

[Version de ce document](#)

[Les modules](#)

[Utiliser un module](#)

[Si le fichier est reçu sous la forme d'une URL](#)

[Si le zip est reçu par mail](#)

[Installation et chargement du module](#)

[Préparer un module](#)

[Création du nouveau module](#)

[Préparation du module](#)

[Distribution du module](#)

Version de ce document

Si vous avez trouvé ce document dans votre installation de Yag, vous aurez peut être besoin de récupérer la dernière version à l'adresse suivante: <http://yagame.fr/lua-api/>

Les modules

YAG permet la gestion de plusieurs parties distinctes en stockant les données de chaque partie dans un répertoire distinct qu'on appelle un module.

Un module dans YAG est donc un répertoire contenant tout ce qui est nécessaire pour une partie:

- toutes les sauvegardes (binaires, feuilles de perso, donjons...)
- les images locales
- les dés personnalisés
- les rulesets

Ce répertoire peut être zippé et distribué à tous les joueurs sous la forme d'un fichier zip unique et autosuffisant.

Chaque joueur peut l'installer sur son ordinateur et disposer de toutes les ressources nécessaires pour la partie commune.

Le module n'est pas partagé automatiquement par YAG.

Chaque joueur doit l'installer et le charger localement sur son ordinateur.

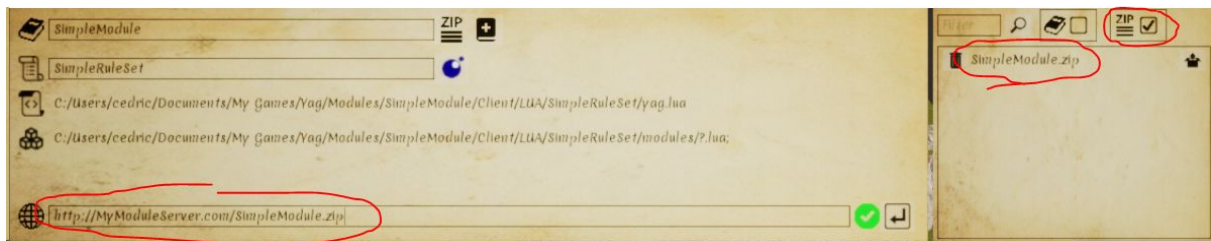
Utiliser un module

Chaque joueur peut recevoir un module de 2 façons:

- une URL pointant sur le fichier zip
- un fichier zip envoyé par mail

Si le fichier est reçu sous la forme d'une URL

Il suffit de copier cette URL dans le panneau des modules de YAG:

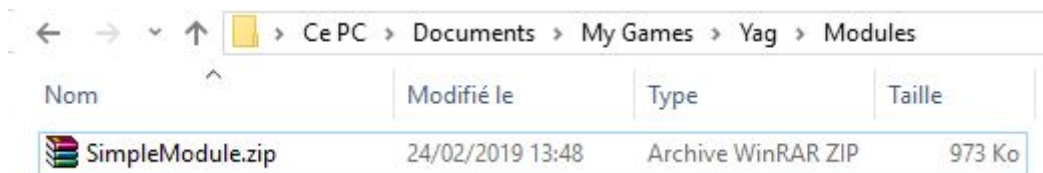


En cochant la case "zip", le fichier zip apparaît dans les liste des archives zip disponibles.

Si le zip est reçu par mail

Il faut le déposer manuellement dans le répertoire:

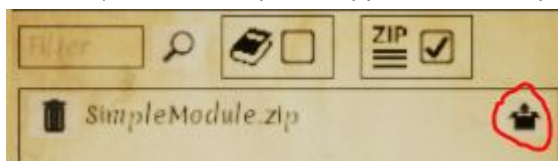
[<mes documents>/My Games/Yag/Modules](#)



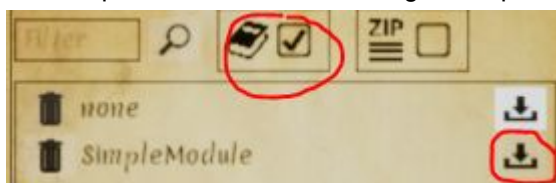
Il apparaîtra alors dans YAG dans la liste des zip disponibles comme ci-dessus.

