Simple Header Problem beim Sudoku MOD 1.0.6a

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags: Simple Header Problem beim Sudoku MOD 1.0.6a	Mo 21.Mai, 2007 12:15

Hallo Zusammen,

ich dachte mir, daß ich hier mal mein kleines Prolem auch mal poste. Wie ich Karsten kenn, fällt ihm bestimmt was dazu ein

Ok. In der angehängten Datei gibt's eine Funktion, die ein Helper PopUp öffnet (mode=helper). Das Problem, das ich dabei habe, ist, daß die normale overall_header.tpl / overall_footer.tpl gezogen werden.

Ich hab schon bei phpbb.de und phpbb.com gesucht und bin zumindest schon mal soweit gekommen, daß es irgendwie mit der Variable $gen_simple_header = true gehen soll. Allerdings krieg ich das nicht wirklich gebacken, weil ja nicht nur ein Template zum Aufruf definiert ist, sondern derer mehrere. Nun soll aber nur ganz speziell dieses eine (sudoku_helper.tpl) mit dem simple Header/Footer ausgestattet werden.

Wenn da jemand spontan die Lösung kennt, wäre ich sehr dankbar!

Vielen Dank und Gruß
Felix

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 12:20

Ja, korrekt:
Füge vor

Code:
```
$template->set_filenames(array(
  'body' => 'sudoku_helper_body.tpl'
```

die Zeile

Code:
```
$gen_simple_header = true;
```

ein, um genau den Simple Header zu erhalten.

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 13:15

Hmmm ... Das hatte ich auch schon versucht. Aber wirkt irgendwie nicht. Habe auch mal den Browser Cache und den Orion Cache gelöscht, ändert aber nichts :-(

Also so schaut's jetzt bei mir aus:

Code:

```
if ( $mode == 'helper'&&$sudoku_user['game_helper'] )
{
$gen_simple_header = true;
$template->set_filenames(array(
  'body' => 'sudoku_helper_body.tpl'
  ));
sudoku_build_helper($sudoku_user);
  $template->assign_vars(array(
  'L_SUDOKU_HELPER_TITLE' =>$lang['sudoku_helper_title'],
  'L_SUDOKU_HELPER_EXPLAIN'=>$lang['sudoku__game_helper_explain'],
  'L_SUDOKU_HIDE_HELPER' =>$lang['sudoku_helper_hide'],
  'L_SUDOKU_RELOAD_HELPER' =>$lang['sudoku_helper_reload'],



  ));
```

Aus einem mir nicht nachvollziehbaren Grund greift diese Variable nicht .... Gibt's vielleicht eine Möglichkeit etwas einzufügen, daß mir zeigt, daß die Variable auch tatsächlich vorhanden ist?

Kannst es auch gerne mal live anschauen (<!-- m -->http://www.die-muellers.org/sudoku.php<!-- m --> Login Testuser Pwd. tester)

Danke und Gruß
Felix

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 14:58

In der 1.0.6.a wird ein "light" header includiert.

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 15:18

<!-- m -->http://www.community.cback.de/viewtopic ... 424#112424<!-- m -->

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 16:28

Versteh ich nicht.

in dem Popup hängt alles auf halb 8 weil der normale header includiert wird.
In der neuen Version wird genau aus diesem Grunde ein light_header includiert was auch funktioniert.
Nun soll dort die Lösung des Problems sein den light_header wieder zu entfernen und den alten Zustand der hier angehängten Datei herzustellen.

Durchaus interessant

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 16:29

Öhm, nein, da ging es doch eher darum, daß jemand den neuen Header verwenden wollte, ohne die neue Version zu besitzen.
So habe ich das jedenfalls verstanden...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 17:52

Ich hab das nicht genau gelesen. Vergesst den link wieder.

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 18:57

Daher hatte ich auch noch nix gesperrt

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 18:59

Da war Karsten mal wieder 'ne Minute schneller ...

