

Projet

? Admin Menu v2.1 - Altis Life

Auteur: ProtoMehka **Version:** 2.1 **Date:** 2025-10-10 **Framework:** Altis Life 5.0+

? Description

Interface admin moderne et épurée pour serveurs Altis Life, avec système d'onglets, mini-map interactive, recherche de joueurs et permissions configurables via fichier de configuration centralisé.

Version Framework Status

? Fonctionnalités

? Interface Moderne

- Design épuré avec thème sombre et accents bleus
- Interface responsive avec SafeZone
- **4 onglets: Joueurs / Actions / Objets / Serveur**
- Navigation intuitive avec mise en surbrillance
- **Layout optimisé:** Liste joueurs compacte, grande carte, zone actions avec dropdown

? Recherche

- Barre de recherche par nom de joueur
- Tri alphabétique automatique
- Code couleur par faction (Bleu=Cop, Vert=Civ, Orange=EMS)

?? Mini-Map Interactive

- Affichage temps réel de la position du joueur sélectionné
- Centrage automatique sur le joueur
- Marqueur rouge avec nom
- Mise à jour toutes les 2 secondes
- **Grande taille** pour meilleure visibilité

? Informations Joueur

- Nom et Steam ID
- Faction avec code couleur
- Véhicule actuel
- Position GPS (coordonnées)
- Distance par rapport à l'admin
- **Argent (Cash et Banque)** - Récupération depuis la BDD via requête SQL

?? Système de Permissions

- **Configuration centralisée** dans `config/Config_Admin.hpp`
- 5 niveaux admin (Support → Owner)
- **Menu déroulant dynamique** avec bouton EXÉCUTER
- Couleurs par niveau de permission
- Boutons affichés uniquement selon le niveau admin

? Gestionnaire d'Objets

- **Détection d'items au sol** (WeaponHolder) dans un rayon personnalisable (1-50m)
- Affichage du contenu détaillé (armes, chargeurs, items, sacs)
- **Flèche 3D rouge** pointant vers l'item sélectionné
- **Suppression individuelle** d'items (les autres restent au sol)
- Suppression automatique du conteneur s'il devient vide

? Logging

- Toutes les actions admin sont **loguées en base de données**
 - Interface de visualisation des logs **supprimée** (logging backend préservé)
 - Traçabilité complète des actions administratives
-

? Structure

```

admin_menu.Altis/
├─ config/
│   └─ Config_Admin.hpp           # ☐ Configuration centralisée
├─ dialog/
│   ├─ admin_menu.hpp           # ☐ Interface principale
│   ├─ server_message.hpp       # ☐ Dialog message serveur
│   └─ object_manager.hpp       # ☐ Dialog gestionnaire d'objets
└─ core/admin/
    ├─ fn_adminMenu.sqf         # ☐ Contrôleur principal
    ├─ fn_adminMenuTabChange.sqf # ☐ Gestion onglets + dropdown
    ├─ fn_adminRefreshList.sqf  # ☐ Liste joueurs
    ├─ fn_adminSearchPlayer.sqf # ☐ Recherche
    ├─ fn_adminPlayerSelected.sqf # ☐ Infos + mini-map
    ├─ fn_adminQueryFinances.sqf # ☐ Requête infos financières
    ├─ fn_adminReceiveFinances.sqf # ☐ Réception infos financières
    ├─ fn_adminRepairObject.sqf  # ☐ Réparer objet
    ├─ fn_adminDeleteObject.sqf  # ☐ Supprimer objet
    ├─ fn_adminServerMsg.sqf     # ☐ Ouvrir dialog message serveur
    ├─ fn_adminSendServerMsg.sqf # ☐ Envoyer message serveur
    ├─ fn_adminBroadcastMsg.sqf  # ☐ Broadcast message
    ├─ fn_adminSpectate.sqf      # ☐ Mode spectateur (TFAR compatible)
    ├─ fn_adminTpHere.sqf        # ☐ Téléporter joueur vers admin
    ├─ fn_adminFreeze.sqf        # *☐ Geler joueur
    ├─ fn_adminGodMode.sqf       # ☐ Mode invincibilité
    ├─ fn_adminObjectManager.sqf # ☐ Ouvrir gestionnaire objets
    ├─ fn_adminObjectRefresh.sqf # ☐ Scanner objets autour
    ├─ fn_adminObjectSelect.sqf  # ☐ Sélectionner objet (flèche 3D)
    └─ fn_adminObjectDelete.sqf  # ☐ Supprimer item individuel

life_server/Functions/Admin/
├─ fn_getPlayerFinances.sqf     # ☐ Requête SQL finances
└─ fn_logAdminAction.sqf        # ☐ Logging actions admin en BDD

```

? Installation Rapide

1?? Copier les fichiers

Client (admin_menu.Altis):

- config/Config_Admin.hpp
- dialog/admin_menu.hpp
- dialog/server_message.hpp
- dialog/object_manager.hpp
- core/admin/fn_admin*.sqf (28 fichiers)

Serveur (life_server):

- Functions/Admin/fn_getPlayerFinances.sqf
- Functions/Admin/fn_logAdminAction.sqf

2?? Modifier Config_Master.hpp

Ajouter tout en haut de la section des includes (après `class Life_Settings`):

```
#include "Config_Admin.hpp"
```

