

# **Document Explicatif**

---

## **GESTION DES DONNÉES**

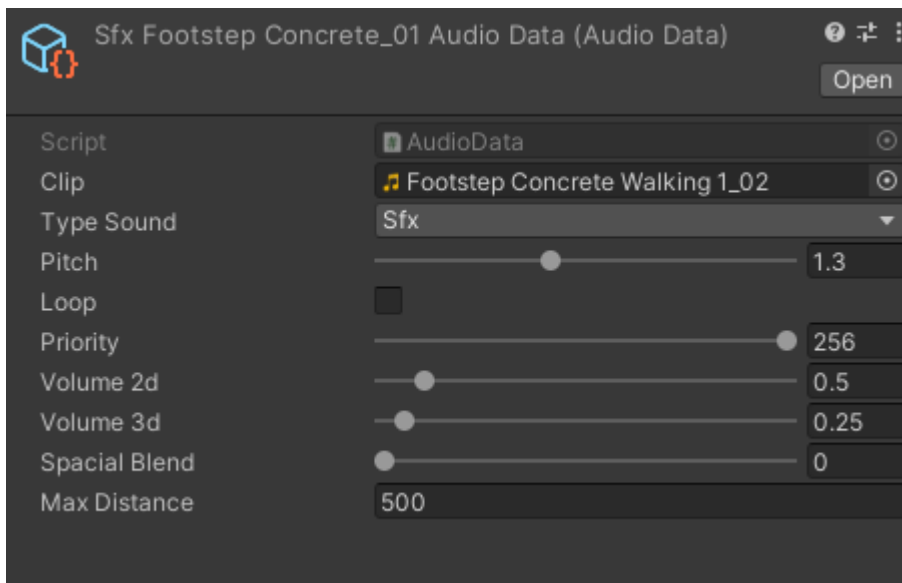
### **Sommaire :**

- 1) Données Scriptables Objects
  - a) Audio Data
  - b) Player Names Selection
  - c) Dialogues
  - d) Pannel ENT Container
  - e) Icon Data
  - f) Interactable Object
  - g) Location Data
  - h) Location Zone
  - i) Npc Data
  - j) Pop Up Data
  - k) Quest Data
  - l) Quest Step Data
  - m) Quest Task Data
  - n) Scene Data
  - o) Translation Data
- 2) Données JSON
  - a) Documents de traduction

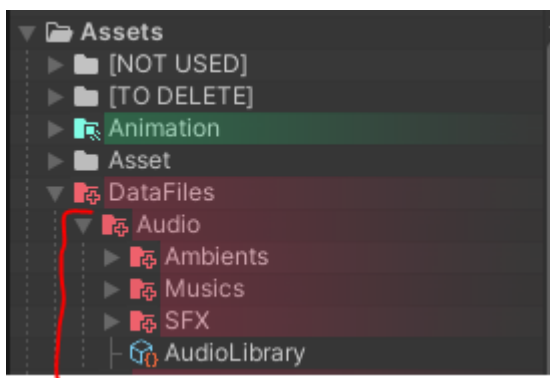
# 1) Données Scriptables Objects

Le jeu utilise différents types de données à créer et configurer dans les assets du projet, pour être interprétées et utilisées durant l'exécution. Ces données sont stockées dans des scriptables objects de différents types et créables via différents menus :

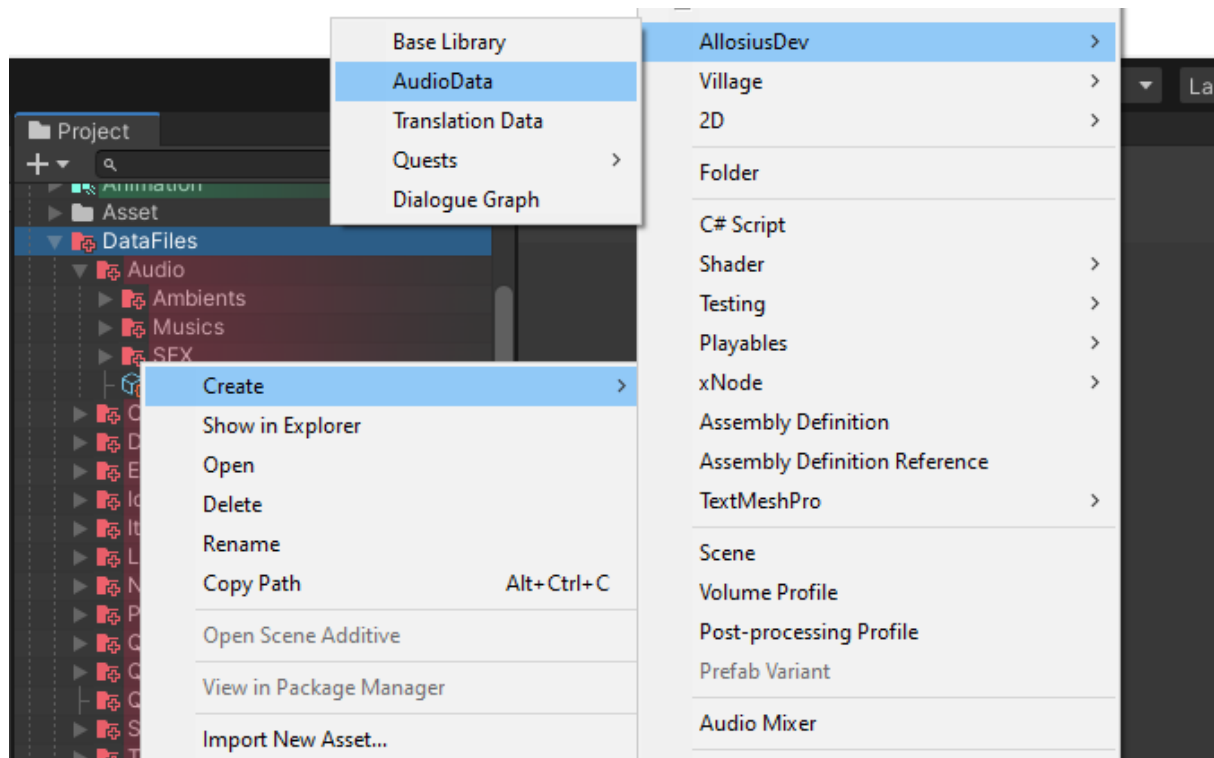
## a) Audio Data



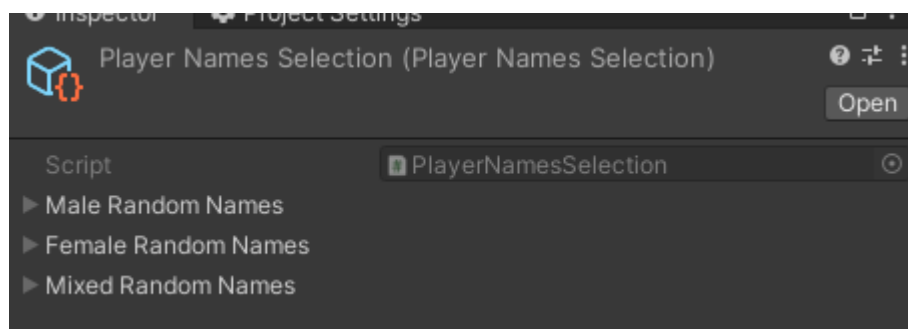
Les audio datas sont utilisées pour configurer et stocker les sons du jeu, ils sont stockés au chemin : DataFiles > Audio :



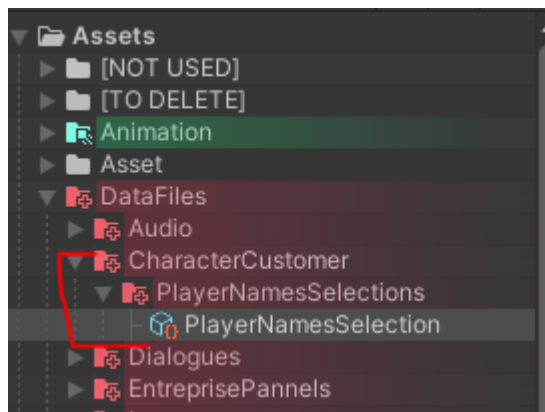
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > AllosiusDev > AudioData :



