

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle du FFF paru sur le [forum](#)]



Friday Facts N°318

Nouvelles infobulles

Posté Twinsen et Rseding

le 25/10/2019

Bonjour,

Nous venons juste de sortir la version 0.17.73, avec la 0.17.74 qui va venir très bientôt. Ce ne sont que quelques corrections de bugs et d'autres améliorations de recherche de trajectoires, et nous espérons être en mesure de désigner la version comme stable la semaine prochaine.

Nouvelles infobulles (par Twinsen)

Dans le cadre de notre grande mise à jour de l'interface graphique, j'ai travaillé sur une partie particulière : les infobulles. Nous avons travaillé non seulement sur la mise à jour du style, mais aussi sur la façon dont l'information est structurée et triée, ajouté les informations manquantes, supprimé les informations non pertinentes. Cela concerne les infobulles des entités, des objets et des recettes, mais presque toutes les infobulles ont été touchées d'une manière ou d'une autre. Beaucoup de choses ont changé. Je vais passer en revue certains des changements les plus importants.

Le nouveau style

La première chose à voir est le nouveau style sur lequel Albert a travaillé. Elles ont maintenant le même style général que les infobulles technologiques. Nous avons essayé de les garder aussi compactes que possible, car il y a parfois beaucoup d'informations à montrer.

Pour les captures d'écran de cet article, j'ai configuré le fond d'écran pour qu'il ne soit pas transparent. Malheureusement, elles ne s'intègrent pas très bien avec le fond de notre blog, mais dans le jeu, vous remarquerez qu'elles sont légèrement transparentes et qu'elles ont aussi un effet de flou. Avec les ombres, elles s'intègrent harmonieusement au jeu.

Construction robot
Automatically build and repair friendly entities.
Cargo capacity: 1 + 3
Speed: 13.0 + 48.0 km/h
⚡ Consumes electricity
Max consumption: 87.6 kW
Moving consumption: 18.0 kW + 66.6 kW

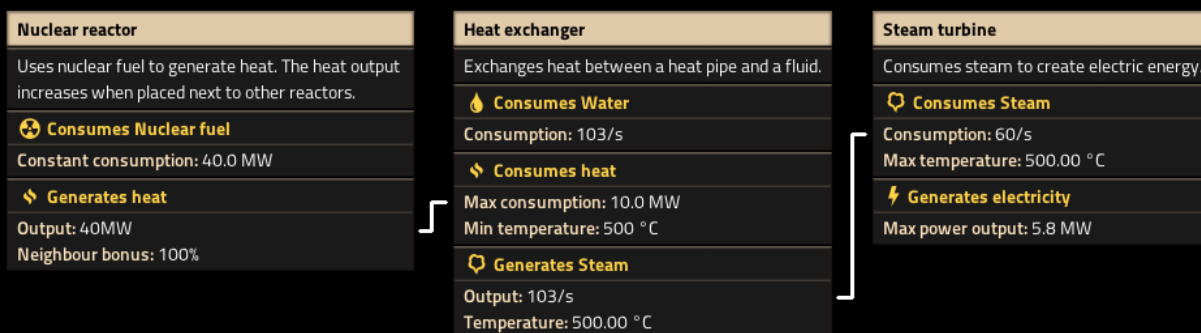
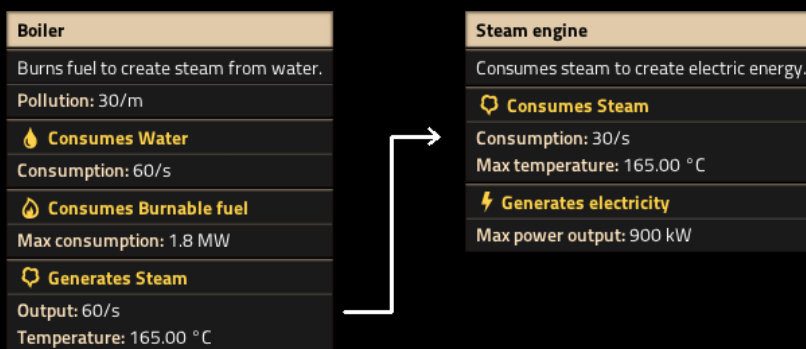
Catégorisation

