

Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et ouverte du FFF #254 effectuée par SNova.

## Friday Facts # 255 - Outils de construction

Publié par **kovarex** le 2018-08-09, tous les [posts](#).

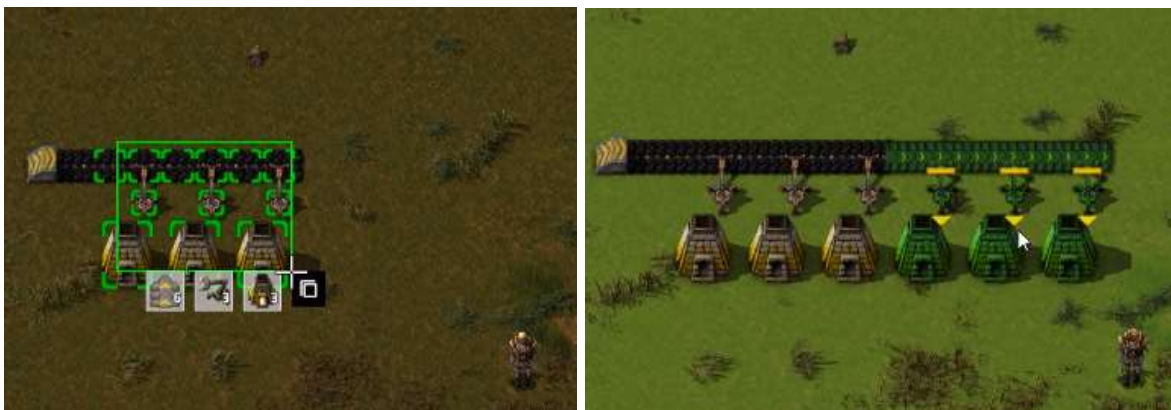
Bonjour,

Nous avons organisé une petite soirée Factorio 0.17 LAN ce week-end. Le but était d'essayer et de tester certaines des nouvelles fonctionnalités et de jouer au jeu car je n'ai pas eu le temps de le faire depuis longtemps. J'ai profité de cette occasion pour réfléchir à toutes les décisions, caractéristiques ou changements de plans plus ou moins importants dans le contexte du jeu pendant de nombreuses heures.

### Copier-coller

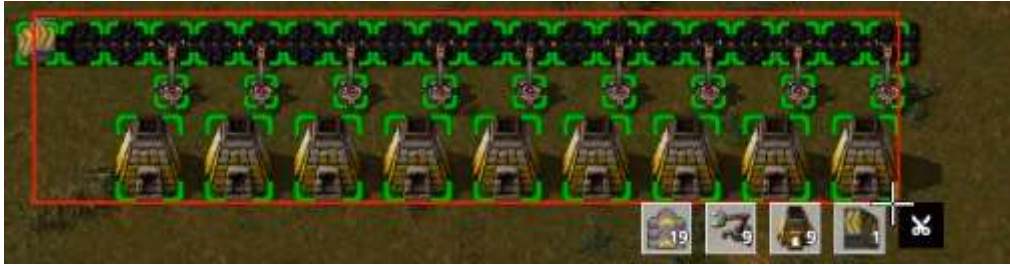
L'une des nouvelles fonctionnalités les plus appréciées dont on dispose est la fonctionnalité copier-coller (et couper-coller). Comme vous le savez déjà, tout est plus compliqué que prévu ... mais cette fonctionnalité faisait exception à la règle, car il ne fallait que 1 ou 2 heures pour que le copier-coller soit pleinement fonctionnel, car il ne s'agissait que de connecter tous les outils que nous avons déjà (outils de sélection génériques, plans, planificateur de déconstruction, raccourcis claviers faciles à ajouter, etc.).

Voici comment cela fonctionne : Vous appuyez sur Ctrl + C et vous activez l'outil de sélection de copier-coller, ce qui est similaire à la sélection d'un Blueprint : Une fois votre sélection effectuée, vous pouvez créer immédiatement :



Lorsque vous appuyez sur Q, le collage disparaît, mais appuyez sur Ctrl + V pour le réactiver à tout moment.

Le couper-coller est similaire. Ctrl + X vous permet également de sélectionner une zone, mais en prime, elle la marque également pour la déconstruction. Ceci est particulièrement utile lorsque vous devez simplement déplacer une configuration d'un endroit à un autre.



Notre plan est d'avoir un bouton spécial d'interface utilisateur pour les outils de copier, couper et coller sur l'écran principal. Le bouton de l'outil Coller peut être utilisé (à l'exception de l'utilisation évidente de cliquer dessus pour l'activer), pour éditer le presse-papiers de la même manière que les Blueprints peuvent être modifiés et même accéder à l'historique du presse-papiers.