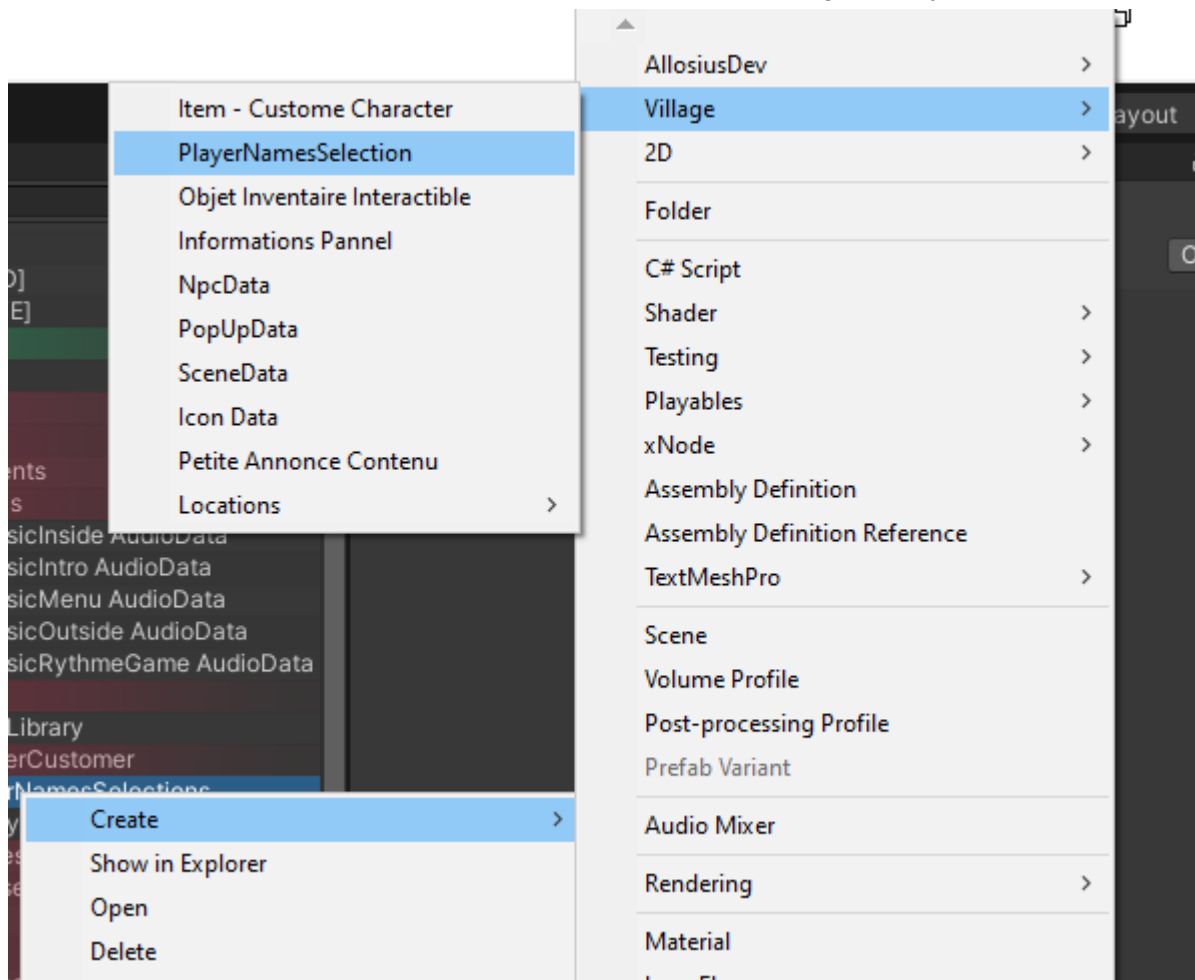
## b) Player Names Selection



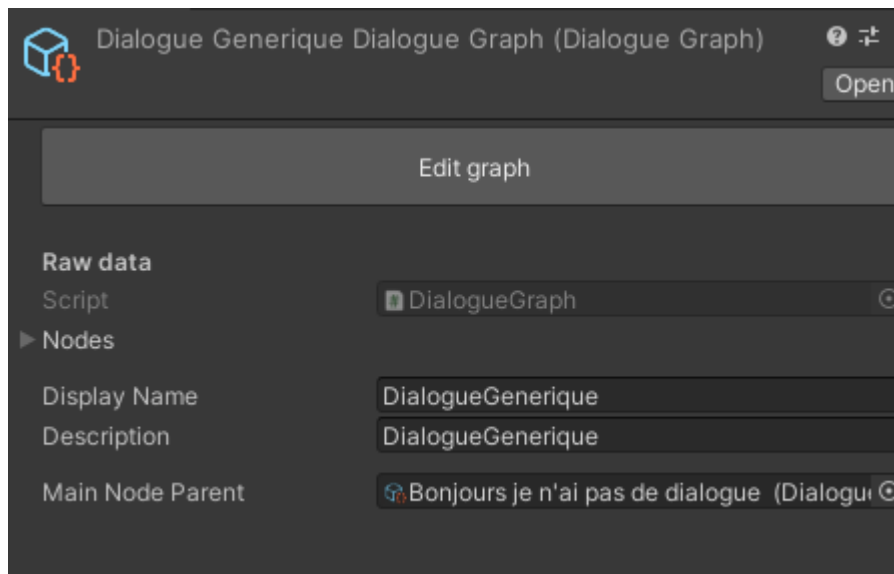
Les player names selections sont utilisés pour configurer et stocker des tableaux de noms, ils sont principalement utilisés par le système de création de personnage pour générer un nom aléatoire, ils sont stockés au chemin : DataFiles > CharacterCustomer > PlayerNamesSelections :



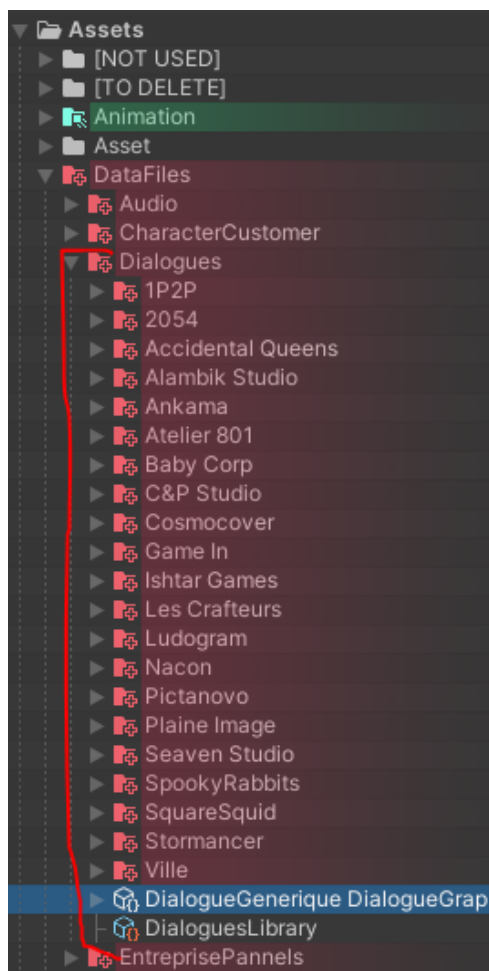
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > PlayerNamesSelection :



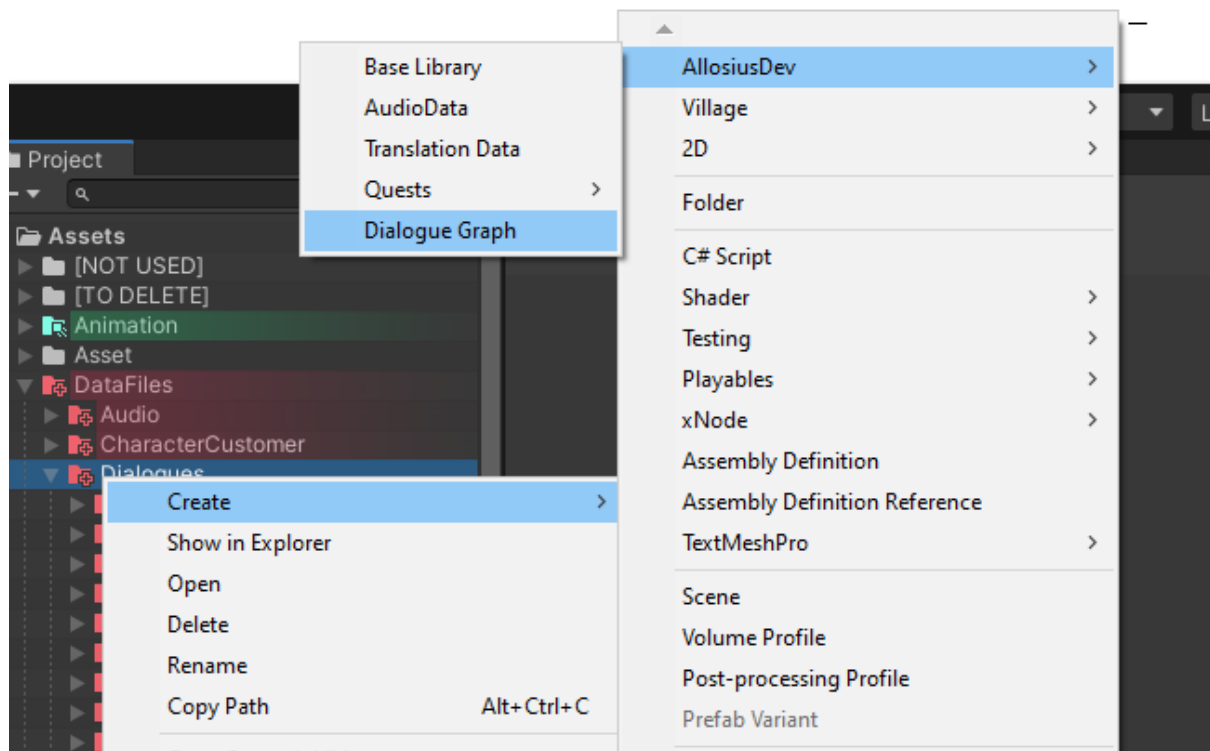
## c) Dialogue



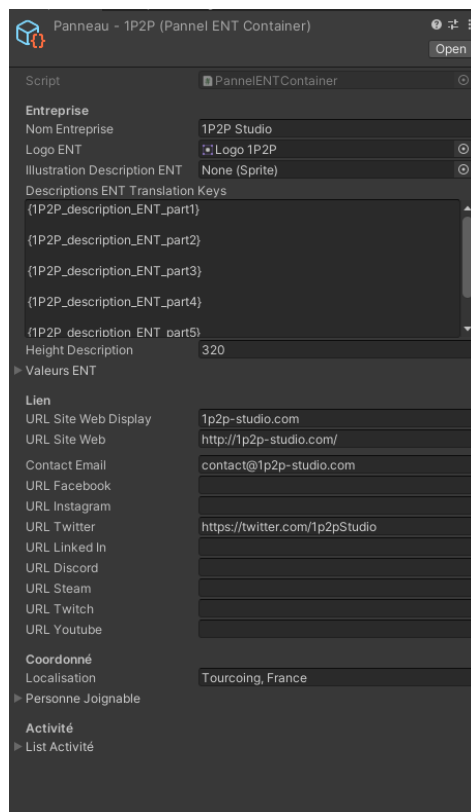
Les dialogues sont utilisés pour configurer et stocker des datas de dialogues avec éditeur nodal, qui seront lus en jeu pour afficher des dialogues avec d'autres personnages et entités du jeu, ils sont stockés au chemin : DataFiles > Dialogues :



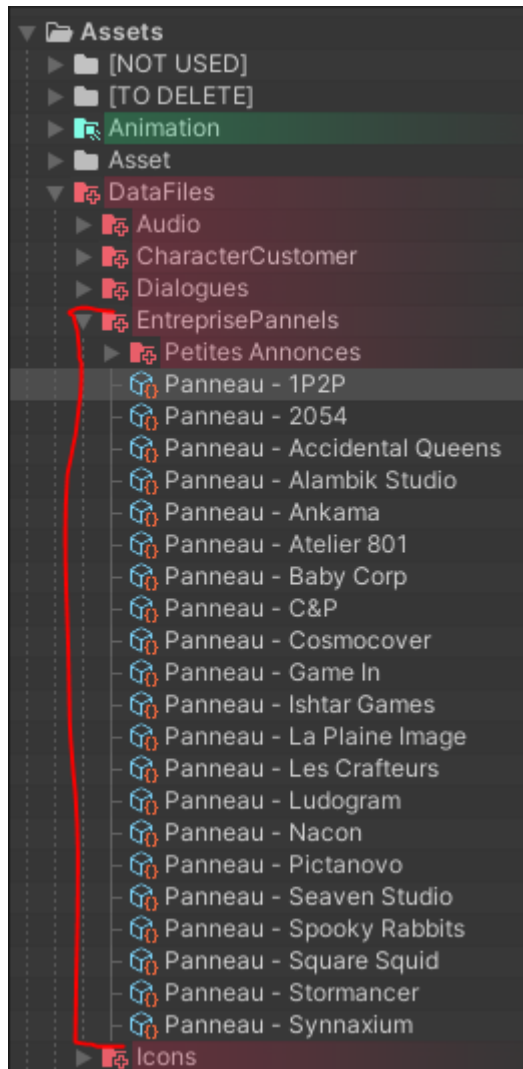
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > AllosiusDev > Dialogue Graph :



