

Guide de configuration

? Guide de Configuration Admin - Config_Admin.hpp

Auteur: ProtoMehka **Version:** 2.1 **Dernière mise à jour:** 2025-10-10

? Objectif

Centraliser toute la configuration du menu admin dans un seul fichier pour permettre :

- Définir les niveaux admin requis pour chaque commande
 - Personnaliser les couleurs des boutons par niveau
 - Organiser les commandes dans des onglets personnalisés
 - Gérer les menus déroulants pour les onglets avec beaucoup d'actions
 - Modifier facilement sans toucher au code
-

? Structure du Fichier

Localisation

```
admin_menu.Altis/config/Config_Admin.hpp
```

Architecture

```
class Life_AdminConfig {  
    // Niveaux d'administration  
    class AdminLevels { ... };  
  
    // Couleurs des boutons par niveau
```

```
class ButtonColors { ... };

// Configuration des onglets
class Tabs { ... };

// Commandes par catégorie
class PlayerManagement { ... };
class AdminActions { ... };
class ObjectManagement { ... };
class ServerManagement { ... };

};
```

? Configuration des Couleurs

Couleurs par Niveau Admin

```
class ButtonColors {
    // Format: {R, G, B, Alpha}
    // Valeurs de 0.0 à 1.0

    class Level1 { // Support
        normal[] = {0.3, 0.7, 0.3, 0.7};    // Vert normal
        hover[] = {0.4, 0.8, 0.4, 0.9};    // Vert hover
        pressed[] = {0.2, 0.6, 0.2, 0.8};    // Vert pressé
        disabled[] = {0.3, 0.3, 0.3, 0.5};    // Gris désactivé
    };

    class Level2 { // Modérateur
        normal[] = {0.4, 0.6, 0.8, 0.7};    // Bleu clair
        hover[] = {0.5, 0.7, 0.9, 0.9};
        pressed[] = {0.3, 0.5, 0.7, 0.8};
        disabled[] = {0.3, 0.3, 0.3, 0.5};
    };

    class Level3 { // Admin
        normal[] = {0.38, 0.70, 0.89, 0.7};    // Bleu Altis
        hover[] = {0.48, 0.80, 0.99, 0.9};
    };
};
```

```
        pressed[] = {0.28, 0.60, 0.79, 0.8};
        disabled[] = {0.3, 0.3, 0.3, 0.5};
    };

    class Level4 { // Super Admin
        normal[] = {0.8, 0.5, 0.2, 0.7};           // Orange
        hover[] = {0.9, 0.6, 0.3, 0.9};
        pressed[] = {0.7, 0.4, 0.1, 0.8};
        disabled[] = {0.3, 0.3, 0.3, 0.5};
    };

    class Level5 { // Owner
        normal[] = {0.8, 0.2, 0.2, 0.7};           // Rouge
        hover[] = {0.9, 0.3, 0.3, 0.9};
        pressed[] = {0.7, 0.1, 0.1, 0.8};
        disabled[] = {0.3, 0.3, 0.3, 0.5};
    };
};
```

Palette de Couleurs Recommandées

Couleur	RGB	Usage Recommandé
▣ Vert	{0.3, 0.7, 0.3}	Niveau 1 (Support)
▣ Bleu Clair	{0.4, 0.6, 0.8}	Niveau 2 (Modérateur)
▣ Bleu	{0.38, 0.70, 0.89}	Niveau 3 (Admin)
▣ Orange	{0.8, 0.5, 0.2}	Niveau 4 (Super Admin)
▣ Rouge	{0.8, 0.2, 0.2}	Niveau 5 (Owner)
○ Gris	{0.3, 0.3, 0.3}	Désactivé

