Fugui Roadmap

# C:\Workspace\Dragonfly\UIFramework\Assets\Logo\Black\Fugui_Full_Black_512.png

* Components :
  + Button
    - Ajouter les couleurs d’action dans les styles
    - Passer les sizes en flag (auto ou full)
    - Ajouter un flag (actionType : Default, selection, states)
  + Labels
    - SmartText semble mal se wrapper (padding)
    - Ajouter un flag (stateType : Default, selection, states) maybe same actionType
  + Checkbox
    - Pas besoin de style
    - A tester mais les couleurs disabled doivent foirer (frameBg or CheckMark selon isChecked)
  + RadioButton
    - OK
    - Radiobutton group
    - Ajouter des helper
    - Pas besoin de style
  + Slider
    - Pas besoin de style
    - Flag pour la position du drag (left, right, none => default is right)
  + Drag
    - Pas besoin de style
    - Maybe check le padding quand on met du text devant les drags
    - Flag pour mettre le text à droite ou à gauche
  + Combobox
    - OK
  + Collapsable
    - Flag pour choisir si indentation ou pas
    - Pas besoin de Style
  + Text Input
    - Ajouter des flags (surcouche aux flags ImGui car on veut en supprimer)
      * Password
      * CharTypes
      * Uppercase
    - Pas besoin de style
  + Image
    - OK
  + ColorPicker
    - Pas besoin de Style
    - Flag pour afficher la prev en caré ou rect
    - Ajouter les palets
    - padding
  + ToolTips
    - Ajouter les Styles de textes
  + ButtonsGroup
    - Ajouter les styles par bouton
  + PathField
    - Ajouter le SaveFile
    - Changer les ‘…’ en icon, selon le type de path
  + Modal
    - Ajouter les styles de button et text
    - Ajouter des methodes pour aider (string title + body, errorBox, infoBox, etc)
    - Gestion des couleurs des boutons
    - Icons et couleur pour les statesBox
    - Corriger les erreurs de padding
    - Utiliser l’alignement des Panel pour dessiner les boutons à droite (si implémenté)
  + ProgressBar
    - Finir d’implémenter
  + Notify
    - A faire
  + Tabs
    - A faire
  + Grid Item (pour les auto col grids => comment afficher un item dans un context x)
    - A faire
* Global :
  + Passer les bool de comportement en flags (num)
  + Gestion de plusieurs fonts d’icons (icons par defaut + icons custom)
  + Gestion generique du dockspace
    - Déclarer des dockespaces
    - Editeur de layout + déclarer layout et window name comme les layers
    - Sans layout ?
  + Comment stocker les UIWIndow/Definitions
    - BitMask déclaré dans l’éditor
  + Contraindre la duplication d’UIWindow (dans la def => flag)
  + Contrainte de docking generique (eg : A dans B mais pas dans C)
  + Ajouter des 3DContainer (pour la VR par exemple)
  + Possibilité d’override les Styles des themes par context (replace or add)
  + Re-Anchor les Overlay (context menu)
  + Collapse ou réaligner les Overlay qui se chevauchent
  + Ajouter les inputs keyboard par windows (opti, par container / context)
  + Ranger les flags (file.s / folder)
  + UIElementAnimationData doit être plus générique (pas seulement des bool) et utilisé dans l’anim des modals
  + Les variables d’annimation doivent être passées dans le theme
  + ImGui ne doit pas être accessible (ASMDEF => pas évident, dépendances cycliques à régler, maybe archi à revoir ades endroits si besoin)
  + Wrapper les methodes ImGui utiles (dummy, cursor, avail)
  + Ajouter la notion d’alignement (cursor custom qui dessine de gauche à droite ou de droite à gauche) dans les Panels
  + Possibilitée d’ajouter des components dans Layout et Grid depuis l’exterieur (partial)
  + Passer UILayout en partial, couper les components dans des fichiers qui l’extends (pareil pour UIGrid)