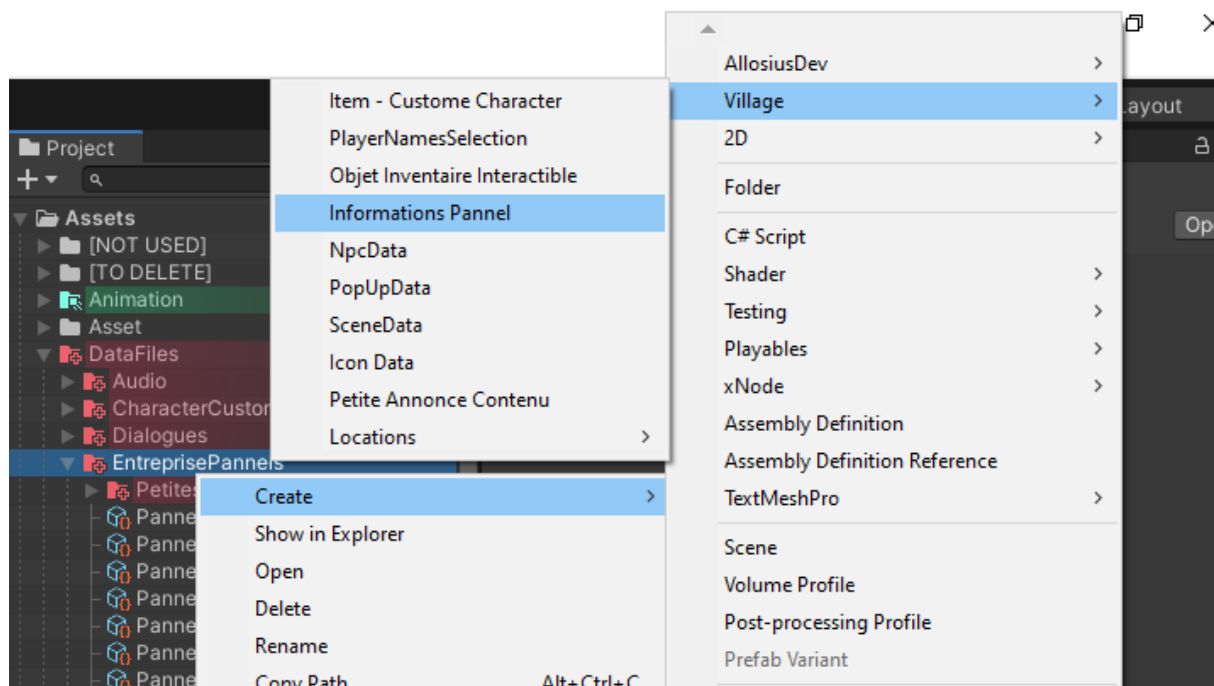
## d) Panel ENT Container



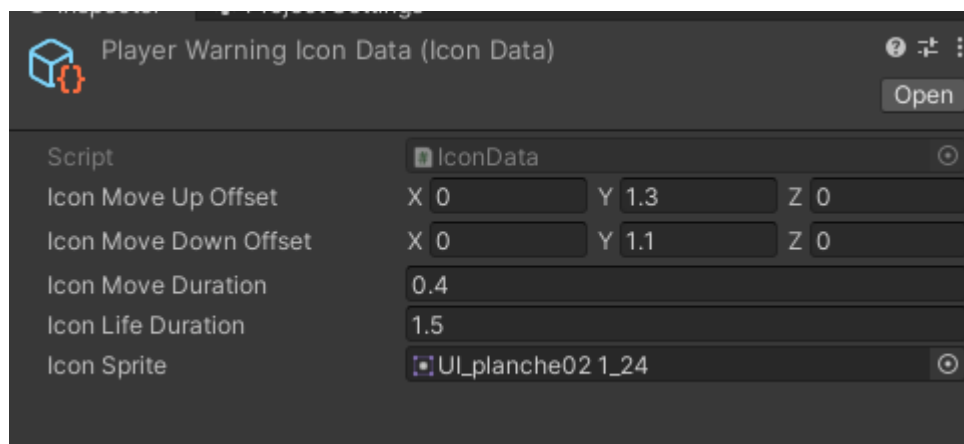
Les panels ENT containers sont utilisés pour configurer et stocker des datas d'informations sur les entreprises présentes dans le jeu et qui seront utilisées par les consoles d'affichages, ils sont stockés au chemin : DataFiles > EntreprisePannels :



Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > Informations Pannel :

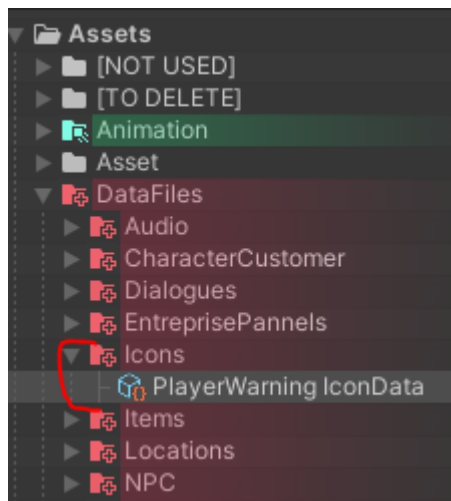


## e) Icon Data

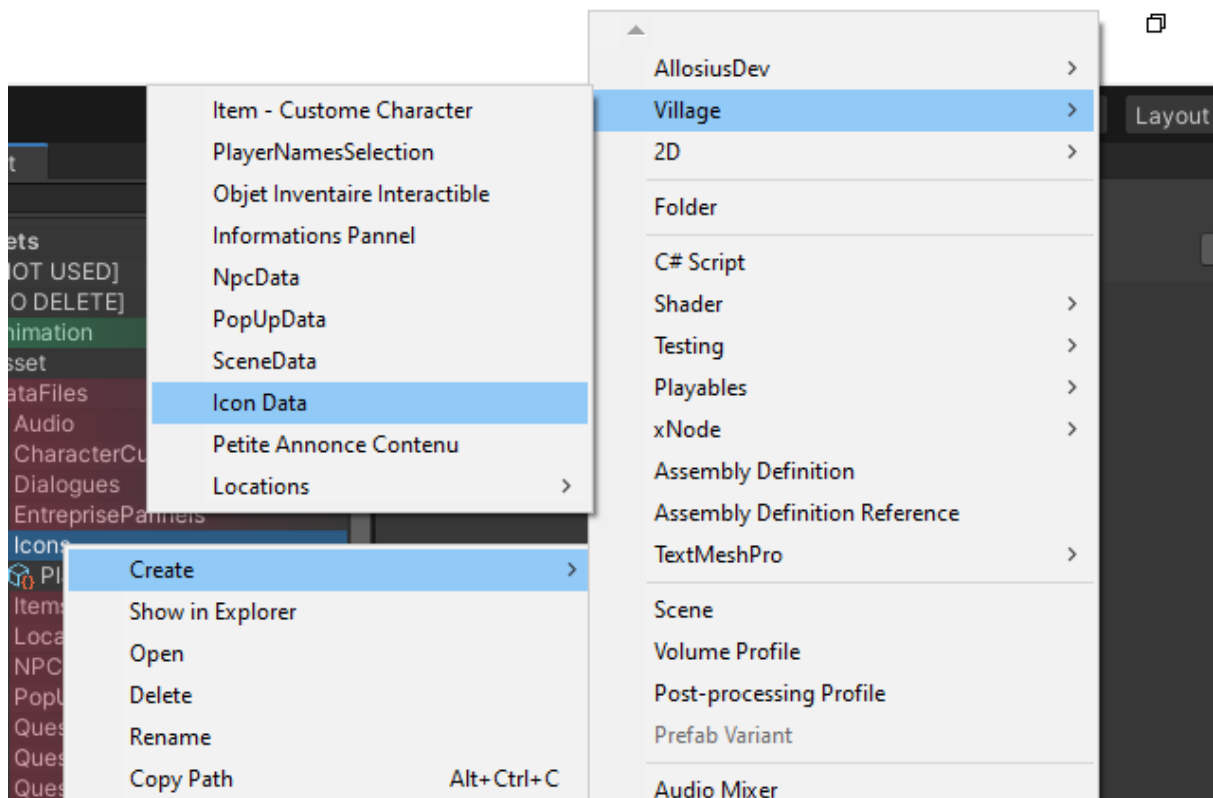


Les icons datas sont utilisés pour configurer et stocker des icônes à afficher temporairement comme un pop-up, au dessus d'un personnage, notamment le joueur, ils sont stockés au chemin : DataFiles > Icons :

