



Friday Facts #288 - nouveaux débris, plus de bugs

Wheybags, Rseding, Dom, Albert

2019-03-29

Enlever les traductions des langues RTL - Wheybags

Je suis désolé d'annoncer que nous avons dû enlever les traductions des langues RTL (Hébreux et Arabe) en 0.17.20.

Jusqu'à présent, nous avons une moitié d'implémentation des langues RTL, le texte étant simplement inversé lorsque nous le téléchargeons depuis Crowdin. Cela "fonctionne" pour une proportion décente de choses, mais pas à 100%. Pour atteindre le niveau de finition souhaité pour la version 1.0, nous aurions besoin de passer beaucoup de temps à mettre en œuvre un support approprié pour les mises en page RTL. Cela n'a aucun sens pour nous compte tenu de nos objectifs actuels et de la proportion de notre base de joueurs qui utilise ces langues (moins de 0,1%). Nous avons décidé qu'au lieu de vider complètement les traductions, nous pouvons les laisser pour ceux qui les appréciaient, mais pas les proposer par défaut dans l'interface graphique.

Les langues resteront sur Crowdin et les fichiers de paramètres régionaux seront toujours présents dans le jeu, mais il n'y aura aucune option dans la boîte de dialogue d'options de langue du jeu pour les choisir. Si vous souhaitez utiliser une langue RTL, vous devrez éditer manuellement votre fichier de configuration pour définir vos paramètres régionaux. Des instructions détaillées sont disponibles [sur notre forum](#). Cela signifie également que nous n'enquêterons sur aucun rapport de bogue concernant les problèmes RTL.

Rapports de bug intéressants - Rseding

Il y a des années, alors que je commençais à peine à entrer dans le domaine de la programmation, d'autres personnes m'ont dit que quelqu'un commence par occuper un poste d'assurance qualité et de testeur de bogues et qu'il prouve qu'il peut passer à autre chose pour le travail "amusant". Cela implique que les postes de testeur d'assurance qualité / de testeur de bogues ne sont pas amusants et

que je devrais avoir hâte d'avoir terminé ces tâches. C'est il ya 4 ans, 7 mois et 8 jours (au moment où j'écrivais cela) que j'avais demandé à Kovarex de me laisser aider à réparer les bugs dans Factorio et la résolution des bugs est aujourd'hui ma deuxième partie préférée de mon travail sur Factorio (les optimisations prenant la première place).

Plus un bug est étrange et difficile à localiser plus je prends plaisir à travailler dessus et enfin à le voir résolu. Naturellement, comme j'ai passé beaucoup de temps à travailler sur des corrections de bugs (dans la même base de code - et à rechercher toujours les plus difficiles), je suis devenu assez bon en la matière. L'un des aspects les plus amusants de la correction des bogues difficiles consiste à définir les étapes de la reproduction dans le journal des modifications et à observer les réactions des utilisateurs lorsqu'ils lisent les notes de mise à jour de cette publication.

Certains des plus intéressants de la résolution de bogue 0.17 jusqu'à présent :

- Le jeu se bloquerait lors de l'affichage du menu en mode multijoueur alors qu'il était en train d'utiliser des Blueprints/Redprints puis de relâcher le bouton de la souris.
- L'interface graphique du jeu serait masquée si le jeu était enregistré et chargé alors que l'interface graphique de la technologie était ouverte.
- Redimensionner la fenêtre lors du chargement sur des écrans 4K empêche le rendu de la barre de progression du chargement (mais le texte fonctionnait toujours correctement).
- Le jeu se bloquerait lors de la suppression du rail cible d'une commande de train temporaire si le rail cible était dans une impasse.
- Le jeu se bloquerait si vous ouvriez l'interface graphique de update-mods, si vous n'étiez pas connecté, puis fermez l'invite de connexion, cliquez sur Actualiser, connectez-vous, quittez l'interface graphique de update-mods et revenez (trouvé dans les journaux de crash automatiques).
- Le jeu se bloquerait si la cible de l'interface graphique ouverte devenait invalide au cours du même tick que le démarrage automatique (trouvé dans les journaux de crash automatique).
- Le jeu se bloquerait si vous tentiez d'ouvrir l'interface graphique de set-filter sur l'inventaire de munitions d'un autre joueur ouvert à l'aide de la commande /open (trouvée dans les journaux de crash automatiques).
- Le jeu se bloquerait si vous rejoigniez une partie multijoueur avec laquelle vous avez perdu la connexion alors que la fenêtre trucs et astuces était affichée (trouvé dans les journaux de crash automatiques).
- Le jeu se bloquerait lors de l'acceptation d'une invitation à un jeu Steam si une précédente tentative de rejoindre manuellement une partie multijoueur était en cours. (trouvé dans les journaux de crash automatique).
- Le jeu se bloquerait lors du chargement si vous aviez une sauvegarde moddé avec 2 machines d'assemblage différentes avec 2 recettes de fluide différentes qui migraient toutes les deux vers des recettes différentes avec

différentes quantités d'entrées/sorties de fluide (trouvé dans les journaux de crash automatiques).

La plupart d'entre elles ont été corrigées sur environ 10 lignes mais les étapes de reproduction ont duré de quelques heures à un jour.