?? Configuration des Onglets

Structure de Base

```
class Tabs {
    // Nombre total d'onglets
```

```

count = 4;

// Configuration de chaque onglet
// Format: {Nom, ID, Icône, Couleur}

tabs[] = {
    {
        "JOUEURS", // Nom affiché
        "players", // ID interne
        "\A3\ui_f\data\GUI\Rsc\RscDisplayArsenal\face_ca.paa", // Icône
        {0.38, 0.70, 0.89, 0.7} // Couleur
    },
    {
        "ACTIONS",
        "actions",
        "\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\settimer_ca.paa",
        {0.8, 0.5, 0.2, 0.7}
    },
    {
        "OBJETS",
        "objects",
        "\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\getindriver_ca.paa",
        {0.3, 0.7, 0.3, 0.7}
    },
    {
        "SERVEUR",
        "server",
        "\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\settimer_ca.paa",
        {0.8, 0.2, 0.2, 0.7}
    }
};
};

```

Ajouter un Nouvel Onglet

Exemple: Ajouter un onglet "UTILITAIRES"

```

class Tabs {
    count = 5; // Incrémenter le nombre

```

```

tabs[] = {
    // ... onglets existants ...
    {
        "UTILITAIRES",
        "utilities",
        "\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\repair_ca.paa",
        {0.5, 0.5, 0.9, 0.7}
    }
};
};

```

? Configuration des Commandes

Format de Base

```

// Format d'une commande:
{
    "Nom Affiché",           // Texte du bouton
    "fonction_sqf",          // Fonction à appeler
    niveau_minimum,          // Niveau admin requis (1-5)
    "onglet_id",             // Dans quel onglet placer
    "icone"                   // (Optionnel) Chemin vers icône
}

```

Exemple Complet

```

class PlayerManagement {
    // Toutes les commandes liées aux joueurs
    commands[] = {
        // Niveau 1 - Support
        {"Get ID", "life_fnc_adminGetID", 1, "players", ""},
        {"Query Player", "life_fnc_adminQuery", 1, "players", ""},

        // Niveau 2 - Modérateur
        {"Compensate", "life_fnc_adminCompensate", 2, "players", ""},
    }
}

```

```

// Niveau 3 - Admin
{"Spectate", "life_fnc_adminSpectate", 3, "players", ""},
{"TP to Player", "life_fnc_adminTeleport", 3, "players", ""},
{"Heal Player", "life_fnc_adminHeal", 3, "players", ""},
{"Revive Player", "life_fnc_adminRevive", 3, "players", ""},

// Niveau 4 - Super Admin
{"TP Here", "life_fnc_adminTpHere", 4, "players", ""},
{"Freeze Player", "life_fnc_adminFreeze", 4, "players", ""},
{"Kick Player", "life_fnc_adminKick", 4, "players", ""},
{"Give Money", "life_fnc_adminGiveMoney", 4, "players", ""},

// Niveau 5 - Owner
{"Ban Player", "life_fnc_adminBan", 5, "players", ""},
{"Set Admin Level", "life_fnc_adminSetLevel", 5, "players", ""}
};

};

class AdminActions {
    // Actions personnelles de l'admin
    commands[] = {
        {"God Mode", "life_fnc_adminGodMode", 4, "actions", ""},
        {"Markers", "life_fnc_adminMarkers", 4, "actions", ""},
        {"Debug Console", "life_fnc_adminDebugCon", 5, "actions", ""},
        {"Invisibility", "life_fnc_adminInvisibility", 4, "actions", ""},
        {"No Recoil", "life_fnc_adminNoRecoil", 4, "actions", ""}
    };
};

class ObjectManagement {
    // Gestion objets et véhicules
    commands[] = {
        {"Repair Object", "life_fnc_adminRepairObject", 3, "objects", ""},
        {"Delete Object", "life_fnc_adminDeleteObject", 4, "objects", ""},
        {"Refuel Vehicle", "life_fnc_adminRefuelVehicle", 3, "objects", ""},
        {"Flip Vehicle", "life_fnc_adminFlipVehicle", 3, "objects", ""},
        {"Spawn Vehicle", "life_fnc_adminSpawnVehicle", 4, "objects", ""}
    };
};
};

```

```

class ServerManagement {
    // Gestion du serveur
    commands[] = {
        {"Server Message", "life_fnc_adminServerMsg", 4, "server", ""},
        {"Restart Warning", "life_fnc_adminRestartWarning", 5, "server", ""},
        {"Server Statistics", "life_fnc_adminServerStats", 3, "server", ""},
        {"Weather Control", "life_fnc_adminWeather", 4, "server", ""},
        {"Time Control", "life_fnc_adminTime", 4, "server", ""},
        {"Cleanup Dead", "life_fnc_adminCleanup", 4, "server", ""},
        {"Admin Chat", "life_fnc_adminChat", 1, "server", ""}
    };
};

```

? Menu Déroulant (Dropdown)

Pourquoi un Menu Déroulant ?

