

Documentation Tool

Sébastien Berthier
3GDB

Tool de Level Overview :

Levels Overview

All Levels :

Level Name : Level1

Show details

Level Name : Level2

Show details

Level Name : Level3

Show details

Level Name : Level without name

Show details

Create a new Level ?

Close details

Details waves of Level1

Summary :

- Total number of waves : 4

- Time total of waves : 52 seconds

- We wait 1 times for the player to kill every ennemis

- Total numbers of ennemis : 20

Wave 1

WaveType1

- Condition to end

WaitAllEnemiesDies

- Number of enemies : 5

- Time of the wave : 8 seconds

Wave 2

WaveType1

- Condition to end

Wait10Sec

- Number of enemies : 5

- Time of the wave : 8 seconds

Wave 3

WaveType1

- Condition to end

Wait10Sec

- Number of enemies : 5

- Time of the wave : 8 seconds

Wave 4

WaveType1

- Number of enemies : 5

- Time of the wave : 8 seconds

Add new wave ?

Fonctionnement :

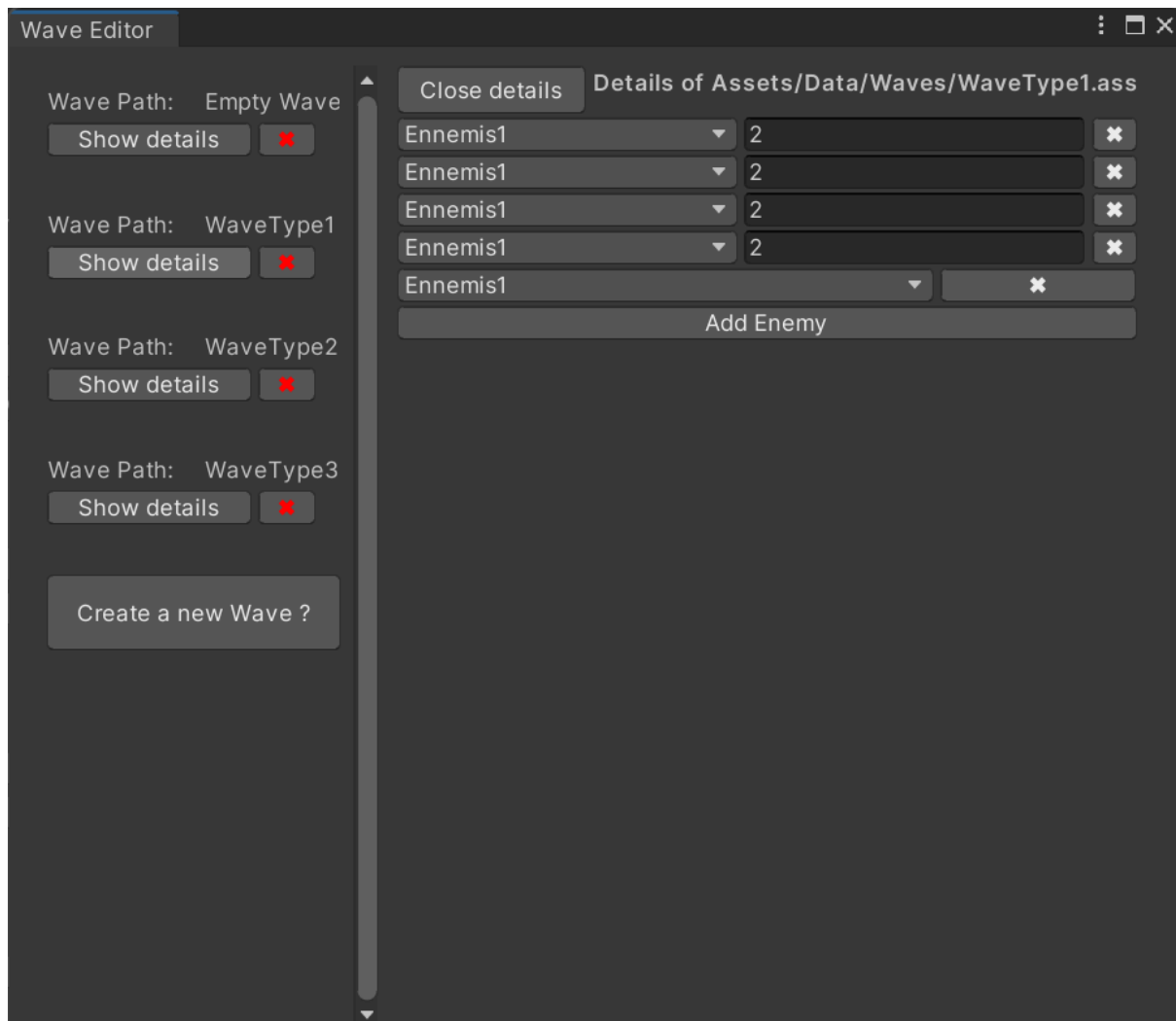
Pour l'ouvrir : "MoreWindow/LevelsOverviewWindow"

