

FACTORY

Friday Facts #287 - Encore des bugs.

Klonan, Kovarex et Sanqui

2019-03-22

Bonjour,

Cette semaine n'a pas été mouvementée. Nous corrigeons des bugs. Il n'y a pas grand chose à dire, et j'ai mis à jour le graphique pour refléter l'état de la guerre Dev contre Bug en cours :

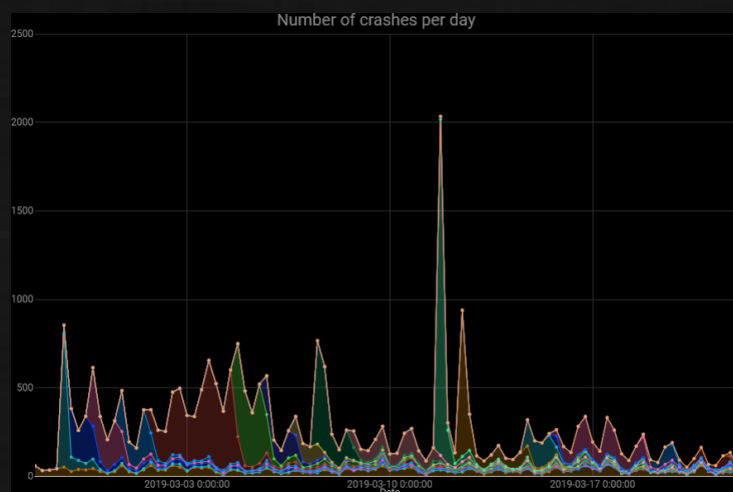


FIGURE 1 – Le pic massif est le crash dont nous avons parlé dans le dernier FFF.

EGX Rezzed (Klonan)

Nous assisterons à EGX Rezzed dans 2 semaines. Cette semaine, j'ai terminé tous les travaux de préparation, tels que la location de mobilier et de matériel, l'hébergement, notre itinéraire, etc. Nous aurons un stand dans la Vault Sud, avec quelques ordinateurs pour jouer. Si vous participez également, assurez-vous de passer (nous pourrions avoir un swag gratuit).

Ce sera probablement la seule conférence à laquelle nous participerons cette année, car des efforts d'équipe non négligeables ont été faits pour organiser notre participation, et nous souhaitons concentrer nos efforts sur la finition de la 1.0. Cela dit, chaque fois que nous exposons à une nouvelle conférence, nous apprenons beaucoup et il est bon d'avoir un couple à notre actif avant de décider de nos plans d'événements post-1.0.

Compression du répartiteur

Il y a eu différents types de problèmes de compression de répartiteur au fil des ans et nous avons dû appliquer de plus en plus de trucs précis pour le rendre aussi performant que possible dans tous les cas particuliers, ce qui est devenu encore plus compliqué avec les priorités entrées / sorties, etc.

Notre situation s'est aggravée en 0.16 du fait que nous avons commencé à avoir l'option de débogage *show-transport-line-gaps*, ce qui permettait soudainement aux joueurs de voir le plus petit écart, auparavant imperceptible. En plus de cela, une fois que nous avons créé les espaces vides 0,25 d'une mosaïque en 0,17, même sans l'option de débogage, le réseau de circuits peut maintenant facilement remarquer une légère imperfection de compression. Cela signifie fondamentalement que la compression appropriée d'une ceinture a plus de valeur.

Lorsque nous rencontrons des situations comme celle-ci dans les rapports de bogues (et similaires), nous devons essayer de les résoudre.