Quand un onglet contient **plus de 8 commandes**, un menu déroulant est recommandé pour :

- Éviter l'encombrement visuel
- Maintenir une interface propre
- Faciliter la recherche de commandes

Configuration du Seuil

```

class DropdownSettings {
    // Nombre max de boutons avant de passer en dropdown
    maxButtonsBeforeDropdown = 8;

    // Hauteur du dropdown
    dropdownHeight = 0.35; // En SafeZone

    // Position du bouton "EXÉCUTER"
    executeButtonColor[] = {0.38, 0.70, 0.89, 0.9};
};

```

Architecture Dropdown

Quand `commands[] > 8` :

1. **Combobox (Liste déroulante)**

- Affiche toutes les commandes disponibles
- Filtrées par niveau admin
- Triées alphabétiquement

2. **Bouton "EXÉCUTER"**

- Apparaît sous la combobox
- Exécute la commande sélectionnée
- Couleur selon le niveau de la commande

Quand `commands[] <= 8` :

- Affichage classique en boutons
- Un bouton par commande
- Pas de dropdown

Exemple d'Implémentation

```
// Dans fn_adminMenuTabChange.sqf

private _commands = [];
switch (_tabIndex) do {
    case 0: { // JOUEURS
        _commands = getArray(missionConfigFile >> "Life_AdminConfig" >> "PlayerManagement" >>
"commands");
    };
    // ... autres onglets
};

// Filtrer par niveau admin
private _availableCommands = [];
{
    private _cmdName = _x select 0;
    private _cmdFunction = _x select 1;
    private _cmdLevel = _x select 2;

    if (life_adminlevel >= _cmdLevel) then {
        _availableCommands pushBack _x;
    };
} forEach _commands;
```

```

// Vérifier si dropdown nécessaire
private _maxButtons = getNumber(missionConfigFile >> "Life_AdminConfig" >> "DropdownSettings"
>> "maxButtonsBeforeDropdown");

if (count _availableCommands > _maxButtons) then {
    // CRÉER DROPDOWN
    private _dropdown = _display ctrlCreate ["RscCombo", 29100];
    _dropdown ctrlSetPosition [0.35 * safezoneW + safezoneX, 0.35 * safezoneH + safezoneY,
0.25 * safezoneW, 0.03 * safezoneH];
    _dropdown ctrlCommit 0;

    // Remplir dropdown
    {
        private _cmdName = _x select 0;
        private _index = _dropdown lbAdd _cmdName;
        _dropdown lbSetData [_index, _x select 1]; // Stocker fonction
        _dropdown lbSetValue [_index, _x select 2]; // Stocker niveau
    } forEach _availableCommands;

    // Bouton EXÉCUTER
    private _executeBtn = _display ctrlCreate ["RscButton", 29101];
    _executeBtn ctrlSetText "EXÉCUTER";
    _executeBtn ctrlSetPosition [0.35 * safezoneW + safezoneX, 0.39 * safezoneH + safezoneY,
0.25 * safezoneW, 0.03 * safezoneH];
    _executeBtn ctrlCommit 0;

    _executeBtn ctrlAddEventHandler ["ButtonClick", {
        private _display = findDisplay 29000;
        private _dropdown = _display displayCtrl 29100;
        private _selectedIndex = lbCurSel _dropdown;

        if (_selectedIndex >= 0) then {
            private _function = _dropdown lbData _selectedIndex;
            call compile format["call %1;", _function];
        };
    }];

} else {
    // CRÉER BOUTONS CLASSIQUES
    private _yOffset = 0;

```

```

{
    private _btn = _display ctrlCreate ["RscButton", 29100 + _forEachIndex];
    // ... création bouton classique
    _yOffset = _yOffset + 0.035;
} forEach _availableCommands;
};

