

Requis pour variante diplomania

Une variante

<i>Éléments à placer sur le back end qui décrivent la variante elle même</i>
--

Un fichier « <nom_de_variante>.json » sur le modèle ci-dessous :

// les régions avec leur type (1=côte 2=terre 3=mer)

```
"regions": [  
  3, 3, 1, 1, 1, 1, 3, 3, 1, 1,  
  3, 2, 3, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1,  
  3, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 1, 3, 1,  
  3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 2, 2,  
  1, 1, 3, 3, 3, 1, 2, 1, 1, 1,  
  1, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 3, 1, 1,  
  1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 2, 2, 1,  
  2, 1, 2, 3, 1  
],
```

// les centres : liste des régions qui sont un centre

```
"centers": [  
  4, 9, 10, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 28,  
  30, 33, 34, 36, 37, 39, 40, 42, 46, 47,  
  50, 52, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 62, 64,  
  65, 70, 71, 73  
],
```

// le nombre de rôles dans la variante

```
"roles": {  
  "number" : 7  
},
```

// les centres de départ pour chaque rôle : (attention un numéro de centre, pas de zone)

```
"start_centers": [  
  [9, 14, 13],  
  [4, 15, 20],  
  [3, 12, 17],  
  [18, 22, 32],  
  [5, 30, 33],  
  [16, 25, 28, 34],  
  [1, 7, 26]  
],
```

// le nombre de type de côte dans la variante

```
"type_coasts": {  
  "number" : 3  
},
```

// les zones côtières : numéro de la zone terrestre, type de zone côtière

```
"coastal_zones": [  
  [16, 1],  
  [16, 3],  
  [60, 2],  
  [60, 3],  
  [61, 2],
```

```

        [61, 3]
    ],
    // les unités de départ : par rôle : par type d'unité : liste de zone
    "start_units": [
        {"1": [36], "2": [22, 34]} ,
        {"1": [37, 47], "2": [14]} ,
        {"1": [10, 40], "2": [33]} ,
        {"1": [52, 70], "2": [42]} ,
        {"1": [15, 71], "2": [64]} ,
        {"1": [39, 73], "2": [56, 81]} ,
        {"1": [19, 59], "2": [4]}
    ],
    // la valeur de l'année zéro
    "year_zero" : 1900,
    // les voisinages (par armée puis par flotte)
    "neighbouring": [
        {
            "3": [
                28,
                55,
                64
            ],
        },
        {
            "1": [
                3,
                5,
                31,
                64,
                70
            ],
        }
    ],
    // les éloignements (par rôle : par type d'unité : zone -> valeur)
    "neighbours": [
        {
            "3": [
                28,
                55,
                64
            ],
        },
    ],

```

Explications : un éloignement sert à réaliser les suppressions par défaut. C'est la plus petite distance entre une zone et le centre de départ du pays. Cette partie peut être ignorée auquel cas un script se chargera de la calculer.

Une interface de variante

Éléments à placer sur le front end qui décrivent la manière dont la variante est affichée et décrite. Par exemple pour la variante standard on a typiquement l'interface Hasbro (en américain) et l'interface Diplomania (en français).

Dans la pratique diplomania propose également une interface daltoniens qui change de diplomania uniquement pas les couleurs.

Un fichier de fond de carte nommé « map.png » sans aucune légende

Les rôles étant numérotés de 0 (arbitre) à n (pour une variante à n joueurs), donc, dans un répertoire nommé « roles » une image png de taille 40 x 25 pixel pour chaque rôle, nommé « 0.png », « 1.png » etc...

Un fichier README contenant une phrase décrivant l'interface pour la variante

Un fichier « parameters.json » sur le modèle ci-dessous :

```
{
// dimensions du fond de carte (le fichier map.png)
  "map": {
    "width": 812,
    "height": 718
  },
// nom des régions (pas de raison de changer)
  "regions": {
    "1": {
      "name": "Cote"
    },
    "2": {
      "name": "Terre"
    },
    "3": {
      "name": "Mer"
    }
  },
// nom des types d'unités (pas de raison de changer)
  "units": {
    "1": {
      "name": "Armee"
    },
    "2": {
      "name": "Flotte"
    }
  },
// information sur les rôles en commençant par l'arbitre
  "roles": {
    "0": {
      "name": "Arbitre",
      "adjective_name": "Arbitre",
      "letter_name": "M",
      "red": [
        0,
        0
      ],
      "green": [
        0,
        0
      ],
      "blue": [
```

```

        0,
        0
    ]
},
"1": {
    "name": "Angleterre",
    "adjective_name": "anglais",
    "letter_name": "E",
    "red": [
        47,
        131
    ],
    "green": [
        138,
        185
    ],
    "blue": [
        170,
        204
    ]
},
// nom des types de côtes (pas de raison de changer, éventuellement ajouter « co »)
"coasts": {
    "1": {
        "name": "ce"
    },
    "2": {
        "name": "cn"
    },
    "3": {
        "name": "cs"
    }
},
// information sur les zones (nom court, nom long, position unité, position légende)
// une zone normale
"zones": {
    "1": {
        "name": "Adr",
        "full_name": "Mer Adriatique",
        "x_pos": 466,
        "y_pos": 568,
        "x_legend_pos": 466,
        "y_legend_pos": 554
    },
// une zone côtière
    "76": {
        "name": "",
        "full_name": "",
        "x_pos": 591,
        "y_pos": 527,
        "x_legend_pos": 591,
        "y_legend_pos": 513
    },
// position des centres
"centers": {

```

```

        "1": {
            "x_pos": 673,
            "y_pos": 554
        },
// noms des saisons (pas de raison de changer)
        "seasons": {
            "1": {
                "name": "Printemps"
            },
            "2": {
                "name": "Ete"
            },
            "3": {
                "name": "Automne"
            },
            "4": {
                "name": "Hiver"
            },
            "5": {
                "name": "Ajustements"
            }
        },
// noms des ordres (pas de raison de changer)
        "orders": {
            "1": {
                "name": "Attaquer"
            },
            "2": {
                "name": "Soutenir offensivement"
            },
            "3": {
                "name": "Soutenir defensivement"
            },
            "4": {
                "name": "Tenir"
            },
            "5": {
                "name": "Convoyer"
            },
            "6": {
                "name": "Retraiter"
            },
            "7": {
                "name": "Disperser"
            },
            "8": {
                "name": "Construire"
            },
            "9": {
                "name": "Supprimer"
            }
        },
// zones cliquables - ne pas oublier les zones côtières qui peuvent
être incluses dans une autre zone)
        "zone_areas": {
            "1": {

```

```
"area": [  
  [  
    500,  
    593  
  ],  
  [  
    497,  
    592  
  ],  
  [  
    493,  
    592  
  ],  
]
```