## Planificateur de mise à niveau

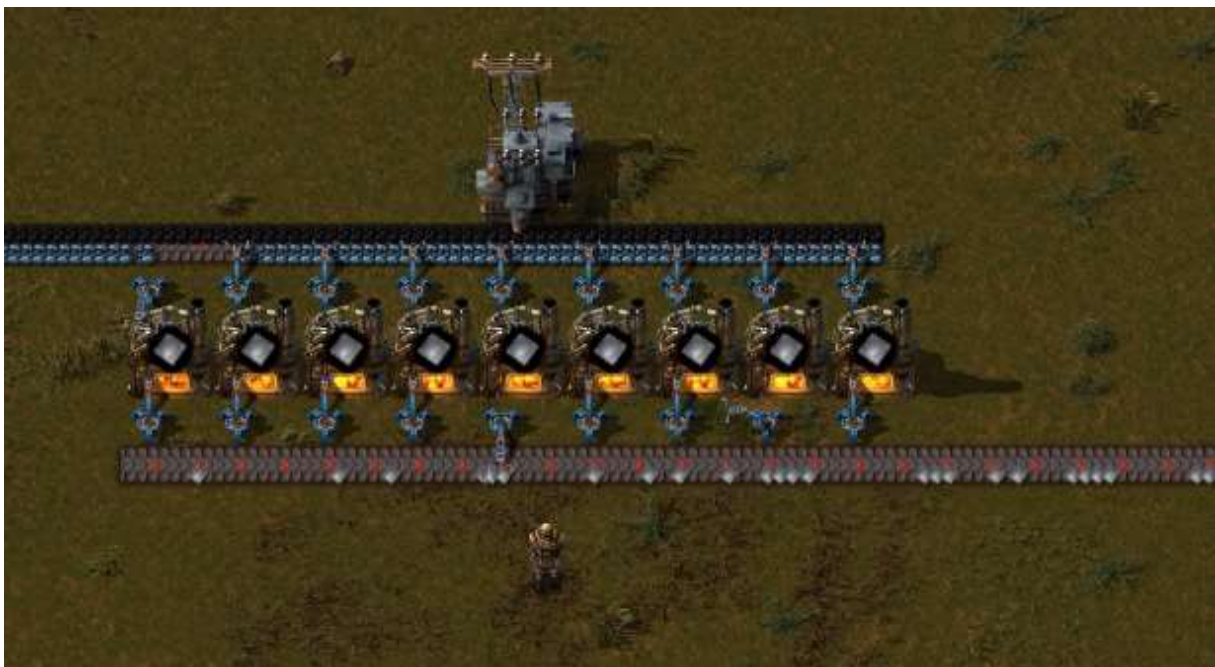
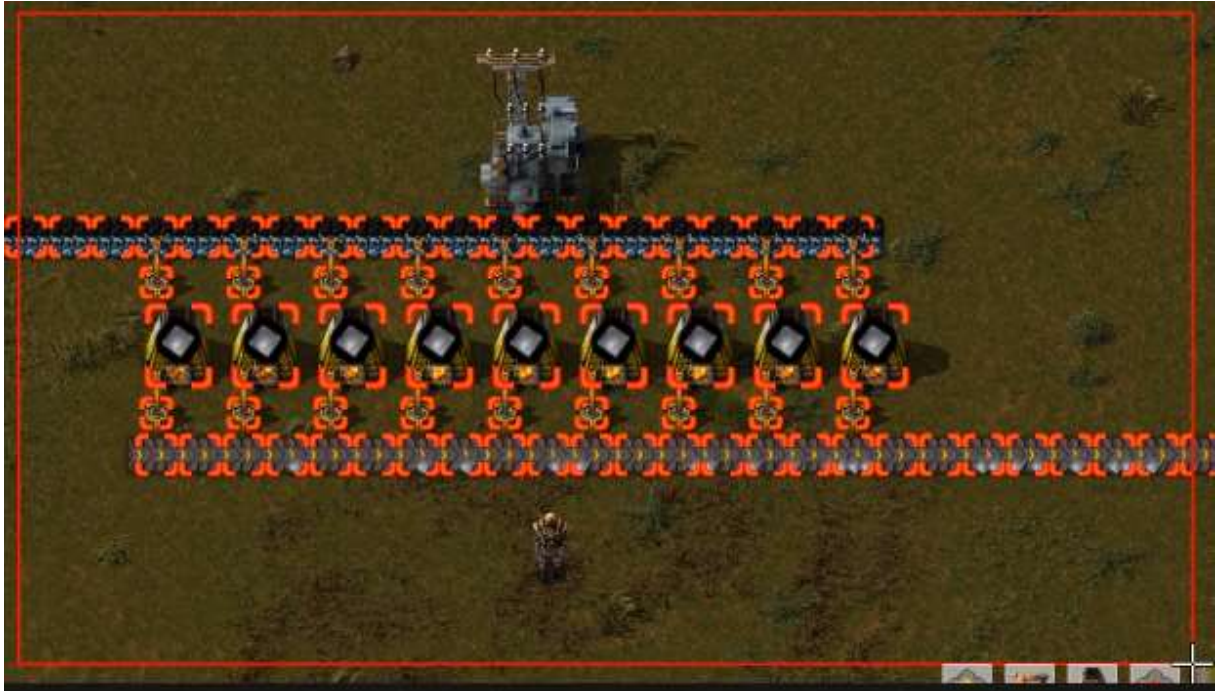
Le planificateur de mise à niveau existe depuis un certain temps déjà, et c'est l'un des mods (fait par Klonan) les plus populaires avec plus de 250 000 téléchargements.