@ Amigalink: Das ist definitiv das Beste

Dieser Light Header ist total verstümmelt und zeigt dann auch die normale Seite verstümmelt an. Die overall_light_header.php und die passende .tpl am besten gleich löschen!

Darum habe ich den im ersten Step mal mit dem normalen Header versehen. So wird wenigstens die Haupt- und Spielseite normal im Forum angezeigt, wie es sich gehört.

Jetzt geht's ja nur noch um das Finetuning bezgl des PopUps. Der Rest läuft ja einwandfrei.

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 19:06

Okay, so sollte es gehen:

Füge mal vor die Zeile

Code:

```
include($phpbb_root_path . 'includes/page_header.'.$phpEx);
```

diese Zeilen ein:

Code:

```
if ( htmlspecialchars($_GET['mode']) == 'helper' )
{
 $sudoku_user = get_sudoku_user($user_id);
 if ($sudoku_user['game_helper'])
 {
  $gen_simple_header = true;
 }
}
```

und natürlich meine zuerst gepostete Änderung rückgängig machen...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 19:06

Hmmm - wäre es nicht evtl. sinnvoller (einfacher) den Light Header zu reparieren, anstatt irgendwelche anderen Verrenkungen zu machen?

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 19:08

Wieso?

Man muss doch nicht immer einen 2. Header verwenden, wenn das phpBB doch alles liefert, was gewünscht ist...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 20:01

Grundsätzlich gebe ich dir da natürlich recht. Aber wenn ich das richtig verstanden habe, dann wird normalerweise von dem MOD generell eine light_header.php anstelle der page_header.php aufgerufen. Das ist IMHO beim Sudoku eine sehr sehr gute sache. Denn während des Spiels wird die Seite sehr sehr oft neu geladen und somit jedesmal (absolut unnötig) der ganze Code der page_header.php ausgeführt. Das führt schon bei einem Original Vanilla zu einer nicht unerheblichen Serverbelastung (vor allem wenn mehrere User gleichzeitig Spielen) und bei einem gemoddetem Board ...

Ich nutze auf EmF ebenfalls Sudoku (von einem anderem Autor) und lasse genau aus diesem Grund sehr viel Code nicht ausführen wenn sich der User im Sudoku befindet. Die Lösung mit dem light_header ist aber für Admins ohne PHP-Erfahrung garantiert die einfachere.

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 20:07

[quote="femu";p="73121"]Da war Karsten mal wieder 'ne Minute schneller ...

@ Amigalink: Das ist definitiv das Beste

Dieser Light Header ist total verstümmelt und zeigt dann auch die normale Seite verstümmelt an. Die overall_light_header.php und die passende .tpl am besten gleich löschen!

Darum habe ich den im ersten Step mal mit dem normalen Header versehen. So wird wenigstens die Haupt- und Spielseite normal im Forum angezeigt, wie es sich gehört.

Jetzt geht's ja nur noch um das Finetuning bezgl des PopUps. Der Rest läuft ja einwandfrei.

So sieht das in einem Standardboard aus, ohne irgendwelche Mods.

Da würd ich von verstümmelt nicht reden. Da scheint mir doch das Problem woanders.

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 21:03

Mit verstümmelt meinte ich auch nicht das PopUp, sondern die normale Seite. Mit dem Light Zeugs wird ja mein Layout nicht dargestellt. Und da gehört der Mod halt rein. Und nicht in irgendein Irgendwas Layout. Das Spiel soll ja schließlich wie die anderen Sachen einen Teil meines Boards darstellen.

Also bitte zurück zum Thema bzw. meiner Frage (programmiertechnisch!). Die Fragestellung war schließlich eine andere.

@ Karsten: Das war des Rätsels Lösung! Super. Vielen Dank wie immer!

