

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle du FFF paru sur le forum]



# Friday Facts N°294

## Réflexions sur les FFF et amélioration de la documentation Lua

Posté par Klonan et Bilka

le 10/05/2019

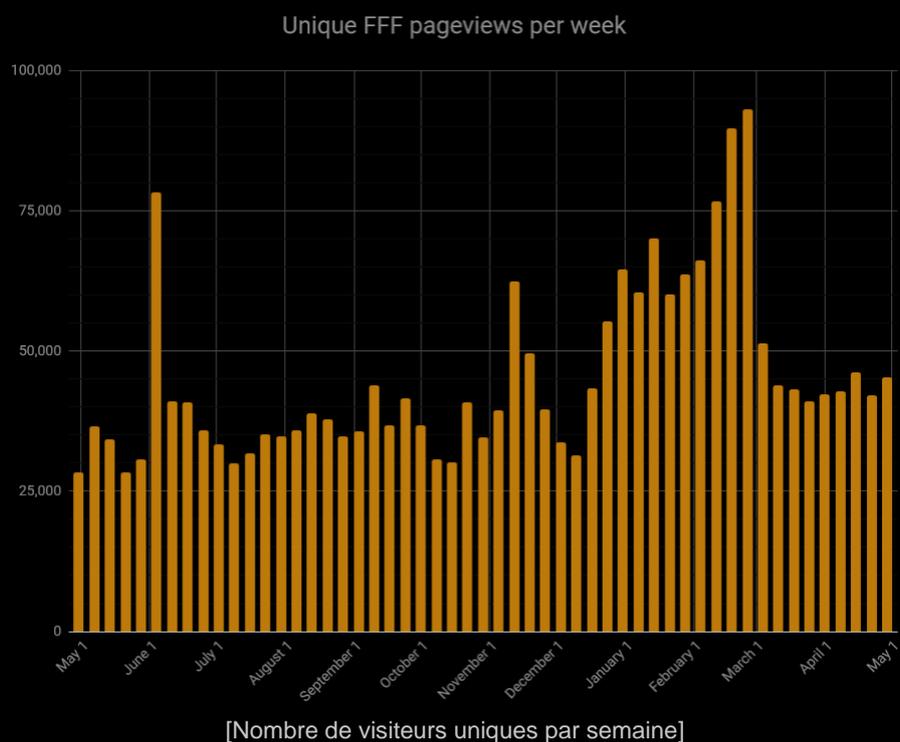
### Réflexions sur les FFF (par Klonan)

Au fil du temps, la nature de notre message hebdomadaire FFF a changé. Au tout début ([FFF-1](#)), c'était pour faire savoir aux gens que "nous sommes toujours en vie et que nous travaillons sur le jeu", et au fil du temps, nous nous sommes développés pour couvrir une gamme de sujets différents :

- Communiquer nos progrès et la feuille de route des prochaines versions.
- Montrer les nouvelles fonctionnalités et recueillir les commentaires de la communauté à leur sujet.
- Plonger dans les aspects techniques du développement du jeu et les défis particuliers auxquels nous sommes confrontés.
- Des "méta-messages" sur l'entreprise et les changements en dehors du jeu.
- Des pleins feux sur la communauté et des nouvelles intéressantes sur Factorio.

C'est toujours un défi intéressant de déterminer chaque semaine les sujets que nous pourrions être en mesure de traiter dans la FFF. Pendant les semaines de développement rapide, la FFF peut ressembler à une révélation triomphante de ce sur quoi nous avons travaillé, et nous attendons avec impatience la réponse de la communauté. D'autres fois, comme lorsque la plupart des membres de l'équipe sont en train de corriger des bugs, nous pouvons profiter de l'occasion pour explorer d'autres points de discussion, tels que le message marketing de la semaine dernière.

Le graphique de l'audience de la FFF au cours de la dernière année est très instructif à examiner :



Nous avons eu un bon retour en janvier et février. Nous avons eu semaine après semaine des articles vraiment intéressants et une hausse de l'excitation pour la version 0.17. Maintenant, après la publication, l'audience s'est stabilisée à environ 40-45 000 visites par semaine (notez que le graphique n'inclut pas les personnes le lisant via Steam). [NdT : ou cette traduction]

Le FFF est maintenant près de son 300<sup>ème</sup> numéro, sans aucun signe d'arrêt prochain, et la présence constante de lecteurs assidus chaque semaine nous aide à rester sur la bonne voie et à nous concentrer sur notre quête vers la version 1.0. Au fur et à mesure que nous approchons de la finition du jeu, la nature générale des articles changera sans aucun doute encore un peu plus. Les bons moments où on montre une nouvelle fonctionnalité chaque semaine sont peut-être terminés, mais j'espère que nous serons encore en mesure de fournir des informations intéressantes sur le jeu et nos processus de développement. J'aimerais aussi remercier tous les joueurs/lecteurs qui partagent leurs réflexions avec nous chaque semaine, c'est vraiment génial d'avoir autant de soutien et d'attention pour notre projet.

## **Améliorations de la documentation de l'API Lua** (par Bilka)

La [documentation de l'API Lua](#) est l'une des ressources les plus précieuses pour les moddeurs. Il est généré directement à partir du code source du jeu, de sorte qu'il couvre complètement toutes les fonctionnalités de la programmation. En outre, des pages supplémentaires reprennent certains concepts généraux tels que l'ordre dans lequel les fichiers de mod sont chargés ou la manière de stocker les données permanentes. Cependant, un gros problème avec ces pages était qu'elles étaient accessibles via des liens tout en bas de la page principale, sous deux longues listes de classes et d'événements. Cela signifie qu'elles étaient très faciles à louper.

Pour y remédier, toutes les pages supplémentaires sont désormais mentionnées en haut de la page principale et accompagnées d'une brève description de la structure de l'API. Encore mieux : pour obtenir un aperçu rapide, j'ai ajouté une page sur les bibliothèques Lua générales que Factorio modifie. Ces changements pourraient être des pièges frustrants car il faudrait beaucoup de temps aux utilisateurs pour découvrir que certaines fonctions, telles que l'obtention du temps réel actuel, ne sont pas disponibles. La nouvelle organisation de la page d'accueil devrait bien servir à mettre en valeur cette nouvelle page pour faciliter la découverte de ces changements.

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