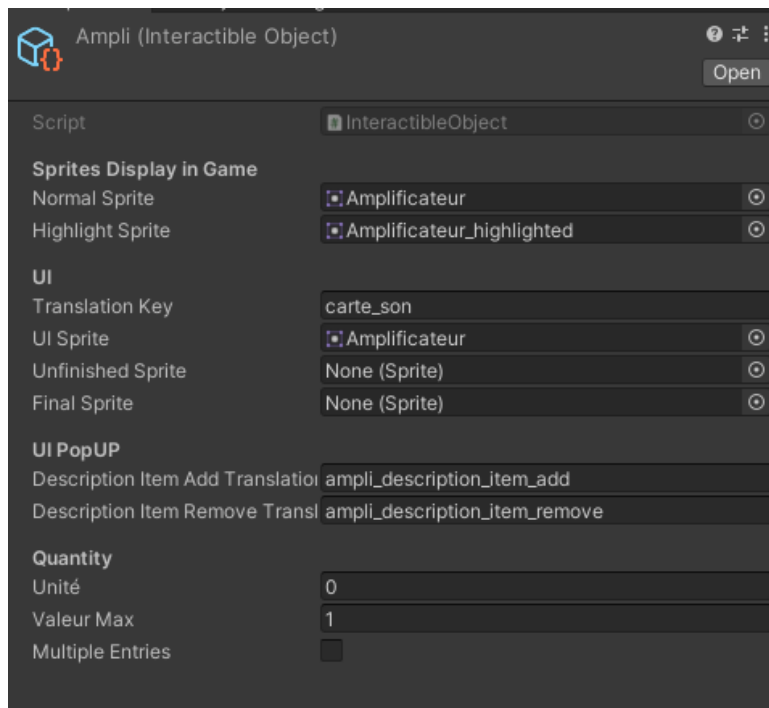




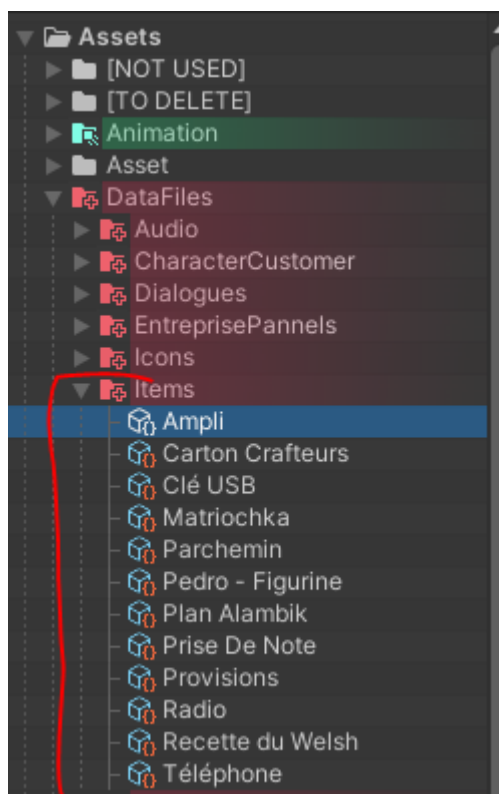
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > Icon Data :



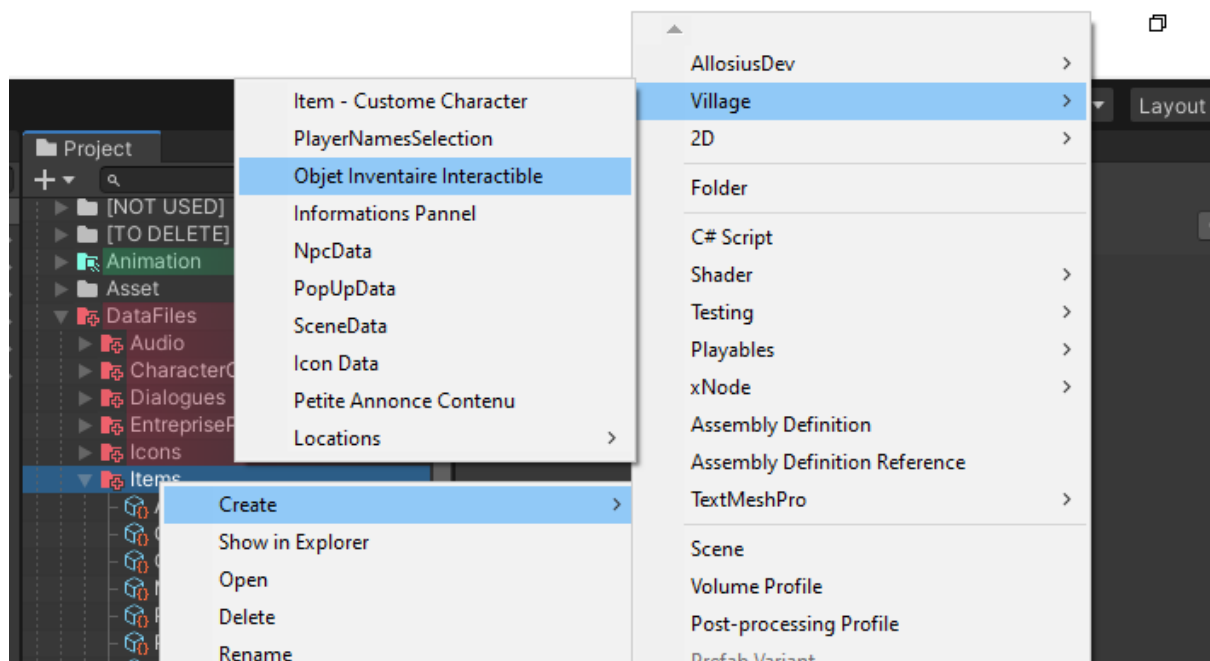
## f) Interactable Object



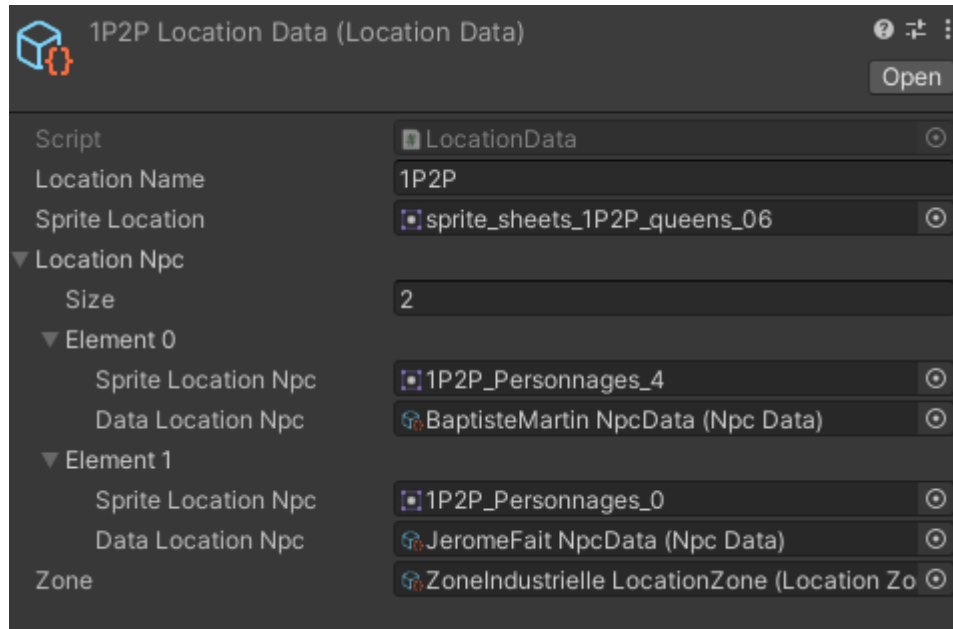
Les interactable objects sont utilisés pour configurer et stocker des datas d'objets avec lesquels le joueur pourra interagir en jeu, ils sont stockés au chemin : DataFiles > Items :



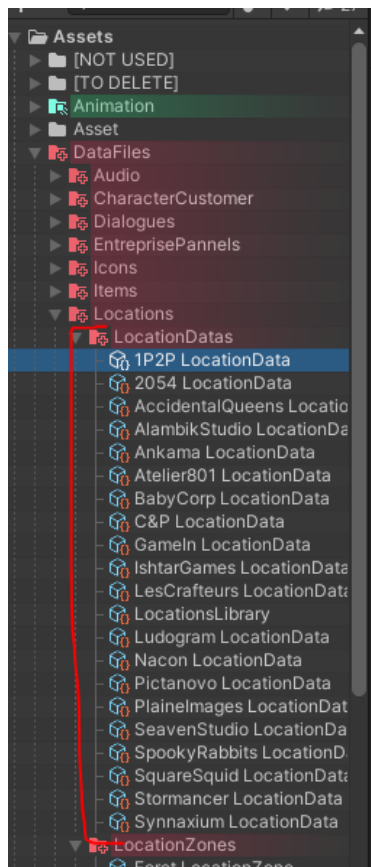
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > Objet Inventaire Interactable :



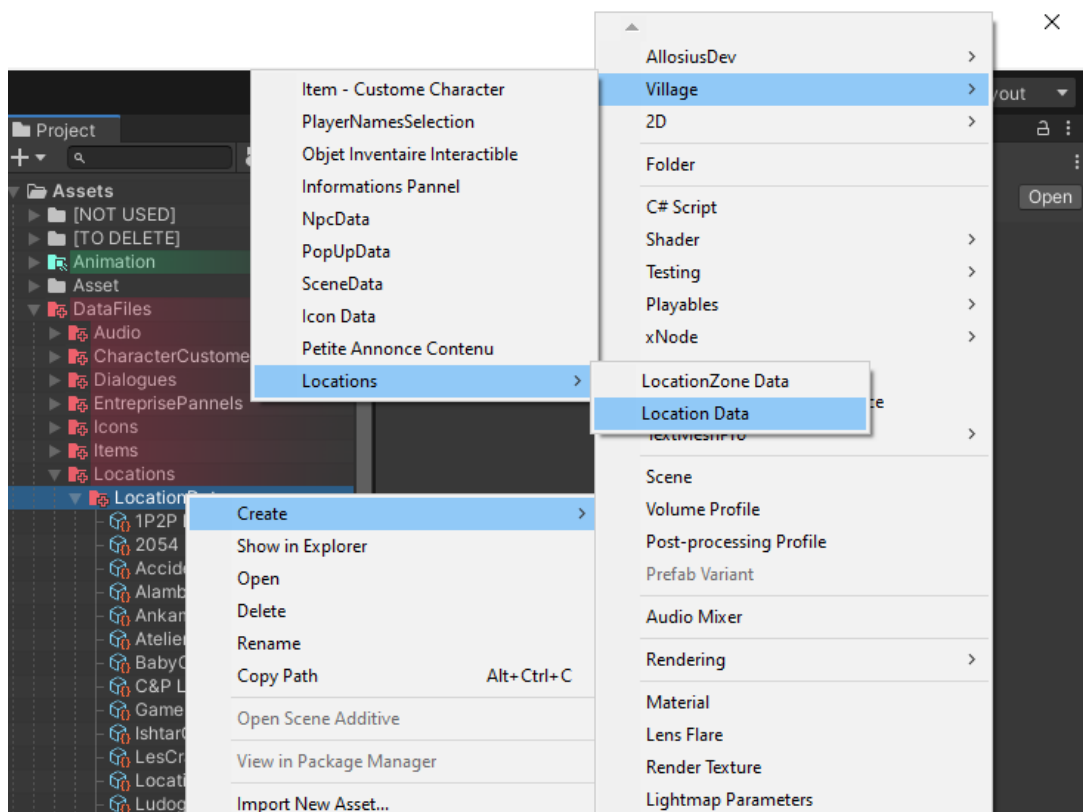
## g) Location Data



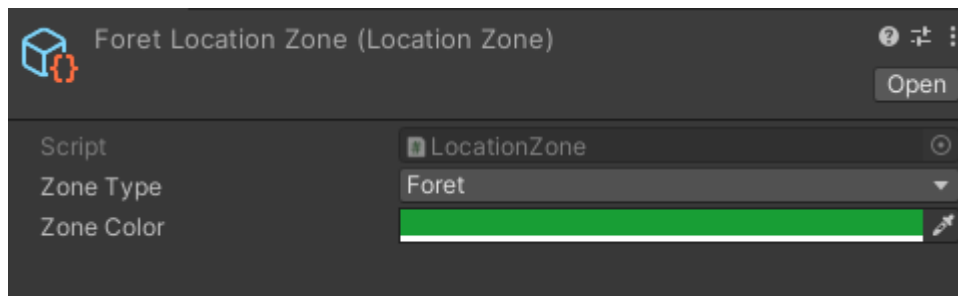
Les location datas sont utilisés pour configurer et stocker des datas de lieux dans lesquels le joueur pourra se rendre, et qui seront utilisées principalement dans le menu glossaire recensant les informations de chacun de ces lieux, ils sont stockés au chemin : DataFiles > Locations > LocationDatas :



