

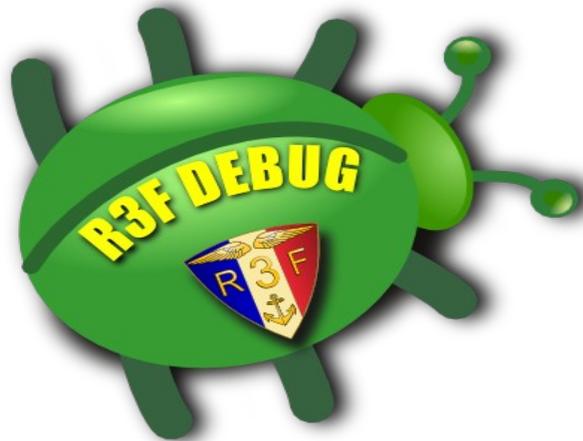


R3F Debug

14 Nov 2010

Version 1.01

<http://www.team-r3f.org/>



PRINCIPE

Ce système de test a été mis au point par les membres du R3F dans Le but d'apporter un outil complet de test et de “débuggage” pour un éditeur de mission.

Ce script est conçu pour être utilisé lors de la phase de création et de développement de la mission. Il doit être retiré ou désactivé lors de la phase de jeu de la mission.

Il n'a pas vocation à être utilisé comme un “cheat”.

GUIDE D'INSTALLATION

Suivez avec précision les 5 étapes suivantes :

Étape 1. Copiez le répertoire "R3F_DEBUG" et son contenu dans le répertoire principal de votre mission. Ne le renommez pas.

Étape 2. Copier le fichier "**R3F_DEBUG_Configuration.h**" dans le répertoire principal de votre mission.

Étape 3. Modification du fichier "**init.sqf**"

Plusieurs cas de figures sont possibles :

1. Vous n'avez pas de fichier "**init.sqf**"

Avec un éditeur de texte quelconque saisissez le texte ci-dessous et sauvegardez votre fichier dans le répertoire principal de la mission en le nommant ""**init.sqf**"

```
//***** R3F_DEBUG Start Implementation *****  
#include "R3F_DEBUG\scripts\R3F_DEBUG_Configuration.h"  
#ifdef __R3F_DEBUG  
    sleep 0.1;  
    execVM "R3F_DEBUG\scripts\functions_R3F_Debug.sqf";  
#endif  
//***** R3F_DEBUG End Implementation *****
```

2. Vous avez déjà un fichier "**init.sqf**"

Modifiez le pour lui ajouter le texte ci-dessus.

Étape 4. Modification du fichier "**description.ext**"

Plusieurs cas de figures sont possibles :

1. Vous n'avez pas de fichier "**description.ext**"

Avec un éditeur de texte quelconque saisissez le texte ci-dessous et sauvegardez votre fichier dans le répertoire principal de la mission en le nommant "**description.ext**"

```
#include "R3F_DEBUG\scripts\R3F_DEBUG_Configuration.h"
class RscTitles {
#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\main_dlg.h"
#endif
};

class cfgFunctions
{
//***** R3F_DEBUG Start Implementation *****
#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\cfgR3FInterface.h"
#endif
//***** R3F_DEBUG End Implementation *****
};

#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\map_dlg.h"
    #include "R3F_DEBUG\scripts\script_dlg.h"
    #include "R3F_DEBUG\scripts\spy_dlg.h"
#endif
```



2. Vous avez déjà un fichier "**description.ext**" sur la première ligne ajoutez :

```
#include "R3F_DEBUG\scripts\R3F_DEBUG_Configuration.h"
```

Si votre fichier contient déjà une `class RscTitles {}` insérez y le code suivant entre les accolades :

```
#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\main_dlg.h"
#endif
```

Sinon ajoutez simplement :

```
class RscTitles {
#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\main_dlg.h"
#endif
};
```

Si votre fichier contient déjà une `class cfgFunctions {}` insérez y le code suivant entre les accolades :

```
#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\cfgR3FInterface.h"
#endif
```

Sinon ajoutez simplement :

```
class cfgFunctions
{
//***** R3F_DEBUG Start Implementation *****
#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\cfgR3FInterface.h"
#endif
//***** R3F_DEBUG End Implementation *****
};
```



Pour finir, sur la dernière ligne, ajoutez :

```
#ifndef __R3F_DEBUG
#include "R3F_DEBUG\scripts\map_dlg.h"
#include "R3F_DEBUG\scripts\script_dlg.h"
#include "R3F_DEBUG\scripts\spy_dlg.h"
#endif
```



Étape 5. Modification du fichier "**stringtable.csv**"

Plusieurs cas de figures sont possibles :

1. Vous n'avez pas de fichier "**stringtable.csv**"

Avec un éditeur de texte quelconque saisissez le texte ci-dessous et sauvegardez votre fichier dans le répertoire principal de la mission en le nommant "**stringtable.csv**"

```
LANGUAGE, English, French
#include "R3F_DEBUG\Scripts\stringtable_R3F_DEBUG.csv"
```

2. Vous avez déjà un fichier "**stringtable.csv**"

- Vérifiez que la liste des langues déjà utilisées soit bien "English, French".