Ils n'ont toujours pas battu les meilleurs que nous ayons eu auparavant :

- Le jeu planterait en cliquant sur "Redémarrer" dans un jeu en cours si le nouveau jeu était créé à la même adresse mémoire que l'ancien jeu.
- La logique de transfert de carte multijoueur resterait bloquée à tout jamais en essayant d'envoyer le dernier paquet si le CRC du paquet était une valeur spécifique que certains routeurs interprètent comme mauvaise / invalide / marquée comme étant abandonnée.
- Et enfin le meilleur : le jeu se bloque de manière aléatoire dans une logique de rendu très chargée si vous avez un processeur AMD Ryzen avec des lecteurs de jeu de puces plus anciens et le BIOS. Nous recevons toujours des rapports d'accident de celui-ci - une poignée avec chaque version. La solution à ce problème est simple : mettez à jour les pilotes du chipset et le BIOS. Il est assez courant que nous ajoutions probablement un message spécial si nous le détectons. Voir ce poste sur le forum.

Globalement, la correction des bugs va bien Plus tôt cette semaine, nous avons eu une publication approximative liée à une logique d'interface graphique qui ne fonctionne pas correctement. Dans le passé, nous avons parlé de notre système de test automatisé ([FFF-186](#)) qui teste normalement la logique du jeu. Avec la publication approximative plus tôt cette semaine, cela m'a poussé à mettre le système de test sous une forme permettant d'exécuter des tests graphiques automatiques (dans l'espoir d'éviter les problèmes rencontrés au cours des deux versions cassées). Nous avons encore quelques petites choses à résoudre, mais sinon, le système de test automatique peut désormais exécuter l'interface graphique complète lors de l'exécution des tests (en parallèle). Juste pour le plaisir, je l'ai mis en place pour qu'il arrange les fenêtres dans une grille :

Afficher la vidéo

Nouveaux débris pour presque tout Dom, Albert

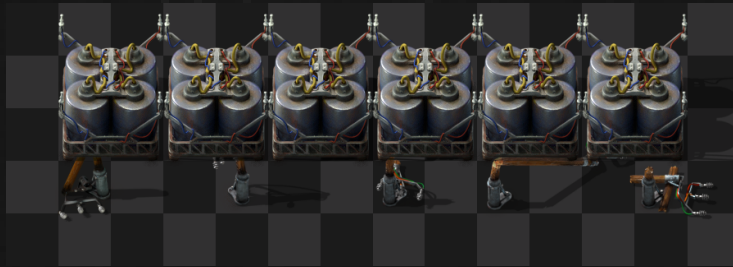
Depuis toujours, lorsque nous avons tué une entité, nous avons utilisé des débris génériques (à quelques exceptions près, des murs, des rails ...). Nous ne nous sommes souciés que de la taille de l'entité et c'est fait.

Loading Video

C'est une solution acceptable, mais nous voulons des vestiges plus spécifiques et naturels, il est donc possible de reconnaître quelle entité a été détruite. Ce n'est pas vraiment nécessaire car les fantômes fournissent normalement cette information, mais nous perfectionnons le jeu et rendons tout ce qui est plus agréable lorsque cela est possible. Nous avons donc commencé à expérimenter avec les petits poteaux électriques.



Nous avons réalisé à quel point les choses simples peuvent devenir compliquées en un rien de temps avec Factorio. Pour commencer, les vieux restes génériques sont très plats car le personnage peut marcher dessus et ils n'ont pas de boîte de collision. De plus, ils sont déplacés du calque d'objets vers le calque de cadavre qui est rendu sous ce calque. Maintenant que nous voulons des vestiges plus spécifiques et personnalisés pour les entités, nous devons parfois nous développer sur l'axe Z, ce qui peut donner lieu à quelque chose comme :



Ce n'est pas grave, il suffit de garder les restes dans la couche d'objet et tout est résolu. Le nouveau problème est le tri du calque des objets. Factorio affiche les objets de haut en bas et de gauche à droite. Ce qui signifie que les objets situés en haut sont recouverts par des objets situés en dessous d'eux et que les objets situés à gauche sont recouverts par des objets situés à droite. Nous devons donc faire très attention aux restes qui envahissent les tuiles qui ne leur sont pas attribuées. Cela rend la composition plus difficile car cela peut arriver :



Dans ce cas, nous avons eu de la chance, car cela a l'air sympa, mais dans l'autre sens, nous n'aurions pas été aussi chanceux. Avec des restes plus lourds comme un réacteur nucléaire ou une raffinerie de pétrole, nous n'allons plus avoir cet heureux accident. Bien sûr, nous allons essayer de rendre ces heureux accidents possibles avec n'importe quelle configuration, mais permettez-moi d'être sceptique à cet égard.

Ce n'est pas grave encore, nous restons dans nos tuiles assignées et nous sommes en sécurité. Mais notre composition chaotique de destruction commence à ressembler beaucoup à un kit de montage Ikea. Tout est en place presque comme avant. Mais nous avons encore l'axe Z, nous allons l'utiliser.

Eh bien, rappelez-vous que le joueur peut marcher à travers et que les restes n'ont pas de boîtes de collision. Ce sera vraiment bizarre de voir le joueur ignorer littéralement la physionomie du monde. Une solution potentielle proposée consistait à ajouter une zone de collision aux restes afin d'éviter cet effet visuel désagréable. Cette solution semble bonne dès le début, mais elle touche tellement d'aspects de l'équilibre du jeu que nous l'avons rejetée.

Nous continuons à expérimenter et à essayer de trouver la meilleure approche entre toutes ces limitations. Espérons que nous trouverons bientôt une solution adéquate.

Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre [forum](#) .