

Vielfraß-Spacenations*-Suite – Design-Dokument 0.2b

(die hier angegebenen Daten und Funktionen unterliegen stetigem Wandel und müssen nicht das endgültige Produkt widerspiegeln)

Die Vielfraß-Spacenations-Suite (im folgenden VSNS oder einfach Suite) soll ein Hub für mehrere kleine Programme rund um Spacenations.de werden. Von der Suite aus können verschiedene Aufgaben erledigt oder direkt die Programme gestartet werden. Für ersteres bietet die Suite Anleitungen und öffnet bei Bedarf die nötigen Unterprogramme, sofern diese auf dem Computer „installiert“ sind.

Die Unterprogramme sind voraussichtlich:

- VSD 4.0 > der klassische Vielfraß-Schiffs-Designer in altbewährter Form, allerdings wurde einige Funktionen in andere Unterprogramme der Suite ausgelagert.
- VPC 1.0 > der neue Vielfraß-Plündercounter (Erweiterung durch Fleet-Counter, Sabo-Counter und evtl. AS-Counter: Bestimmung gesamt AS eines Spielers)
- SNR 2.0 > die Spacenations-Rechner-Komponente des VSD, separat aber genauso umfangreich (oder sogar mit noch mehr Funktionen)
- VKS 2.0 > der Vielfraß Kampf-Simulator wird total überarbeitet und um einige Funktionen erweitert werden, natürlich wird er weiterhin eng mit dem VSD zusammenarbeiten können
- VPD 1.0 > ebenfalls neu: der Vielfraß-Planeten-Designer; kann nicht sprechen, aber berechnet allerlei Informationen über Planeten-Konfigurationen aus
- weitere Programme, wir werden sehen

Gemeinsamkeiten der Programme

Sie verwenden alle den selben Kern, die VSNS.dll, in der die Funktionen und Strukturen enthalten sind. Dadurch wird es möglich zwischen den Programmen direkt Daten auszutauschen, der VKS kann auf die Kampf-werte der im VSD geladenen Schiffstypen zugreifen. Ebenso der VPD, der die Kosten der selben übernimmt und Bauzeiten noch ausführlicher angeben kann als sein Bruder. Dabei sind die Programme untereinander jederzeit informiert, ob die anderen gerade laufen oder nicht.

Drag-and-Drop ermöglicht es Dateien oder Textauschnitte schnell in die Programme einzufügen, der VPC nimmt auf diese Weise z.B. mehrere Plünderberichte auf und summiert automatisch die erhaltenen Rohstoffe.

Die Programme im einzelnen:

VSD 4.0

- Eine erneut überarbeitete Oberfläche
- neu: der Kampf-Index zum schnellen Vergleich; dieser muß allerdings erst durch Studien entwickelt werden
- neues Schiffs-Speicherformat: eine platzsparende Datenbank-Datei; das klassische und von Menschen lesbare VSD30-Format steht natürlich ebenso zur Verfügung
- Reverse-Engineering von Schiffen: es werden Schiffswerte angegeben (z.b. aus Spioberichten oder Abschlußberichten + Flugzeitschätzung) und der VSD bestimmt die wahrscheinlichste Konfiguration

VPC 1.0

- Drag-and-Drop Funktionalität für Textelemente
- Parsen beliebig vieler Plünder-Berichte gleichzeitig, bevor sie endgültig auf die Summe gerechnet werden (ein Textfeld kann über 64k Zeichen aufnehmen)
- Speicherung der Gesamtsumme (und evtl mehr Daten für Statistik-Freaks)
- Ausgabe als übersichtliches Text-File (nach dem Vorbild der .shp-Files)

SNR 2.0

- die gleichen Funktionen, neue Oberfläche
- Zusätzliche Funktionen:
- Zeitberechnung für Sonderaktionen mit Landung wird um die Landezeit bei bekannter Planeten-Landestufe erweitert
- Recy-dauer, Einlade-dauer
- Flotten-Lager-Berechnung für abzuspaltene Frachtschiffe
- Verbrauchs-Berechnung (z.b. für Schiffe mit höheren Antrieben in langsamen Flotten)
- AS-berechnung schätzt Wertebereich ab, dazu wird die Eingabe mehrerer getrennter Kampfergebnisse nötig

VKS 2.0

- total überarbeitet
- mehr Vergleichsoptionen, wie identische Flotten-Bauzeit
- mehr Kampf-Optionen, wie z.b. echt zufällige Randoms
- Schiffstypen können aus einer Datei geladen werden
- mehr Schiffstypen je Flotte
- Aufschlüsselung der Flottenkosten/Bauzeit/etc. je Schiffstyp

VPD 1.0

- bestimmt alle wichtigen, nützlichen und überflüssigen Planeten-Werte, die man sich denken kann u.a.:
- Ressi-Output mit und ohne Recy, Zeit bis Lagerfüllung, Zeit bis Recy-Lager-Leerung, Schiffs-Bauzeit, Forschungsdauer, Gesamt-Rohstoffwert des Planeten, Frachter-Be- und Entladungsdauer, Flottenlandezeit, Schiffsschleifen-Optimierung, Forschungsschleifen-Optimierung
- Eingabe durch Spio-bericht oder manuell