela devra attendre jusqu'à un moment donné. Je crois que c'était l'interface la plus complexe que nous ayons faite pour 0,17, elle ne devrait donc plus être plus facile à partir de maintenant :

Bar d'outil (Twinsen)

En lien avec la nouvelle barre rapide, nous avons eu cette idée d'un moyen plus facile d'accéder à certains outils de jeu, notamment les outils de blueprint. Voici comment la barre d'outils est arrivée.



La barre d'outils est une petite section à la droite de la barre d'accès contenant un ensemble personnalisable de boutons pour des actions ou outils couramment utilisés (ou des actions / outils qui n'appartiennent nulle part ailleurs). Vous pouvez voir les outils dont nous avons loin dans l'image ci-dessous.



La barre d'outils comprend 2 sections : le panneau principal et la liste de sélection d'outils. La liste contient tous les outils possibles et vous permet de les épingler dans le panneau principal, de les trier ou de les utiliser directement. Les outils épinglés sont visibles à tout moment sur l'écran principal, ce qui facilite leur utilisation. Le panneau principal changera de taille pour s'adapter aux outils sélectionnés. Si aucun outil n'est sélectionné, le panneau principal se réduit à un petit bouton qui ouvre la liste de sélection d'outils.

Tous les outils liés aux plans ont été supprimés de la bibliothèque de plans et déplacés vers la barre d'outils. En outre, ils fonctionnent un peu différemment : lorsque vous appuyez sur "Nouveau planificateur de déconstruction" par exemple, vous obtiendrez un planificateur de déconstruction que vous pourrez utiliser immédiatement, et si vous appuyez sur Q, il ne le placera pas dans l'inventaire, mais le replacera "dans le bouton. ". Cela vous permet de déconstruire rapidement quelque chose sans avoir à vous munir d'un planificateur de déconstruction "par défaut". Évitez également la situation où vous vous retrouvez avec un tas de différents planificateurs de déconstruction dans l'inventaire. Vous pouvez bien entendu conserver le planificateur de déconstruction en cliquant explicitement dessus dans l'inventaire, la barre rapide, la bibliothèque de plans directeurs ou tout autre inventaire, tel qu'un coffre. Le même comportement s'applique au planificateur de mise à niveau et aux Blueprints vides.

Certains outils afficheront des informations utiles dans les info-bulles, par exemple : Coller montrera une info-bulle du blueprint dans le presse-papiers. Des raccourcis spéciaux vous permettront de naviguer dans "l'historique du presse-papiers". Annuler affichera une représentation textuelle (éventuellement aussi une représentation visuelle) de ce qui sera annulé. Tels que "Annuler la construction de la ceinture de transport", "Annuler la construction de 35 entités et 250 tuiles".

Chaque outil aura son propre raccourci clavier. La barre d'outils apprendra également aux joueurs ces raccourcis à travers des info-bulles, si bien qu'ils n'auront plus besoin de la barre d'outils.

Les mods pourront ajouter leurs propres outils à la liste, ce qui en fera un bon endroit pour que les joueurs puissent accéder aux outils créés par les mods.

Dites-nous quels autres outils rapides voudriez-vous voir ajoutés à cette liste, ou toute autre pensée sur notre [forum](#) .