Comme vous l'avez peut-être déjà remarqué, certaines propriétés communes comme la consommation d'électricité sont regroupées en catégories. La plus grande partie du travail consistait à définir ces catégories et à essayer de comprendre ce qui a du sens. Ces catégories aident à regrouper l'information mais donnent aussi plus de contexte à certaines propriétés de l'entité. Les propriétés qui sont directement liées au type d'entité sélectionné sont placées dans la catégorie "Racine" qui n'a pas de nom. Ceci afin d'éviter d'avoir des catégories inutiles comme "Bras" et "Tapis".

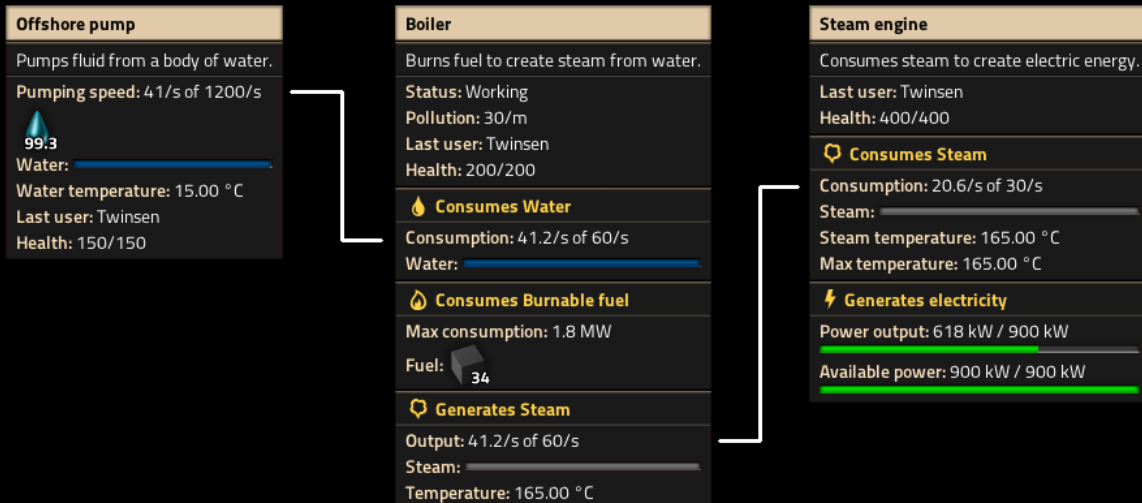
Personal roboport
Allows construction bots to work from your inventory.
Construction area: 30×30
Robot limit: 10
 Placed in equipment grid
Dimensions: 2×2
Placed in:   
 Consumes equipment grid electricity
Robot recharge rate: 2 × 1.0 MW
Max consumption: 2.0 MW

Nouvelles informations

L'endroit où la catégorisation transparait vraiment se trouve dans les infobulles des entités de production d'énergie. Maintenant, il est beaucoup plus clair ce que chaque entité fait et quels sont les ratios. Les entités liées à l'énergie nucléaire étaient particulièrement déroutantes. Créer une configuration nucléaire optimale était presque impossible sans l'aide du Wiki. Maintenant, toutes les informations importantes sont là.



Les infobulles d'entités et les infobulles d'objets présentent généralement les mêmes propriétés, mais j'ai essayé de faire en sorte que les infobulles d'entités affichent des informations d'état lorsque cela est possible. Par exemple, voici à quoi ressemblent les infobulles d'objets ci-dessus lorsque les entités sont placées dans le jeu. Les catégories sont d'autant plus utiles aujourd'hui que des propriétés telles que le carburant à l'intérieur de la machine ou l'état du tuyau de sortie du fluide peuvent désormais être regroupées dans les catégories correspondantes.



