

## Requis pour variante diplomania

Pour aider à la compréhension de ce document, voici la convention utilisée pour les exemples issus de la variante standard:

1	ADR
2	AEG
3	alb
4	ank
5	APU
6	ARM
7	BAL
8	BAR
9	BEL
10	BER
11	BLA
12	BOH
13	BOT
14	BRE
15	BUD
16	BUL
17	bur
18	cly
19	CON
20	den
21	EAS
22	EDI
23	ENG

24	FIN
25	GAL
26	GAS
27	GOL
28	GRE
29	HEL
30	hol
31	ION
32	IRI
33	KIE
34	lon
35	lvn
36	lvp
37	mar
38	MID
39	MOS
40	MUN
41	naf
42	NAP
43	NAT
44	NRG
45	NTH
46	nwy
47	PAR

48	PIC
49	PIE
50	POR
51	PRU
52	ROM
53	ruh
54	rum
55	SER
56	sev
57	SIL
58	SKA
59	SMY
60	spa
61	STP
62	swe
63	SYR
64	TRI
65	TUN
66	tus
67	TYN
68	TYR
69	UKR
70	VEN
71	VIE

72	wal
73	war

74	WES
75	YOR



## Une variante

*Éléments à placer sur le back end qui décrivent la variante elle même*

Un fichier « <nom\_de\_variante>.json » sur le modèle ci-dessous :

**// les régions avec leur type (1=côte 2=terre 3=mer) sans les zones côtières**

```
"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 c'est 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 (1=armée 2=flotte)
    "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) zone -> liste de zones
    "neighbouring": [
        {
            "3": [
                28,
                55,
                64
            ],
        },
        {
            "1": [
                3,
                5,
                31,
                64,
                70
            ],
        }
    ],
    // les éloignements (par rôle : par type d'unité : zone -> valeur)
    "distancing": [
        {
            "34": 0,
            "41": 3,
            "81": 3,
            "63": 7,
            "65": 4,
            "43": 1,
            "32": 1,

```

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.

Important : 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 par 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, nommée « 0.png », « 1.png » etc...

Un fichier README contenant une petite 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 - la première valeur du composant couleur
// est pour l'unité la deuxième est pour le fond de carte
  "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  
        ],  
      ],  
    },  
  },  
}
```