3?? Modifier Functions.hpp (Client)

```
class Admin {
    file = "core\admin";
    // ... fonctions existantes conservées ...

    // Admin Menu v2.1
    class adminMenu {};
    class adminMenuTabChange {};
    class adminRefreshList {};
    class adminSearchPlayer {};
    class adminPlayerSelected {};
    class adminRepairObject {};
    class adminDeleteObject {};
    class adminQueryFinances {};
    class adminReceiveFinances {};
    class adminServerMsg {};
    class adminSendServerMsg {};
    class adminBroadcastMsg {};
    class adminSpectate {};
```

```
class adminTpHere {};  
class adminFreeze {};  
class adminGodMode {};  
class adminObjectManager {};  
class adminObjectRefresh {};  
class adminObjectSelect {};  
class adminObjectDelete {};  
};
```

4?? Modifier MasterHandler.hpp

```
#include "admin_menu.hpp"  
#include "server_message.hpp"  
#include "object_manager.hpp"
```

5?? Modifier config.cpp (Serveur)

```
class Admin {  
    file = "\\life_server\\Functions\\Admin";  
    class getPlayerFinances {};  
    class logAdminAction {};  
};
```

6?? Modifier CfgRemoteExec.hpp (Client)

Client functions:

```
F(life_fnc_adminQueryFinances,CLIENT)  
F(life_fnc_adminReceiveFinances,CLIENT)  
F(life_fnc_adminBroadcastMsg,CLIENT)
```

Server functions:

```
F(TON_fnc_getPlayerFinances,SERVER)  
F(TON_fnc_logAdminAction,SERVER)
```

7?? Modifier player_inv.hpp (Client)

Bouton IDC 2021:

```
onButtonClick = "closeDialog 0; createDialog ""life_admin_menu"";";
```

8?? Base de données

Voir [INTEGRATION_DB.md](#) pour la création de la table `admin_logs`.

? C'est prêt !

Appuyez sur `Y` → **Admin Menu**

? Documentation

Document	Description
INTEGRATION_CLIENT.md	<input type="checkbox"/> Installation client (mission)
INTEGRATION_SERVER.md	<input type="checkbox"/> Installation serveur
INTEGRATION_DB.md	<input type="checkbox"/> Configuration base de données
CONFIG_ADMIN_GUIDE.md	<input type="checkbox"/> Guide complet de configuration
CHANGELOG.md	<input type="checkbox"/> Journal des modifications

?? Configuration

Ajouter une Commande

Éditer `config/Config_Admin.hpp`:

```
class Commands {
    list[] = {
        {"Ma Commande", "life_fnc_maFonction", 3, "players"}
        // Nom | Fonction | Niveau min (1-5) | Onglet
    };
};
```

```
};
```

Onglets Disponibles

- "players" → Onglet Joueurs
- "actions" → Onglet Actions
- "objects" → Onglet Objets
- "server" → Onglet Serveur

Dropdown / Boutons

Modifier dans `Config_Admin.hpp`:

```
class DropdownSettings {  
    maxButtonsBeforeDropdown = 0; // 0 = Toujours dropdown, 999 = Toujours boutons  
};
```

? Niveaux Admin

Niveau	Nom	Couleur	Permissions
1	Support	☐ Vert	Infos joueurs
2	Modérateur	☐ Bleu clair	+ Compensate
3	Admin	☐ Bleu	+ Spectate, Teleport, Repair Object, Object Manager
4	Super Admin	☐ Orange	+ TpHere, GodMode, Freeze, Delete Object, Server Message
5	Owner	☐ Rouge	Accès total (Debug Console)

? Compatibilité

- ☐ Altis Life 5.0 (AsYetUntitled)
- ☐ Frameworks Altis Life compatibles
- ☐ Arma 3 (dernière version)
- ⚠ Requier adaptation mineure pour frameworks custom

?? Troubleshooting

Le menu ne s'ouvre pas

Vérifier `life_adminlevel >= 1` Vérifier includes dans `MasterHandler.hpp` et `Config_Master.hpp`

Liste de joueurs vide

Vérifier logs `[ADMIN REFRESH]` dans le RPT Tester `hint str (count playableUnits);`

Aucune commande affichée

Vérifier que `Config_Admin.hpp` est bien inclus dans `Config_Master.hpp` Vérifier les logs `[ADMIN MENU]` pour voir si les commandes sont chargées

Plus de détails: [CONFIG_ADMIN_GUIDE.md](#)

? Fonctionnalités Implémentées

- Interface moderne avec dropdown
 - Configuration centralisée (`Config_Admin.hpp`)
 - Server Message broadcast
 - Repair/Delete Object
 - Informations financières via SQL
 - Logging actions admin en BDD
 - Layout optimisé (liste compacte, grande carte)
 - Textes agrandis pour meilleure lisibilité
 - Mode spectateur compatible TFAR** (détection automatique)
 - Gestionnaire d'objets** avec suppression individuelle d'items
 - Corrections bugs (TP Here, Freeze, God Mode)
-

? Licence

Libre d'utilisation et de modification. Crédit apprécié mais non obligatoire.

? Crédits

Auteur: ProtoMehka **Framework:** Altis Life 5.0 (AsYetUntitled) **Date:** Octobre 2024 - Janvier 2025

Version 2.1 - Octobre 2025

Revision #3

Created 7 October 2025 13:21:05 by ProtoMehka

Updated 10 October 2025 14:15:54 by ProtoMehka