Comme cette fonctionnalité est très utile, nous avons décidé qu'il était suffisamment important de l'intégrer dans Factorio en mode natif. Cela nous donne quelques avantages par rapport à l'implémentation du mod :

- L'avantage principal réside dans le fait qu'il utilise des fonctionnalités de remplacement rapide avec des robots de construction, de sorte que la mise à niveau des coffres conserve l'inventaire, la mise à niveau des convoyeurs ne nécessite pas que tous les articles soient ramassés, etc.
- L'outil peut être stocké dans la bibliothèque des Blueprints.
- L'outil prendra également en charge la mise à niveau des tuiles (ndt : béton et pierre).

- L'avantage (discutable) est qu'il ne peut plus être mis à niveau instantanément à partir de l'inventaire du joueur, ce qui le rend plus équilibré et cohérent avec les autres outils de construction.

Nous l'avons également testé lors de nos parties et c'était une grande amélioration de la qualité de vie.





L'une des fonctionnalités que nous aimerions ajouter avant la version 0.17 est de permettre au planificateur de mise à niveau de fonctionner également dans un Blueprint, afin que vous puissiez mettre à jour l'ensemble du Blueprints ou simplement en sélectionner une partie à modifier.

## Annuler

Vous avez peut-être également connu la situation. Vous construisez / déconstruisez quelque chose et cela finit par ne pas être la chose que vous vouliez vraiment pour une raison quelconque, donc instinctivement, appuyez sur Ctrl + Z pour la défaire. Quand cela m'arrivait, dans ma tête c'était : "ha ha, j'appuie sur Ctrl + Z, mais je joue à Factorio". Nous avons réalisé que ce ne serait peut-être pas une idée si stupide de l'implémenter dans le jeu, au moins partiellement.

La fonctionnalité d'annulation dépend entièrement de la disponibilité des robots de construction, car faire autre chose que des ordres de construction donnerait l'impression de tricher. Notre prototype de cette fonctionnalité ne prend en charge que 2 actions, la construction et la suppression, mais cela suffit déjà pour le rendre utile par moments.

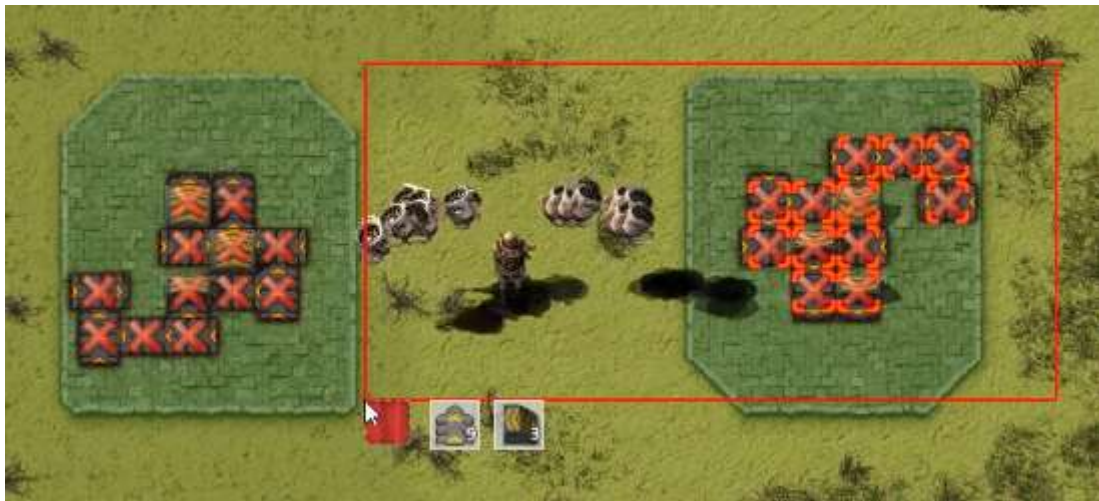
Lorsque vous construisez un blueprint, appuyez sur Ctrl + Z pour annuler toutes les entités fantômes et, si certaines d'entre elles ont déjà été construites, elles sont marquées pour la déconstruction.



