

Outil de création FOMOD

Petit guide

Préparation :

Tout d'abord vous devez préparer le dossier où seront les fichiers de votre mod ainsi que le dossier "fomod". Vous pouvez organiser la structure de votre mod à votre guise, mais gardez à l'esprit que certains peuvent vouloir faire une installation manuelle. Donc avoir une structure cohérente pourra être utile.

1. Menu du programme.

1.1. Menu du FOMOD:

1.1.1. Nouveau.

- Supprime toutes les étapes s'il y en avait, nettoie tous les champs d'info du mod, nettoie le répertoire racine.

1.1.2. Ouvrir un dossier.

- Ouvre les fichiers formod .xml existants. Vous devez spécifier un dossier racine contenant un dossier "fomod". L'outil de création FOMOD supporte principalement le texte unicode en encodage UTF-16 (UCS-2) Little Endian, et depuis la version 1.6 il supporte l'UTF-8. Les symboles non-anglais dans l'UTF-8 peuvent être mal interprétés.

1.1.3. Ouvrir un fichier.

- Ouvre les fichiers formod .xml existants. Vous pouvez choisir le fichier info.xml ou ModuleConfig.xml, FOMOD CT va retrouver la paire si elle existe. L'outil de création FOMOD supporte principalement le texte unicode en encodage UTF-16 (UCS-2) Little Endian, et depuis la version 1.6 il supporte l'UTF-8. Les symboles non-anglais dans l'UTF-8 peuvent être mal interprétés.

1.1.4. Enregistrer.

- Enregistre les fichiers .xml du fomod. L'outil de création FOMOD supporte uniquement depuis la version 1.2 le texte unicode en encodage UTF-16 (UCS-2) Little Endian et va enregistrer les fichiers dans cet encodage.

1.1.5. Fusionner FOMOD.

- Permet de fusionner deux FOMOD. Le fomod destinataire doit être créé ou chargé à partir d'un fichier, spécifiez le fomod à ajouter dans la fenêtre de dialogue. Choisissez uniquement des fichiers ModuleConfig.xml. Les étapes, les fichiers requis et les conditions d'installation seront ajoutés à la fin du fomod destinataire.

1.1.6. Récent.

- Liste des fomods récemment ouverts/enregistrés.

1.1.7. Quitter.

- Quitte le programme.

1.2. Le menu Options:

1.2.1. Paramètres. Ouvre une fenêtre de configuration. Vous pouvez y choisir le fichier de langue, masquer/afficher les éléments du menu comme "Ouvrir un dossier" et 'Ouvrir un fichier'. Définir la taille du texte de l'interface (l'interface peut paraître maladroite avec de grosses lettres). Gérer les fichiers récents.

1.2.2. Exécuter avant sauvegarde. Ouvre une fenêtre où vous pouvez écrire un script basé sur la console de Windows. Ce script sera compilé dans un fichier .bat et exécuté avant que votre fomod ne soit enregistré. Vous pouvez utiliser la macro de l'outil de création FOMOD pour insérer des données spécifiques dans le script. Pour en savoir plus sur la macro prise en charge, vous pouvez lire ce qui est indiqué dans la fenêtre de script.

Exemple:

```
DEL "$MODROOT$\"*.RAR" /Q
```

Cela supprime les archives .rar existantes du répertoire racine.

1.2.3. Exécuter après sauvegarde. Ouvre une fenêtre où vous pouvez écrire un script basé sur la console de Windows. Ce script sera compilé dans un fichier .bat et exécuté après que votre fomod soit enregistré. Vous pouvez utiliser la macro de l'outil de création FOMOD pour insérer des données spécifiques dans le script. Pour en savoir plus sur la macro prise en charge, vous pouvez lire ce qui est indiqué dans la fenêtre de script.

Exemple:

```
D:  
CD "$MODROOT$"  
"C:\PROGRAM FILES\WINRAR\RAR.EXE" A -R -EP1 "$MODNAME$_$MODVERSION$.RAR" *
```

Cela changera le lecteur actif par le lecteur D:\. Ensuite, définira le chemin d'accès actif au répertoire racine du mod. Ensuite, en utilisant WinRAR, cela compressera tous les fichiers dans le répertoire racine dans une archive portant le nom du mod plus sa version.

2. Interface principale du programme.

2.1. Infos du Mod:

Au lancement du programme, vous serez sur l'onglet "Infos du Mod" où vous mettrez les informations sur votre mod.

2.1.1. Informations du mod.

Nom du mod

- Le nom de votre mod.

Auteur du mod

- C'est vous, votre camarade.

Version du Mod

- Je pense que c'est compréhensible...

Page Nexus

- URL de la page de votre mod sur www.nexusmods.com. Pour ce faire créez un fichier sur votre compte Nexus, mais sans télécharger quoi que ce soit et sans le publier, vous serez alors en mesure de copier l'URL de votre futur mod.

