

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°250]

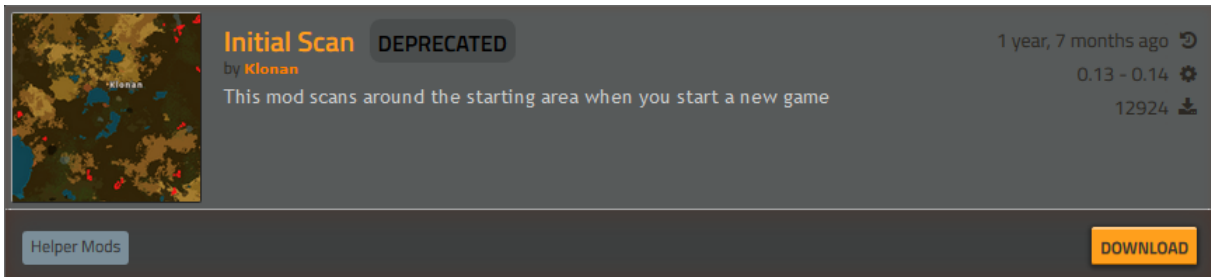
Conclusion de l'impasse

Fonctionnalités du portail Mod (par Klonan)

Sanqui a été très efficace ces dernières semaines en restant concentré avec le portail Mod, donc nous avons des ajouts intéressants à discuter.

Obsolescence des mods

Un moddeur peut marquer un mod comme obsolète, ce qui indique qu'il ne peut plus le mettre à jour ou le maintenir. Le cas typique est qu'un mod ajoute quelque chose de pertinent pour la version actuelle du jeu (par exemple : un mod pour balayer la zone de départ des joueurs), puis une mise à jour du jeu de base rend ce mod obsolète. Le simple fait de supprimer le mod pourrait potentiellement causer des problèmes pour les personnes jouant une version plus ancienne, les gens pourraient demander ce qui lui est arrivé, etc.



Le marquage comme obsolète maintiendra le mod sur le portail, mais il sera caché de toute recherche publique. De cette façon, les personnes qui téléchargent en utilisant la fonction "Synchroniser les mods avec la sauvegarde" peuvent continuer à jouer, tandis que les nouveaux joueurs ne tomberont pas sur un mod qui n'est plus utile ou à jour. Il conserve également les téléchargements et les discussions au cas où l'auteur voudrait le relancer plus tard.

