

# Requis pour une variante sur diplomania

Attention : dans les fichiers au format JSON livrés il faut enlever les commentaires (les lignes qui commencent par //) de cet exemple.

Il est conseillé de valider les fichiers JSON dans un validateur de format JSON en ligne !

Pour toute difficulté, s'adresser au support.

## Pour la variante elle même

*Ce sont les fichiers à placer sur le « back end » (serveur) qui décrivent la variante elle même*

*Pour illustrer, on fournit les données de la variantes standard. Les codes des régions de la variante standard sont listés en annexe à la fin du document.*

**V1 Un fichier « <nom\_de\_variante>.json »** sur le modèle ci-dessous :

**// l'auteur de la variante**

```
"author": "Tartempion",
```

**// 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 de numéros de régions qui comportent 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 (sans compter l'arbitre)**

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

**// les centres de départ pour chaque rôle : (attention c'est un numéro dans la liste 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 spéciales dans la variante
"type_coasts": {
    "number" : 3
},

// les côtes spéciales : numéro de la zone terrestre correspondant, type
de zone côtière (1=ce 2=cn 3=cs éventuellement 4=co)
"coastal_zones": [
    [16, 1],
    [16, 3],
    [60, 2],
    [60, 3],
    [61, 2],
    [61, 3]
],
(note sur la variante standard 16=bul 60=spa et 61=stp)

// 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 (peut être négatif)
"year_zero" : 1900,

// la valeur de l'incrément d'année (peut être négatif)
"increment" : 1,

// la variante ignore le solo
"ignore_solo" : false,

// la possibilité de construire partout (expansionniste)
"build_everywhere" : false,

// les puissances en désordre civil
"disorder" : {},

// les voisinages sous forme zone -> liste de zones
// par armée puis par flotte

```

```

    "neighbouring": [
      {
        "3": [ 28, 55, 64 ],
        "4": [ 6, 19, 59 ],
        "5": [ 42, 52, 70 ],
//      (etc. pour les adjacences par armée non reproduites
ici)
      },
      {
        "1": [ 3, 5, 31, 64, 70 ],
        "2": [ 77, 19, 28, 31, 21, 59 ],
        "3": [ 1, 28, 31, 64 ],
//      (etc. pour les adjacences par flotte non reproduites
ici)
      }
    ]
  }
}

```

Une armée va de 3 à 28 c'est à dire de Albanie à Grèce

Une flotte va de 1 à 3 c'est à dire de Adriatique à Albanie

Le non respect de la symétrie est toléré mais fera l'objet de vérifications (il a plus de chances d'être le fruit d'une erreur que voulu mais en théorie il est possible)

Attention : au vu de la difficulté avérée pour constituer les voisinages, on peut s'abstenir de les fournir, ils seront alors calculés à l'aide d'un outil spécialisé pour peu que les limites de zones sur le fond de carte soient correctement matérialisées (cf. paragraphe suivant). Les limites de l'outil en question nécessiteront tout de même une vérification manuelle, notamment sur les côtes spéciales.

**// les distances aux centres de départ**

**// par armée puis par flotte pour chaque puissance depuis chaque région**

Cette donnée n'est pas à fournir, elle sera calculée automatiquement.

**V2 Un fichier « <nom\_de\_variante>\_visibility.json »**

Ce fichier utilisé pour le brouillard n'est pas à fournir, son contenu sera calculé automatiquement.

## Pour l'interface de la variante

*Éléments à placer sur le « front end » (IHM) 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).*

**I1 Un fichier de fond de carte nommé « map.png »** sans aucune légende.

Les dimension doivent être « raisonnables » c'est à dire du même ordre de grandeur que les autres cartes déjà utilisées sur le site.

Dans le fichier fond de carte,

- il est préférable (mais pas obligatoire) que les centres soient repérés par un point (par exemple) le plus petit possible qui serviront de point de repère
- il est obligatoire que les zones des côtes spéciales soient matérialisées par des ovales (ou tout autre polygone fermé)
- il est obligatoire que les zones soient délimitées par des lignes bien pleines y compris sur les bords de la carte (pour le calcul des polygones de zone) - *réaliser le cadre en limite du bord de l'image peut être laissé à la phase finale*

**I2 Des fichiers images « drapeaux » nommés 0.jpg » « 1.jpg »** etc ... de dimension 37x25 pixels pour chaque rôle, 0 étant l'arbitre, 1 étant le premier de la liste etc.

Convention : On utilise le même drapeau pour l'arbitre pour toutes les parties

**I3 Un fichier nommé « README »** contenant une petite phrase décrivant très sommairement l'interface pour la variante qui servira à choisir parmi les interfaces pour la variantes. En général ce fichier contient (par habitude) juste «la carte du formidable site diplomania»

**I4 Un fichier nommé « parameters.json »** (distinct de celui du chapitre « variante ») sur le modèle ci-dessous :

**// l'auteur de la carte**