D'autres entités ont des propriétés supplémentaires, comme la vitesse de rotation du bras, le poids du matériel roulant, la consommation d'énergie par tir de la tourelle laser, l'effet brûlant et retardateur du lance-flammes, et beaucoup plus.

Séparation des infobulles

L'infobulle des recettes était une sorte de monstre de Frankenstein composé d'informations de recettes et d'informations d'objets compressés ensemble. Nous avons également eu le problème des propriétés à afficher lorsqu'une recette a plusieurs produits de sortie. La solution est de diviser les infobulles et d'afficher une "multi-infobulle" lors du survol d'une recette.

Maintenant, lorsque vous survolez une recette dans le menu de création, l'infobulle de la recette s'affiche. Une infobulle d'objet supplémentaire sera affichée pour chaque produit, sous forme d'infobulle séparée, si l'infobulle d'objet a une description et/ou des propriétés à afficher. Bien que cela améliore beaucoup les choses en vanilla, les mods complexes en bénéficieront encore plus. Les recettes peuvent maintenant avoir leur propre description textuelle et chaque produit peut être expliqué indépendamment si nécessaire.

Energy shield MK2 (Recipe)

Ingredients:

- 5 × Processing unit
- 5 × Low density structure
- 10 × Energy shield

⌚ 10 s Crafting time

Total raw: 100 350 110 125 5

Energy shield MK2

Provides an energy shield to protect the player.

Shield hitpoints: 150
Recharge speed: 12 hitpoints/s

Placed in equipment grid

Dimensions: 2×2

Placed in:

Consumes equipment grid electricity

Energy per hitpoint: 30.0 kJ
Max consumption: 360 kW

Le même mécanisme est utilisé pour l'infobulle affichée lors du survol d'une requête logistique dans la fenêtre des personnages.

Cela signifie qu'une infobulle d'un objet aura la même apparence, qu'elle soit affichée lors du survol d'une recette, d'un objet dans l'inventaire du joueur ou dans une requête logistique. Plus de mélange d'informations.

Logistic request
Satisfaction: 4/50
On the way: 12
Logistic storage: 29
Insérer
Rotation speed: 302 °/s
Hand stack size: 1 + 2
⚡ Consumes electricity
Max consumption: 13.2 kW

La plus grande partie de l'implémentation est terminée, il ne reste plus que quelques ajustements et corrections de bugs à faire, plus les changements basés sur vos commentaires. Si tout se passe bien, les nouvelles infobulles feront partie de l'une des prochaines versions expérimentales, que nous espérons sortir dans les deux prochaines semaines. Après cela, d'autres interfaces graphiques sont à venir.

Pose par lot de tuiles [NdT : revêtement de sol] par les robots de construction (par Rseding)

L'une des choses avec lesquelles je voulais bricoler depuis un certain temps est d'avoir un robot de construction qui construit plusieurs choses en même temps. Les robots de construction passent la grande majorité de leur temps à voler et à faire très peu de travail et peuvent techniquement utiliser la recherche sur la capacité de charge, mais seulement pour des choses liées à la logistique.



[NdT : [cliquez pour voir la vidéo](#)]

