

## Liste bug/amélioration de Warbot Unity (ancienne version)

## Menu principal:

- Menu principale a retravailler
- La musique se relance à chaque fois que l'on passe de l'éditeur de comportement au menu principal même si on l'avait désactivé au préalable
- Impossible de désactiver/activer la musique quand on passe de l'écran de création de partie au menu principal. De même pour l'écran d'une game -> menu principal
- Positionnement des boutons du menu principale mal fait (en fenêtré 1280\*720 au

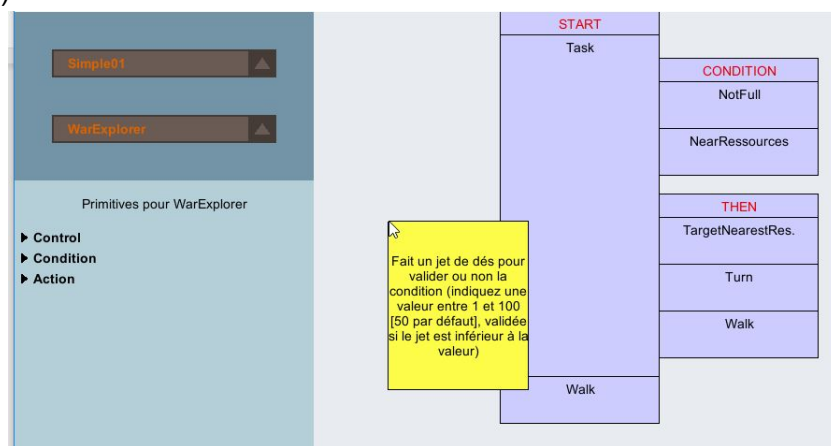


## Création de partie :

- Interface a retravailler
- Aucun moyen de modifier une équipe sans repasser par le menu principal
- Impossible de rentrer une valeur dans une TextBox : obligé de passer par les sliders
- Pourrait être intéressant de setup différemment les unités de départs des deux équipes ?
- Aucune option pour enlever la musique sans revenir au menu principal

## Editeur de comportement:

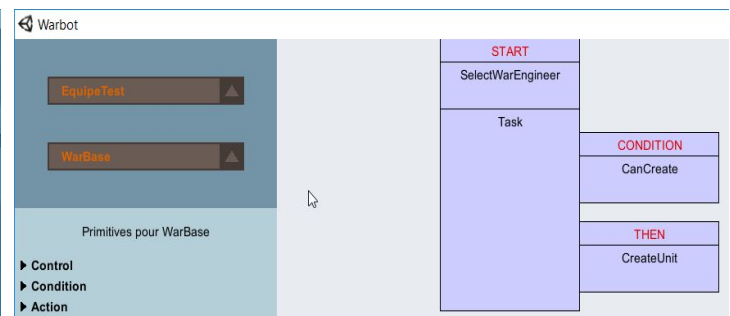
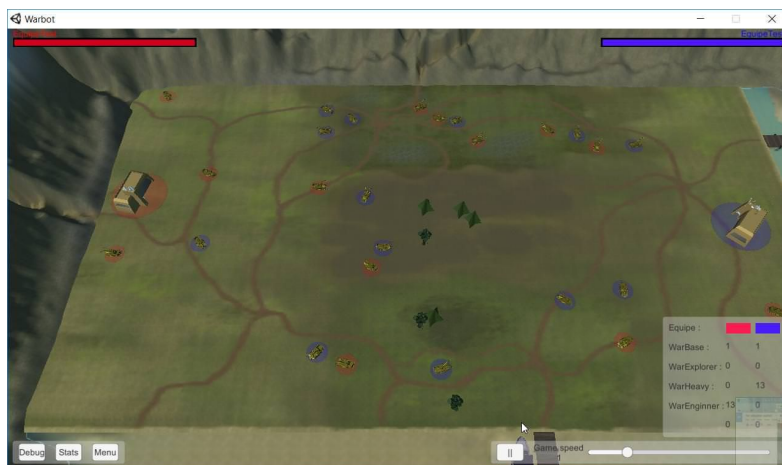
- Plein d'options dans le menu pause devrait être dans l'éditeur de comportement (retour menu principal, créer nouvelle équipe, lancer nouvelle partie)
- Les blocs ne sont pas magnétiques
- Cliquer sur un bloc sans bouger la souris le fait disparaître
- L'assignation de paramètre pas claire
- Pas compris pourquoi mais la bulle info qui s'affiche quand on survole une primitive ne voulait plus s'enlever, quoi que je fasse. Il a fallu que je sorte de l'éditeur pour qu'elle disparaisse enfin. Le texte et la taille de la bulle se modifiait bien quand je survolait une autre primitive (Survient lorsqu'on survole une primitive mais qu'on ne la sélectionne pas)