Installation et chargement du module

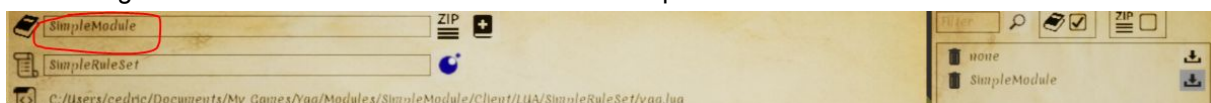
Dès que le fichier zip est vu par YAG, il suffit de cliquer sur le bouton d'extraction pour installer le module (YAG ne fait que dézipper le fichier zip dans le répertoire "Modules").



En cochant la case "modules", le module est disponible dans YAG, mais pas encore chargé. On peut alors cliquer sur le bouton de chargement pour l'utiliser:



YAG charge le module et affiche son nom dans le champ dédié:

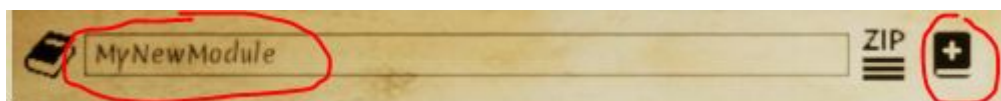


Préparer un module

Création du nouveau module

On commence par créer une copie du module courant, en lui donnant le nom du module qu'on souhaite créer.

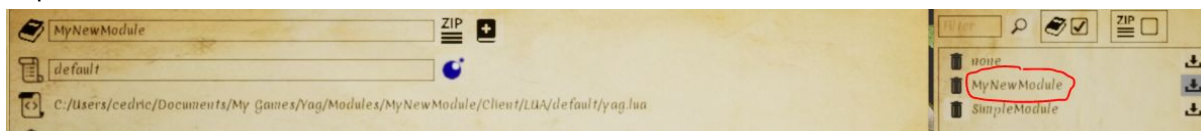
Pour cela, on entre le nom du nouveau module (ici [MyNewModule](#)) puis on clique sur le bouton de création:



YAG effectue alors la création du nouveau module:

- création du nouveau répertoire [MyNewModule](#)
- copie du module courant dans le répertoire [MyNewModule](#)
- chargement du répertoire [MyNewModule](#)

On travaille désormais dans le module [MyNewModule](#), qui apparaît bien dans la liste des modules disponibles:



Préparation du module

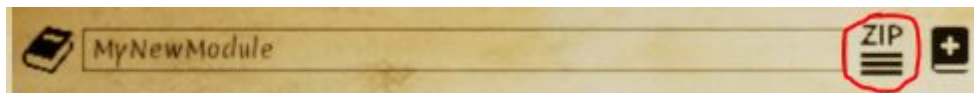
On prépare tout ce qui est nécessaire pour la partie commune dans YAG:

- les scènes et leurs sauvegardes
- les feuilles de perso, donjons, etc.
- les dés customisés
- les images
- les rulesets
- etc...

Distribution du module

Lorsque tout est prêt, on peut créer le fichier zip qui sera distribué à tous les joueurs.

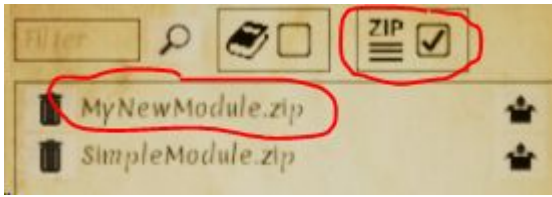
Pour archiver le module, il suffit de cliquer sur le bouton [ZIP](#) dans le panneau des modules:



Ca crée le fichier zip dans le répertoire [Modules](#):

[<mes documents>/My Games/Yag/Modules](#)

On peut vérifier que le fichier zip est vu par YAG:



Et qu'il est présent sur le disque:

← → ↕ ↑ > Ce PC > Documents > My Games > Yag > Modules >

Nom	Modifié le	Type	Taille
SimpleModule.zip	24/02/2019 13:48	Archive WinRAR ZIP	973 Ko
MyNewModule.zip	24/02/2019 15:44	Archive WinRAR ZIP	429 Ko
SimpleModule	24/02/2019 13:11	Dossier de fichiers	
MyNewModule	24/02/2019 15:41	Dossier de fichiers	

On peut alors le récupérer pour l'envoyer par mail aux joueurs, ou l'uploader sur un serveur http pour distribuer l'URL.