@ Amigalink & Karsten: Die von Amigalink angesprochene Variante zu überlegen ist wahrscheinlich gar nicht mal so übel. Ich kenne mich da ja zu wenig aus, aber ich denke sowas in der Art wie beim Editieren eines Textes mit Ajax nur für das Sudoku Board wäre dann vermutlich die eleganteste Variante. Bei mir ist das jetzt nicht so dramatisch, da ich nur eine kleine Gemeinde habe, aber für andere kann sich das dann schon bemerkbar machen.

Schönen Abend noch zusammen und Gruß
Felix

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mo 21.Mai, 2007 23:07

@AmigaLink
Nun, man könnte, wenn Teile der page_header.php sinnvoll sind, auch eine andere Variable definieren und damit noch mehr "ausblenden", um die Last weiter zu verringern...

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 04:12

[quote="AmigaLink";p="73125"]Grundsätzlich gebe ich dir da natürlich recht. Aber wenn ich das richtig verstanden habe, dann wird normalerweise von dem MOD generell eine light_header.php anstelle der page_header.php aufgerufen. Das ist IMHO beim Sudoku eine sehr sehr gute sache. Denn während des Spiels wird die Seite sehr sehr oft neu geladen und somit jedesmal (absolut unnötig) der ganze Code der page_header.php ausgeführt. Das führt schon bei einem Original Vanilla zu einer nicht unerheblichen Serverbelastung (vor allem wenn mehrere User gleichzeitig Spielen) und bei einem gemoddetem Board ...
Ich nutze auf EmF ebenfalls Sudoku (von einem anderem Autor) und lasse genau aus diesem Grund sehr viel Code nicht ausführen wenn sich der User im Sudoku befindet. Die Lösung mit dem light_header ist aber für Admins ohne PHP-Erfahrung garantiert die einfachere.

Moin. Ich hab mir das gerade mal bei Dir angeschaut. Ist aber genauso (zumindest auf den ersten Blick), wie ich es bei mir auch habe. Der Sudoku, den ich verwende (gibt's im Übrigen hier. Weiter unten im Thread auch ein Upgrade Tool für das vorhandene)), ist eine Erweiterung des MODs, den Du auch verwendest. Er wurde lediglich um einige Funktionen erweitert (Cash MOD Integration, Helper, etc.)

Es sieht bei mir also genau gleich aus und es wird halt nach jedem Zug das Fenster (inkl. der standard overall_header.tpl / -footer.tpl) geladen.

Daher meine Idee, das Spieleboard mit Ajax Funktionalität zu versehen, so daß nur das Brett an sich geladen/geändert wird. Das wäre natürlich der Idealfall

Ob das überhaupt und wenn ja, wie das gemacht werden könnte, bin ich natürlich überfragt. Das kann dann eher Oxpus wieder beantworten.

Zumindest ist ja erst mal mein Problem gelöst und ich kann mir merken, wie ich das machen muß, wenn ich das so ähnlich mal wieder brauchen sollte

Gruß
Felix

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 08:13

Öhm, ja, Ajax wäre hier nicht verkehrt, um gerade die Zahlen in das Spielbrett einzutragen und auch gleich prüfen zu lassen, wenn man einen Fehler gemacht hat.
Aber da ich selbst den soduko MOD kaum kenne und noch diverse andere Baustellen offen sind, werde ich mich da in näherer Zukunft nicht unbedingt dran austoben...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 08:33

> oxpus hat geschrieben:
>
> Nun, man könnte, wenn Teile der page_header.php sinnvoll sind, auch eine andere Variable definieren und damit noch mehr "ausblenden", um die Last weiter zu verringern...
>
> Das mache ich ja bei mir. 😉

Ich sag ja nur das die light_header Variante für PHP-Unerfahrene die bessere Lösung ist. 😊

> femu hat geschrieben:
>
> Moin. Ich hab mir das gerade mal bei Dir angeschaut. Ist aber genauso (zumindest auf den ersten Blick), wie ich es bei mir auch habe.
>
> Nur auf den ersten Blick! 😁

> oxpus hat geschrieben:
>
> Öhm, ja, Ajax wäre hier nicht verkehrt, um gerade die Zahlen in das Spielbrett einzutragen und auch gleich prüfen zu lassen, wenn man einen Fehler gemacht hat.
>
> Stimmt, das wäre eine Prima sache.

