[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°246]

Mise à jour de l'interface graphique (partie 3)

$OK \rightarrow Annuler vs Annuler \rightarrow OK$ (par kovarex)

Un débat vraiment étrange a commencé suite à la FFF-238 [NdT : voir aussi la traduction française]. J'y insistais sur le fait que l'ordre des boutons devrait toujours être OK-Annuler, comme dans n'importe quelle interface.

Permanently	/ delete			×
?	Do you really wan	t to delete the selected	I directory Facto	rio?
		Yes No	Ca	ncel
NVIDIA GeF	orce GTX 1080 Pr	operties		X
General	Driver Details F	lesources		
N	NVIDIA GeForce G	iTX 1080		
	Device type:	Display adapters		
	Manufacturer:	NVIDIA		
	Location:	PCI Slot 6 (PCI bus 10	1, device 0, func	tion 0)
Device	status			
This d	evice is working pro	perly.		*
				Ŧ
			ок С	ancel

Mais je sais depuis peu que c'est en fait spécifique à Windows et que sur Linux ou macOS, l'ordre est inversé :

000	Open		
	 MacWindows 	\$	Q Search
Favorites Toropbox (Xamarin) Coloud Drive Dropbox (Personal)		AppDelegate.desig	bin
All My Files		ner.cs	×
 Image: Annual An	CustomDialog.cs	CustomDialog.desi gner.cs	CustomDialog.xib
 Music Pictures Projects Sketch 	CustomDialogContr oller.cs	CustomDialogContr oller.designer.cs	DocumentPanel.cs
-			Cancel Open

Finalement, nous avons compris que <u>nous n'étions pas les premiers à essayer de résoudre ce problème</u>. La solution que nous expérimentons maintenant semble pourtant être une mauvaise idée : "*Faites-en sorte que ce soit tellement différent et spécifique à Factorio, que la façon dont cela se fait dans votre système spécifique n'interférera pas avec votre mémoire musculaire*". Ce qui m'amène à la maquette du dialogue de chargement des parties.

Dialogue de chargement des parties (par kovarex)

La boîte de dialogue de chargement des parties est actuellement la première boîte de dialogue que nous essayons d'implémenter avec le nouvel ensemble des décors et la maquette crées récemment par Albert. La maquette ressemble à ceci :



L'idée est, que tous les dialogues auront ce flux de gauche à droite : tout à fait à gauche, vous revenez en arrière, tout à fait à droite, vous continuez à la fenêtre suivante. La même logique devrait être cohérente dans toutes les fenêtres de dialogue.

Les choix d'options par exemple avait seulement le bouton "Précédent" dans la 0.16 :



C'est en fait plutôt bizarre, car il n'est pas clair si c'est "confirmer" ou "annuler". En fait, si vous appuyez sur "Echap", vous quittez les options sans les sauvegarder, mais si vous appuyez sur "Retour" [Back], vous confirmez les changements.

Donc, ceux-ci auront également "Annuler" à gauche et "Confirmer" sur la droite. Appuyer sur "Echap" sera la même chose que de cliquer sur "Retour".



Veuillez noter que toutes les images sont encore en cours de réalisation...

L'interface graphique du générateur de cartes (par Twinsen)

J'espère que vous ne serez pas fatigué d'entendre encore parler d'interface graphique, parce que ce jeu en a beaucoup, et le prochain dont il faut parler est l'interface graphique du générateur de cartes. Puisque nous aurons des éléments en haute résolution pour l'interface graphique, toutes les maquettes ci-dessous sont faites sur une échelle d'interface utilisateur de 200%, elles sont donc réduites sur cette page. Vous pouvez cliquer sur chaque image pour la voir en taille réelle [NdT : uniquement sur la version originale].

Vous remarquerez que les choses ont été un peu déplacées. La séquence de génération et la coche pour la relecture ont été déplacées vers le haut car elles ne font pas partie du préréglage. Ensuite, <u>la liste</u> <u>déroulante prédéfinie</u>, le bouton de réinitialisation par défaut et la description, qui sont visibles à tout moment pour que vous sachiez ce que vous éditez. Tout ce qui se trouve dans les onglets fait partie du préréglage.

Map genera	tor			
🗹 Replay		Seed		2490415214 🛪
幸 Rail wo	rld [modified]		▼
Resource pi systems. Bi territory.	atches are larg ters won't cre	ge and spread ate any new t	far apart, to encor bases or re-expand	urage train I into cleared
Resources	Terrain	Enemy	Advanced	
	Fre	quency	Size	Richness
Iron ore	-	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
Copper ore	-		<u> </u>	
Stone	-	<u> </u>		<u> </u>
Coal				
Uranium	A -			A
Crude oil	-		^	
Map exchar	ige string			£ £
Back		Preview		Play

