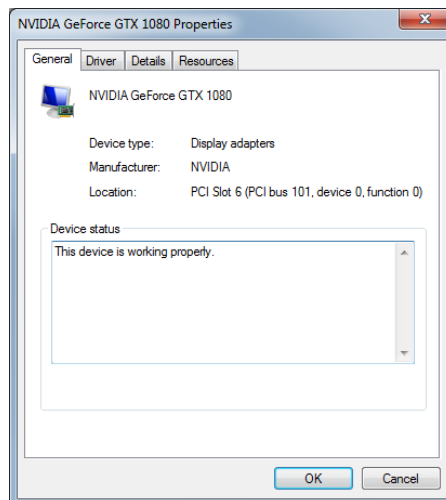
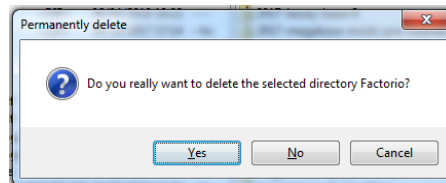


[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°246]

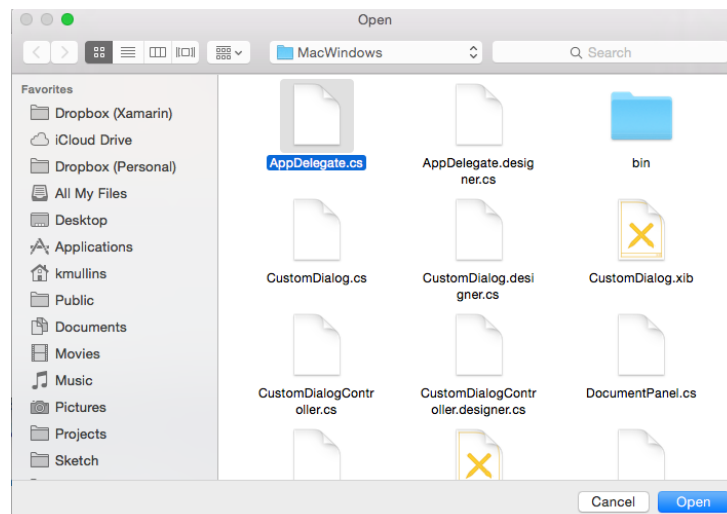
Mise à jour de l'interface graphique (partie 3)

OK → Annuler vs Annuler → 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.



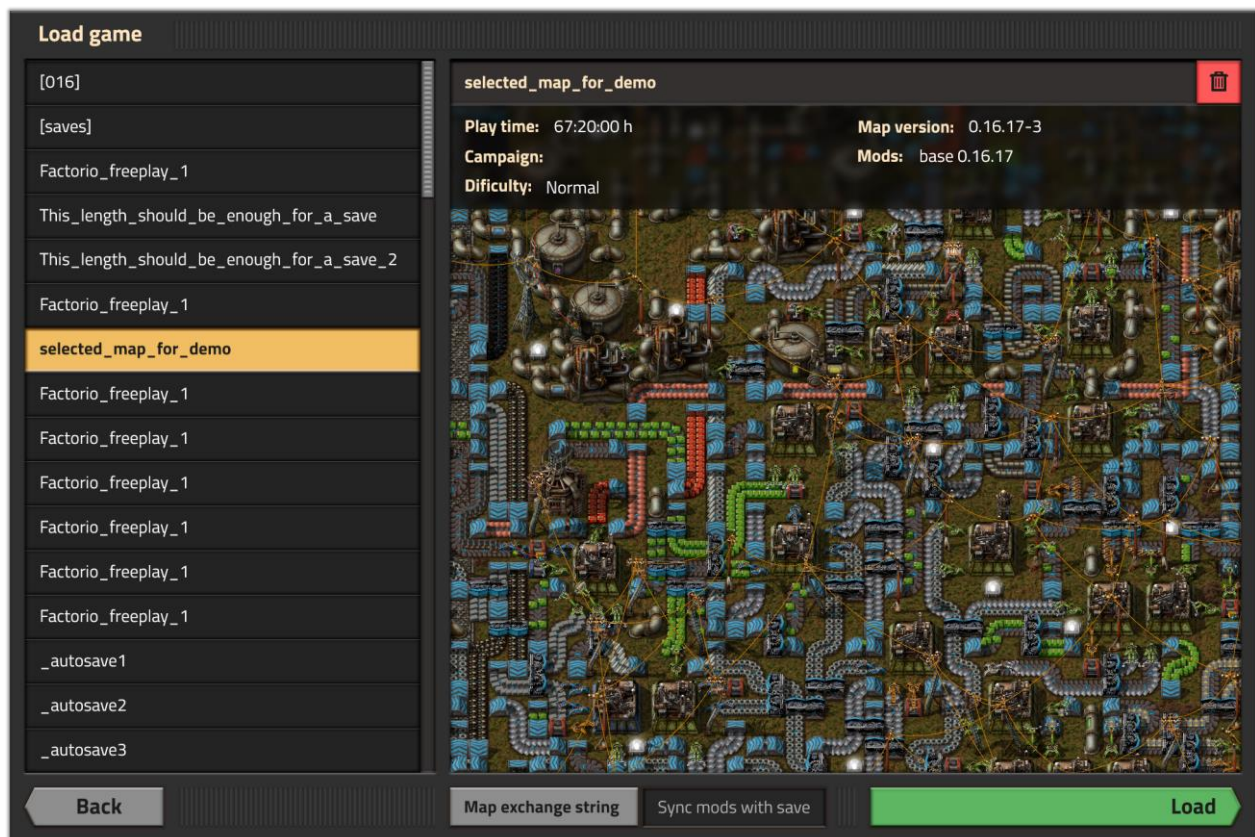
Mais je sais depuis peu que c'est en fait spécifique à Windows et que sur Linux ou macOS, l'ordre est inversé :