Si ce n'est pas le cas, éditez le fichier

R3F_DEBUG\Scripts\stringtable_R3F_DEBUG.csv pour faire correspondre les différentes colonnes.

Par exemple, si votre liste de langues est "English, German, French", vous devez insérer une nouvelle colonne entre les traductions anglaises et françaises, pour chaque ligne du fichier "**R3F_DEBUG\Scripts\stringtable_R3F_DEBUG.csv**" :

STR_R3F_DEBUG_xxx, "traduction Anglaise", "traduction Allemande", "traduction Française"

A noter que pour fonctionner correctement, le fichier "**stringtable.csv**" doit être enregistré en utilisant l'encodage UTF8

FONCTIONNALITES



Déplacement dans la fenêtre de commande par les flèches clavier : ↓ ou ↑

Activation de la commande sélectionnée par : →

Désactivation de la commande sélectionnée par : ←

Certaines commandes ont plusieurs niveau d'activation. dans ce cas, utilisez plusieurs fois la touche →

- **Montrer IA** : activé >> Met des marqueurs-carte sur tous les IA de la carte.
 - La flèche indique la direction de l'IA et le numéro indique le nombre d'IA dans le groupe.
 - Les marqueurs montrent aussi les IA non visibles.
 - Les marqueurs bleus représentent des civils, les rouges, les ennemies, les verts les amis.
 - La forme des marqueurs indiquent le type d'unités.
- **Compétence IA** : activé >> Change le niveau de compétence des IA :
 - Au niveau 1 >> Faible (*setSkill 0.1*)

- Au niveau 2 >> Normal (setSkill 0.5)
- Au niveau 3 >> Bon (setSkill 1)
- **Vue divine** : activé >> destruction par le regard des IA. activé
 - Au niveau 1 >> seul les unités sont détruites
 - Au niveau 2 >> Toutes les unités sont détruite ainsi que tous les objets
- **Désactiver IA** : activé >> Tous les IA s'immobilisent.
- **Joueur neutre** : activé >> Le joueur devient "Civil", aucun ennemie ne l'engagera même si celui ci leur tire dessus.
- **Invulnérabilité** : activé >> Le joueur devient immortel
- **Vélocité** : Sélection par → la vélocité du joueur pouvant augmente de x2 à x32 fois
- **Munitions Infinies** : activé >> Munitions Infinies
- **Tuer les tous** : utiliser >> Élimine tout les IA et tous les véhicules
- **Créer un véhicule** : utiliser >> Créer un HMWV à proximité du joueur
- **Téléportations** : utiliser >> Ouvre une fenêtre "carte" permettant de se téléporter à un endroit ou l'autre de la carte. Après avoir cliqué sur la carte, confirmer la téléportation avec le bouton OK.
- **Caméra** : Ouvre une fenêtre "carte" permettant de se placer la caméra où vous voulez. Après avoir cliqué sur la carte, confirmer avec OK et vous vous retrouverez en mode caméra. Pour sortir de se mode, cliquez sur le bouton droit de la souris.
- **Exécution de scripts** : utiliser >> Ouvre fenêtre d'exécution de scripts.
 - Vous pouvez mettre ici tous les scripts que vous voulez.
 - L'exécution des scripts se fait sous forme de *Spawn{}*.
 - Les erreurs d'exécutions sont écrites dans le fichier .rtp habituel.



-
- **Espion de Variables** : utiliser >> Permet de surveiller des variables en temps réel.
 - Ces variables sont affichées dans la fenêtre du jeux et sont rafraichies toutes les secondes.
 - A noter que vous pouvez aussi insérer des appels de fonction Arma comme par exemple *position player* pour savoir votre

position en permanence ou bien *allUnits* pour avoir le nombre d'unités restantes dans la mission.

