

Punteado de temas Portal APTMOD2011

Pendientes

Horas del turno en el cambio de turno.

Alertas por ranking

ADMIN:mostrar acuerdos entre jugadores y avisar de acuerdos en el ultimo turno de la manga

También estaría bien un informe de bajas resumido,

Darle seguimiento de charla a los mensajes

No se pueden eliminar jugadores en en el admin

Alertar si un jugador entra mas de una vez en el ultimo turno de la manga

Alertar si un jugador cambia la construcción de una ciudad previo al cambio de turno y la cambio nuevamente luego del fin de turno

Si la ciudad esta 100% cultura, ciencia o riqueza no figura en la columna de construcción de la ciudad.

El gráfico de guerras no muestra bien el flujo de turnos dentro de la guerra

Capturar evento de lanzar la nave - No se puede

Limitar la posibilidad de crear contratos/Mensajes hasta no tener alfabeto

Graficar costos espionaje

No sale quien tiene la ciudad santa - No se puede

Una opción de "descartar" recordatorio para marcar que ya te acordaste del recordatorio y ya entonces no aparezca el icono de alerta

Sacar puntos de grandes personajes que faltan en cada ciudad (y del gran general tb)

Guerra sacar los datos de las guerras

*Hay que pensar como mostrar los datos de los demas jugadores a los que tenemos acceso como:

- tecnología que esta investigando y turnos que faltan
- ciudades que puede ver por espionaje
- unidades que vemos

Mostar en las ciudades diferencia entre caritas buenas y malas, y poner un resumen de las ciudades en conflicto en un futuro panel de control.

Proximos a liberar

Evento de partida publica

Mail de aumento de plazo de turno

Marcar si un jugador entro pero no paso turno

0.34.0

Iconito de eliminado en detalle de los jugadores

Partidas APT tienen una estrella distintiva

Texto libre al crear una nueva partida que se enviara en el mail de asignacion permitiendo enviar en ese mail la IP de la partida por ejemplo

Detalle de actividad de las unidades en el mail de cambio de turno

Nuevo mail por actividad en el muro. Se puede deshabilitar en la configuracion de la partida.

Ajuste a la logica para determinar el doble turno reportado en Epica I

0.32.3

Se utiliza el apodo y no el nombre del lider en mensajes, contratos y varios lugares mas

0.32.2

Cambia el evento enter a otro al enviar mensajes del admin

Filtros por jugador y tipo mensaje en auditoría

Apodo jugador en auditoría

0.32.1

Ajustes a la pantalla de mensajes y barra lateral en el panel central

0.32.0

Mensajes de salida y de entrada se muestran de 10 en 10 para evitar que queden fuera de pantalla

Muro incluye nuevamente una barra lateral y se agrega un icono para abrir el muro por

separado

Los tratados que se modificaban no se borraban las firmas de los demas integrantes quedando firmado con las modificaciones

Se quita el boton de panel de administrador , se sustituye por un icono en la pantalla de administracion de la cada partida

La asignación manual de jugadores muestra la nación, agregar el nick para diferenciar. Idem pantalla de guerras

El administrador puede enviar mensajes a los jugadores en un nuevo tab de la pantalla de administración de la partida

0.31.2

Generado con GeneXus Ev2 RC. Mas cerca de HTML 5 y CSS3.

Rediseño estetico

Mejoras simples en el panel de administradores

Los mails de acuerdos en partidas democratic no se envian

Bug conocido: no funcionan las "notas"

0.31.0

Se perdian notas cuando se cambia de partida en partida

Se marca los jugadores que estan en AI

Se arregla la pantalla de unidades, se perdía el filtro al seleccionar una linea

0.30.0

Ajuste por desborde

0.29.0

Ajuste por desborde

0.28.0

Se separan las propuestas, acuerdos y Tratados (outgame) en 3 grillas separadas para poder trabajarlas por separado

Se veían la gráfica de estadísticas de rivales que no correspondía

La puntuación que se envia en el mail de cambio de turno, correspondia al turno anterior.

El log de mails se pasa de la configuración hacia la pantalla del registro del usuario. Allí se muestran todos los mails enviados de todas las partidas

Se aumenta la tolerancia de tiempo para marcar una partida pausada

Se separa la grilla de partidas en Mis partidas y otras Partidas, las primeras son las partidas en las que se esta jugando, la segunda grilla muestra todas las partidas pero en forma publica.