Finalement, nous avons compris que [nous n'étions pas les premiers à essayer de résoudre ce problème](#). 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 créés récemment par Albert. La maquette ressemble à ceci :



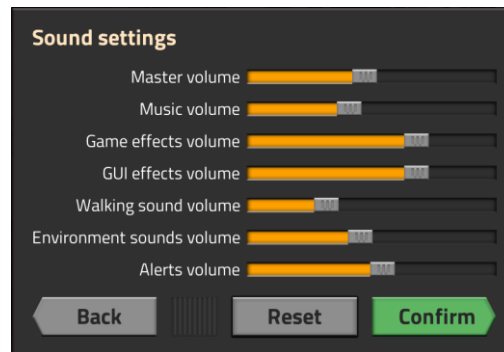
L'idée est, que tous les dialogues auront ce flux de gauche à droite : tout à fait à gauche, vous revenez en arrière, tout à fait à droite, vous continuez à la fenêtre suivante. La même logique devrait être cohérente dans toutes les fenêtres de dialogue.

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".



Veillez 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, [la liste déroulante prédéfinie](#), 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 generator

Replay Seed

Rail world [modified]

Resource patches are large and spread far apart, to encourage train systems. Bitters won't create any new bases or re-expand into cleared territory.

Resources Terrain Enemy Advanced

	Frequency	Size	Richness
Iron ore			
Copper ore			
Stone			
Coal			
Uranium			
Crude oil			

Map exchange string

[Back](#) [Preview](#) [Play](#)

Map generator

Replay Seed

Rail world [modified]

Resource patches are large and spread far apart, to encourage train systems. Bitters won't create any new bases or re-expand into cleared territory.

Resources Terrain Enemy Advanced

	Frequency	Size	Richness
Water			
Grass			
Dirt			
Sand			
Desert			
Trees			
Cliffs			

Pollution

Diffusion ratio

Dissipation rate

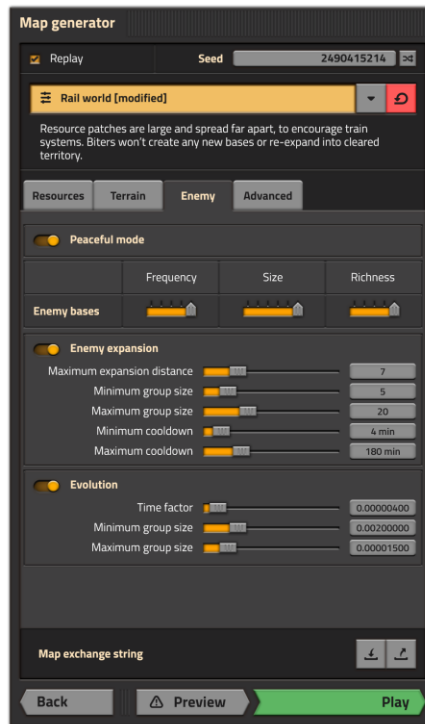
Minimum to damage trees

Absorbed per damaged tree

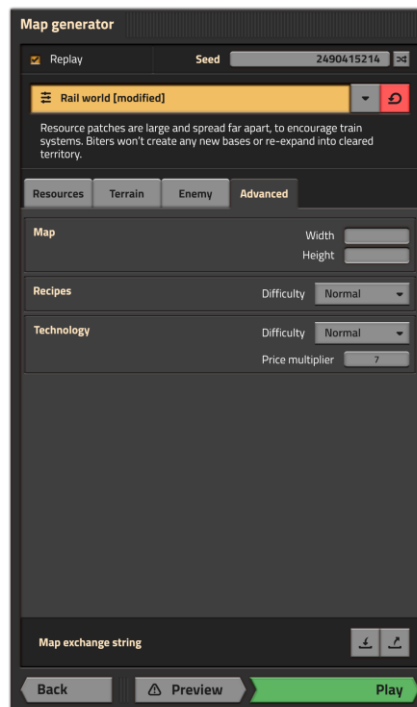
Map exchange string

[Back](#) [Preview](#) [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.



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



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.



[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 gêner 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.