

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



Friday Facts N°315

Nouveaux serveurs de test

Posté par Klonan

le 04/10/2019

Nous avons récemment acheté et assemblé des PC haut de gamme, dans l'espoir d'évaluer les performances, d'accélérer les tests en cours et de peut-être consolider le nombre de serveurs que nous entretenons en interne. Les deux processeurs chanceux étaient un i9-9980XE 18-cœurs et un Ryzen 3900X 12-cœurs.



Nous utilisons le temps pour terminer notre suite de tests en mode "lourd" comme point de référence. Le mode lourd enregistre et recharge le jeu à chaque tick, et compare un CRC [NdT : contrôle de redondance cyclique] de la carte avant et après. Il est super lent à exécuter, mais le test lourd est essentiel pour aider à trouver tous les problèmes déterministes possibles. Il y a plus d'informations sur le mode lourd dans le [FFF-63](#).

En référence, le processeur 'standard' du bureau pour les développeurs est le i9-7900x 10-cœurs, qui exécute des tests lourds en 530 secondes environ. En temps réel, c'est 8 minutes et 50 secondes, c'est long pour un membre de l'équipe d'attendre les résultats avant de pouvoir continuer. Nous pouvons faire mieux !

Comme on pouvait s'y attendre, le nouveau 18-cœurs a été fulgurant, avec un temps de test d'environ 400 secondes, se démarquant de plus de 2 minutes. Cependant, le Ryzen était une autre histoire, avec un temps d'environ 600 secondes. Cela va à l'encontre de ce que nous avons prévu, où plus il y a de cœurs et plus la fréquence est élevée, plus les temps de test sont courts. Les résultats initiaux du Ryzen 12-cœurs ont été pires que ceux de l'Intel 10-cœurs ; ce n'est pas un bon début.

J'ai donc fait quelques fouilles et quelques recherches, et la réponse que j'ai obtenue était la RAM. Lorsque nous avons commandé les pièces, nous n'avons pas beaucoup réfléchi au choix de la RAM, juste quelques barrettes standard de 16 Go 2666 MHz pour remplir tous les emplacements. Heureusement, j'ai regardé sur un site web tchèque local, et ils avaient en stock le tout nouveau G.SKILL 3600 MHz Trident RGB Neo, une barrette RAM haute performance faite exactement pour convenir à notre nouveau processeur Ryzen. Après l'installation de la nouvelle RAM, nous avons eu un résultat de test qui correspondait mieux à nos attentes : 450 secondes. Nous savions d'avance que le Ryzen aimait la RAM rapide, mais nous n'avons pas réalisé à quel point elle pouvait faire une différence.

Nous avons donc maintenant configuré ces deux nouvelles machines pour effectuer des tests automatiquement après chaque validation, et nous sommes très satisfaits du résultat. Le nouveau i9-9980XE peut compiler et exécuter des tests lourds plus rapidement que notre ancien i7-4790K qui ne peut compiler et exécuter que des tests normaux. Le fait de l'exécuter automatiquement libère également les développeurs individuels de la responsabilité d'exécuter des tests lourds localement, de sorte qu'ils peuvent simplement les exécuter normalement et continuer à travailler.

L'organisation de la salle des serveurs

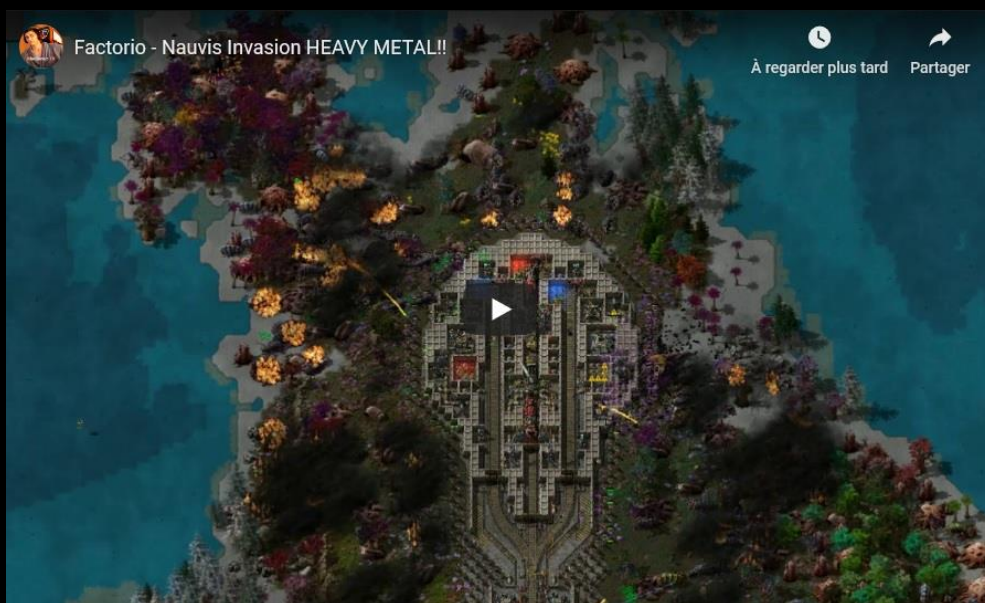
En plus de la construction des nouveaux serveurs, nous avons également installé de nouvelles étagères de stockage dans la salle des serveurs. Cette semaine, j'ai donc passé un peu de temps à déplacer les serveurs de leur ancien domicile (à l'étage) sur les nouveaux rayonnages et à déplacer une grande partie des "bricoles pour PC" (câbles, souris, ventilateurs, Spidertron, clavier, SSD, écouteurs, etc.) qui se sont accumulées dans la salle du serveur autour des bureaux.



Nous avons maintenant 10 serveurs, certains font des tests, d'autres font les déploiements, etc. Nous espérons réduire ce nombre à l'avenir, car nous pouvons demander à un PC costaud de faire le travail qui est actuellement effectué par plusieurs PC plus anciens ou plus lents.

Projecteur sur la communauté - L'invasion de Nauvis

Cette semaine, j'ai repéré un [message Reddit](#) de [Bladjomir](#). C'est une vidéo de cette base moddée après qu'il ait réintroduit toutes les bases de bitters. J'étais vraiment émerveillé de voir à quel point le jeu peut être différent une fois que vous avez commencé à ajouter et à combiner des mods (surtout quand c'est associé à la bande son classique de Red Alert 2). J'ai donc envoyé un message à Bladjomir pour lui demander si je pouvais inclure sa vidéo dans un FFF, et il a pris le temps de créer une toute nouvelle vidéo pour que nous vous la présentions :



[NdT : [cliquez pour voir la vidéo](#)]

Étant quelqu'un qui a grandi en jouant à l'ancienne école des jeux RTS, ces vidéos m'ont vraiment fait ressentir une certaine nostalgie. Ce dont je suis vraiment fier, au nom de l'équipe ici présente, c'est à quel point le jeu supporte bien les mods. C'est vraiment incroyable pour moi d'avoir maintenant un moteur qui peut être étendu et révisé par des mods, et qui fonctionne tout simplement.

Il y aura un moment où le jeu de base de Factorio sera terminé, où nous aurons fait le jeu que nous nous étions fixé. Pourtant, même si notre vision est achevée, n'importe qui peut venir et mettre en œuvre ses propres idées, retravailler ce que nous avons fait, et même (théoriquement) désactiver le mod de base et faire essentiellement son propre nouveau jeu dans le moteur. Donc à (super) long terme, je crois que le support des mods sera important pour garder le jeu et la communauté en vie, et continuer à améliorer les capacités de modding du jeu est une forte possibilité pour le support/mises à jour après la 1.0.

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]