

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



Friday Facts N°313

Lumière au bout du tunnel de bugs

Posté par Klonan, Ernestas et Albert

le 20/09/2019

Bonjour,

Nous avons eu une semaine assez paisible ici au bureau.

Hier soir, nous sommes sortis prendre un hamburger et une bière, comme dernier repas avec Ernestas, avant qu'il ne rentre chez lui pour encore quelques mois. C'était aussi très nostalgique, car nous nous sommes rendu dans un endroit où nous allions souvent, près de notre ancien bureau, et le personnel se souvenait encore de nous.

Lumière au bout du tunnel de bugs (par Klonan)

Il semble que notre "info" de certains programmeurs faisant une pause a fait la une des journaux la semaine dernière : [Le travail ralentit sur Factorio tandis qu'un dev "met à niveau son prêtre" dans WoW Classic.](#)

Même s'il n'a pas encore atteint le niveau 60, Kovarex a trouvé le temps de corriger quelques bugs supplémentaires, cela semble s'être très bien passés, car il se sent super remotivé.

Boskid est également venu nous rendre visite au bureau, et il nous a aidés à faire des vérifications intensives et à écrire des tests. En collaboration avec Dominik, les deux ont réussi à trouver et à corriger un grand nombre de bugs liés au système de mélange des fluides. C'était certainement plus efficace d'avoir quelqu'un qui s'occupe de l'AQ [NdT : assurance qualité] dans le bureau, donc il semble que notre équipe soit en train de s'agrandir un peu.

Avec la résolution des derniers 'bugs bloquants', la guerre des bugs est presque terminée. Le nombre de cas dans le forum n'est plus que de 16, et les rapports de crash automatiques ont l'air d'aller bien :



[NdT : Rapport de crashes, en fonction du temps, pour les versions 0.17 expérimentales]

Nous avons publié la version 0.17.69, nous sommes optimistes que cette version peut être appelée stable. Bien que cela soit presque un mois après notre premier 'candidat stable', nous sommes maintenant persuadés que cette version est plus stable que la 0.16.

Mise à jour sur les remblais (par Ernestas et Albert)

Dans le [FFF de la semaine dernière](#), nous avons présenté le nouveau terrain pour le remblai. Nous nous sommes sentis soulagés d'avoir une autre tâche accomplie en GFX [NdT : effets spéciaux graphiques].

Une des premières réactions dans nos forums a été l'idée par [eradicator](#) de faire tourner la grille de 45°. Cela fait suite à une maquette rapide faite par [ThreePounds](#). L'idée était bonne, et en plus de nous, certaines personnes sur les forums étaient d'accord.

La modification de notre code source pour effectuer cette rotation était très abordable pour nous, nous avons donc décidé de l'officialiser et nous vous la présentons maintenant :



Cette solution est plus attrayante que celle des 90° parce qu'elle n'interfère pas avec la grille du jeu, et donne une sensation d'espace libre dans la composition générale. Je me sentais un peu coupable de ne pas avoir adopté la meilleure approche depuis le début, mais heureusement, notre communauté est très enthousiaste à l'idée de nous donner son avis sur n'importe quel aspect du jeu.

Merci les gars pour les réactions.

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

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de www.DeepL.com/Translator]