

# FACTORY

## Friday Facts #289 - GUI du personnage

Albert, Aleš, twinsen, kovarex, Klonan

2019-04-05

nous concentrons toujours la majeure partie de nos ressources sur la résolution du plus grand nombre de bogues afin d'obtenir une version stable dans des délais raisonnables. Entre-temps, la préparation de la poursuite des travaux sur la réécriture de l'interface graphique est toujours en cours :

### Maquette du GUI de personnage

L'écran du personnage est l'un des écrans d'interface graphique le plus utilisé dans le jeu, nous devons donc vraiment essayer de le faire correctement. Nous nous dirigeons vers la version finale de la maquette, afin que nous puissions commencer à la mettre en œuvre rapidement.

### Crafting tab



- (1) Inventaire : Nous venons de traduire la mécanique d'accord précédente dans le nouveau style afin de ne pas ajouter ou supprimer aucune fonction importante.
- (2) Emplacements : celles-ci sont maintenant plus sombres afin d'améliorer le contraste et la lisibilité des icônes.
- (3) Onglets de panneau : le système standard d'onglets prend un peu plus de place. Par conséquent, afin de conserver une conception compacte, nous avons décidé d'utiliser un nouveau système pour les onglets attachés au panneau lui-même. C'est une mesure que nous prenons en raison de l'importance de la fenêtre de ce lecteur par rapport à certains autres panneaux. Lorsqu'un onglet est sélectionné, il ressemble à un titre pour le cadre du panneau et ceux qui sont inactifs ressemblent à des onglets normaux.
- (4) Bouton de recherche : Après une itération dans la conception de la nouvelle interface graphique, nous nous sommes rendu compte que notre solution actuelle pour la barre de recherche n'était pas assez efficace. Notre problème était que nous la placions en tant que bouton d'outil dans un sous-en-tête. Nous avons souvent eu la situation de placer un sous-en-tête dans un cadre uniquement pour la barre de recherche, sans outils. Cette solution prend beaucoup de place et peut également être en conflit avec la place d'autres outils. Nous avons donc décidé d'associer la recherche à une fonction de panneau et de l'ouvrir dans une petite fenêtre flottante pouvant être placée n'importe où dans la présentation, ce qui est certainement très pratique.
- (5) Bouton Info : cette fonction ouvre une superposition contenant les informations pertinentes sur l'utilisation du panneau. Ceci est une nouvelle fonctionnalité et nous en parlerons probablement plus en détail dans les prochains messages..
- (6) Bouton Fermer : vous fermerez toujours le panneau avec ESC, pas de problème, mais nous avons besoin d'un indice graphique pour permettre au nouveau venu d'apprendre à fermer un panneau. Ces boutons auront des info-bulles expliquant les raccourcis et les informations pertinentes.
- (7) Onglets de catégorie : La version «classique» utilise des boutons. Pour une meilleure lisibilité, nous trouvons plus approprié d'utiliser des onglets. Avec une situation de jeu modded lourd, nous diviserons l'espace pour les onglets par le nombre de catégories, de sorte que nous pouvons avoir un maximum de 8 onglets. Pour plus de 8 onglets, nous allons ajouter de nouvelles lignes ci-dessous, et nous allons changer le système d'onglets pour la solution de boutons classique en augmentant également la hauteur du panneau jusqu'à atteindre une hauteur maximale généreuse, après quoi nous serons obligés d'utiliser un parchemin. Mais cette solution devrait être très extrême.
- (8) Emplacements virtuels : la version GUI classique utilise des emplace-

ments pour tout, même pour la création de boutons. Nous avons décidé d'approfondir ce concept et nous avons créé différents types de machines à sous. Les emplacements réguliers sont utilisés pour les «vrais» articles. Choses que le joueur a dans l'inventaire. Les emplacements virtuels font référence à l'idée d'un article. Et ils devraient ressembler à un bouton : à un bouton d'artisanat. Vous devez y être habitué déjà dans la série 0.17 avec la barre d'action.

- (9) Grille élastique : cette mosaïque nous donne l'idée du contenu dynamique et enregistre l'équilibre dans la composition.

## Onglets Logistiques

En ce qui concerne les fonctionnalités, la plupart des modifications se trouvent dans cet onglet.

Dans la version actuelle, il existe des requêtes logistiques et des emplacements de corbeille présentés sous deux onglets distincts :



Comme vous le savez probablement, les demandes spécifient le volume à livrer à partir du réseau logistique, tandis que la corbeille automatique sert à spécifier le maximum avant que les éléments ne soient déplacés vers les emplacements de corbeille et retirés sur le réseau.