```

? Personnalisation Avancée

Icônes Personnalisées

```

commands[] = {
    {
        "Heal Player",
        "life_fnc_adminHeal",
        3,
        "players",
        "\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\heal_ca.paa" // Icône custom
    }
};

```

Tooltips (Infobulles)

```

class Tooltips {
    enabled = 1; // Activer les tooltips

    // Format: {"fonction", "Description"}
    descriptions[] = {
        {"life_fnc_adminHeal", "Soigner complètement le joueur sélectionné"},
        {"life_fnc_adminFreeze", "Geler/Dégeler le joueur ciblé"},
        {"life_fnc_adminBan", "Bannir définitivement le joueur du serveur"}
    };
};

```

Sons Personnalisés

```
class Sounds {  
    // Sons lors d'actions  
    onClick = "click";  
    onCommandExecute = "FD_Finish_F";  
    onError = "FD_CP_Not_Clear_F";  
    onSuccess = "FD_Finish_F";  
};
```

? Exemples de Configuration

Configuration Minimaliste (4 onglets, peu de commandes)

```
class Life_AdminConfig {  
    class AdminLevels {  
        levels[] = {"Joueur", "Support", "Modérateur", "Admin", "Super Admin", "Owner"};  
    };  
  
    class DropdownSettings {  
        maxButtonsBeforeDropdown = 10; // Seuil élevé  
    };  
  
    class PlayerManagement {  
        commands[] = {  
            {"Spectate", "life_fnc_adminSpectate", 3, "players"},  
            {"TP to Player", "life_fnc_adminTeleport", 3, "players"},  
            {"Freeze", "life_fnc_adminFreeze", 4, "players"}  
        };  
    };  
  
    // ... autres classes minimalistes  
};
```

Configuration Avancée (5+ onglets, beaucoup de commandes)

```

class Life_AdminConfig {
    class AdminLevels {
        levels[] = {
            "Joueur",          // 0
            "Trial Support",    // 1
            "Support",          // 2
            "Modérateur",       // 3
            "Admin",            // 4
            "Super Admin",      // 5
            "Head Admin",       // 6
            "Owner"             // 7
        };
    };
};

class DropdownSettings {
    maxButtonsBeforeDropdown = 6; // Seuil bas = dropdown plus fréquent
    dropdownHeight = 0.4;
};

class Tabs {
    count = 6;
    tabs[] = {
        {"JOUEURS", "players", "\A3\...", {0.38, 0.70, 0.89, 0.7}},
        {"ACTIONS", "actions", "\A3\...", {0.8, 0.5, 0.2, 0.7}},
        {"VÉHICULES", "vehicles", "\A3\...", {0.3, 0.7, 0.3, 0.7}},
        {"SERVEUR", "server", "\A3\...", {0.8, 0.2, 0.2, 0.7}},
        {"UTILITAIRES", "utilities", "\A3\...", {0.5, 0.5, 0.9, 0.7}},
        {"LOGS", "logs", "\A3\...", {0.4, 0.4, 0.4, 0.7}}
    };
};

class PlayerManagement {
    commands[] = {
        // 15+ commandes joueurs
        {"Get ID", "life_fnc_adminGetID", 1, "players"},
        {"Query", "life_fnc_adminQuery", 1, "players"},
        {"Spectate", "life_fnc_adminSpectate", 3, "players"},
        {"TP to", "life_fnc_adminTeleport", 3, "players"},
        {"Heal", "life_fnc_adminHeal", 3, "players"},
        {"Revive", "life_fnc_adminRevive", 3, "players"},
    };
};

```

```

        {"TP Here", "life_fnc_adminTpHere", 4, "players"},
        {"Freeze", "life_fnc_adminFreeze", 4, "players"},
        {"Kick", "life_fnc_adminKick", 4, "players"},
        {"Give Money", "life_fnc_adminGiveMoney", 4, "players"},
        {"Strip Weapons", "life_fnc_adminStripWeapons", 4, "players"},
        {"Ban Temp", "life_fnc_adminBanTemp", 5, "players"},
        {"Ban Perm", "life_fnc_adminBan", 6, "players"},
        {"Unban", "life_fnc_adminUnban", 6, "players"},
        {"Set Admin", "life_fnc_adminSetLevel", 7, "players"}

    };

};

// ... autres classes avec beaucoup de commandes
};