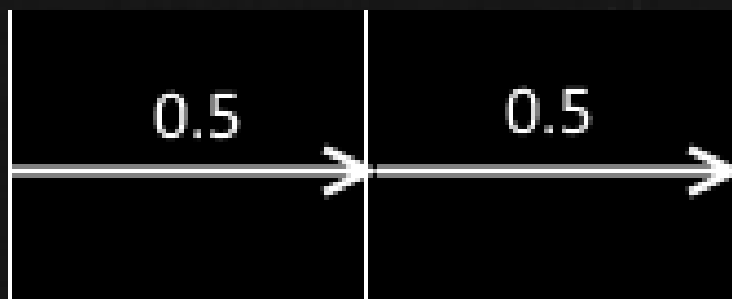


FIGURE 2 – afficher la vidéo

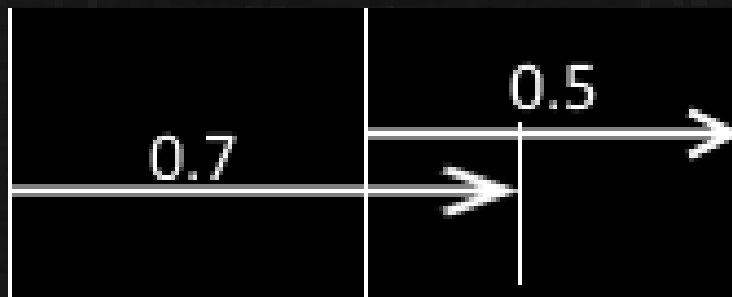
Dans cette situation, par exemple, la synchronisation des éléments entrants

permet à la plaque de fer de se déplacer à travers le séparateur, mais en quelque sorte, elle est légèrement plus éloignée du précédent. Le code interne est logique, mais du point de vue des joueurs, il n'est pas logique de penser qu'ajouter un élément supplémentaire à l'entrée peut rendre la sortie un peu moins compressée.

Il y avait quelques idées différentes sur la façon de résoudre ce problème. L'une d'elles était que le Splitter pouvait avoir un inventaire interne minuscule qui servirait de tampon. Mais en raison de la modification de la logique et des conséquences possibles sur les performances, nous avons décidé que cette idée ne suffisait pas.



La solution que nous avons choisie est en réalité assez simple. C'est ainsi que Splitter fonctionnait auparavant : il comportait des rampes d'entrées de 0,5 tuile et des rampes de sortie de 0,5 tuile.



Nous avons donc juste prolongé la rampe d'entrée d'un peu (+0,2 tuiles) et utilisé cette longueur supplémentaire comme petit tampon. Avec un peu de logique supplémentaire pour transférer correctement la position des éléments d'entrée en sortie, cette solution a pu résoudre tous les petits problèmes de synchronisation.



Le seul véritable changement pour les joueurs est que les Splitters ont besoin de 20% d'éléments en plus pour que la ceinture soit complètement sauvegardée, ce qui est plutôt insignifiant.

Noms d'utilisateur invalides (Sanqui)

Comme vous vous en souvenez peut-être, même si vous avez acheté Factorio auprès de Steam, le jeu vous a demandé de créer un compte pour pouvoir jouer en multijoueur. Nous avons les restrictions habituelles sur les caractères de nom d'utilisateur : caractères alphanumériques et les caractères `._-`.

En décembre dernier, un de nos développeurs avait fait une légère modification de code qui permettait par inadvertance de créer un compte depuis le jeu sans vérifier si le nom d'utilisateur était valide. En deux mois, nous avons rassemblé 1 945 comptes enregistrés non conformes aux restrictions prévues. La plupart des choses fonctionnent bien avec des noms d'utilisateur arbitraires, mais un gros problème est qu'il est impossible pour les propriétaires de serveurs de bannir les personnes disposant d'espaces dans leurs noms d'utilisateur !

La plupart des personnes ayant enregistré un compte de ce type ne voulaient en aucun cas nuire, mais malheureusement, nous ne pouvons pas laisser les noms d'utilisateurs arbitraires. Nous leur demanderons donc de changer leur nom d'utilisateur sur factorio.com lorsqu'ils tenteront de se connecter.

Mes excuses aux utilisateurs *trop sexy pour votre fête*, **PAS LES ABEILLES!!!!**, *votre maman habite dans une tente*, et *'ou 1 = 1* ; -

Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre forum.