DOSSIER DE PRÉSENTATION

NOVA LIFE / AMNESIA

Des règles métier au cœur d’un serveur de jeu de rôle.

Plugins C#/.NET et systèmes métier pour serveur RP : banque, permissions et administration.

Statut déclaré : Terminé

Développement personnel majoritaire, avec une assistance IA occasionnelle.

Objectif

Proposer des interactions en jeu et traduire des règles de fonctionnement en plugins C# : examens, commandes, livraison et interfaces d’administration.

Utilisateurs concernés

Joueurs et équipes d’administration d’un serveur Nova Life / AMNESIA.

Portée de ce dossier

Analyse statique d’une sélection des sources fournies. Aucun serveur de jeu n’a été lancé. Le statut global « Terminé » est conservé selon le CV ; le module de permis analysé comporte une attribution encore à compléter, limite confirmée par Romain Beka.

01 / USAGES

Fonctionnalités examinées

Questionnaires de permis

AmnesiaPermis sépare les questions, la session et les panneaux de réponse. Le permis B calcule le score et affiche le résultat ; l'attribution du permis reste signalée par un TODO dans la version fournie.

Commandes et livraisons

Innov_MCDO définit des commandes, des ingrédients et un suivi de livraison. Le traitement final vérifie le rôle de l'employé, l'état de paiement et les fonds du client avant le transfert des objets.

Menu personnalisé

Le plugin F4 utilise un patch Harmony sur l'entrée clavier pour ouvrir ou fermer un panneau personnalisé et mémoriser le panneau associé au joueur.

Données de terrain

MapConfig utilise une entité ModKit annotée pour SQLite et sérialise les objets du terrain en JSON. Ce modèle a été examiné ; la base du serveur n'a pas été consultée.

Couche	Technologies identifiées
Développement	C#, .NET Framework 4.8
Intégration au jeu	API Nova Life, Unity, Harmony
Persistance selon module	SQLite, Newtonsoft.Json

02 / TECHNIQUE

Des plugins intégrés au jeu

Interactions en jeu

Panneaux UIPanel, réponses aux questions et entrées clavier.

Plugins C#

Sessions de permis, gestion des commandes et menu F4 ; modules distincts.

API Nova Life / Unity

Joueurs, inventaires, entreprises et panneaux du jeu. Interception ciblée avec Harmony pour F4.

Persistance selon le module

Sauvegardes via l'API du jeu ; entité ModKit / SQLite et JSON observée pour MapConfig.

Vue d'ensemble des modules examinés, pas une chaîne unique ni une base commune à tous les plugins. Les dépendances au jeu sont nécessaires à une validation en exécution.

Séparer une session de ses écrans

La session du permis conserve la liste des questions, l'index courant et le nombre de bonnes réponses. Le panneau affiche la question puis transmet le choix au traitement de la réponse. L'état de progression reste distinct de sa présentation.

Contrôler une livraison au dernier moment

CompleteDelivery relit les fonds du client au moment de livrer. Le débit précède le transfert d'objets, puis le code marque la commande comme payée et répartit le montant entre entreprise et livreur. Cette lecture ne garantit pas une transaction atomique.

03 / CONTRIBUTION ET RECUL

Mon rôle, les limites, la suite

Contribution personnelle

Programmation des plugins, implémentation des règles métier et intégration des systèmes. Développement majoritaire du code, avec une assistance IA occasionnelle. Les responsabilités décrites proviennent des précisions de Romain Beka ; l'analyse des fichiers ne mesure pas l'auteur de chaque ligne.

Défis et points à vérifier

Aucun récit de difficulté résolue n'a été fourni. Les contrôles métier sont visibles dans le code, mais leur robustesse en jeu reste à tester. Deux points relevés : l'attribution du permis est incomplète ; CompleteDelivery consulte customer.isInGame après une recherche susceptible de renvoyer null. Les sources externes n'ont pas été corrigées.

Perspectives

Valider la version du plugin déployée, compléter l'attribution du permis, traiter le cas du client absent et enregistrer une démonstration sur un serveur de test autorisé.

Captures

À ajouter : questionnaire du permis, panneau de commande et livraison en jeu. Aucune capture du serveur n'a été fournie ; aucun écran n'a été reconstitué.

Références

CV et précisions de Romain Beka : contribution, périmètre général et maintien du statut avec la limite du permis.

AmnesiaPermis : projet .NET, session et panneau Permis B.

Innov_MCDO_corrige : McDoOrder et McDoManager ; InnovationRP : patch F4 et MapConfig.

Banque, crédits, TPE et SafeZones figurent au CV ; leur ensemble n'a pas été vérifié dans cette sélection de sources.