Les mêmes travaux pour le placement manuel :



Lorsque vous déconstruisez quelque chose, appuyez sur Ctrl + Z pour annuler la déconstruction et, pour les entités déjà supprimées, placer un fantôme afin de le reconstruire à nouveau :



Les mêmes travaux pour l'extraction manuelle :



## Conclusion de la file d'attente de recherche

La partie LAN nous a également indiqué que la file d'attente de recherche est toujours utile dans certains cas, notamment en mode multijoueur, où je peux ajouter les recherches dont j'ai besoin après la recherche actuelle sans annuler les recherches de quelqu'un d'autre. Après quelques discussions, un vote interne et d'autres discussions, nous avons décidé de procéder de la manière suivante :

La file d'attente de recherche est dans le jeu, mais elle est désactivée par défaut. Elle peut être activée avec une option avancée, et cette option est également activée automatiquement lorsque le joueur termine le jeu pour la première fois. De cette façon, nous nous assurons toujours que les nouveaux joueurs ont l'expérience voulue, mais les vétérans qui y jouent encore et encore, et les joueurs qui font des recherches sur des technologies infinies, l'ont à disposition.

## Conclusion de la bibliothèque de blueprints

Comme le copier-coller résout la plupart des problèmes avec les blueprints, la deuxième chose la plus ennuyeuse est que lorsque je veux choisir manuellement un blueprint dans un livre de blueprints, appuyer sur Q ne le remet pas en place dans le livre. Mais plutôt, il est déplacé dans mon inventaire. Il était également ennuyeux de ne pas pouvoir réattribuer directement le contenu d'un blueprint dans un livre de blueprints. Ces deux choses sont déjà résolues par les plans précédents ([FFF-250](#)), mais d'autres modifications sont nécessaires.

- Lorsque la bibliothèque de blueprints a une grille et fonctionne de manière similaire à l'inventaire, le passage de la bibliothèque de blueprints à l'inventaire en fait une copie, Au lieu de le déplacer. Nous pensons que rendre la bibliothèque de blueprints plus persistante est une grande priorité.
- Les slots de la bibliothèque de blueprints sont toujours volumineux et l'espace en dessous d'eux est réservé au nom. Nous avons réalisé que le principal inconvénient de l'inventaire est de supprimer la possibilité de voir les noms, ce qui est le principal moyen d'identifier les plans pour certains joueurs.

- La fenêtre de la bibliothèque de blueprints est ouverte en tant que panneau latéral et peut exister à côté d'autres fenêtres actives. Les blueprints peuvent également être créés directement à partir de celui-ci.
- La fonctionnalité de blueprints partagés est toujours utile, nous avons donc décidé de la conserver. Ce sera un onglet dans la bibliothèque de plans, mais il ne sera visible que dans les jeux avec plusieurs joueurs. Ceci est important principalement pour les nouveaux joueurs, donc ils ne sont pas submergés par beaucoup de choses au début. Les blueprints partagés ne contiendront pas la bibliothèque de chaque joueur, mais seulement les plans qu'ils choisiront explicitement de partager.
- Le dernier changement concerne ce qui se produit lorsqu'un joueur crée un nouveau blueprint et qu'il n'existe que dans le curseur. Quand il appuie sur Q, où doit aller le blueprint ? Dans le jeu en cours, il suffit de rentrer dans l'inventaire, mais dans le FFF-250, il est supprimé. Aucune de ces options n'était idéale pour nous, car cela ressemble à un comportement caché. Cela sera changé, donc lorsque le joueur appuiera sur Q, il invoquera une petite fenêtre contextuelle à côté de la souris, de sorte que le joueur puisse choisir explicitement ce qu'il veut faire :
  - Mettez-le dans la bibliothèque de plans. Il peut être mis là, s'il est déjà ouvert, il clignote simplement.
  - Mettez-le dans l'inventaire - en cliquant dessus ouvre simplement l'écran de personnage avec l'inventaire, donc il peut être mis là, s'il est déjà ouvert, il clignote simplement.
  - Détruire

**Je** crois que cela aide le joueur à comprendre ce qui se passe. Cette fenêtre contextuelle peut être utilisée pour accéder rapidement au stockage du blueprint ou la fenêtre contextuelle peut être complètement évitée si le modèle est stocké manuellement. Étant donné que nous avons maintenant le copier-coller, le besoin de créer un blueprint temporaire ne devrait pas exister, il ne devrait donc pas ajouter de désagrément supplémentaire dans ce cas d'utilisation. Comme toujours, dites-nous ce que vous pensez de notre [forum](#).