Collaborateurs

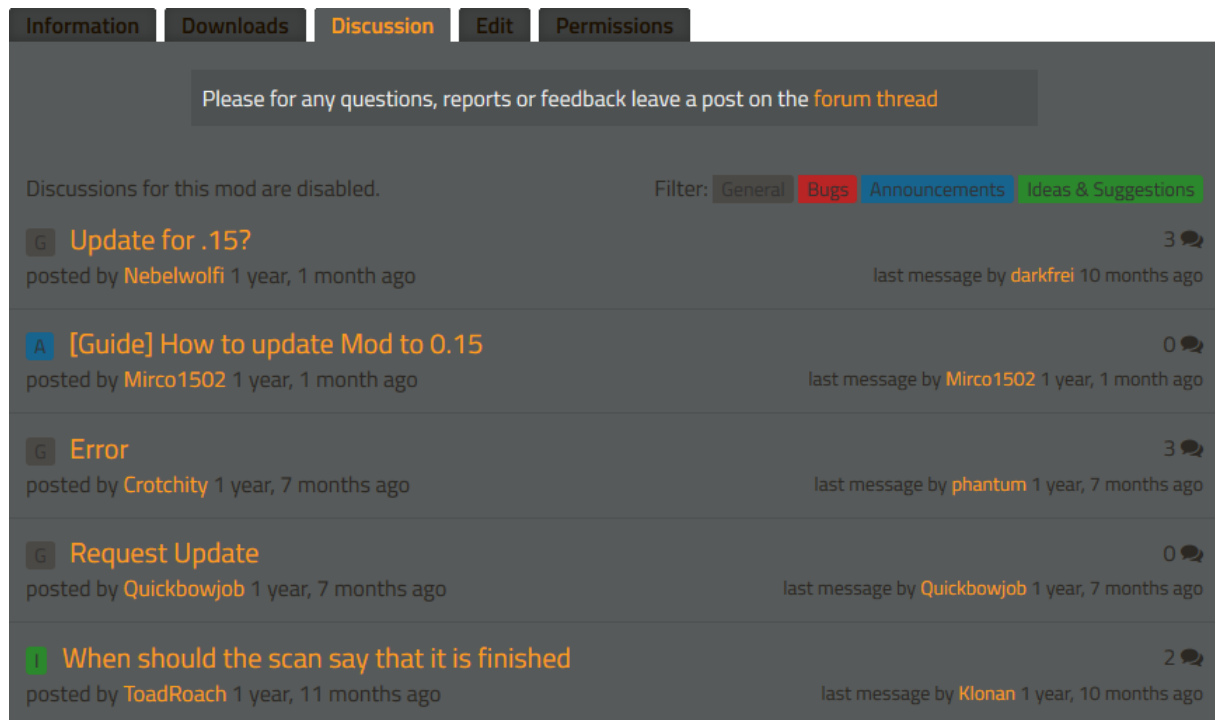
Il arrive souvent qu'un auteur de mod veuille que quelqu'un d'autre l'aide à maintenir et à gérer son mod, par exemple s'il part en vacances lorsqu'une version majeure sort. Dans le passé, un autre moddeur devrait venir et déposer une version mise à jour du mod sous son propre nom. Maintenant un moddeur peut mettre un autre joueur en tant que "collaborateur", ce qui signifie qu'il peut aider à la maintenance du mod. Les collaborateurs peuvent faire tout ce que l'auteur peut faire, sauf ajouter ou supprimer des collaborateurs.



Vous pouvez également repérer l'autre caractéristique : le transfert de propriété du mod. Cela permet à l'auteur de donner le mod complètement à un collaborateur, dans le cas où il n'est plus du tout intéressé à travailler sur le mod.

Avis dans la discussion

Les auteurs de mod peuvent maintenant afficher un avis au-dessus des discussions sur les pages de mod, informant les utilisateurs de toute information utile. Par exemple, un auteur peut préférer que vous signaliez les bugs sur sa page GitHub, de sorte que l'avis informera les utilisateurs de l'endroit où ils doivent aller. Une option supplémentaire permet à l'auteur de désactiver complètement les discussions, dans le cas où il a son propre forum.



Information Downloads Discussion Edit Permissions

Please for any questions, reports or feedback leave a post on the [forum thread](#)

Discussions for this mod are disabled. Filter: General Bugs Announcements Ideas & Suggestions

- G** **Update for .15?** 3
posted by [Nebelwolffi](#) 1 year, 1 month ago last message by [darkfrei](#) 10 months ago
- A** **[Guide] How to update Mod to 0.15** 0
posted by [Mirco1502](#) 1 year, 1 month ago last message by [Mirco1502](#) 1 year, 1 month ago
- G** **Error** 3
posted by [Crotchity](#) 1 year, 7 months ago last message by [phantum](#) 1 year, 7 months ago
- G** **Request Update** 0
posted by [Quickbowjob](#) 1 year, 7 months ago last message by [Quickbowjob](#) 1 year, 7 months ago
- I** **When should the scan say that it is finished** 2
posted by [ToadRoach](#) 1 year, 11 months ago last message by [Klonan](#) 1 year, 10 months ago

Si vous avez des idées pour améliorer le portail mod, veuillez-nous en faire part sur notre [sous-forum de discussion du portail Mod](#).

Blueprints - Proposition Zéro (par Twinsen)

J'ai l'impression qu'aucune des propositions du FFF précédent n'était vraiment géniale. Nous avons passé un peu plus de temps à penser aux plans et à la bibliothèque de plans en passant en revue les commentaires des joueurs, et nous sommes maintenant d'accord sur ce que j'aime appeler la Proposition Zéro, parce que c'était la première idée et la première maquette que j'ai faite sur ce sujet. En termes simples, les plans restent des objets, et la bibliothèque de plans devient un inventaire normal, comme un coffre (qui est bien sûr accessible à travers toutes vos sauvegardes).