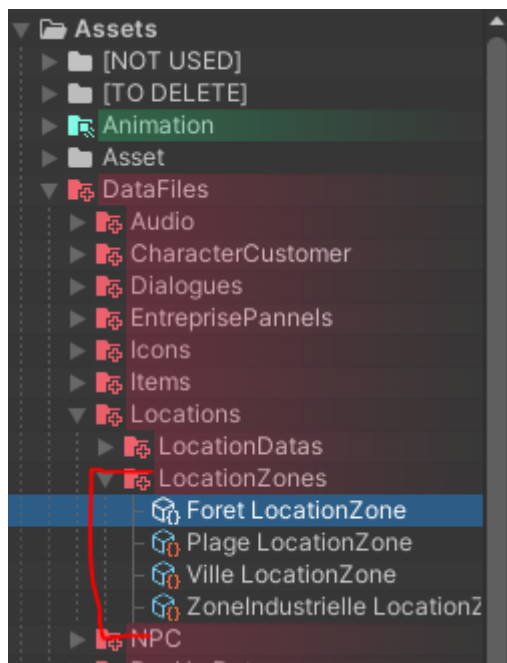
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > Locations > Location Data :



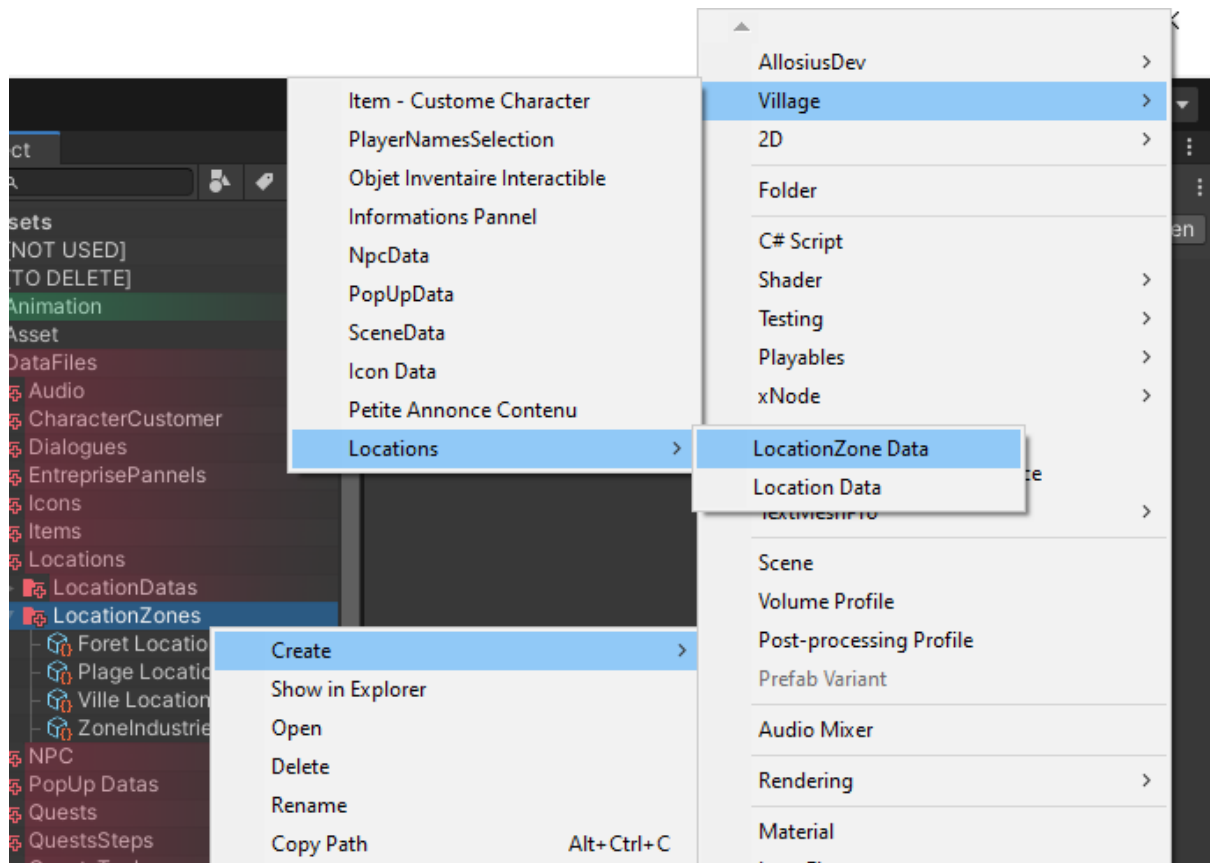
## h) Location Zone



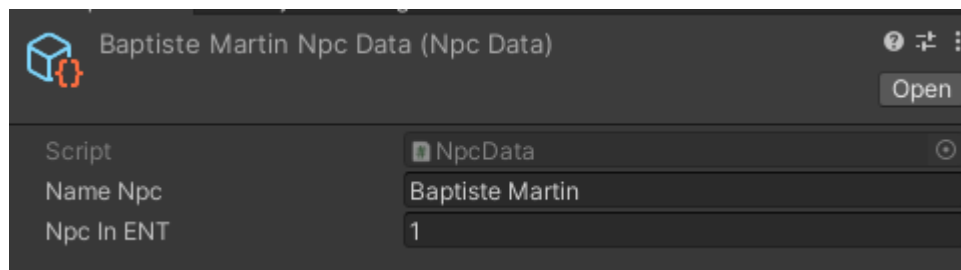
Les location zones sont utilisées pour configurer et stocker des datas de zones de jeu dans lesquels le joueur pourra se rendre, et qui seront utilisées principalement dans le menu glossaire recensant les informations de chaque lieux, la carte extérieure étant séparée en plusieurs biomes et chaque lieu affecté et lié à l'un de ces biomes, ils sont stockés au chemin : DataFiles > Locations > LocationZones :



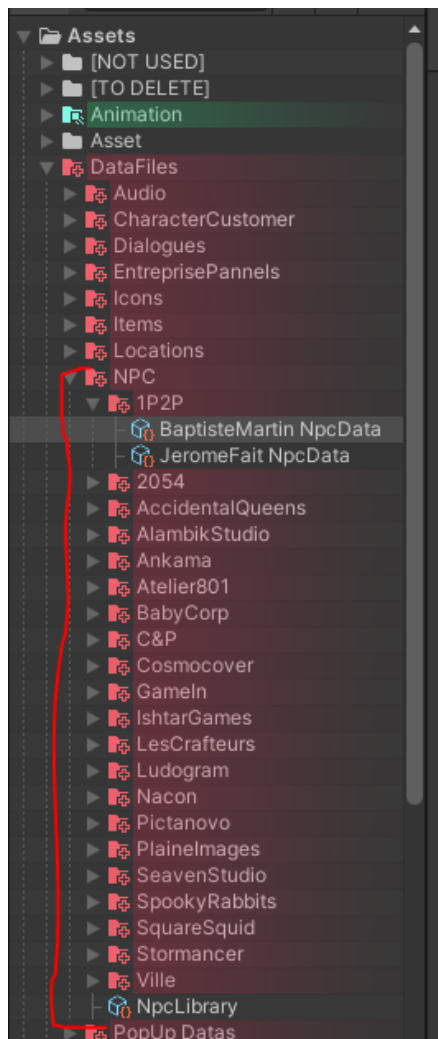
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > Locations > LocationZone Data:



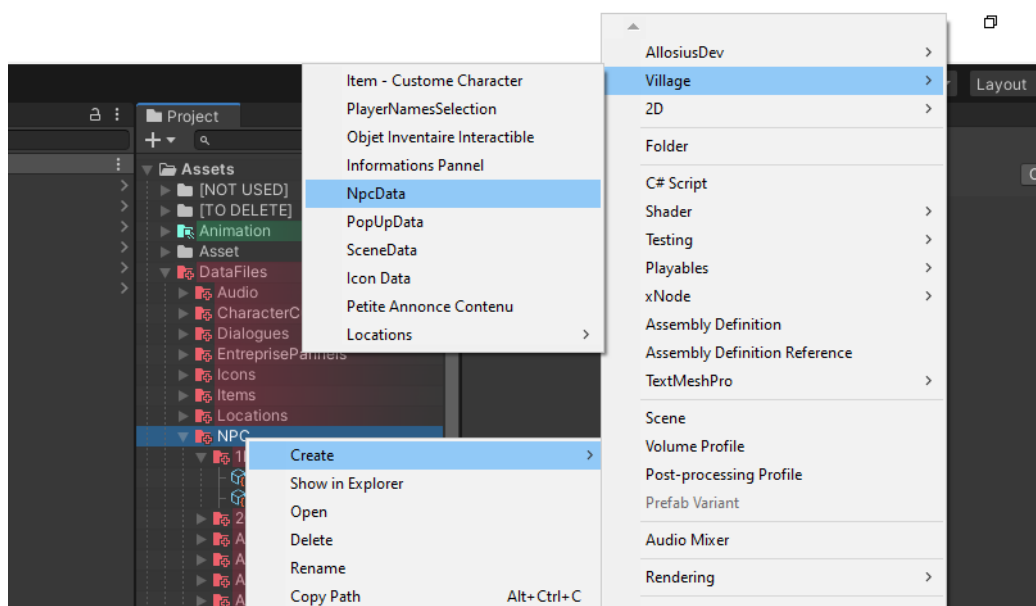
## i) Npc Data



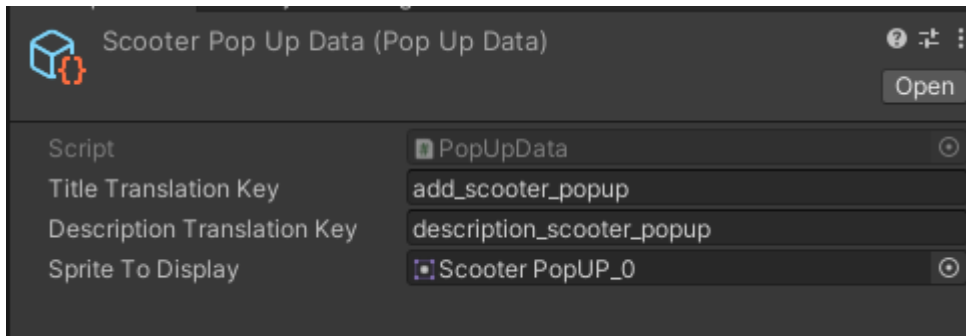
Les npc datas sont utilisés pour configurer et stocker des datas des npc avec lesquels le joueur pourra interagir et converser notamment, ils sont stockés au chemin : DataFiles > NPC :