Image d'en-tête du Mod

- Image qui sera affichée en haut de la fenêtre d'installation à droite du nom du mod.

Description du Mod

- Texte qui sera affiché dans la partie droite de NMM lorsque votre mod est sélectionné. Ce champ peut être multiligne, mais cela ne signifie pas pour autant que cette description sera multilignée dans NMM (ou tout autre installateur de mod). Utilisez des codes spéciaux ou des codes BB pour obtenir une mise en page correcte.

Catégorie du Mod

- Catégorie à laquelle appartiennent votre mod sur le Nexus.

Techniquement, ces champs ne sont pas obligatoires, mais vous voudrez sûrement que votre mod paraisse propre et soigné, n'est-ce pas?

2.1.2. Espace de travail.

Là, vous définissez votre dossier racine que vous avez préparé, où seront les fichiers de votre mod et le dossier "fomod". S'il n'y a pas de dossier "fomod" il vous sera proposé d'en créer un. Une fois que l'espace de travail est correctement paramétré, le bouton "Continuer" est disponible. Quand vous cliquerez sur le bouton "Continuer", vous basculerez sur l'onglet "Étapes" et ne pourrez plus changer le répertoire racine.

2.2. Étapes:

Onglet de base dans lequel vous créez votre installation FOMOD.

2.2.1. Groupes et fichiers

2.2.1.1. Nom de l'étape. Définit le nom de l'étape d'installation. Cela ne sera affiché nul part, c'est pour votre commodité, mais il ne doit pas rester vide.

2.2.1.2. Groupes. Ajoutez au moins un groupe à chaque étape. Le nom du groupe s'affiche à gauche de la fenêtre d'installation. Choisissez un type pour vos groupes. Vous pouvez modifier le nom du groupe à partir du menu contextuel ou en sélectionnant le groupe dans la liste puis en appuyant de nouveau sur le bouton gauche de la souris, de la même manière que vous renommez les fichiers sous Windows. Le groupe peut également être modifié via le menu contextuel en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

Il existe quatre types de groupes:

SelectExatlyOne

- Vous ne pourrez sélectionner qu'une seule option de ce groupe mais vous ne pourrez pas en sélectionner aucune ou plusieurs à la fois.

SelectAny

- Vous pourrez sélectionner plusieurs, toutes ou aucune des options de ce groupe.

SelectAtMostOne

- Vous ne pourrez pas sélectionner aucune ou seulement une option du groupe.

SelectAtLeastOne

- Vous pourrez sélectionner une, plusieurs ou toutes les options de ce groupe, mais vous ne pourrez pas en sélectionner aucune.

SelectAll

- Vous devrez sélectionner toutes les options dans le groupe.

2.2.1.3. Plugins. Les plugins sont des options dans les groupes que vous choisissez lors de l'installation. Il doit y avoir au moins un plugin par groupe. Le groupe doit être sélectionné dans la liste des groupes afin d'y ajouter un plugin. Vous pouvez modifier le nom du plugin dans le menu contextuel ou en sélectionnant le plugin dans la liste puis appuyez à nouveau sur le bouton gauche de la souris, de la même manière que vous renommez les fichiers sous Windows.

2.2.1.4. Description du plugin. Texte affiché dans la partie supérieure droite de la fenêtre d'installation lorsque le plugin est sélectionné par l'utilisateur. Ce champ peut être multiligne, mais cela ne signifie pas que dans NMM (ou tout autre installateur mod) cette description sera multilignée. Utilisez des codes spéciaux ou des codes BB pour obtenir une mise en page correcte. Le plugin doit être sélectionné pour y ajouter une description.

2.2.1.5. Image du plugin. Image affichée dans la partie inférieure droite de la fenêtre d'installation lorsque le plugin est sélectionné par l'utilisateur. Utilisez des lettres anglaises dans le nom de l'image. Il serait mieux de mettre vos images dans votre dossier "fomod", mais ça n'est pas obligatoire. Par contre l'image doit au moins être dans le répertoire racine. Le plugin doit être sélectionné pour ajouter une image.

2.2.1.6. Ensemble de variables. Si vous faites un FOMOD d'installation avec des conditions vous devriez opérer avec quelques variables. Chaque plugin peut définir plusieurs variables à n'importe quelle valeur de texte, "On" et "Off" par exemple. Si vous n'avez pas besoin de conditions laissez cette partie vide. Le plugin doit être sélectionné pour y ajouter une variable.

2.2.1.7. Dépendances du plugin. Pour les modders les plus expérimentés. Ici, vous pouvez définir des conditions pour afficher des messages d'information à l'utilisateur et, en théorie, faire une auto-vérification des plugins. Remarque: le texte des messages est prédéfini par le programme d'installation utilisant le Fomod, pas par ce programme.