L'idée va bien avec la notion que "la barre d'accès rapide est une barre d'action" expliquée dans le FFF-191. Les détails et les maquettes de la barre d'action prennent forme, alors attendez-vous à en savoir plus à ce sujet dans un futur FFF.

Lorsque je travaille sur des interfaces graphiques, j'aime créer des documents de conception où j'essaie d'expliquer comment quelque chose fonctionne de la manière la plus objective et la plus complète possible. Cela finit par ressembler à un document juridique ennuyeux, mais cela m'aide à penser à tous les cas particuliers et peut-être à trouver des problèmes. Je profiterai de cette occasion pour vous dire aussi comment nous travaillons habituellement sur l'interface graphique. Voici ce que j'ai écrit jusqu'à présent :

Plans et bibliothèque de plans - Proposition Zéro :

- *Dans le texte ci-dessous, "outils de planification" = "plan", "livre de plans" ou "planificateur de déconstruction". "Bibliothèque" = "bibliothèque de plans". "Livre" = "livre de plans".*
- *Les outils de planification restent des objets, ils interagissent tout au long du jeu.*
- *La bibliothèque de plans : Une fenêtre avec une grille de grands (ou petits ?) espaces. La grille s'étend à l'infini ligne par ligne (si un élément est placé dans un emplacement de la dernière ligne, une nouvelle ligne est ajoutée). Cette grille agit presque à l'identique d'un coffre. Les éléments peuvent y être déplacés manuellement ou transférés rapidement à l'aide de n'importe lequel des raccourcis qui fonctionnent pour les inventaires normaux (voir commentaire ci-dessous). Cette grille d'inventaire ne peut contenir que des plans, des livres ou des planificateurs de déconstruction.*
- *Comportement particulier : lors de la prise d'un outil de planification dans la bibliothèque de plans, il est remplacé par une "main". Cela signifie que lorsque vous appuyez sur Q pour le laisser tomber, il n'est pas retourné à l'inventaire du lecteur, mais plutôt à cet emplacement dans la bibliothèque de plans. C'est ainsi que les plans peuvent facilement être utilisés directement à partir de la bibliothèque.*
- *La fonctionnalité de partage automatique de la bibliothèque de plans en mode multijoueur est supprimée. Le panneau "plans partagés" est supprimé. Les plans et les livres de plans en multijoueur seront partagés en échangeant manuellement les objets ou en les reliant dans le chat. Les plans ou les livres liés dans le chat peuvent être cliqués pour récupérer une copie qui peut être utilisée comme un objet normal.*
- *Chaque outil de planification aura un identifiant unique, donc chaque objet de type plan est unique, même s'il a le même contenu.*
- *L'interface d'édition de plans (l'interface utilisateur qui s'ouvre lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un plan) aura 2 nouveaux boutons :*
 - *Réaffecter : assigner de nouveaux contenus à ce plan. C'est utile lorsque vous voulez mettre à jour un plan et le laisser au même endroit dans l'inventaire, la bibliothèque de plans ou la barre d'action.*
 - *Dupliquer : créez un nouveau plan avec un identificateur unique différent, mais le même contenu, et placez-le dans le curseur du joueur. Cela peut être utile lorsque les joueurs veulent prendre une copie d'un plan de la bibliothèque pour l'éditer, expérimenter ou supprimer des objets, sans changer le plan original.*
- *Les raccourcis vers les outils de planification peuvent être créés à partir de l'inventaire du joueur ou de la bibliothèque de plans vers la barre d'action :*
 - *Un clic droit sur un raccourci vers un outil de planification ouvrira l'interface d'édition de plans, comme s'il avait fait un clic droit à son emplacement d'origine.*
 - *Si un outil de planification est déplacé entre la bibliothèque et l'inventaire du joueur, le raccourci dans la barre d'action reste valide et inchangé.*
 - *Si l'outil de planification est déplacé en dehors de l'un de ces inventaires (par exemple, placé dans un coffre, ou donné à un autre joueur), le raccourci sera grisé et*

ne peut pas être utilisé, mais seulement effacé. Si l'outil de planification est replacé dans l'inventaire du lecteur ou dans la bibliothèque de plans, le raccourci redevient valide.