Map generator						
🗹 Replay	Seed		2490415214 🛪			
幸 Rail world [r	🗄 Rail world [modified]					
Resource patche systems. Biters v territory.	s are large and sprea won't create any new	ad far apart, to encou v bases or re-expand	rage train into cleared			
Resources Te	rrain Enemy	Advanced				
	Frequency	Size	Richness			
Water	<u> </u>	<u></u>	<u></u>			
Grass						
Dirt						
Sand	<u>i</u> @ <u>····</u>					
Desert	A		<u> </u>			
Trees	 @	A				
Cliffs						
Pollution	Pollution					
	Diffusion ratio		2%			
Minimum to	o damage trees 📃		3500			
Absorved per damaged tree 📃 💴 —————————————————————————————————						
Map exchange st	tring		<u> </u>			
Back	A Preview	v	Play			

Un nouvel onglet est l'onglet "Ennemis". Les paramètres de génération (Fréquence, Taille, Richesse) ne sont plus cachés dans les paramètres du terrain, mais dans sa propre catégorie. Aussi, l'important mode pacifique est juste au-dessus.

lap generator			
🗹 Replay	Seed		2490415214
	ied]		▼ £
Resource patches are systems. Biters won't territory.	large and spread create any new b	far apart, to enco ases or re-expan	urage train d into cleared
Resources Terrain	Enemy	Advanced	
Peaceful mode			
	Frequency	Size	Richness
Enemy bases	····	<u></u> 0	<u></u>
C Enemy expansion	on		
Maximum expansion	distance 📃		7
Minimum g	roup size 📃 🔳		5
Maximum g	roup size		
Minimum	coldown	_	4 min
Maximum d	cooldown		180 min
Evolution			
Tir	ne factor		0.00000400
Minimum g	roup size 📃		0.00200000
Maximum g	roup size 📃 🔳		0.00001500
	ioup size		
Map exchange string			<u> </u>
Back	Preview		Play

Enfin, l'onglet "Avancé" contient le reste des paramètres. La largeur et la hauteur de la carte feront également partie du préréglage.

Map generator			
🛛 Replay	Seed	2490	0415214 🖂
훈 Rail world [mod	ified]		- D
Resource patches an systems. Biters won' territory.	e large and spread far 't create any new base	apart, to encourage s or re-expand into	train cleared
Resources Terrai	n Enemy A	idvanced	
Мар		Width Height	
Recipes		Difficulty No	rmal 👻
Technology		Difficulty No	rmal 👻
		Price multiplier	7
Map exchange string	3		<u> </u>
Back			Play

La chaîne de caractères d'échange de cartes peut vous aider à sauvegarder tous vos paramètres dans une chaîne, mais surtout à les partager avec d'autres. Cliquer sur l'un des boutons ouvre une fenêtre contextuelle. Ce pop-up peut être fermé juste en cliquant à l'extérieur. Le joueur peut utiliser le bouton "copier dans le presse-papiers", mais peut également le copier directement à partir de la zone de texte.

Map generato	r				
🛃 Replay	See		2490415214 🖂		
훈 Rail world	[modified]		- D		
Resource patcl systems. Biter territory.	hes are large and sprea s won't create any nev	ad far apart, to encou v bases or re-expand	rage train into cleared		
Resources	Terrain Enemy	Advanced			
	Frequency	Size	Richness		
Water	<u> </u>				
Grass	<u>****</u>	<u> </u>	<u> </u>		
Dirt					
Sand					
Desert	A ^{1.1.1}	••	A		
Trees	<u> </u>	<u></u> .			
Cliffs		<u> </u>	-		
C Pollution	Pollution				
	Diffusion ratio		2%		
Minimum to damage trees 3500					
Absorved p	er damaged tree 🛛 💻		500		
Map exchange	string		<u>L</u> L		
Back	🛆 Preview	N	Play		

[NdT : animation présente dans la version originale]

Maintenant, pour la partie plus soignée : l'aperçu de la carte fera partie de la fenêtre du générateur de carte. Cliquer sur le bouton "Aperçu" agrandit la fenêtre (éventuellement avec une animation rapide). Vous pouvez ensuite modifier les paramètres comme vous le souhaitez, puis cliquer sur "Mettre à jour" pour voir la nouvelle carte. Vous pouvez mettre à jour automatiquement la carte lorsque vous modifiez les paramètres en activant l'option. La "mise à jour en temps réel" est désactivée par défaut car la génération d'aperçu peut être un peu lente, et avoir l'aperçu clignotant constamment lorsque vous changez le réglage serait très ennuyeux.

Notez que le bouton "Aperçu" a une icône d'avertissement à côté de lui (dans les images ci-dessus). Passer la souris dessus vous donnera un avertissement que l'aperçu peut gâcher la partie d'exploration du jeu et devrait être utilisé pour comprendre les paramètres. Mon espoir est que la majorité des joueurs vont ouvrir l'aperçu, jouer avec les paramètres, puis fermer l'aperçu et relancer la génération avant d'appuyer sur "Jouer".



Nous prévoyons que presque tous les widgets de cette interface graphique (et du jeu) auront des infobulles expliquant brièvement ce que fait tout, puisque par exemple, même nous, les développeurs, ne savons plus ce que la "richesse des base ennemies" fait de plus.

En prime, voici une maquette avec tous les minerais et montrant leur richesse.

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