

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°249]

Exploration sans issue (par kovarex)

En travaillant sur l'interface graphique, nous sommes arrivés sur l'infâme bibliothèque de plans, et nous avons commencé à discuter sur la façon de l'améliorer. Cela nous a mené à des discussions sur la manière dont nous pouvons améliorer l'ensemble du système de plans. Le problème n'est pas simple du tout, et ces discussions durent depuis quelques jours.

Version actuelle

La version actuelle de la bibliothèque de plans a plusieurs problèmes :

- Cliquer sur un plan dans la bibliothèque de plans signifie créer un plan, presque toujours. Ainsi, si vous cliquez sur un plan de la bibliothèque de plans pour construire quelque chose, puis appuyez sur la touche *Q* pour libérer le curseur, il entre dans votre inventaire. Cela peut facilement conduire à des plans aléatoires qui encombrant lentement votre inventaire car vous utilisez fréquemment des plans directement à partir de la bibliothèque de plans.
- Comme les plans dans le jeu et dans la bibliothèque sont deux choses distinctes, les joueurs doivent vérifier manuellement que la version dans la bibliothèque des plans est à jour. Une fois que vous jouez plein de parties et que vous utilisez la bibliothèque de plans pour partager les plans entre elles, ce qui est la raison pour laquelle elle existe, il arrive naturellement que vous finissez par avoir des versions périmées des plans dans la bibliothèque. Vous les avez déjà adaptés dans la partie précédente, mais vous avez oublié de les mettre à jour dans la bibliothèque. En outre, la mise à jour de la bibliothèque de plans n'est pas facile, car lorsque vous mettez à jour certains de vos plans dans la partie, vous devez rechercher le plan original correspondant dans la bibliothèque, le supprimer et déplacer la nouvelle version dans la bibliothèque. Un processus qui est pour le moins ennuyeux. Je trouve ce point le plus préoccupant, car nous voulons que les gens améliorent leurs plans au fur et à mesure qu'ils jouent, et pas seulement copier-coller encore et encore, sans réfléchir, la première version du plan qu'ils ont imaginé.
- La façon normale de mettre un nouveau plan dans la bibliothèque de plans est de simplement le placer à la fin de la bibliothèque, et la suppression de n'importe quel plan déplace tout ce qui se trouve en dessous. Cela signifie que certains plans changent constamment de position et sont donc difficiles à trouver.
- Une fois que de nouveaux joueurs découvrent la possibilité de faire des plans, cela leur ouvre beaucoup de notions en même temps : les robots de construction, les plans et leur création, les planificateurs de déconstruction, les livres de plans et la bibliothèque de plans. Plus cette étape est facile (et plus petite), mieux c'est.
- D'autres inconvénients de l'interface utilisateur tels que : l'exportation et l'importation de plans à travers la boîte obscure "*Déposez ici pour exporter vers l'inventaire principal*".

Des changements qui se feront de toutes manières

- Tout d'abord, la bibliothèque de plans et les livres de plans n'auront plus cette liste de plans, comme maintenant. Ils auront une grille similaire à celle de l'inventaire, de sorte que vous pourrez mieux organiser vos plans.
- Il y aura un moyen de faire un copier-coller rapidement sans avoir à créer un plan. Ceci résout l'une des plus grandes sources d'encombrement de l'inventaire, car maintenant vous devez faire un plan pour chaque copier-coller qui finit dans l'inventaire après avoir appuyé sur *Q*. L'idée la plus probable est que l'appui sur *Ctrl+c* activerait l'outil "*copier*". Vous sélectionnez ce que vous voulez, confirmez la sélection via une boîte de dialogue. Ensuite, chaque fois que vous appuyez sur *Ctrl+v*, vous activez la dernière copie. C'est très similaire à la façon dont les presse-papiers d'ordinateur fonctionnent habituellement.

En dehors de cela, comment résoudre le reste des problèmes de la bibliothèque de plans.

Proposition 1 : pas d'objets de type plan, seulement des références à la barre d'accès rapide, de 2 sortes :

Ce serait mis en œuvre via l'idée que "*la barre d'accès rapide est juste une barre d'action*" comme expliqué dans le [fff-191](#). L'idée est que les plans ne seraient jamais des objets. C'est un changement extrême vu que cela signifierait plus de plans sur les tapis, ni dans les coffres, etc. Dans ce scénario, nous pourrions toujours permettre à un mod de créer/autoriser des plans en tant qu'objets, mais ce ne serait pas la façon *vanilla* de le faire.