- Si l'outil de planification est supprimé (ou détruit) de la bibliothèque, et qu'un jeu différent est chargé qui avait un raccourci vers cet outil de planification, le raccourci deviendra grisé pour toujours, et ne peut être effacé. C'est pour garder la mémoire qu'il y avait un outil de planification là.*
- Si un outil de planification est explicitement détruit à l'aide du bouton Corbeille, le raccourci sera grisé pour toujours et ne peut être effacé. Il s'agit d'assurer la cohérence avec les deux règles ci-dessus.*
- Les livres de plans fonctionneront de manière très similaire à la bibliothèque : ce sera un inventaire qui ne peut contenir que des plans (peut-être aussi des planificateurs de déconstruction ?).*
- Les livres de plans auront la même grille clairesemée où vous pouvez organiser le contenu comme vous le souhaitez. "Shift + roulette de la souris" passera à l'emplacement non vide suivant/précédent.*
- Les livres de plans n'auront pas de comportement ou d'interactions spéciales pendant qu'ils se trouvent dans la bibliothèque, ainsi un clic droit ouvrira le livre dans une fenêtre séparée, fermant éventuellement la bibliothèque. En cliquant dessus, vous les ramasserez vers le curseur.*
- Les outils de planification sont créés à l'aide des boutons de la bibliothèque. L'importation de chaînes de caractères y sera également présente.*
- Le "coller" rapide sera effectué à l'aide de nouvelles fonctions copier-coller qui fonctionnent presque à l'identique des plans. Appuyez sur "Ctrl+c" pour placer un outil de copie, similaire à un plan dans le curseur. Vous pouvez utiliser cette fonction pour sélectionner un certain nombre d'entités à copier. Appuyez sur "Ctrl+v" pour placer un outil de collage rapide dans le curseur, similaire à un plan avec des objets. Vous pouvez l'utiliser pour placer autant de copies que vous le souhaitez.*
- Les outils de copier-coller rapide ne sont pas des éléments. Appuyez sur Q pour vider le curseur et rien ne retourne à l'inventaire.*
- Les boutons de copier-coller rapide seront également affichés dans l'interface graphique principale, à côté de la barre d'action. Survolez le bouton "coller" pour afficher une info-bulle du plan qui se trouve actuellement dans le presse-papiers.*

Commentaires :

- Le fait de pouvoir utiliser tous les raccourcis de transfert rapide dans la bibliothèque de plans le rend très cohérent avec un coffre, mais peut mener à des situations très désagréables où un clic accidentel peut transférer tous les plans et les livres à votre inventaire, en détruisant complètement l'ordre et l'organisation que vous aviez dans la grille. En même temps, "tout transférer" peut être quelque chose que certains joueurs peuvent utiliser souvent s'ils n'ont pas beaucoup de livres.*