Les champs:

Nom de type par défaut

- Spécifie le type par défaut du plugin. Peut être réglé sur: Facultatif(Optional), Obligatoire(Required), Recommandé(Recommended), Pourrait être utilisable(CouldBeUsable), Non utilisable(NotUsable). Si vous n'ajoutez pas de modèles de dépendance, ce champ sera traduit en xml par typeDescriptor/type, sinon typeDescriptor/dependency Type/defaultType.

Opérateur

- Spécifie la logique des conditions, si elles sont toutes réunies ou seulement une seule pour être validé. Peut être réglé sur "And" ou "Or".

Nom du type

- Identique au nom de type par défaut, mais valable uniquement pour un modèle de dépendance (Pattern[0], Pattern[1], etc...).

Type de dépendance

- Spécifie une condition qui serait dépendante du fichier ou de la variable. Disponible si au moins un modèle de dépendance a été créé.

Nom de fichier/variable

- Auto explicatif. Disponible si au moins un modèle de dépendance a été créé.

État (Valeur)

- Valeur à respecter pour que la condition soit validée. Disponible si au moins un modèle de dépendance a été créé.

2.2.1.8. Fichiers:

Chaque plugin peut installer certains fichiers. Vous pouvez ajouter des fichiers un par un au plugin ou ajouter tout un dossier. Un plugin doit être sélectionné pour ajouter des fichiers et/ou des dossiers. Chaque fichier/dossier possède trois propriétés principales:

- Le chemin source
- Le chemin de destination
- La priorité

Le chemin d'accès des fichiers et des dossiers est relatif, mais le chemin d'accès de la source se rapporte au répertoire racine, à l'endroit où se trouve le dossier "fomod" et le chemin de destination au dossier "DATA" dans le répertoire du jeu. L'outil de création FOMOD tentera de déterminer automatiquement le chemin de destination correct. Le Programme reconnaît les fichiers suivant: .esp, .esm;

Le programme reconnaît également les dossiers suivant:

STRINGS, TEXTURES, MUSIC, SOUND, INTERFACE, MESHES, PROGRAMS, MATERIALS, LODSETTINGS, VIS, MISC, SCRIPTS, SHADERSFX.

La priorité détermine l'ordre d'installation des fichiers/dossiers. Les fichiers dont le numéro de priorité est le plus petit seront installés en premier, et donc ceux dont le numéro est le plus élevé, le seront en dernier. La priorité peut être utilisée dans le cas où votre installation écrasera ses propres fichiers.

Par exemple, par défaut (étape 1), votre mod installe des fichiers dans le dossier A. Mais l'utilisateur peut choisir une option qui fait que l'installateur doit prendre des fichiers de l'étape 2 et écraser des fichiers déjà installés dans le dossier A. Ainsi, pour que les choses fonctionnent correctement, comme les fichiers de l'étape 2 écrasent ceux de l'étape 1, les fichiers de l'étape 2 doivent avoir un numéro de priorité supérieur à l'étape 1.

La priorité peut également être utilisée pour spécifier l'ordre dans lequel les fichiers seront placés dans l'ordre de chargement des mods. Les fichiers ayant un numéro de priorité inférieur seront placés au plus haut dans l'ordre de chargement.

Vous pouvez modifier le chemin de destination et la priorité à partir du menu contextuel (clic droit sur le fichier ou dossier) ou (pour changer le chemin de destination uniquement) en sélectionnant le fichier/dossier dans la liste puis en appuyant à nouveau sur le bouton gauche de la souris, de la même manière que vous renommez les fichiers sous Windows.

2.2.2. Conditions.

Si vous effectuez une installation FOMOD avec plusieurs étapes et conditions, vous devez définir ces conditions.

2.2.2.1. Réglage des conditions. Lorsque vous avez défini des variables pour vos plugins (options de groupe), ces variables seront disponibles dans la liste déroulante.

Choisissez-en une ou plusieurs et choisissez la valeur de comparaison correspondante. Si la variable est égale à la valeur de comparaison, cette étape sera affichée dans l'installation. Sinon, l'étape sera ignorée et cachée à l'utilisateur. Si plusieurs conditions sont réglées, toutes doivent être remplies en même temps.

2.3. Installations requises.

Les fichiers spécifiés ici seront installés en toutes circonstances.

2.4. Conditions d'installation.

Les fichiers spécifiés ici seront installés en fonction des conditions qui peuvent être des variables et/ou d'autres fichiers. Les conditions d'installation sont divisées en modèles. Chaque modèle se compose d'un ensemble de dépendances, d'un opérateur logique et d'un ensemble de fichiers qui seront installés si le résultat des conditions est valide.

2.5. Finalisation.

Choisissez FOMOD -> Enregistrer lorsque vous estimez que vous avez terminé votre fomod. Les fichiers 'info.xml' et 'ModuleConfig.xml' seront alors créés ou écrasés dans le dossier "fomod". Maintenant, vous pouvez compresser votre mod en archive et le tester avant de l'uploader n'importe où.