Las partidas nuevas se deben crear en huso -6

Pone un icono si hay mensajes pendientes de leer

Los mensajes recibidos quedan en negritas hasta que el destinatario los marca como leídos

Alertas. Se permiten crear alertas por ciertos indicadores. Las alertas se muestran en el mail de cambio de turno

0.27.0

La partida aparece como pausada si no hay un ping en menos de 10 minutos

0.26.2

Mail de reinicio llegaban partidas ya terminadas

No se ven los mensajes enviados

Los mensajes de eventos que incluyen iconos como el de martillos o el de oros se sustituyen estos iconos por caracteres. El de martillos se sustituye por un "\$" y el de oro por un "4".

El plazo de las partidas en el listado se repetía en las partidas públicas

Ajustar los botones de avance de los eventos que se ven cortados.

0.26.0

Se veían mensajes que no correspondían a la partida

El mail de "ahora sí" incluye los eventos del turno hasta el momento

Poder mandar un Mail al admin de la partida, queda en la configuración de la partida los admins y sus mails

Registrar logs de accesos por jugador para controlar el primer turno de paz/guerra

Mail admin no debería advertir de jugadores en AI

Ante una guerra siempre se envía un mail.

El mail de cambio de turno incluye una selección de las noticias

Los puntos de fin de manga se reparten en inicio del turno y no al final.

Ajustes al mantenimiento de mangas

Se permite eliminar una partida entera, incluyendo los históricos.

0.25.3

Se cambian logos según nuevo diseño

Se puede acceder como "invitado" sin necesidad de registrarse.
Se quita google analyzer por sospechar que estaba dando problemas

0.25.2

Se cambia la variable de contexto a cookies

0.25.1

Mostrar el ultimo turno y hora de acceso en cada partida

EL gráfico de estadísticas conserva las civs seleccionadas cuando se va cambiando de indicador. Se agrego un icono para limpiar la lista

Jugadores eliminados aparecían en el mail del admin y en el detalle de las guerras

Se podrá editar el apodo para poner el nombre del jugador en caso que ya sepas quien es.

0.25.0

Mejoras internas para evitar duplicados

0.24.0

Grafico de guerras esta siempre habilitado en partidas democratic

Se soportan diferentes "mods"

Mail de partidas democratic no se envia si no pasa al menos un turno

El bloque de guerras en el mail de cambio de turno estaba invertido el orden de las guerras

0.23.0

Mail de eventos en tiempo real. Para habilitarlos hay que ir a la pantalla de configuración en cada partida. La configuración es partida a partida y por defecto esta apagado.

0.22.0

Las partidas se clasifican en Normales o Democratic, estas ultimas no envían mail de admin ni mail de cambio de turno, Envían si un mail cuando el jugador se desconecta con el resumen de todo lo que paso desde que se conecto

0.21.7

Ajustes en pantalla de recordatorios, el agregar no funcionaba si se tenia una linea seleccionada y cerraba el navegador cuando confirmabas un nuevo recordatorio

El jugador titular de una civilización puede agregar suplentes a la lista de lideres de esa civilizacion

Se habilitan idiomas, solo esta habilitado el español por defecto e Ingles, aunque esta solo parcialmente traducido. Si alguien quiere su version del portal el catalan o valenciano me contacta y le paso instrucciones

0.21.6

Se envía un mail cuando la partida de reinicia

Se ajusta el mail de propuestas que mostraba el que propone y el ofrecido intercambiados

La gráfica privada de estadísticas no incluye a tu propia civilización para graficar el mínimo y el máximo

Se mejora la presentación de la gráfica publica

Se cargaron las imagenes de construcciones y se mantienen en nuevas partidas

Envia un mail al admin con detalles de la partida

Ajuste en la carga del Hastió Bélico

0.21.4

La gráfica publica no se veía, aunque aun aparece desajustada

Se agrega una nueva columna al detalle del jugador con el War Wariness, aunque demorara 1 turno en mostrarse el valor correcto

No se envia el mail de nuevas propuestas al jugador que hace la propuesta

Se envia un mail si un usuario es agregado como suplente

Los suplentes solo podran acceder durante los turnos marcados como suplente

Se habilita mantenimiento de construcciones y tecnologias para poder cargar los iconos de construcciones, unidades y tecnologias.