Fördert den Spielfluss und senkt den Traffic. Vielleicht setzt das einer der Autoren ja mal irgendwann um.

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 09:13

Naja, Ajax verringert den Traffic zum User-Client (Browser), aber ob das hier auch wirklich mehr Zeit bringt, wage ich mal hier zu bezweifeln...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 12:44

Wäre auf jeden Fall recht angenehm.

Allerdings könnte es auch störend sein, wenn der Server lahmt. 🙁

Egal, ich brauche es nicht.

Auf EmF läuft das Speil auch so sehr zügig. 😉

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 12:49

Wie sieht es denn eigentlich mit Gamepacks aus?

Dem MOD sind ja 20 Spiele beigelegt (nicht gerade viel) und wieviele gibts dann mit weiteren Packs?

Und kann man die auch selber erstellen?

Wäre übel, wenn ein User in kurzer Zeit alle Spiele durchwurschtelt. Der verliert dann sofort das Interesse daran...

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 12:55

Da ist sowohl ein Generator für einzelne Spiele im Acp integriert als auch für komplette Gamepacks zum erstellen usw..

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 12:58

Ich werde den mal ausprobieren.
Schliesslich ist es ein extrem interessantes Spiel...

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 13:00

[quote="oxpus";p="73153"]Wie sieht es denn eigentlich mit Gamepacks aus?
Dem MOD sind ja 20 Spiele beigelegt (nicht gerade viel) und wieviele gibts dann mit weiteren Packs?
Und kann man die auch selber erstellen?

Wäre übel, wenn ein User in kurzer Zeit alle Spiele durchwurschtelt. Der verliert dann sofort das Interesse daran...

Also mit dieser (russischen) Version des MODs, kannst Du sogar selber welche erstellen. Anbei mal die Packs, die ich schon habe. Ist ein ganzer Stapel und sollte für 'ne Weile reichen ;-)

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 13:14

Und die funktionieren alle mit der 1.0.6a?

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 13:59

Die Gamepacks müsstest du hinterher mit unten genanntem Skript konvertieren, da die
Tabellenstruktur eine andere ist.

Per Generator sind Gamepacks aber auch schnell selbst gemacht.

Hier:
<!-- m -->http://vfalcone.pikenet.ru/forum/viewtopic.php?t=360<!-- m -->

gibt es den Mod, 20 fertige Gamepacks für den aktuellen Mod, ein Transformationsskript für die alten Gamepacks (Tabellen)

hier:
<!-- m -->http://vfalcone.pikenet.ru/forum/viewtopic.php?t=362<!-- m -->

gibt es ein deutsches Sprachpaket

Einfach mal schauen

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 14:22

Ist in dem Generator ein Solver integriert? Und weist du ob (bzw. wo) es den Generator auch einzeln gibt?
Ich möchte nur ungern von meinem 1.07 auf den 1.06a wechseln.

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 14:28

Was ist denn an dem 1.0.7 besser?

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 14:40

Ja, man kann Puzzle erstellen und es dann lösen lassen.
Den Generator gibt es nicht einzeln. Da müsste man da fragen.

Der müsste dann ja auch wieder Tabellen für die alte 1.07 Version erstellen.

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 14:44

Gute Frage!
Um die zu beantworten müsste man beide Versionen mal auf Herz und Nieren Überprüfen.

