

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



Friday Facts N°330

Menu principal et arnaques sur les systèmes de partage de fichiers

Posté par Twinsen et wheybags

le 17/01/2020

Refonte du menu principal (par Twinsen)

Jusqu'à ce que je regarde le code source, j'étais toujours perplexe sur les différences entre "Démarrer une campagne", "Nouvelle partie" et "Scénarios". "Nouvelle partie" semble être la même chose que "Scénarios" -> "Jeu libre", mais y a-t-il des différences ? Nous avons ensuite ajouté quelques scénarios bonus supplémentaires, mais ils sont cachés dans le menu des scénarios, sans aucune explication sur ce que chacun d'eux est, ce à quoi il faut s'attendre ou si cela fonctionne en multijoueur. Je crois qu'il est très important de communiquer aux nouveaux joueurs des informations sur le contenu du jeu. Il est également important de montrer que le jeu libre est la façon normale de jouer. Tout cela m'a donc incité à retravailler un peu le menu principal.

J'ai commencé par la structure. La structure m'a toujours semblé étrange, comparée à ce à quoi je suis habitué avec d'autres jeux. Des options importantes comme "Charger une partie" sont perdues parmi des options qui ne sont jamais utilisées (comme "Revoir une partie").

J'ai donc imaginé une nouvelle structure. Ça ressemble à ça :

- Continuer
- En solo
 - Nouvelle partie
 - Charger une partie
- Multijoueur
 - Héberger une nouvelle partie
 - Héberger une partie sauvegardée
 - Parcourir les parties publiques
 - Jouer en LAN
 - Connexion directe
- Éditeur de cartes
 - Nouveau scénario
 - Convertir une sauvegarde
- Paramètres
 - ...
- Mods
- À propos de

La première chose à remarquer est le bouton "Continuer". Puisque "démarrer le jeu et continuer ma dernière sauvegarde" est probablement la chose la plus commune que les joueurs feront, il est donc logique qu'il y ait une option pour cela en haut du menu principal. Le bouton contiendra le nom de votre dernière sauvegarde. En appuyant sur ce bouton, le jeu sera immédiatement chargé et vous pourrez commencer à jouer. À cause de complications d'implémentation, pour l'instant il ne gère que les sauvegardes et il ne vous connectera PAS au dernier serveur sur lequel vous avez joué si votre dernière session de jeu était multijoueur, mais je pourrais implémenter cela si c'est très demandé.

Ensuite, tout a été regroupé en mode Solo ou Multijoueur. Il y a beaucoup moins d'options, puisque "Revoir une partie" a été remplacé par un petit bouton dans "Charger une partie", et chaque façon de commencer à jouer a été déplacée vers la nouvelle interface graphique "Nouvelle partie".

L'interface graphique "Nouvelle partie" montre toutes les façons de jouer. Elle les regroupe aussi clairement, elle place le jeu libre en haut, montre une description et même une belle image. Cette interface est utilisée pour la nouvelle partie, l'hébergement en multijoueur et l'éditeur de cartes, ce qui simplifie considérablement le menu.



Pour les moddeurs, les scénarios peuvent maintenant contenir un fichier `description.json`. Dans ce fichier, "order" détermine le classement dans l'interface graphique du nouveau jeu ; "multiplayer-compatible" détermine si le scénario est affiché lorsqu'on essaie d'héberger une partie en multijoueur. "multilayer-compatible" a été ajouté au fichier `description.json` des campagnes également.

Connexion via Steam et "mini-comptes" (par Twinsen)

En travaillant sur le menu principal, une autre chose que j'ai beaucoup changé est la façon dont la connexion est gérée. Avec l'aide de Sanqui, nous avons fait quelques petites améliorations, comme une meilleure gestion et localisation des erreurs, mais une fonctionnalité plus importante est de pouvoir se connecter en utilisant uniquement Steam. J'ai trouvé ennuyeux que même si vous avez acheté le jeu sur Steam, si vous voulez jouer en ligne, vous devez créer un autre compte, dont vous allez probablement oublier l'email et le mot de passe.

Pour la version Steam du jeu, lorsque vous essayez d'utiliser une fonctionnalité en ligne, le jeu tentera de s'authentifier en utilisant Steam.

- Si vous avez un compte et que ce compte est lié à votre compte Steam, vous serez automatiquement connecté sans avoir à vous souvenir de votre mot de passe.
- Si vous n'avez pas de compte, le jeu vous demandera de choisir un nom d'utilisateur (votre surnom dans les parties en multijoueurs) et de vous connecter. Aucun mot de passe ou email de confirmation n'est requis. Nous appelons cela des "mini-comptes".