<http://pitboss-manolo.no-ip.info/aptmod/partidaconstruccioneswc.aspx?71>

<http://pitboss-manolo.no-ip.info/aptmod/partidatecnologiaswc.aspx?71>

Luego se replicara a la demas partidas automaticamente

0.21.3

Icono de la columna de oro en la ciudad esta mal, se usa el de comercio.

Los labs acumulados en las techs investigadas estan mal

Link al foro en la pagina inicial

El turno siempre sale como cero , ni el nombre de la partida cuando el usuario es publico

Eventos publicos no se ven

El recuerdo para filtrar por los eventos privados ahora aparece por defecto cerrado

Se agrega un link al foro en el detalle general de la partida

Se agrega una opcion al menu, dentro del submenu de 'Utiles' para mostrar el hilo de la partida en el foro

Se agrega una opcion al menu dentro del submenu de 'Utiles' para mostrar los diferentes lideres que la civilizacion ha tenido, Detallando cuales son titulares y cuales son suplentes y entre que turnos fueron suplentes.

0.21.2

Usuario y clave se conservan hasta que se de explícitamente el deslogueo

El admin puede postear en el muro

Poner las flechas del muro arriba y ocultar las que no correspondan

Links de ayuda en la mayoría de las funcionalidades

SubForo del Mod/web en TodoCivilization <http://www.todocivilization.com/viewforum.php?f=37>

Mejora en el mail de propuestas/contrato, aclarando quien es el que propone y a quien y que ofrece y pide cada uno.

Las noticias se ordenan de izq a derecha y no de arriba a abajo

0.21.1

Ajustes varios en contratos y mensajes

No permite enviar mensajes o contratos a lideres que no se hayan contactado

Envía un mail cuando se asigna un lider a una partida

El detalle de los mensajes se ven dentro de la misma pantalla

En la administración de las partidas, se puede capturar los puntajes de la manda

Se asignan los puntajes por defecto al fin de cada manga a cada jugador

0.21.0

Al editar el perfil del usuario, regresa a la homepage

Se recibe el evento PAZ (RRII 3)

Mensajería interna entre usuarios. Se permite crear mensajes para varios lideres y les llega un mail a cada uno con el mensaje

0.20.0

Se permiten sustituciones y co-lideres. Administrados por el admin de la partida

Las construcciones son propias de cada partida, por lo que cada partida puede tener diferentes construcciones

En el detalle de la partida, se muestran las horas y minutos que faltan del turno. Además de la fecha/hora

El mail del turno incluye la actividad en el muro del turno anterior

0.19.1

Manda mail en cada nueva propuesta ingame o por web

Ajuste al ancho del muro para evitar scrol lateral

Ajuste a la API de tecnologías que mostraba mal las tecnologías investigadas y no siempre marcaba las tecnologías terminadas

Ajustes el mail de cambio de turno que en caso de guerras mostraba eventos de mas

Ajuste al mail de cambio de turno, la lista del ranking se orden de mayor a menor

En caso de victoria, muestra el ganador en la grilla de jugadores

El gráfico de guerras solo sera visible cuando la partida sea publica y solo muestra las civilizaciones en guerra

0.19.0

Manda un mail en el cambio de turno

La hora de fin de turno seguía mostrándose en GMT+0 :wall:

0.18.0

Las unidades se creaban con fuerza x100

Administración de usuarios no funcionaba

En la edición del muro el nombre del usuario salía siempre "Manolo", aunque luego en el muro sale el nombre del usuario correctamente.

Los eventos de azar solo se dara como maximo 1 por turno con una probabilidad de 5%

Se veian los costos de espionaje del primer lider siempre (Para el caso de alpha8, se ven siempre los costos de las misiones de Cartago)

El plazo del turno aparecian siempre como GMT+0

No morian los barcos faeneros cuando construyen su mejora

Las ciudades regaladas seguian en la lista de ciudades de la civilizacion.

Las ciudades arrasadas seguian en la lista de ciudades de la civilizacion