Das Problem bei dem MOD ist, das der Ursprüngliche Autor (majorflam) in nicht mehr weiter entwickelt und andere das Projekt übernommen haben. Meine 1.0.7 Version ist IMHO die Offizielle weiter Entwicklung. Sie hat die Original Tabellstrucktur (die Gamepacks laufen also ohne Konvertierung), verfügt aber nicht über den Generator, den Helper (man kann nur Zahlen kaufen) und auch nicht über die abgewandelten Spielvarianten (die ich eh blöd finde).
Dummerweise kann ich meinen Useraccount bei <!-- m -->http://www.thundersoftonline.biz<!-- m --> nicht aktivieren und mich deswegen nicht auf dem laufendem halten was updates und addons betrifft.

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 15:02

Jake entwickelt den mod soweit ich weiss nicht weiter.
Das findet nun auf der russischen Seite statt.

Und das ist auch quasi die offizielle Nachfolgeversion (phpbbhacks.com)

Ein update von 107 auf 1.06a dauert 10 Minuten, die User Daten bleiben erhalten, der Transformationsskript geht auch sehr schnell.

Das kann ich von Endanwenderseite sagen, welchen Ansprüchen der Code selber genügt vermag ich nicht zu beurteilen.

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 15:12

Ich habe nun bei femu mal 2 Testspiele gemacht und denke das ich doch auf die 1.06a wechseln werde.
Fehler sind mir keine aufgefallen und die Statistiken sind schöner.
Dazu kommt das ein Generator existiert (ich hab zwar ein paar Tolls über die ich Gamepacks erstellen kann, aber das ist recht umständlich), neue Versionen auf phpbbhacks.com erscheinen werden und der Umstieg (laut JaneDoe) recht einfach ist.

Ich hab also nachher (wenn ich vom Einkaufen zurück komme) wieder etwas zu tun.

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 15:44

Und wieder jemand überzeugt

Ist wirklich kein Akt und die zusätzlichen Funktionen sind schon nicht übel. Dann viel Spaß beim basteln!

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 15:51

Ich werd auch mal die 1.0.6a versuchen.

Klingt nicht übel...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 21:38

Ich muss schon sagen die Version gefällt mir sehr sehr gut.

Weiss jemand wofür der Klick-Mode ist bzw. was er bewirkt? Ich merke irgendwie keinen Unterschied wenn ich ihn aktiviere?

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 22:21

Habe ich bislang auch noch nichts feststellen können.

Ach ja, mein Spiel läuft übrigends hier: <!-- m -->http://www.oxpus.net/forum/index.php<!-- m -->

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 22:43

[quote="AmigaLink";p="73188"]Ich muss schon sagen die Version gefällt mir sehr sehr gut.

Weiss jemand wofür der Klick-Mode ist bzw. was er bewirkt? Ich merke irgendwie keinen Unterschied wenn ich ihn aktiviere?

Das war mal dafür gedacht um Traffic zu sparen. Wenn redir modus gesetzt dann wird wohl ein automatischer redirect nach diversen message boxen gemacht, ansonsten beim click mode muss man wohl klicken.

Eher ein unwichtiges Feature.

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 23:02

> Zitat:
> Eher ein unwichtiges Feature.

Das kann man wohl sagen. Vor allem weil der MOD alles andere als Optimiert ist.

Ich habe mal eben, ohne große Anstrengung, bis zu 10 Queries gesenkt und auch anderweitig noch ein wenig Performance rausgekitzelt.

Man merkt extrem deutlich das dieser MOD aus diversen addons zusammengeflickt wurde.

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Di 22.Mai, 2007 23:18

> Zitat:
> Ach ja, mein Spiel läuft übrigends hier: <!-- m -->http://www.oxpus.net/forum/index.php<!-- m -->

Hehe, die neue Installation hab ich doch direkt mal ausgenutzt um mir Platz 1 zu sichern.
Bei mir hab ich da keine Chance, denn ich hab ein paar echte Profis unter meinen Usern.