Cela pose plusieurs problèmes :

- Il est possible de demander plus que ce que vous avez défini dans la corbeille automatique, ce qui conduit à une boucle infinie.

- Il est fastidieux d'aligner les valeurs lorsque je souhaite que le maximum et le minimum aient la même valeur.
- Le joueur ne voit pas tout au même endroit
- La corbeille automatique a des emplacements infinis, pas les requêtes.

Voici à quoi ressemble la maquette actuelle :



Ces deux onglets ont été fusionnés en un (1). Chaque emplacement peut spécifier le minimum (la demande), le maximum ou toute combinaison. Le nombre d'emplacements est infini.

Cela signifie que le logement a 6 variantes de base :

- (2) Le montant demandé est identique au montant maximum : seul le numéro de la demande est affiché.
- (5) Le montant demandé est spécifié et le montant maximal (plus grand) est également spécifié : nous affichons les nombres dans une colonne suivant l'ordre min / max.
- (6) Le montant demandé est spécifié, le montant maximum n'est pas limité : semblable à (5), il n'affiche que le symbole infini pour le maximum.
- (7) L'élément n'est pas demandé (le montant demandé est 0) et le montant maximum est spécifié : nous devons indiquer 0 pour la demande, afin de le différencier de (2)
- (8) L'élément n'est pas demandé et le montant maximal est de 0 : si vous ne souhaitez pas que l'élément soit dans votre inventaire, dans ce cas, nous

ne montrons aucun numéro, comme dans les emplacements pour corbeilles automatiques. .

Mais ce n'est pas tout, il existe une petite fonctionnalité dans la version actuelle, où vous pouvez survoler un créneau logistique et voir combien de robots sont sur le chemin et combien sont disponibles dans le réseau logistique. C'est très pratique, mais pas vraiment pratique à utiliser :



Donc, ce que nous aurons, c'est que les emplacements eux-mêmes auront des styles de couleur en fonction de l'état.

- (2) Tous les éléments sont livrés : Le style par défaut.
- (3) éléments à venir : style du bouton jaune (la couleur peut changer).
- (4) Articles non disponibles : style de bouton rouge, aucun article n'est à venir et le nombre d'éléments dans le réseau est insuffisant pour satisfaire la commande pour le moment.
- Il pourrait y avoir une couleur de plus lorsque les robots sont sur le chemin, mais le réseau logistique en contient trop peu, car lorsque vous demandez

quelque chose qui est en train d'être produit lentement, vous aurez toujours un robot avec le produit fraîchement créé, Mais il faudrait beaucoup de temps avant qu'il ne soit suffisamment produit. Mais nous devons examiner si cela vaut la peine de le faire ou non.

J'imagine que cela sera utile lorsque je reviendrai à la base pour laisser les robots logistiques «remplir» mon inventaire. Je pourrai simplement ouvrir l'onglet Logistique et voir comment les emplacements jaunes sont en train de devenir une couleur par défaut ou facilement repérer ce qui manque. Je sais déjà à l'avance que c'est le genre de petite fonctionnalité que je ne comprendrai pas comment je pourrais jouer sans elle.

L'emplacement de demande logistique est un peu extrême, car nous devons montrer différents types d'informations (l'icône, le type d'emplacement et le type de combinaison requête / corbeille, et j'espère que cela n'aura pas l'air trop chaotique pour les nouveaux joueurs.

## Onglet personnage



Ce sont essentiellement les restes auxquels le personnage pourrait avoir besoin d'accéder / configurer. L'important est que les emplacements d'armes soient présents, ce qui résout le problème de ne pas savoir exactement ce que va faire Maj-clic. Désormais, lorsque vous avez ouvert les onglets de logistique, cliquez en maintenant la touche Maj enfoncée et déposez-les dans les emplacements de corbeille. Lorsque l'onglet de personnage est ouvert, il est déplacé vers les armes / l'armure.

## Factorio au EGX Rezzed

Une petite partie de l'équipe est au **EGX Rezzed** cette semaine. Si vous y assistez, assurez-vous de les trouver dans le sous-sol indépendant et procurez-vous des épinglettes gratuites.



*De gauche à droite : Wheybags, Abregado, Klonan, Twinsen, Dominik.*

Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre [forum](#) .