Ce tool est une custom window permettant de regrouper la liste de tous les niveaux dans le projet dans une liste à gauche. Il est possible de renommer ou de supprimer un chaque niveau. De plus, il permet la création de nouveaux niveaux. On peut afficher les détails de chaque niveau à droite en cliquant sur "Show details". Cela affiche un résumé de ce que contient le niveau ainsi que la liste de chaque wave et le moyen dont chaque wave s'enchaîne. On peut supprimer les waves ou en ajouter. Le "summary" calcule la durée de chaque vague (donc la durée entre l'apparition de chaque ennemi, sauf le dernier de la wave) + la durée d'attente entre chaque vague si nécessaire.

Devlog :

Depuis la dernière version j'ai rajouté les boutons pour supprimer et ajouter des niveaux ainsi que le bouton pour afficher les détails. Dans la prolongation, toute la partie qui s'affiche lorsqu'on appuie sur le bouton show details est nouvelle.

Tool de Wave Editor :



Fonctionnement :

“MoreWindow/WaveEditorWindow”

Ce tool est une custom window permettant de regrouper la liste de toutes les waves du jeu et de pouvoir les customiser. Il me paraissait nécessaire de pouvoir le faire pour pouvoir désigner correctement chaque niveau depuis ce tool. Ce tool fonctionne de la même manière que la window Level Overview, on peut créer, renommer ou ajouter des waves puis afficher les détails. Ces détails comprennent chaque ennemi et le temps entre l'apparition de chacun. De même, on peut supprimer ou ajouter des ennemis ainsi que changer leur type et le temps d'apparition.

Devlog :

Dans la dernière version, cette fenêtre n'existait pas. Elle a été construite sur le modèle de la window Level Overview. Cependant pour ne pas dépasser un certain temps de travail, l'UI de la fenêtre est loin d'être aussi poussée que celle de sa grande sœur.

Intérêt du Tool :

L'intérêt de ce tool est de permettre au level designer du projet de pouvoir construire et manipuler les niveaux et les waves sans avoir à modifier les valeurs manuellement dans l'inspector. Il s'agit inévitablement d'un gain de temps puisque le level designer n'a pas à parcourir les fichiers du projet sans cesse. Ce centralisateur de données a aussi vocation à faire un résumé de l'état de chaque niveaux (nombre de wave, nombre d'ennemis, durée du niveau). Cela permet de faciliter le design en fonction des intentions du projet (on souhaite beaucoup d'ennemis dans des niveaux courts par exemple pour un gameplay nerveux par exemple).

Amélioration :

Pour commencer il faudrait un bouton à côté de chaque wave dans la window Level Overview qui permettrait d'ouvrir directement la window Wave Editor avec les détails de la wave en question déjà affichés. Cela permettrait de gagner du temps lorsque l'on souhaite modifier une wave ou même en créer une alors qu'on est en train de naviguer dans la window Level Overview.

Actuellement il n'y a aucune action qui est enregistrée dans le Ctrl+Z. Il me semble impératif d'incorporer cela pour aller dans le sens de l'efficacité voulu par ce tool.

Il est nécessaire de faire un petit clean au niveau du code pour l'optimiser, il y a des opérations effectuées trop souvent (actualisation des listes de tous les niveaux et wave par exemple). Globalement il faut améliorer le traitement des données. Je pense que la base est solide mais les rajouts de fonctionnalités en vitesse ont causé quelques point noir.

Ennemis Editor,

J'aimerais rajouter dans le summary de chaque niveau et de chaque wave, le nombre de chaque type d'ennemis au total, sans ajouter une ligne pour chaque type d'ennemis non présent, par exemple :

Il y a 3 ennemis de type 1

Il y a 0 ennemis de type 2 pas affiché

Cela me semble plutôt nécessaire pour la vocation du tool à permettre d'éditer complètement chaque niveau depuis ces windows.

De plus, il est possible d'avoir une window supplémentaire permettant l'edit, le rajout et la suppression de type d'ennemis. Cependant on sort en partie du domaine du level designer puisque dans l'idée on pourrait modifier plusieurs variable comme leur sprite, leur modèle mais aussi leur dégât, comportement etc... On peut donc se poser la question de l'utilité de cette window supplémentaire.