Autor	Nachricht	
JaneDoe	Betreff des Beitrags:	Mi 23.Mai, 2007 00:18

[quote="AmigaLink";p="73192"]Das kann man wohl sagen. Vor allem weil der MOD alles andere als Optimiert ist.
Ich habe mal eben, ohne große Anstrengung, bis zu 10 Queries gesenkt und auch anderweitig noch ein wenig Performance rausgekitzelt.
Man merkt extrem deutlich das dieser MOD aus diversen addons zusammengeflickt wurde.
Ja, El schrieb mal sowas, dass ihn die Queriesanzahl nicht interessiert weil er einen eigenen Server hat.

Er baut ein Feature und dann das nächste..., Hauptsache läuft , Queries nicht so wichtig

<!-- m -->http://vfalcone.pikenet.ru/forum/viewtopic.php?t=360<!-- m -->
hier gibts auch Demo-login Daten, da kann man sehen was so als nächstes kommt.

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mi 23.Mai, 2007 01:37

> Zitat:
> Ja, El schrieb mal sowas, dass ihn die Queriesanzahl nicht interessiert weil er einen eigenen Server hat.

Na Toll.

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mi 23.Mai, 2007 08:48

Ich habe auch einen eigenen Server und es interessiert mich schon gewaltig, was Scripte mit der Datenbank anstellen!

@AmigaLink
Kannst Du die Änderungen mal veröffentlichen?

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mi 23.Mai, 2007 10:31

> Zitat:
> Kannst Du die Änderungen mal veröffentlichen?
> Ja und nein. Ich hänge einfach mal meine sudoku.php an, denn es sind zuviele stellen die ich bereits bearbeitet habe. Die läuft allerdings nur wenn der Color Groups installiert ist!

Durch den Color Groups konnte ich ganze abfragen auskommentieren, dadurch werden (wenn dein <!-- m -->http://www.oxpus.de/viewtopic.php?t=2876<!-- m --> installiert ist) viele Queries gespart.
Ohne den Color Groups müsste man die ganzen DB-Abfragen mal Analysieren (das sollte generell mal getan werden). Wenn man mit Querverweisen Arbeitet sollte sich sehr viel rausholen lassen. Ich habe nur keine Lust den ganzen MOD nun zu Analysieren. Schon alleine weil der Code sehr unübersichtlich ist, was ich teilweise auch bereits verbessert habe. Das Ding ist im ganzen eine unsaubere Baustelle.

Zusätzlich zu dem Color Groups hab ich aber auch noch weitere Performanceverbesserungen durchgeführt (Kleinigkeiten nach denen ich in jedem Skript schaue) und die Auszugebenden Zahlen mit Tausendertrennern versehen.

Was IMHO auf jeden Fall noch Analysiert werden sollte, ist die sudoku_weekly_cron.php. Da wird auch eine DB-Abfrage nach der anderen durchgeführt, was bestimmt nicht nötig ist.
Blöderweise ist die Datei aber genauso beschissen Formatiert wie die sudoku.php und müsste somit erstmal "aufgeräumt" werden.

Alles in allem schließe ich für mich mal aus das ich zukünftige updates dieses MODs einspielen werde. Der Optimierungsaufwand, der dann jedesmal betrieben werden müsste, ist mir Effektiv zu hoch!
Es sei denn wir schicken dem Autor die Optimierte Version und er übernimmt sie beim nächstem release. Da ich kein Russisch kann, schließe ich diese Möglichkeit aber ebenfalls aus.

Autor	Nachricht	
oxpus	Betreff des Beitrags:	Mi 23.Mai, 2007 10:48

Er kann aber english

Öh und ja, dann warte ich besser, bis und ob er die Optimierungen aufnimmt, damit wir alle was davon haben.
Wenn immer nur ein Teil optimiert wird, muss man das bei jeder neuen Version wieder machen.
Ne, das ist nicht im Sinne des Erfinders...

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Mi 23.Mai, 2007 18:44

> Zitat:
> Wenn immer nur ein Teil optimiert wird, muss man das bei jeder neuen Version wieder machen.
> Ne, das ist nicht im Sinne des Erfinders...
> Eben!

