

Référence des Cloud Scripts communs

But

Cette page est l'index des points d'entrée BrainCloud communs sous `server_scripts/_command`. Pour comprendre l'implémentation d'une commande, partir de ce wrapper puis suivre ses `bridge.include()` vers `_utils`.

Simulation et activités

`create_simulation`, `get_simulation`, `get_simulations`, `get_active_simulations`,
`get_active_simulations_simple`, `get_teacher_active_simulations`, `set_simulation_active`,
`update_simulation_fields`, `create_activity`, `get_activity`, `get_activity_current_year`,
`get_all_acts_stub`, `update_activity_fields`, `update_act_region`, `copy_act_modules`,
`get_teacher_acts_and_modules`.

Utilisateurs, écoles et équipes

`create_user_details`, `get_user_details`, `update_user_details_fields`, `get_display_name`,
`edit_student`, `get_student_stub`, `get_simulation_students`, `get_teachers`, `get_schools`, `set_school`,
`join_sim`, `join_team`, `remove_user_from_sim`, `remove_user_from_team`, `get_team`, `get_teams_list`,
`change_team_name`.

Rôles, état utilisateur et présence

`set_user_role`, `set_user_roles`, `unset_user_role`, `set_user_state`, `set_presence`, `set_language`,
`set_volume`, `set_has_image`, `set_last_chat_time`.

Évaluations

`get_evaluation`, `get_student_evaluation_stub`, `get_sim_evaluations_stubs`, `get_act_perf_evaluation`, `ignore_year_from_average`, `save_act_perf_ponderation`, `save_ponderation`, `save_overridden_eval_for_student`, `get_presence_evaluation`, `get_scenario_evaluation`, `save_eval_segment`, `save_segment`.

Custom evaluations et pair evaluation

`create_custom_eval`, `get_custom_evaluation`, `save_custom_eval`, `update_custom_eval_fields`, `delete_custom_eval`, `get_pair_eval`, `save_pair_eval`, `teacher_get_pair_eval`.

Logbook, chat et commentaires

`get_logbook`, `save_logbook`, `restore_logbook_history`, `get_logbook_evaluation`, `save_logbook_eval`, `save_logbook_ponderation_type`, `get_chats`, `add_chat`, `save_sim_comment`, `get_sim_comment`, `get_sim_comments`.

Scénarios et tutoriels

`save_scenario_answers`, `set_scenario_step`, `set_year_sequence_seen`, `skip_the_tutorial`.

Documents et données

`get_document`, `gather_documents`, `get_data`, `get_act_data_game_spec`, `update_static_data`, `get_results`, `get_time`.

By Module exposé dans le socle

`save_module`, `remove_module`, `save_module_additional_time`, `restore_module_backup`.

By Year exposé dans le socle

`change_year_state`, `student_take_decisions`, `save_market_size_modifier`. Les wrappers game-specific de génération/réouverture sont documentés dans By Year.

Rankings

`generate_all_rankings`, `get_global_rankings`, `get_school_rankings`, `get_sim_rankings`.

Access code et device/linking

`save_access_code`, `get_access_code`, `get_link_device_info`, `get_link_device_request`.

Autres intégrations

`send_message_to_teacher_web` relie certains événements au backend Web.

`ai_create_and_launch_product` expose une action d'aide/automatisation produit utilisée dans le contexte marketing.

Admin commands

- `_admin_command/create_documents_in_bulk.js`
- `_admin_command/get_or_create_user.js`
- `_admin_command/get_player_names.js`

Jobs

- `_job/_scheduled_job.js` : scheduler commun;
- `_job/generate_results_job.js` : génération planifiée By Year;
- `_job/update_documents_versions_job.js` : mise à jour de versions de documents;
- `_job/utils/update_documents_version.js` : logique utilitaire de migration.

Règle de lecture

flowchart LR

UNITY[BackEndBrainCloud method] --> CMD[_command/*.js]

CMD --> INCLUDE[bridge.include]

INCLUDE --> UTILS[_utils / game-specific utils]

UTILS --> DOC[Custom Entities]

UTILS --> MSG[RTT messages]

Revision #1

Created 2026-09-18 19:26:47 UTC by Mathis

Updated 2026-09-18 19:26:48 UTC by Mathis