Si vous créez un plan, il y aurait 3 choses que vous pourriez en faire :

- L'utiliser (ou non) et appuyez sur *Q*, le plan sera détruit. La raison en est que nous voulons que les joueurs mettent des plans volontairement dans une case ou dans la bibliothèque, au lieu d'encombrer l'inventaire des personnages.
- Le mettre dans la barre d'accès rapide. Le plan (ou livre) reste dans la barre jusqu'à ce qu'il soit enlevé ou remplacé par un autre plan. Il n'est pas dans la bibliothèque.
- Le mettre dans la bibliothèque de plans, en l'ouvrant et en sélectionnant explicitement un emplacement où le mettre.

Vous pouvez utiliser les plans directement à partir de la barre d'accès rapide ou de la bibliothèque. Vous pouvez également choisir un plan dans la bibliothèque de plans et le placer dans la barre d'accès rapide.

Le plus délicat est dans le dernier point. Il y aurait essentiellement deux types de plans dans la barre d'outils :

1. Les plans qui ne sont que dans la barre d'accès rapide, donc il s'agit de stocker toutes les données du plan.
2. Les plans qui ne sont qu'une référence à la bibliothèque de plans. C'est en soi une chose assez bizarre à avoir.

Proposition 2 : des objets de type plan qui sont liés à la bibliothèque de plans

Dans cette proposition, les plans existent à nouveau en tant qu'éléments réguliers, mais pour résoudre le problème d'avoir deux versions différentes du plan dans le jeu et dans la bibliothèque, ces plans pourraient être liés. Cela signifie que le déplacement d'un plan de la bibliothèque à votre inventaire garderait le lien avec la bibliothèque. Toute modification apportée au plan mettrait automatiquement à jour la version dans la bibliothèque de plans et, lors du chargement de toute autre version dont le plan est lié, le plan de l'inventaire serait également mis à jour vers la nouvelle version.

Cela semble beau et tout, mais ça a sa propre série de problèmes.

- Il y a maintenant deux types d'objets de type plan : les plans qui sont seulement dans l'inventaire et les plans qui sont aussi liés.
- Que se passe-t-il lorsque vous placez un plan lié dans un coffre, est-ce qu'il est toujours lié ?
- Que se passe-t-il lorsque le plan lié dans un coffre est ramassé par un autre joueur ?
- Que faire si vous avez deux plans identiques dans la bibliothèque qui sont tous les deux liés l'un à l'autre. Le joueur comprendra-t-il toujours que changer l'un d'entre eux changera les deux ?
- Et bien d'autres choses encore...

Cela nous amène à ne pas trop aimer cette option.

Proposition 3 : des plans uniquement dans une bibliothèque de plans, qui est aussi une barre de plans

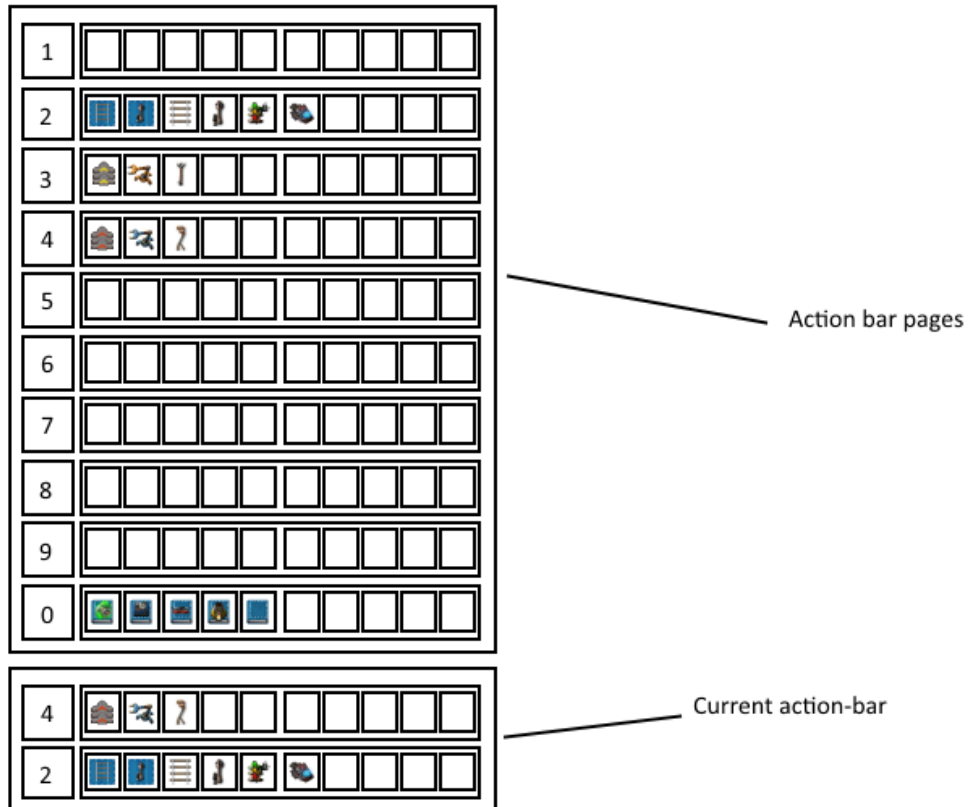
Il y aurait une barre de 10 cases pour plans sous la barre d'accès rapide (ou barre d'action). Ce serait le seul stockage possible pour les plans, donc pas de plans en tant qu'objets et pas de bibliothèque de plans séparée. Il y aurait un nombre illimité de pages qui peuvent être ajoutées, supprimées ou sélectionnées. Cette barre de plans serait partagée entre toutes les parties.

