

HR1 — architecture et logique game-specific

Positionnement

HR1 est le jeu By Year orienté gestion des ressources humaines : staffing, rémunération, avantages, postings, contrats, CEO et segments d'employés.

Static data

Les datasets importés incluent `ceo`, `employees`, `strategies`, `advantages`, `events`, `scenario`, `segments`, `contracts` et `act_perf_pond`, plus `constants`.

Modèles Unity

- `CeoData`;
- `EmployeeData` / `EmployeesAdvantage` / `AdvantageData`;
- `PostingData`, `LaunchedPosting`, `PostingResult`;
- `ContractData`, `ContractResult`;
- `Segment`, `SegmentResult`, `SegmentScores`;
- `TeamDecisionsHr1`, `TeamHr1`, `YearData`.

Hooks serveur

`GameSpecificUtilsHr1` gère entre autres le démarrage d'année, génération de contrats, reset des avantages, events, CEOs, coûts d'avantages, coûts de postings/licenciements, coûts employés et rankings.

Génération

```
flowchart LR
    DEC[Staffing + rémunération + avantages + postings] --> HIRE[Hiring]
    DEC --> RET[Retention / belonging]
    DEC --> COST[Employee costs]
    DEC --> CEO[CEO]
    HIRE --> RES[Segment Results]
    RET --> RES
    COST --> RES
    CEO --> RES
    RES --> SCORE[Scores / ActPerf]
```

`GenerateResultsHr1` finalise contrats et CEOs, calcule hiring, averages, retention/belonging, scores de postings et segments, puis sauvegarde les résultats.

Évaluation

`EvalHr1` fournit scenario score, segment score et performance annuelle. Les résultats HR alimentent ensuite le cadre commun d'évaluation By Year.

UI

Les vues spécifiques comprennent CEO, staffing, employés, avantages, stratégies, postings, contrats, rémunération et rapports. Les classes sont sous `Assets/GameSpecific/hr1/Src/UI`.

Debug

Pour un problème RH, isoler d'abord la décision (employee/segment/posting/advantage), puis le coût calculé dans `hr1_utils.js`, puis la phase correspondante de `GenerateResultsHr1`.

Ajouter une feature HR1 de A à Z

Custom commands réelles

`hr1_custom_command.js` route actuellement :

- `posting` / `delete_posting`;
- `dismiss` / `delete_dismiss`;
- `advantage` / `delete_advantage`;
- `salary`;
- `ceo_bid` / `delete_ceo_bid`;
- `change_wanted_contracts`;
- puis les commandes By Year communes en fallback.

Ces commandes ne font pas que sauvegarder une valeur : elles recalculent souvent un coût, modifient `cash`, sauvegardent `teams`, parfois `actDataGameSpec`, puis envoient des RTT comme `posting_changed`, `salary_changed`, `team_new_bid`.

Carte résultats

- `finalizeContracts()` — contrats;
- `solveCeos()` — résolution des CEO bids;
- `computeAverages()` — références du marché RH;
- `computeHiring()` — embauche;
- `computeRetentionAndBelonging()` — rétention/appartenance;
- `computeScores()` — scores;
- `gatherSegments()` — collecte des décisions par segment;
- `generateCurrentYearResults()` / `saveResults()`.

Ajouter une nouvelle décision RH

1. Définir si la décision appartient au segment, à l'employé, aux avantages, aux postings, CEO ou contrats.
2. Ajouter la donnée au bon niveau de `TeamDecisionsHr1` / `YearData`.
3. Ajouter l'UI sous `GameSpecific/hr1/Src/UI`.
4. Ajouter la branche dans `hr1_custom_command.js`.
5. Calculer le coût avec un helper `utilsHr1` partagé; ne pas dupliquer le calcul UI.
6. Appliquer/refund le delta de cash correctement lors d'une édition/suppression.
7. Envoyer le RTT approprié.
8. Consommer la décision dans `GenerateResultsHr1`.
9. Adapter `EvalHr1.computeActPerfScore()` si le score change.
10. Vérifier reopen/delete results.

CEO bids : exemple d'opération multi-document

Un bid CEO modifie à la fois `teams` et un compteur dans `actDataGameSpec.ceos` via `saveDocumentIncrementData()`. Une nouvelle feature concurrentielle partagée entre équipes peut nécessiter le même pattern; il faut alors tester la concurrence entre plusieurs teams.

Debug HR1

Quand un coût est faux : comparer static data → helper de coût → delta ancien/nouveau → cash sauvegardé. Quand le résultat annuel est faux : comparer segment decisions → averages → hiring/retention → result segment → ActPerf.

Revision #2

Created 2026-09-18 19:21:47 UTC by Mathis

Updated 2026-09-18 20:19:21 UTC by Mathis