

UI et prefabs By Year

Socle commun

`Assets/Src/UI/SimByYear/` contient l'UI réutilisée par les jeux annuels. Le contenu métier propre à ENT1/HR1/MGT1/MK1/MK2 reste dans `Assets/GameSpecific/<gameUid>/Src/UI` et leurs prefabs Resources.

Contrôles principaux

Domaine	Classes
Simulation sync/async	<code>SimByYearControlBase</code> , <code>SimByYearSyncControl</code> , <code>SimByYearAsyncControl</code>
Années	<code>ActivityYearsControl</code> , <code>YearItemControl</code> , <code>WaitSimStartPopupControl</code>
Décisions	<code>DecisionsByYearControl</code> , <code>DecisionsPanelByYear</code>
Évaluation	<code>EvaluationByYearSyncControl</code> , <code>EvaluationByYearAsyncControl</code> , StudentEval lines
Reports	<code>DetailedReport*</code> , <code>ActPerfEval*</code>
Logbook	<code>LogBookControl</code> , <code>LogbookEvalPopupControl</code> , <code>LogbookRoleControl</code>
Rankings	<code>RankingsPanelControl</code> , <code>HiScoresPopupControl</code> , <code>FinalSequenceRankingsControl</code>
Events	<code>EventHistoryPopupControl</code> + rows game-specific

Final sequence

Les contrôles `FinalSequence*` gèrent la fin de simulation, les équipes, classements et trophées. Ils consomment les rankings/résultats générés côté serveur.

Règle de maintenance

Une UI qui ne connaît ni segment MK, ni employee HR, ni factory ENT, ni feature MGT appartient ici. Dès qu'un écran manipule une structure propre à un jeu, le code et le prefab doivent rester dans `GameSpecific`.

Ajouter un écran de décision ou un report By Year

Écran réellement commun

Les contrôles de cycle, années, eval, rankings, logbook et final sequence peuvent vivre sous `Assets/Src/UI/SimByYear`. Une UI qui connaît un type métier game-specific doit rester sous `Assets/GameSpecific/<gameUid>/Src/UI`.

Nouvel écran de décision game-specific

1. Créer le contrôle sous `GameSpecific/<gameUid>/Src/UI`.
2. Créer/mettre à jour le prefab dans les Ressources du jeu.
3. Lire la décision depuis `TeamController<Game>/TeamDecisions<Game>`.
4. Envoyer les changements via la custom command game-specific, pas en modifiant seulement le modèle local.
5. Écouter le message game-specific pour les modifications d'un coéquipier.
6. Ajouter les textes.
7. Ajouter un `TutorialUIObject` si l'écran participe à un tutoriel.

Nouveau report de résultats

1. Ajouter le champ dans le modèle `Results<Game>`.
2. Créer le contrôle/report UI.
3. Brancher le report panel/detailed report du jeu.
4. Gérer année sélectionnée, équipe sélectionnée et teacher/student permissions.
5. Tester résultat absent (année non générée), année courante et années historiques.

Sync vs async

Les écrans communs ont souvent des variantes `SimByYearSyncControl` et `SimByYearAsyncControl`, ainsi que des contrôles d'évaluation sync/async. Avant d'ajouter un bouton "commun", vérifier s'il est valide dans les deux modes.

Checklist prefab/UI By Year

- student + teacher;
- sync + async si applicable;
- année 1 + historique;
- avant résultats + après résultats;
- RTT coéquipier;
- textes FR/EN;
- tutorial target si requis;
- WebGL.

Revision #2

Created 2026-09-18 19:19:48 UTC by Mathis

Updated 2026-09-18 20:17:58 UTC by Mathis