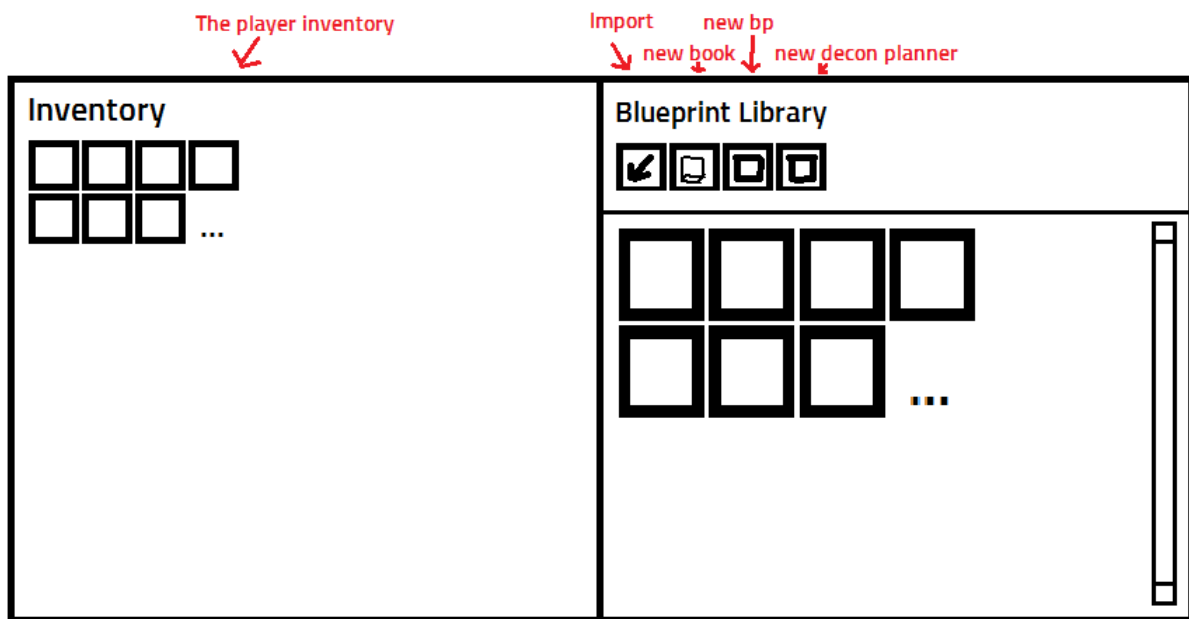
Autre :

- L'interface graphique de l'éditeur de plans devrait vous permettre de zoomer et de faire un panoramique pour mieux l'inspecter. Vous pouvez ajouter des bâtiments tout en tenant un objet ou un objet fantôme de la barre d'action. Par commodité, une petite interface vous donnera la possibilité de placer n'importe quel objet fantôme dans le curseur. C'est destiné à*

des corrections rapides. Il ne sera pas possible de connecter des câbles ou de changer les paramètres de l'entité ; pour des changements plus importants, utilisez le bouton "Réaffecter".

- Le bouton de la bibliothèque de plans sera désactivé jusqu'à ce que les robots soient recherchés ou jusqu'à ce qu'un élément soit ajouté à la bibliothèque pour la première fois. Cela signifie moins d'interfaces graphiques pour les nouveaux joueurs qui pourraient s'y perdre, aussi moins d'invitation à utiliser, au début du jeu, la chaîne de caractères d'importation controversée.

Habituellement, je crée une maquette *MS Paint* très rudimentaire et simplifiée de toutes les interfaces graphiques modifiées.



J'utilise tout cela, le document et la maquette de conception, pour présenter l'idée aux autres développeurs, faire quelques changements, et si nous sommes tous d'accord, tout cela va à Albert pour qu'il puisse concevoir plus complètement le visuel et arranger tous les éléments de l'interface graphique. Il y a habituellement beaucoup d'aller-retour entre nous, ce qui nous permet de bien lier l'interface et l'expérience utilisateur ensemble. Une fois la maquette terminée, un des programmeurs, généralement Oxyd, Dominik ou moi (Twinsen) commence à la mettre dans le jeu, avec l'aide de kovarex qui s'assure qu'AGUI a toutes les nouvelles fonctionnalités dont nous avons besoin. Une fois que nous avons l'interaction dans le jeu et que nous sommes capables d'y jouer, il y a bien sûr d'autres ajustements.

Eh bien, le processus dont j'ai parlé est le cas idéal, en réalité, chaque partie différente de l'interface utilisateur se fait un peu différemment, d'autant plus que nous en sommes encore au début et que nous essayons toujours de comprendre les concepts de l'interface utilisateur graphique, mais j'espère que nous pourrions utiliser ce pipeline pour passer dans l'interface utilisateur graphique comme dans du beurre.

Faites-nous savoir ce que vous pensez des changements proposés aux plans sur notre Forum.