```

?? Modification Dynamique

Ajouter une Commande

1. Ouvrir `config/Config_Admin.hpp`
2. Trouver la classe correspondante (`PlayerManagement`, `AdminActions`, etc.)
3. Ajouter une ligne dans `commands[]`:

```

{"Ma Commande", "life_fnc_maFonction", 3, "players"}

```

4. Recompiler la mission
5. La commande apparaît automatiquement dans le bon onglet !

Changer le Niveau Requis

```

// AVANT
{"Freeze Player", "life_fnc_adminFreeze", 4, "players"}

// APRÈS (accessible dès niveau 3)
{"Freeze Player", "life_fnc_adminFreeze", 3, "players"}

```

Déplacer une Commande d'Onglet

```
// AVANT (dans l'onglet ACTIONS)
{"God Mode", "life_fnc_adminGodMode", 4, "actions"}

// APRÈS (dans l'onglet UTILITAIRES)
{"God Mode", "life_fnc_adminGodMode", 4, "utilities"}
```

? Tests et Validation

Checklist de Validation

- ☐ Tous les niveaux admin ont des couleurs distinctes
- ☐ Les onglets sont bien nommés et dans l'ordre souhaité
- ☐ Chaque commande est dans le bon onglet
- ☐ Les niveaux admin sont corrects (pas de niveau 1 avec debug)
- ☐ Le seuil dropdown est adapté au nombre de commandes
- ☐ Les icônes s'affichent correctement
- ☐ Les tooltips sont clairs et utiles
- ☐ Pas de doublons de commandes
- ☐ Toutes les fonctions existent et sont déclarées

Tests In-Game

```
// Tester avec différents niveaux
life_adminlevel = 1; // Support
createDialog "life_admin_menu_new";

life_adminlevel = 3; // Admin
createDialog "life_admin_menu_new";

life_adminlevel = 5; // Owner
createDialog "life_admin_menu_new";
```

? Référence Rapide

Commandes Config

Propriété	Type	Valeurs	Description
<code>count</code>	NUMBER	1-10	Nombre d'onglets
<code>maxButtonsBeforeDropdown</code>	NUMBER	5-15	Seuil dropdown
<code>levels[]</code>	ARRAY	Strings	Noms des niveaux admin
<code>commands[]</code>	ARRAY	Arrays	Liste des commandes
<code>tabs[]</code>	ARRAY	Arrays	Configuration onglets

Format Couleur

```
{R, G, B, Alpha}  
// R, G, B: 0.0 à 1.0  
// Alpha: 0.0 (transparent) à 1.0 (opaque)
```

Icônes Arma 3

Chemin	Description
<code>\A3\ui_f\data\GUI\Rsc\RscDisplayArsenal\face_ca.paa</code>	Visage (joueurs)
<code>\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\settimer_ca.paa</code>	Horloge
<code>\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\getindriver_ca.paa</code>	Véhicule
<code>\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\repair_ca.paa</code>	Réparer
<code>\A3\ui_f\data\IGUI\Cfg\Actions\heal_ca.paa</code>	Soigner

? Conclusion

Avec ce système de configuration :

- **Facile à modifier** : Tout est dans un seul fichier
- **Flexible** : Supporte 1 à 10+ onglets
- **Scalable** : Dropdown automatique si trop de commandes
- **Personnalisable** : Couleurs, icônes, tooltips
- **Maintenable** : Pas besoin de toucher au code SQF

Prochaines étapes :

1. Personnaliser `Config_Admin.hpp` selon vos besoins
 2. Adapter `fn_adminMenuTabChange.sqf` pour lire cette config
 3. Implémenter le système de dropdown
 4. Tester avec différents niveaux admin
-

Auteur: ProtoMehka **Version:** 2.1 **Date:** 2025-10-10

Revision #1

Created 10 October 2025 14:14:42 by ProtoMehka

Updated 10 October 2025 14:15:05 by ProtoMehka