

Document Explicatif

GESTION DES SCÈNES

Sommaire :

- 1) Gestion des scènes
- 2) Répertoires des principaux scripts utilisés

1) Gestion des scènes

La **gestion des scènes** du jeu fonctionne à partir d'un système **d'enum** stockant tous les types de **scènes** possibles à charger durant le jeu :

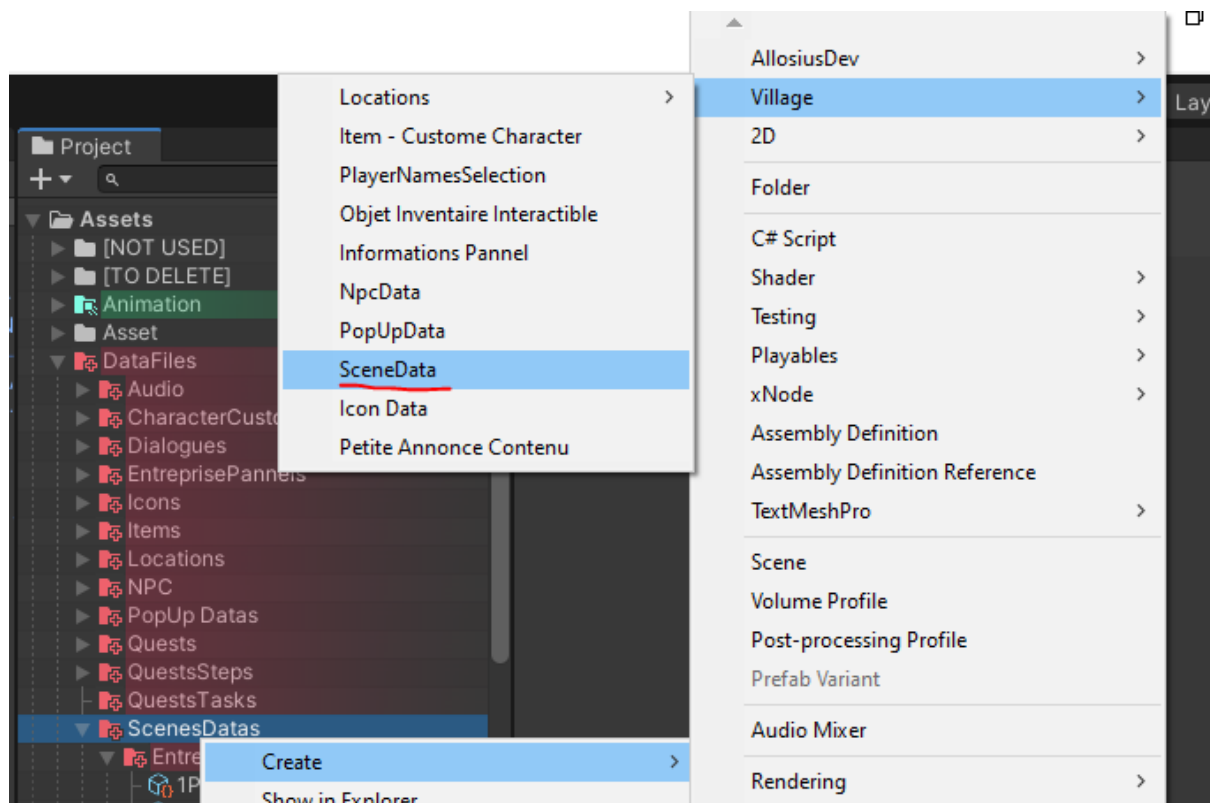
```
public enum Scenes
{
    LoadingScreen,
    MainMenu,
    CharacterCustomer,
    VillageMain,
    VillageForet,
    VillagePlage,
    VillageVille,
    VillageZoneIndustrielle,
    Entreprise1P2P,
    Entreprise2054,
    EntrepriseAccidentalQueens,
    EntrepriseAlambikStudio,
    EntrepriseAnkama,
    EntrepriseAtelier801,
    EntrepriseBabyCorp,
    EntrepriseCPStudio,
    EntrepriseCosmocover,
    EntrepriseGameIn,
    EntrepriseIshtarGames,
    EntrepriseLesCrafteurs,
    EntrepriseLudogram,
    EntrepriseNacon,
    EntreprisePictanovo,
    EntreprisePlaineImage,
    EntrepriseSeavenStudio,
    EntrepriseSpookyRabbits,
    EntrepriseSquareSquid,
    EntrepriseStormancer,
}
```

Chaque position de l'**enum** correspond à la position des **scènes** associées dans le **build settings** :