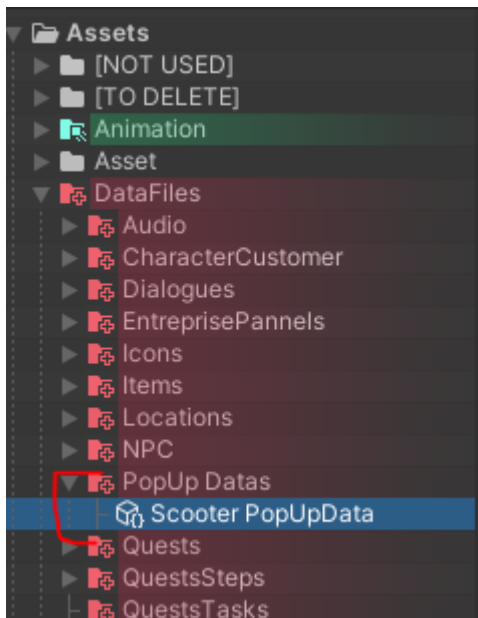
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > NpcData :



## j) Pop Up Data

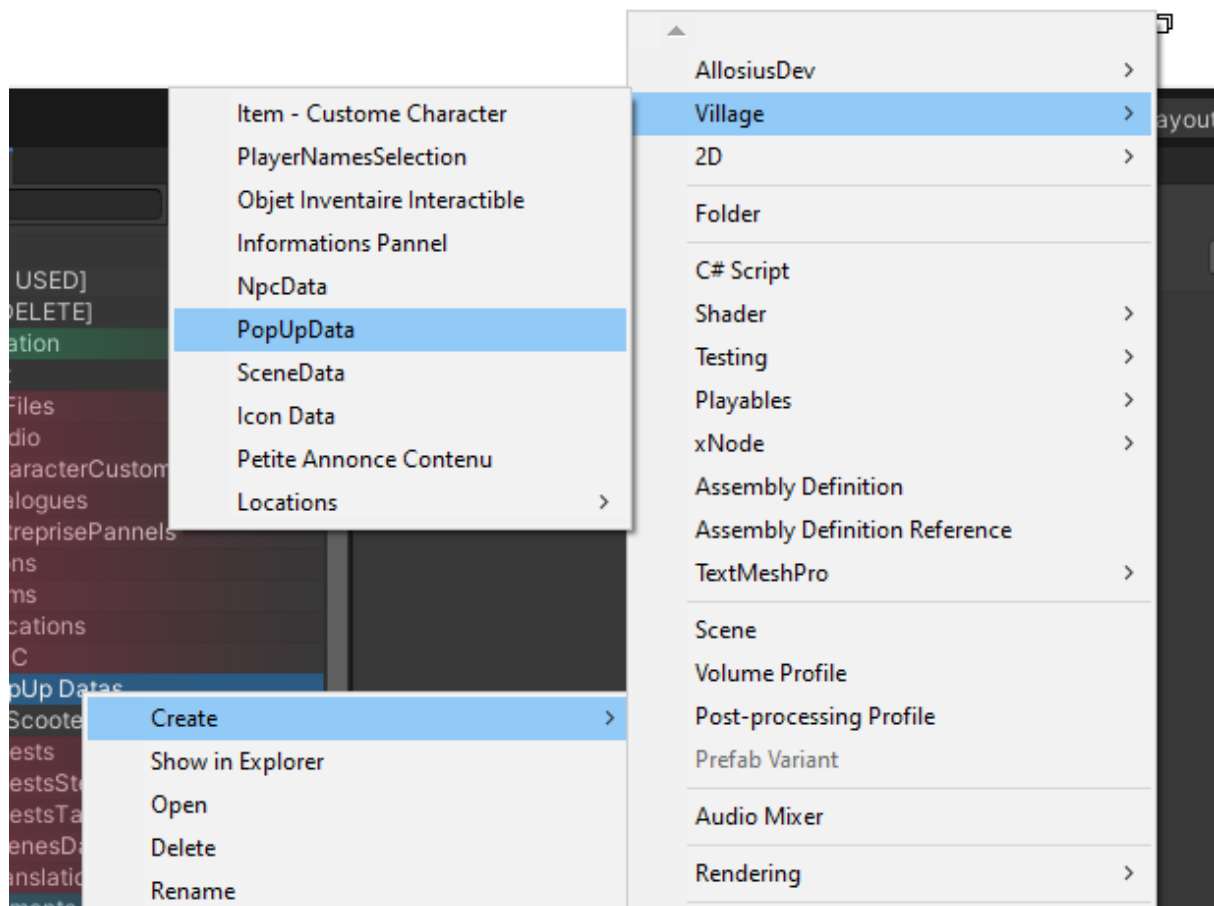


Les pop up datas sont utilisés pour configurer et stocker des datas de pop ups à générer à certains moments, ils sont stockés au chemin : DataFiles > NPC :

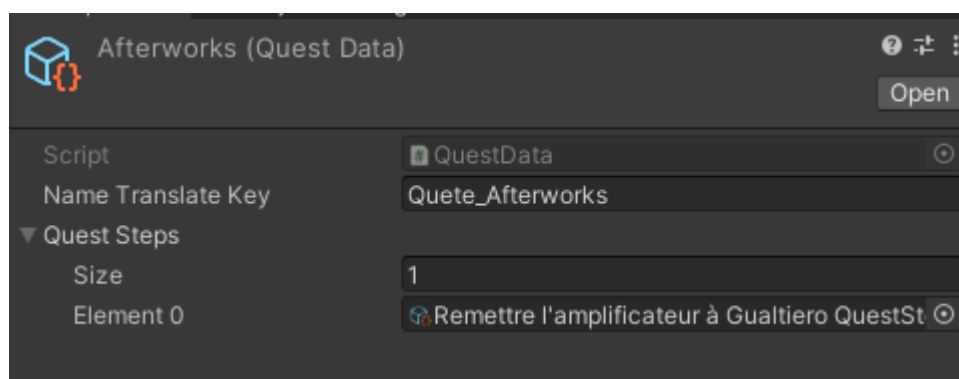


Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > PopUpData:

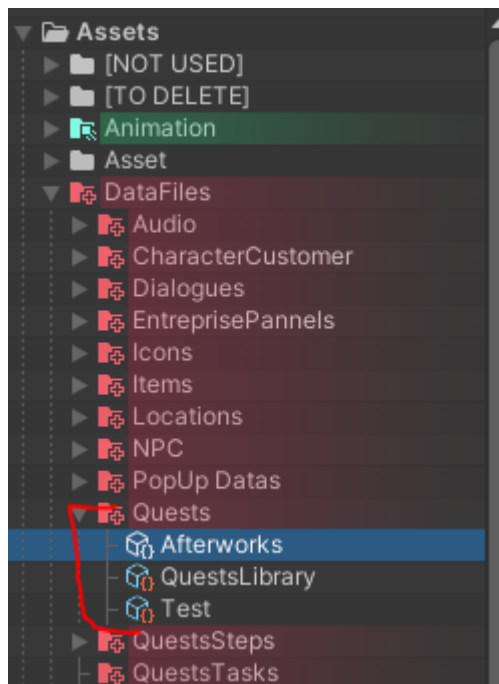




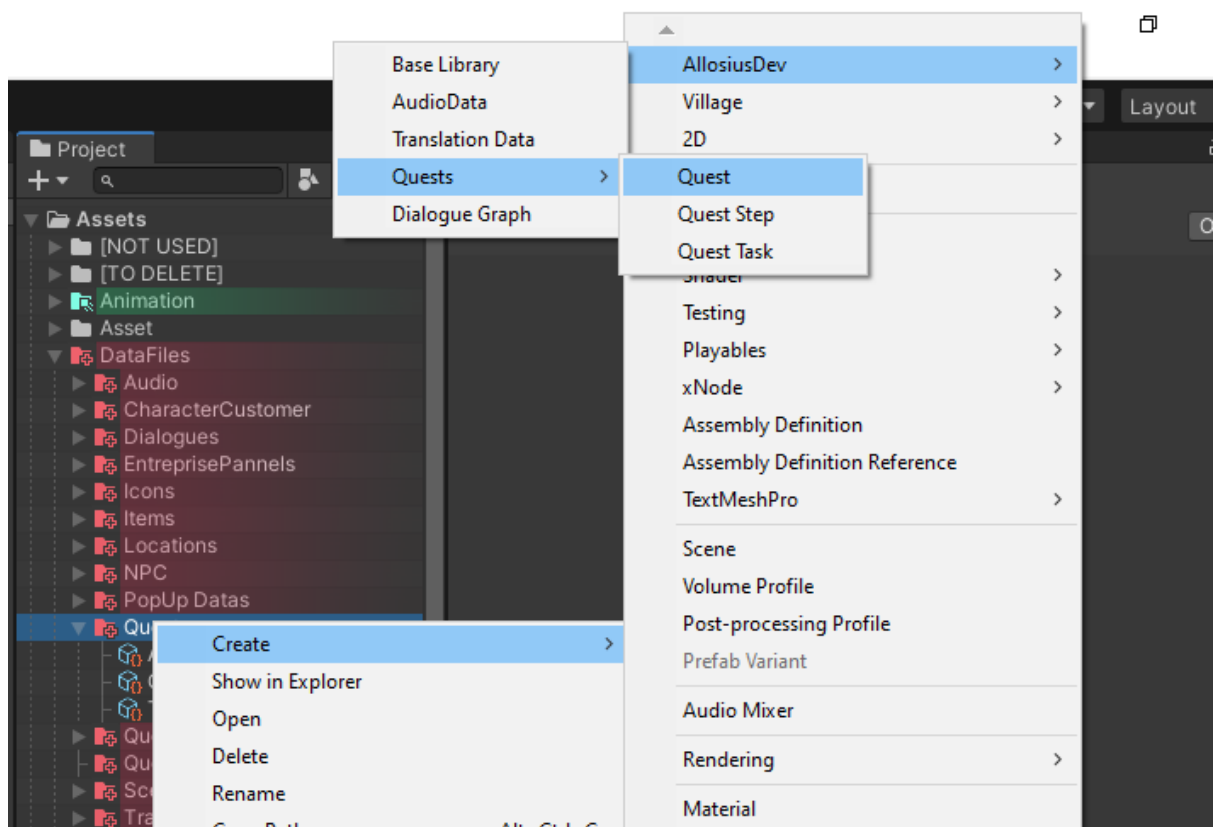
## k) Quest Data



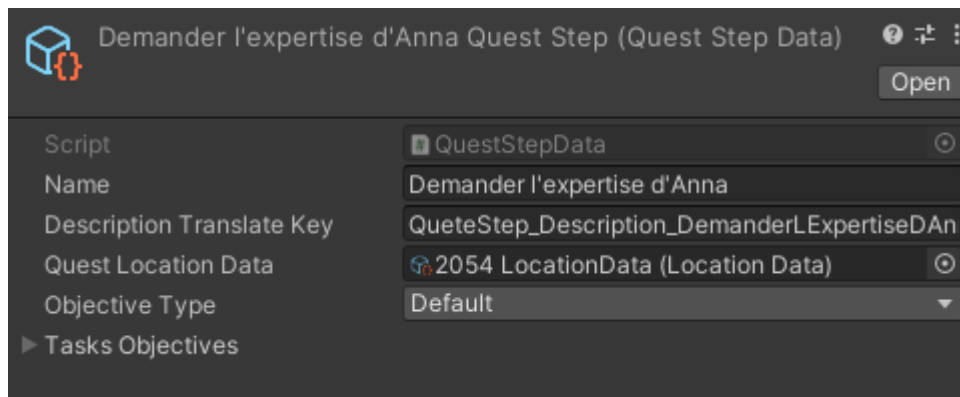
Les quest datas sont utilisées pour configurer et stocker des datas de quêtes réalisables durant le jeu, elles sont stockées au chemin : DataFiles > Quests :



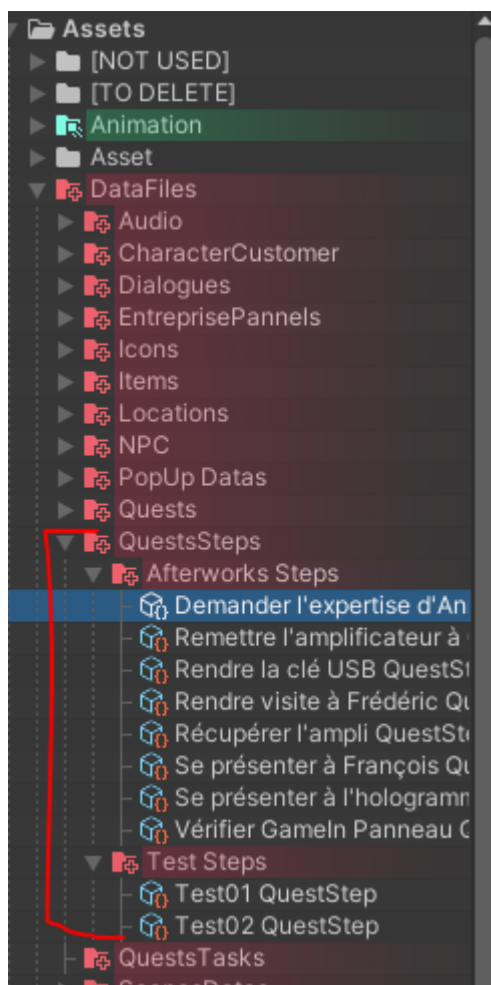
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > AllosiusDev > Quests > Quest :



# I) Quest Step Data

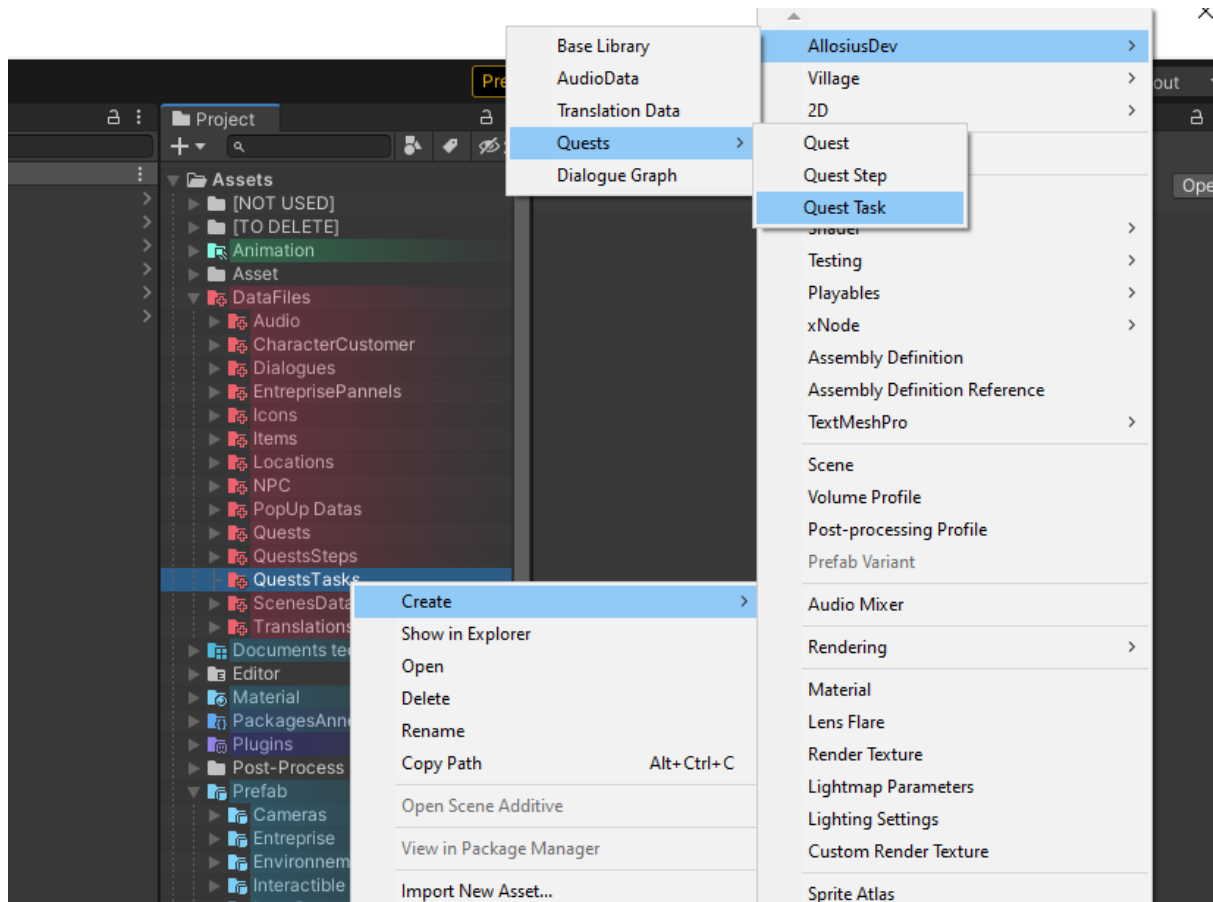


Les quest steps datas sont utilisées pour configurer et stocker des datas d'étapes de quêtes réalisables durant le jeu, elles sont stockées au chemin : DataFiles > QuestsSteps :

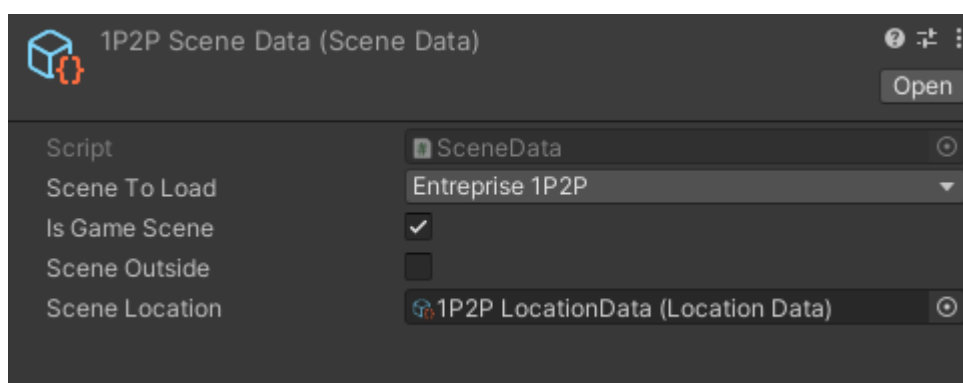


Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > AllosiusDev > Quests > Quest Step :