L'avantage est la simplicité et la facilité, car il n'y a soudain qu'un seul type de plan (au lieu de 3 dans la proposition 2). Il n'est pas nécessaire de transférer de l'inventaire à la bibliothèque et vice versa. Le stockage et l'endroit d'où il est utilisé est le même.

L'inconvénient est principalement le fait qu'elle n'est pas intégrée à la barre d'accès rapide (ou barre d'action), donc vous ne pouvez pas utiliser les raccourcis par défaut 1-10 pour y accéder.

Proposition 4 : la barre d'accès rapide est permanente et est le seul moyen de stockage pour les plans

Encore une fois, cela va de pair que la barre d'accès rapide est juste une idée de barre d'action comme expliqué dans le FFF-191. De plus, la barre d'action aura plusieurs pages de raccourcis. Vous pouvez sélectionner la page de raccourcis que vous voulez utiliser pour les 2 barres affichées. Quelque chose comme ça :



Il s'agit d'une proposition similaire à la proposition 3, mais avec la fusion de la barre de plans et de la barre d'action. La barre d'action (avec toutes les pages) serait partagée entre les jeux. Les plans ne pourraient être stockés que dans la barre d'action.

Personnellement, c'est ce que j'aime le plus. Même sa description est stupidement simple. Vous pouvez ouvrir des sauvegardes différentes, et vous êtes assuré d'avoir accès à tous les plans et les sélections de barres d'action que vous avez créés dans le(s) parties(s) précédente(s). Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour accéder aux plans, vous pouvez combiner des pages de barre d'action d'objets et des plans à votre guise. Par exemple, une barre d'action avec un bâtiment ferroviaire aurait des rails, des signaux, des locomotives, des wagons et différents types de plans de bâtiments ferroviaires (ou des livres).

Les inconvénients de cette solution sont ses limites. Si nous maintenons le nombre de pages de la barre d'action à 10 pour un accès facile par des raccourcis clavier, cela implique un espace limité pour les plans. Personnellement, je ne le verrais pas comme un problème, car ces 10x10 cases devraient suffire pour tout le monde, n'est-ce pas ? 😊 Mais sérieusement si au moins 30 devraient être libres pour être utilisées par les plans, et vu que nous avons des livres de plans qui ont une taille de stockage illimitée, la quantité de plans que vous pourriez stocker serait toujours illimitée, seule la quantité de livres (ou catégories) serait limitée.

Combien de personnes ici auraient des problèmes avec la limite d'une trentaine de livres de plans ? Évidemment, la deuxième solution est d'autoriser plus de 10 pages de barre d'accès rapide, mais il y aurait d'autres types de problèmes.

Le deuxième problème pourrait être le fait que vous ne pouvez pas faire un plan "juste pour ce jeu" sans le mettre dans la bibliothèque. Personnellement, je ne vois pas cela comme un problème, car le but de la refonte de la bibliothèque de plans est d'éviter les problèmes avec la fusion des deux types de stockages de plans. Cela obligerait le joueur à n'en avoir qu'un seul.

Le troisième problème pourrait être le fait que les plans ne sont plus des objets. Certaines personnes préféreront peut-être stocker leurs plans dans des coffres sur la carte d'une certaine manière. Par exemple, en plaçant les plans des usines de pétrole dans la zone de la carte où elles se trouvent, etc. Cela ne serait plus possible, car les plans devraient toujours être quelque part dans la barre d'action.

Comme vous le voyez, c'est un problème assez difficile, et c'est dans des cas comme celui-ci que vos commentaires sont encore plus précieux que d'habitude, alors faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre forum.