

# Bugs & Problèmes connus

## Listing

Ci dessous une liste des problèmes connus et recensés qui seront traités dans de prochains correctifs :

- L'AdminGUI n'est pas encore réimplémenté dans ToS v2 et le sera ultérieurement.
- Le Stockage Virtuel n'est pas encore réimplémenté et subira une refonte avant son retour.
- Le plancher du Rez-de-chaussée du Cabanon en rondins a tendance à bloquer les items posés dessus.
- **L'évènement "AcidRain" est inopérante sur Sakhal à cause la neige ! (ce n'est pas de la pluie)**
- **L'évènement "Hurricane" est inopérante sur Sakhal à cause la neige ! (ce n'est pas de la pluie)**
- **L'évènement "SnowStorm" est inopérante sur les cartes classiques à cause la neige ! (ce n'est pas de la pluie)**
- Les arbres ne bougent pas au vent lors des évènements climatiques
- Problème s'utilisation du sac d'engrais artisanal sur les garden plots de serres (à vérifier)
- Kit à feu en lévitation dans la main (problème d'animation)
- Une masse usagée permet de récolter du métal sur les camions

## Avertissement

Il est préconisé de **toujours charger ToS en dernier** dans votre liste de mods pour éviter les problèmes !

Certains mods n'utilisent pas la bonne instruction pour assigner des items aux slots vanilla ou custom, celle-ci doit être :

```
inventorySlot[] += {"MonSlot", "MonAutreSlot"}; // Bonne méthode
```

```
inventorySlot[] = {"MonSlot", "MonAutreSlot"}; // Mauvaise méthode
```

L'usage du += permet d'ajouter de nouveaux slots tout en conservant ceux des mods précédemment chargés dans la liste de votre serveur. Malheureusement certains mods dont les auteurs ne sont pas au courant, ou par mauvaise habitude utilisent = ce qui à pour effet de supprimer les slots des mods chargé avant, et donc casse le bon fonctionnement de ceux-ci.

Pour cette raison, nous préconisons de toujours mettre ToS en fin de liste de vos mods sur vos serveurs.

---

Révision #21

Créé 30 septembre 2024 16:21:42 par Hellmaker2a

Mis à jour 29 novembre 2024 12:10:57 par Hellmaker2a