- A noter que variables surveillées ne peuvent avoir des portées locales



Durant l'utilisation de votre mission, vous pouvez à tous moment appuyer sur les touches **ALT + F** pour montrer ou masquer le menu du R3F DEBUG et/ou **ALT + L** pour montrer ou masquer les variables surveillées.

Utilisation dans les scripts

Vous pouvez utiliser les fonctions du R3F DEBUG directement dans vos missions. Il suffit pour cela d'appeler la fonction dans vos scripts d'initialisation ou durant la mission pour les utiliser.

Les fonctions sont rangées en 3 catégories :

The screenshot shows the 'Functions viewer' interface. On the left, there is a tree view with categories: 'configFile' (containing 'missionConfigFile' and 'campaignConfigFile'), 'R3F_DEBUG' (containing '[Désactivé]'), 'Display' (containing '[Utiliser]'), 'Scripting' (containing '[Utiliser]'), and 'Supervision' (containing '[Utiliser]'). The 'R3F_DEBUG_fnc_GodSight' function is selected and expanded, showing a list of other functions: 'R3F_DEBUG_fnc_GodSight', 'R3F_DEBUG_fnc_GoFaster', 'R3F_DEBUG_fnc_HideAllIA', 'R3F_DEBUG_fnc_InactiveIA', 'R3F_DEBUG_fnc_InfiniteAmmo', 'R3F_DEBUG_fnc_KillThemAll', 'R3F_DEBUG_fnc_NeutralPlayer', 'R3F_DEBUG_fnc_SetInvulnerability', 'R3F_DEBUG_fnc_SetSkill', and 'R3F_DEBUG_fnc_ShowAllIA'. The main panel displays the details for 'R3F_DEBUG_fnc_GodSight', including its path 'R3F_DEBUG\Scripts\FNC_IF_GodSight.sqf', English and French descriptions, copyright information for Team ~R3F~ (2010), and the call syntax: '[level] call R3F_DEBUG_fnc_GodSight;' with level options: '0=no god sight, 1=kill all IA, 2=kill all IA and destroy all buildings'. At the bottom of the panel are three buttons: 'Refresh', 'Copy to Clipboard', and 'Recompile File'.

Vous pouvez utiliser les menu BIS Fnc Help pour les visualiser et avoir une aide sur leur utilisation.

Exemple d'appel direct dans un scripts :

Insertion de 2 variables ou fonction Arma dans la liste des variables à surveiller

```
["var"] call R3F_DEBUG_fnc_VarSpyAdd;  
["count allunits"] call R3F_DEBUG_fnc_VarSpyAdd;
```

Passer en mode neutre automatiquement :

```
[1] call R3F_DEBUG_fnc_SetNeutralPlayer;
```

Voir tous les IA sur la carte :

```
[] call R3F_DEBUG_fnc_ShowAllIA;
```

Désactivation temporaire

Pour désactiver provisoirement le R3F DEBUG, vous pouvez mettre en commentaire la ligne suivante du fichier "**R3F_DEBUG_Configuration.h**"

```
// Comment this line to disable R3F_DEBUG  
#define __R3F_DEBUG
```

Remplacez alors la ligne comme suit :

```
// Comment this line to disable R3F_DEBUG  
// #define __R3F_DEBUG
```

et relancer votre mission.

Le R3F DEBUG devrait être inactif.

DESINSTALLATION

Une fois votre mission testée et finalisée le R3F DEBUG n'est plus nécessaire.

Vous pourrez alors le désinstaller :

- Supprimer le répertoire "**R3F DEBUG**"
- Supprimer le fichier "**R3F_DEBUG_Configuration.h**"

Dans le fichier "**description.ext**", retirer les lignes :

```
#include "R3F_DEBUG_Configuration.h"

#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\main_dlg.h"
#endif

#ifdef __R3F_DEBUG
    #include "R3F_DEBUG\scripts\map_dlg.h"
    #include "R3F_DEBUG\scripts\script_dlg.h"
    #include "R3F_DEBUG\scripts\spy_dlg.h"
#endif
```

Dans le fichier "**init.sqf**", retirez les lignes suivantes :

```
//***** R3F_DEBUG Start Implementation *****
#include "R3F_DEBUG_Configuration.h"
#ifdef __R3F_DEBUG
    sleep 0.1;
    execVM "R3F_DEBUG\scripts\functions_R3F_Debug.sqf";
#endif
//***** R3F_DEBUG End Implementation *****
```

Dans le fichier "**stringtable.csv**", retirez les lignes suivantes :

```
#include "R3F_DEBUG\Scripts\stringtable_R3F_DEBUG.csv"
```

INFORMATION



Contact : <http://www.team-r3f.org/>