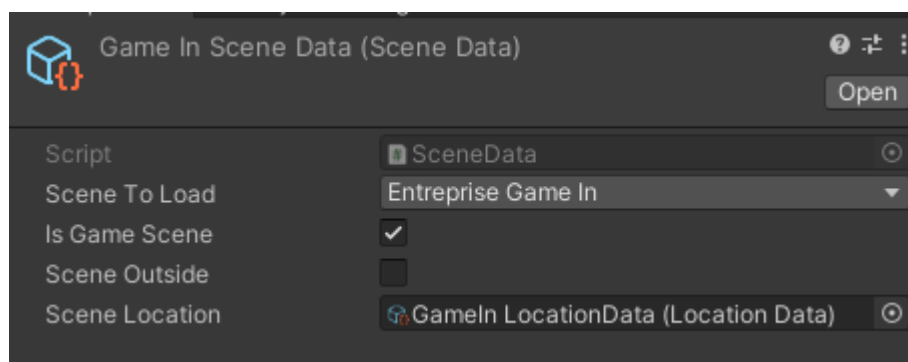
Build Settings

Scenes In Build	
✓ Scenes/LoadingScreen	0
✓ Scenes/Menu	1
✓ Scenes/Character Customer	2
✓ Scenes/NewWorldMap	3
Scenes/Scenes World Map/MainWorld	
✓ Scenes/Scenes World Map/Forêt	4
✓ Scenes/Scenes World Map/Plage	5
✓ Scenes/Scenes World Map/Ville	6
✓ Scenes/Scenes World Map/ZoneIndustrielle	7
✓ Scenes/Entreprise/1P2P	8
✓ Scenes/Entreprise/2054	9
✓ Scenes/Entreprise/Accidental Queens	10
✓ Scenes/Entreprise/Alambik Studio	11
✓ Scenes/Entreprise/Ankama	12
✓ Scenes/Entreprise/Atelier 801	13
✓ Scenes/Entreprise/Baby Corp	14
✓ Scenes/Entreprise/C&P Studio	15
✓ Scenes/Entreprise/Cosmocover	16
✓ Scenes/Entreprise/Game In	17
✓ Scenes/Entreprise/Ishtar Games	18
✓ Scenes/Entreprise/Les Crafteurs	19
✓ Scenes/Entreprise/Ludogram	20
✓ Scenes/Entreprise/Nacon	21
✓ Scenes/Entreprise/Pictanovo	22
✓ Scenes/Entreprise/Plaine Image	23
✓ Scenes/Entreprise/Seaven Studio	24
✓ Scenes/Entreprise/Spooky Rabbits	25
✓ Scenes/Entreprise/Square Squid	26
✓ Scenes/Entreprise/Stormancer	27
Add Open Scenes	

Ensuite, on a un système de **scènes data**, permettant de gérer l'ensemble des **scènes** qui vont être utilisées par le jeu et de charger facilement celle que l'on souhaite, pour se faire on doit créer un fichier data par **scène** du jeu via le menu **Create > Village > SceneData** :



Dans le fichier créé, on va ensuite pouvoir définir différents paramètres nécessaire à la **gestion**, puis au chargement de la **scène** associée :



- **Scene To Load** : le type de la **scène** à charger, qui va permettre de récupérer la **scène** de l'index correspondant dans les **builds settings**, par exemple ici **Entreprise Game In** correspond à la position 17 de l'**enum scenes**, donc le système va chercher dans les **build settings**, la 17ème **scène** de la liste et la charger
- **Is Game Scene** : variable utilisée pour certaines conditions de scripts, définit si la **scène** est une **scène** de jeu ou non (c'est à dire si ce n'est pas une **scène** de menu, d'écran titre, de crédits, de création de personnage, etc...)
- **Scene Outside** : autre variable utilisée pour certaines conditions de scripts, définit si on se trouve dans une **scène** de jeu extérieure ou intérieure
- **Scene Location** : fichier data du lieu où se déroule la quête si nécessaire, utilisé principalement par le système de jeu déterminant les lieux où le joueur s'est déjà

rendu pour les afficher dans le menu “**encyclopédie**” auquel il a accès lorsqu’il met en pause le jeu

Les différentes datas de **scènes** peuvent être retrouvées au chemin : **DataFiles > ScenesDatas** :



2) Répertoires des principaux scripts utilisés

Vous pouvez retrouver l’ensemble des scripts utilisés par le système de gestion de scènes au chemin : **Scripts > Management > SceneManager** et **Scripts > Data > Management** :