Mal sehen, vielleicht mache ich mir die Arbeit mal unmittelbar nach dem erscheinen der nächsten Version und schicke die Optimierte Fassung (ohne CG) dann an den Autor. Wenn ich das jetzt mache ist die Chance das es übernommen wird geringer. Denn bei ihm auf dem Board läuft bereits die neue Version mit zusätzlichen Features.

Im übrigen sind die Sprachdateien (zumindest die Deutsche Übersetzung) fehlerhaft. Das Kaufen von Zahlen kosten 40 Punkte und nicht (wie früher) 30 und das wählen der Spielstärke ist erst bei der nächsten Version verfügbar!

Autor	Nachricht	
cbrkiter	Betreff des Beitrags:	Do 24.Mai, 2007 10:42

Also ich hatte damals mal Version 1.0.6 installiert. Wenn ich mir bei oxpus.net die Version 1.0.6a anschaue, dann sind da aber massig Funktionen hinzugekommen. Kann es sein, dass bei dem MOD die Versionsnummern nicht so ganz plausibel sind oder sind bei oxpus.net noch massig Erweiterungen dabei? Bei mir fehlen z. B. die Helfer oder die Wahl zwischen den ganzen Bilderversionen. Auch die Zusatzpunkte pro Woche usw.

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Do 24.Mai, 2007 11:13

[quote="AmigaLink";p="73243"]Im übrigen sind die Sprachdateien (zumindest die Deutsche Übersetzung) fehlerhaft. Das Kaufen von Zahlen kosten 40 Punkte und nicht (wie früher) 30 und das wählen der Spielstärke ist erst bei der nächsten Version verfügbar!

Da kann ich aushelfen. Ich schau mir immer vorher die Übersetzungen an und da die meisten i.d.R. alles andere als gut sind, überarbeite ich die (aber ich bin nur ein Mensch ... nur so für den Fall, daß ich was übersehen hab oder einen Dreher drin habe)

Gruß

Felix

BTW. Vielleicht sollte man das Thema teilen und dem Sudoku MOD 1.0.6a einen eigenen Thread verpassen ....

Autor	Nachricht	
AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Do 24.Mai, 2007 13:02

cbrkiter hat geschrieben:

Kann es sein, dass bei dem MOD die Versionsnummern nicht so ganz plausibel sind

Ja und zwar weil der MOD von verschiedenen Autoren weiterentwickelt wird.

Der hier im Thread besprochene MOD ist von einem Russischem Autor.

Die Version die du hattest (und auch die 1.0.8 die ich vorher installiert hatte) sind von einem Americaner der IMHO auch mal eine Kostenpflichtige Professional Version geplant hatte (keine Ahnung ob es die mittlerweile gibt).

femu hat geschrieben:

BTW. Vielleicht sollte man das Thema teilen und dem Sudoku MOD 1.0.6a einen eigenen Thread verpassen ....

Die Überlegung hatte ich auch bereits.

Es würde aber auch reichen einfach nur den Titel des Topics zu ändern. Dann wird der Zusammenhang nicht zerrissen.

Und danke für die neue Übersetzung. Ich schau mir die mal an und gleiche sie mit meiner Sprachdatei ab (hab da auch schon einiges verändert).

Autor	Nachricht	
femu	Betreff des Beitrags:	Do 24.Mai, 2007 14:05

[quote="AmigaLink";p="73253"]Die Überlegung hatte ich auch bereits.

Es würde aber auch reichen einfach nur den Titel des Topics zu ändern. Dann wird der Zusammenhang nicht zerrissen.

Und danke für die neue Übersetzung. Ich schau mir die mal an und gleiche sie mit meiner Sprachdatei ab (hab da auch schon einiges verändert).

Ok. Hab den Titel mal etwas geändert. Dann passt's wieder halbwegs

Gerne. Falls Dir noch was auffällt, dann sag Bescheid.

Autor	Nachricht

AmigaLink	Betreff des Beitrags:	Do 24.Mai, 2007 23:20
Ok		