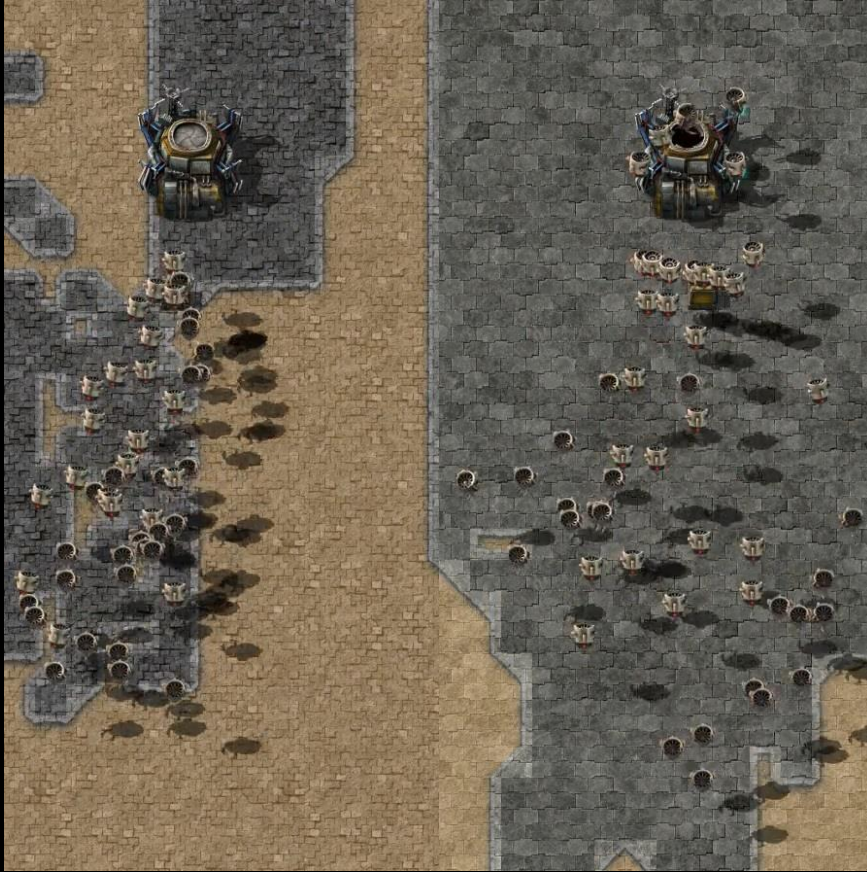
L'une des principales choses qui m'ont empêché de me pencher sur cette question dans le passé, c'est le souci de la performance : savoir sur quelle(s) chose(s) un robot peut travailler par lot devient très vite coûteux et avec un nombre de robots dans la plage des dizaines de milliers, on ne peut faire en sorte que chacun coûte 5 fois plus cher.

Il y a quelques semaines, j'ai pensé que j'avais enfin trouvé un moyen de rendre au moins les robots capables de construire des tuiles par lots sans perdre trop de performance. Le fait est que lorsque les tuiles sont construites, elles sont construites selon de grands motifs carrés de sorte que je peux supposer qu'il y aura d'autres tuiles à construire directement à côté d'une tuile donnée qui ne sont pas déjà affectées à un autre robot. Après quelques expériences puis plusieurs retouches pour optimiser ce qui était déjà assez rapide, j'ai été satisfait du résultat.



[NdT : [cliquez pour voir la vidéo](#)]

Bien sûr, la question suivante que les gens se pose est : pourquoi ne pas le faire pour les entités ? Je pourrais, mais cela n'a pas autant de sens pour elles parce qu'elles ne sont pas toujours 1x1 (les performances diminuent rapidement à mesure que la taille augmente - les tuiles sont toujours 1x1), ne sont généralement pas construites en carrés serrés comme les tuiles, et dans le cas le plus fréquent, cela ne ferait que rendre les robots plus chers à faire fonctionner, et rarement les faire bâtir plus rapidement. Donc, pour l'instant, ils ne construisent par lots que des tuiles.



[NdT : [cliquez pour voir la vidéo](#)]

A titre de comparaison plus directe, Boskid a fait cette belle configuration en utilisant deux forces avec des bonus de charge différents.

Comme pour les infobulles d'aide, le regroupement des tâches de poses de tuiles sera publié dans le cadre de notre prochaine version expérimentale, que nous appelons en interne 'Stable 3' (la 0.17.69 est Stable 1, la 0.17.74 sera Stable 2). Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre [forum](#).

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de www.DeepL.com/Translator]