- La bulle d'information s'affiche forcément en bas à droite du curseur de la souris, même s'il n'y a pas assez de place pour ça
- L'obligation d'utiliser SelectWarUnit pour utiliser CanCreate est bizarre. Ça serait mieux qu'on puisse sélectionner un paramètre pour la primitive (via un menu déroulant par exemple)
- Supprimer un bloc supprime tous les blocs en-dessous (supprimer task sur le screen au-dessus supprimerait walk). Chiant pour corriger des bugs
- Aucune condition pour faire des actions suivant son niveau de vie/de ressources
- Impossible d'imbriquer des if
- Pas de CTRL+Z
- Impossible de définir des variables
- Le rangement des primitives est bizarre ? J'arrête pas de faire comme si elles étaient en ordre alphabétique mais c'est pas le cas
- Impossible de renommer une équipe déjà créée
- Déclencheur inconnu, mais lors de l'appui sur "Echap" pour quitter l'éditeur de comportement, le fond bleu apparaît sans les boutons
- Pouvoir exprimer le contraire d'une condition
- Si on ajoute un fichier qui est un raccourci vers un fichier de team (.wbt), l'éditeur de comportement devient inutilisable et lancer une partie devient impossible.
- Si les 3 menus (Actions, Conditions, Control) sont déroulés et qu'Action est le dernier à avoir été déroulé, certaines primitives sont en dehors de l'écran.

## Jeu :

- Alors que je faisais s'affronter 2 équipes identiques, les 2 équipes ne produisaient pas les mêmes unités (Engineer rouge -> voulu / Heavy bleu -> non voulu). Bug de l'éditeur ou des stats ?



- Quand je crée des heavy les stats des rouges affichent bien des heavy alors que celles des bleus affichent des engineer (forcément lié au point juste au-dessus)
- Les stats affichent que la base bleue produit des unités alors que c'est la base rouge qui en crée.

- Si on passe d'une partie à l'éditeur (via le menu pause), la musique continue de se jouer alors qu'elle s'arrête quand on passe du menu principal à l'éditeur.
- Impossible d'arrêter la musique sans revenir au menu principal
- Quand un explorateur est créé, il a des ressources sur lui. La quantité de ressource qu'il a permet de créer un nouvel explorateur sans avoir à aller chercher des nouvelles ressources
- Quand on met le jeu en pause (avec Echap) et qu'on sort de la pause, la vitesse de jeu se remet toute seule à 1 sans modifier le slider. Dans le cas où on a cliqué sur | | pour passer à une vitesse de 0, il faudra double-cliquer sur le bouton pour repasser en vitesse 0.
- La caméra bouge quand on est en pause
- Impossible de créer une nouvelle partie si une partie est en cours sans repasser par le menu principal
- Les effets de tir piquent un peu les yeux
- Gros problème d'équilibrage : tourelle pas assez de vie (1 coup de Heavy), base trop faible aussi (5 coups de Heavy). Cela rend les ingénieurs un peu inutile.
- Possibilité de créer des explorateurs à l'infini : chaque explorateur possède son sac mi-full et peut donc donner direct à la base, pour recréer des explorateurs, ...