```
"author": "Tartempion",
```

**// les dimensions du fond de carte (le fichier map.png) - *calculer cette dimension peut être laissé à la phase finale***

```
"map": {
  "width": 812,
  "height": 718
},
```

**// le nom des régions (pas de raison de changer)**

```
"regions": {
  "1": {
    "name": "Côte"
  },
  "2": {
    "name": "Terre"
  },
  "3": {
    "name": "Mer"
  }
},
```

**// le nom des types d'unités (pas de raison de changer)**

```
"units": {
  "1": {
    "name": "Armée"
  },
  "2": {
```

```

        "name": "Flotte"
    },
    },

```

**// les informations 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 quand la zone est occupée par exemple**  
**// les lettres suivantes sont à proscrire pour l'initiale d'un pays : P, p, O et x**  
**// les lettres d'initiales de pays sont distinctes**  
**// ne pas utiliser d'accent, ni de tiret, ni d'espace dans les noms de pays**  
**// ne pas utiliser de tiret, ni d'espace dans les adjectifs de pays**  
**// les accents dans l'adjectif de pays seront filtrés dans les messages issus du moteur de résolution**

```

    "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 ]
        },
    },

```

**// le nom des types de côtes (pas de raison de changer, éventuellement ajouter « co » pour côte ouest)**  
**// ne pas utiliser d'accent, ni de tiret, ni d'espace dans les noms de type de côte (pas de restriction sur le « full\_name »)**

```

    "coasts": {
        "1": {
            "name": "ce",
            "full_name": "côte est"
        },
        "2": {
            "name": "cn",
            "full_name": "côte nord"
        },
        "3": {
            "name": "cs",
            "full_name": "côte sud"
        },
    },
    },

```

**// les informations sur les zones (nom court, nom long, position unité, position légende)**

**// on classera de préférence les zones dans l'ordre alphabétique**

**// ne pas utiliser d'accent, ni de tiret, ni d'espace dans les noms de zone (pas de restriction sur le « full\_name»)**

**// pour 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  
  },  

```

**// pour une zone spéciale côtière (Attention : il faut les déclarer en dernier)**

```
  "76": {  
    "name": "",  
    "full_name": "",  
    "x_pos": 591,  
    "y_pos": 527,  
    "x_legend_pos": 591,  
    "y_legend_pos": 513  
  },  

```

**// les positions de tous les centres**

```
"centers": {  
  "1": {  
    "x_pos": 673,  
    "y_pos": 554  
  },  
  etc..  

```

**// les noms des saisons (pas de raison de changer)**

```
"seasons": {  
  "1": {  
    "name": "Printemps"  
  },  
  "2": {  
    "name": "Eté"  
  },  
  "3": {  
    "name": "Automne"  
  },  
  "4": {  
    "name": "Hiver"  
  },  
  "5": {  
    "name": "Ajustements"  
  },  
}
```

**// les noms des ordres (pas de raison de changer)**

```
"orders": {
  "1": {
    "name": "Attaquer"
  },
  "2": {
    "name": "Soutenir offensivement"
  },
  "3": {
    "name": "Soutenir défensivement"
  },
  "4": {
    "name": "Tenir"
  },
  "5": {
    "name": "Convoyer"
  },
  "6": {
    "name": "Retraiter"
  },
  "7": {
    "name": "Disperser"
  },
  "8": {
    "name": "Construire"
  },
  "9": {
    "name": "Supprimer"
  }
},
```

**// les 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] ]
  },
  "2": {
    "area": [ [500,593],[497,592],[493,592] ]
  },
},
```

Attention : au vu de la difficulté avérée pour constituer les zones cliquables, on peut s'abstenir de les fournir, elles seront calculées à partir d'un outil spécialisé pour peu que les limites de zones sur le fond de carte soient correctement matérialisées.

Des fichiers supplémentaires comme par exemple :

- une carte avec toutes les légendes , les positions de départ et les numéros de zone dessus
- un fichier au format quelconque (ou un lien) décrivant la variante de manière précise et succincte qui servira de référence. Il liste les

particularités de la carte, les centres et unités de départ.  
sont bienvenus (pour la mise au point) mais pas indispensables.

## Annexe

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