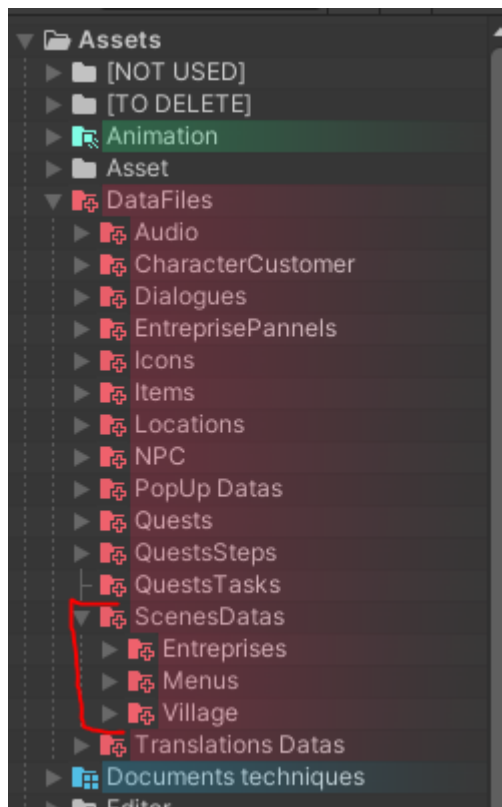




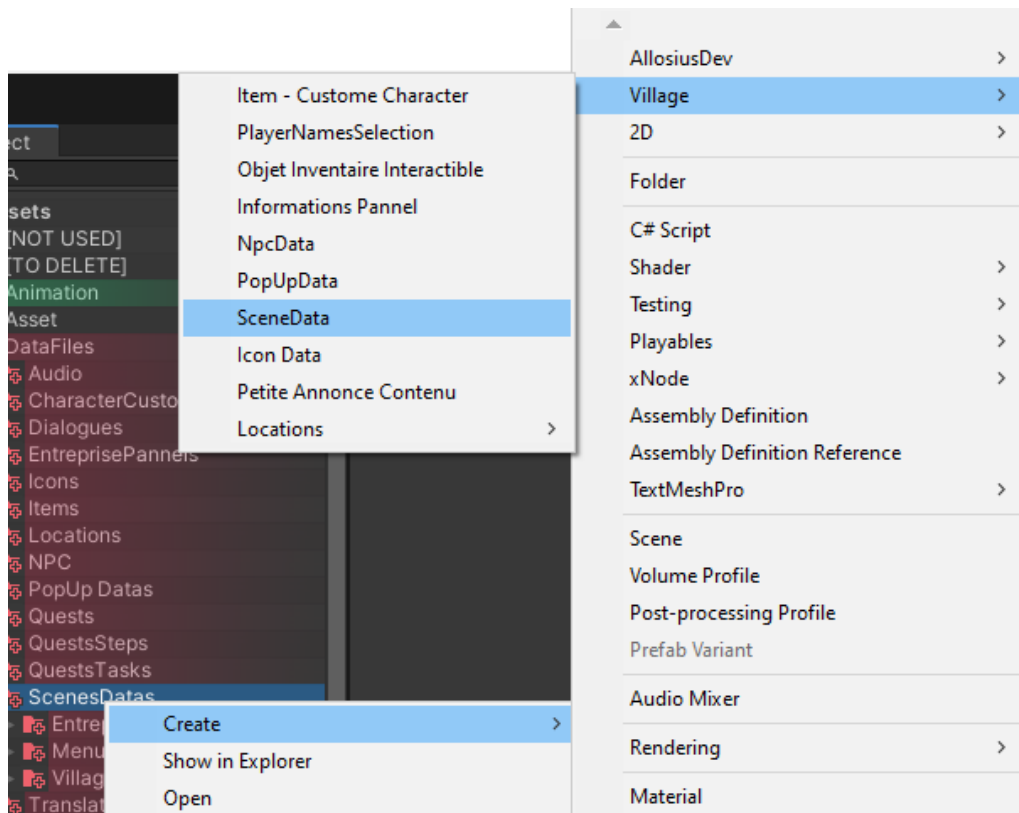
## n) Scene Data



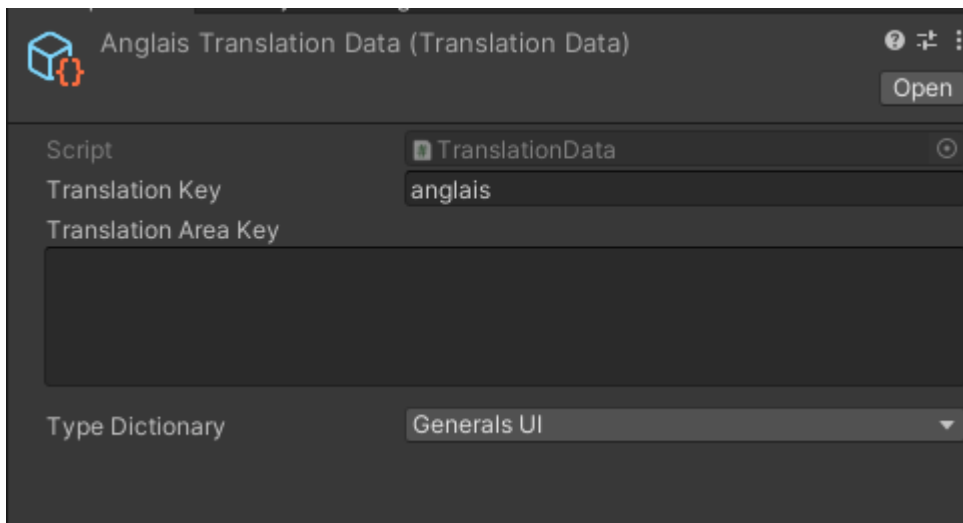
Les scenes datas sont utilisées pour configurer et stocker les datas des scènes chargeables pendant le jeu, elles sont stockées au chemin : DataFiles > SceneDatas :



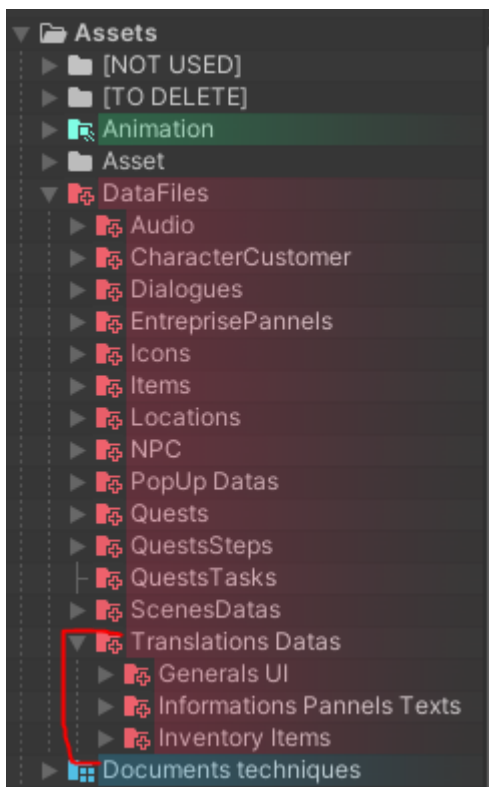
Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > Village > SceneData :



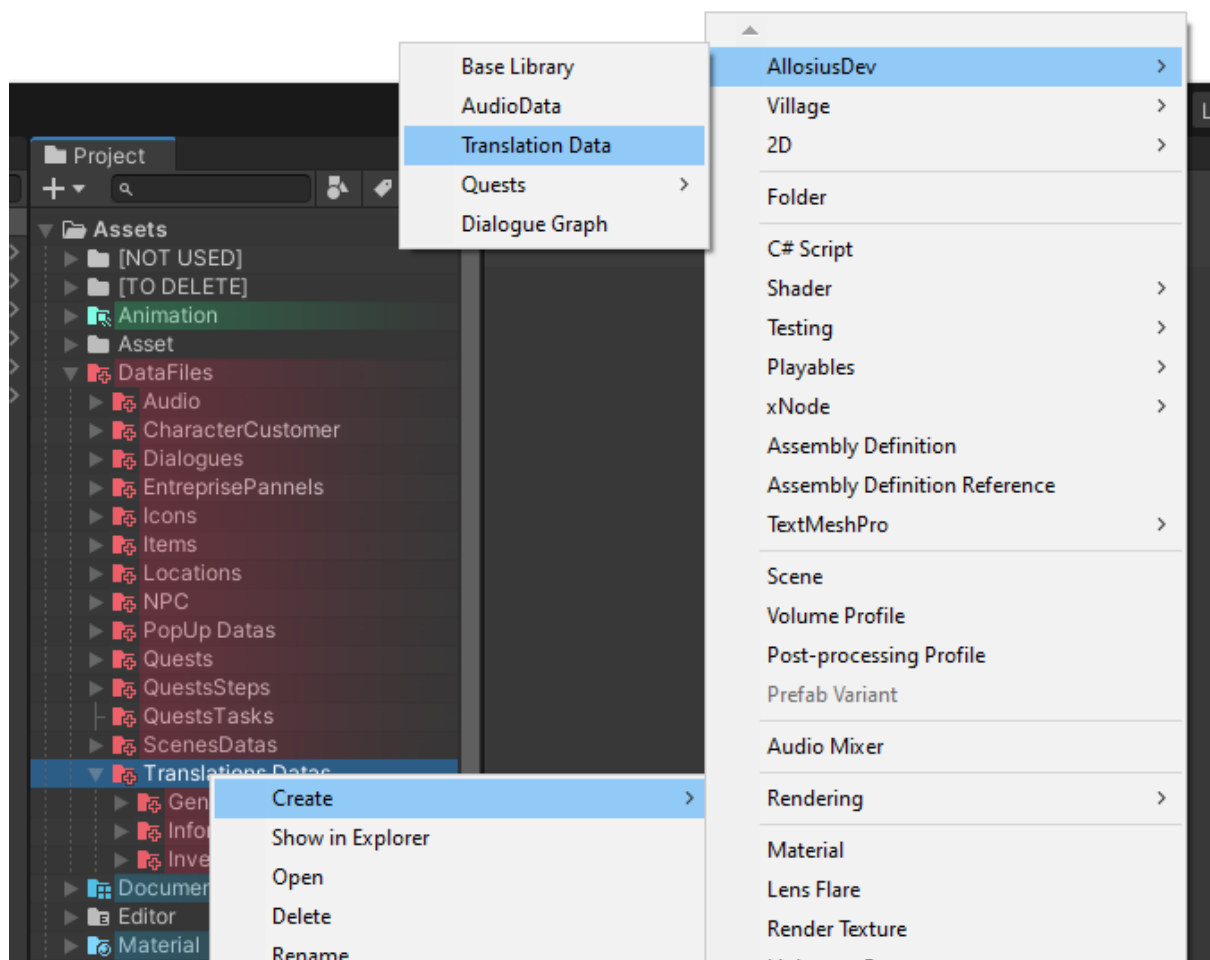
## o) Translation Data



Les translations datas sont utilisées pour configurer et stocker les datas des textes d'UI à traduire dans la scène de jeu, elles sont stockées au chemin : DataFiles > TranslationDatas :



Pour les créer, vous pouvez le faire via le menu : Create > AllosiusDev > Translation Data :



## 2) Données JSON

### a) Documents de traduction

Les documents de traduction en JSON sont utilisés pour traduire les différents types de texte en jeu (pour plus d'informations voir document technique système de traduction). Ils sont stockés au chemin : Resources > Traduction :



