

IRREskins

Guide du Gestionnaire de skin

v1.0 – 11 décembre 2017 par -IRRE-Biluf

Préambule

Chaque squadron participant à l'alimentation du dépôt d'IRREskins possède son propre répertoire et en est le responsable. Un compte FTP est mis à disposition et il n'a les droits que sur son répertoire de dépôt en Lecture/Ecriture. Ce compte FTP ne doit être redistribué qu'à des personnes de confiance, essentiellement les skinneurs du squadron. Il est possible le cas échéant de faire changer le mot de passe.

- ➔ Chaque gestionnaire de skin se doit de prendre connaissance de ce guide et de le respecter à la lettre.

Structure du dépôt

Dans le répertoire racine on trouve deux sous dossiers, « 2K » et « 4K » et enfin un fichier texte nommé « todelete.txt ».

Nom de fichier	Taille de fichier	Type de fichier	Dernière modifica...	Dr...	Propriét...
..					
2K		Dossier de fichiers	11/12/2017 19:55:36	0755	1582 1592
4K		Dossier de fichiers	11/12/2017 19:55:40	0755	1582 1592
.ftpquota	4	Fichier FTPQUOTA	11/12/2017 19:58:14	0600	1582 1592
todelete.txt	0	Document texte	11/12/2017 20:01:51	0644	1582 1592

Dans le répertoire « 2K » on y déposera les collections de skins de taille classique.

Dans le répertoire « 4K » on y déposera les collections de skins de taille 4K.

- ➔ Ne créez pas de sous dossier sous ces deux répertoires, toutes les collections doivent être au même niveau de l'arborescence.

A savoir que si un joueur A possède les skins en version 2K d'un appareil et un joueur B possède les skins en version 4K du même appareil alors les deux joueurs voient leur version de skin installée en local si les deux sets portent **le même nom**.

Dans le fichier todelete.txt, on listera la liste des noms des skins au complet avec leur extension.

Par exemple « f109E7_IRRE_STD_Smk1_1.dds ».

Cette liste indique au script quelles skins sont obsolètes (pratique pour les skins nominatives) et il les supprimera du PC de l'utilisateur lors de la mise à jour.

Si vous êtes curieux, vous pouvez avoir une vue d'ensemble sur <https://www.lesirreductibles.com/irreskins>

Collections de skins

IRREskins ne gère pas les skins individuellement (à part les skins obsolètes) mais des collections de skins. Les collections de skins sont des archives regroupant toutes les skins d'une même version.

La norme de skin qui a été définie il y a quelques temps est utilisée par le script pour prendre connaissance des mises à jour ainsi que pour connaître le chemin d'installation de chaque collection dans le répertoire de BOS.

➔ S'écarter de cette norme et c'est toute la machine qui se grippe !

Rappel de la norme des skins individuelles

[Appareil]_[Escadrille]_[Livrée]_[Version]_[Numéro ou Pilote]

Exemples :

- Yak1s69_LAL_RN_Smk2_SkyWaxer
- Mig3s24_LAL_RA_Wmk1_03

Légende :

- Appareil : nom et modèle de l'avion, tel qu'il est nommé par le jeu.
- Escadrille : acronyme de l'escadrille virtuelle.
- Livrée : acronyme du nom commun donné à la livrée, indique un camouflage, type de marquage spécifique ou le nom d'une escadrille historique. (STD par défaut, pour Standard)
- Version : indique la version de la livrée.
 - S = Summer camo (camouflage été)
 - W = Winter camo (camouflage hiver)
 - mk = mark (numérotation de la version)
- Numéro ou Pilote : marquage numérique de l'appareil ou du nom du pilote.

Norme de nommage des collections

Une collection est représentée par un unique fichier compressé qui sera composée de la façon suivante :

[Appareil]_[Escadrille]_[Livrée]_[Version]_[Date]

Exemples :

- Yak1s69_LAL_RN_Smk2_20160729.7z
- Mig3s24_LAL_RA_Wmk1_20170514.7z

A noter (très important), que par rapport aux skins individuelles, la distinction de numéro ou de pilote est remplacée par la date au format **AnnéeMoisJour**. C'est cette information qui permet au script de savoir si une collection a été mise à jour ou non par rapport à ce qui se trouve sur le PC de l'utilisateur.

A signaler également que les archives doivent obligatoirement être au **format 7-Zip** et compressées en **Ultra**.

- ➔ En cas de mise à jour d'une collection de skin, supprimez l'ancienne collection du FTP !
- ➔ On prendra soin de dater la collection avec la date de modification du fichier le plus récent de la dite collection.

Nom	Taille	Compressé	Modifié le	Chiffre
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_10.dds	5 592 560		2015-11-28 21:46	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_9.dds	5 592 560		2015-11-28 21:45	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_8.dds	5 592 560		2015-11-28 21:45	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_7.dds	5 592 560		2015-11-28 21:44	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_6.dds	5 592 560		2015-11-28 21:44	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_5.dds	5 592 560		2015-11-28 21:43	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_4.dds	5 592 560		2015-11-28 21:43	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_3.dds	5 592 560		2015-11-28 21:42	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_2.dds	5 592 560		2015-11-28 21:42	-
Yak1s69_IRRE_STD_Smk1_1.dds	5 592 560	3 807 837	2015-11-28 21:41	-

1 objet(s) sélectionné(s) 5 592 560 5 592 560 2015-11-28 21:46

todelete.txt, cas pratique

Le pilote Toto possède son propre skin nominatif dans plusieurs collections. Mais est chassé du squadron.

On peut lister dans le fichier todelete.txt toutes les skins portant son nom et mettre à jour les collections de skins SANS changer la date de l'archive.

Ainsi les utilisateurs, lors de la mise à jour supprimeront toutes les skins de Toto sans retélécharger toutes les collections. Un nouvel utilisateur par contre téléchargera les collections de skin sans les skins de Toto.