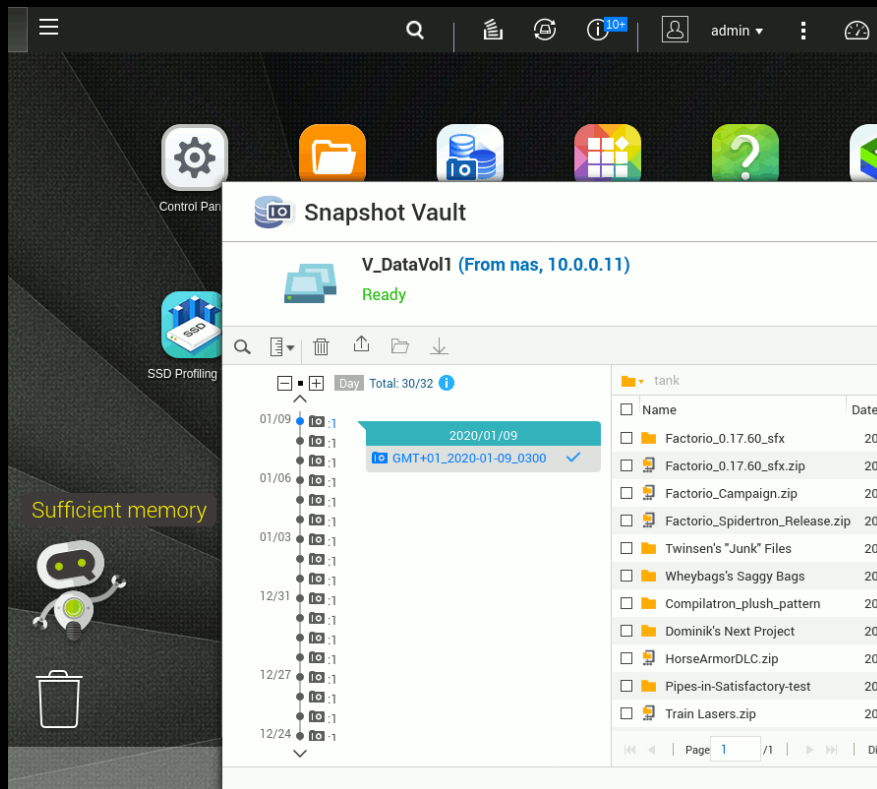
Les "mini-comptes" peuvent être mis à niveau vers des comptes normaux en allant sur le site web, en se connectant avec Steam, puis en ajoutant un email et un mot de passe. Ils peuvent être utilisés pour la version non-Steam du jeu.

Ces changements sont prêts à être publiés, vous devriez donc les voir dès que nous publierons la version 0.18, bientôt™.

Arnaques sur les systèmes de partage de fichiers (par wheybags)

Il y a quelques années, nous utilisions une collection de disques durs rangés dans un poste de travail en surplus comme disque partagé pour le bureau. Ce disque contenait toutes sortes de choses, des œuvres d'art inachevées à une collection de photos de développeurs dans une soufflerie, nous avons de tout. Le jour fatidique est arrivé, et nous avons manqué d'espace sur les disques. Une décision a été prise à ce moment-là, d'acheter de nouveaux disques haute densité et de les placer dans un **boîtier QNAP**.

Il s'agit essentiellement d'un petit ordinateur, avec 4 baies pour disques durs en façade, et quelques logiciels spéciaux pour le partage et la gestion des fichiers. Nous avons pensé que cela devrait être moins compliqué puisque c'est conçu pour être utilisé par des personnes normales. C'était censé nous faciliter la vie, car il devrait être facile à utiliser pour les gens normaux. Il y avait même une interface graphique conviviale avec un petit gars sympathique !



[NdT : cliquez pour voir la petite "animation"]

Arnaque N°1

Après seulement trois mois, le petit gars est malheureusement mort. Il ne s'est pas allumé, il est tout simplement mort. Bien sûr, nous commençons le processus de renvoi, mais il va falloir environ un mois pour obtenir le remplacement, pendant lequel nous serons sans accès à nos dossiers. Donc, nous avons fait ce que tout capitaliste raisonnable ferait, et nous avons payé pour nous sortir du problème une fois de plus, en achetant simplement un **autre QNAP NAS** à utiliser pendant que nous attendions. Lorsque son remplacement sous garantie est arrivé, nous l'avons utilisé comme réserve.

Remarque : nous n'avons pas pu lire nos données sur les disques que nous avons retirés du QNAP défectueux. Le système d'exploitation QNAP est simplement un Linux avec une interface graphique personnalisée par-dessus, donc vous vous attendriez à ce que nous puissions obtenir nos fichiers en les branchant sur une autre machine Linux, mais non ! QNAP a personnalisé son noyau Linux de manière à ce qu'il soit impossible de lire sur une installation normale (pour ceux que ça intéresse, ils ont modifié le LVM pour ajouter une forme plus efficace de génération d'aperçus, d'après ce que je peux dire). Mmm... délicieux verrouillage du vendeur !

Arnaquencore !

Tout allait bien dans le monde du stockage de gros fichiers chez Wube Software, jusqu'à ce qu'un jour le désastre frappe à nouveau !

Après une bonne période de 14 mois cette fois, le NAS de remplacement que nous avons acheté est également mort. À ce moment, nous commençons à remettre en question nos décisions.

ZFS à la rescousse

Avec notre configuration d'origine, nous avons un PC normal qui exécutait un système de fichiers ZFS. Nous avons décidé de revenir à cette approche. La dernière leçon est que parfois l'option "acheter la solution" n'est pas du tout la plus facile. Parfois, il est simplement préférable d'investir du temps et de l'effort pour le faire directement soi-même. Si vous êtes une personne techniquement douée qui n'a pas peur d'une ligne de commande, vous devriez vraiment jeter un coup d'œil à ZFS. Malgré quelques récentes **déclarations mal informées par des personnalités très influentes**, c'est un système de fichiers vraiment génial avec des fonctionnalités avancées qui ne sont pas vraiment disponibles dans d'autres systèmes de fichiers de qualité production, comme la génération d'aperçus, la somme de vérification et la réplication en temps réel. Oh, et vous devriez probablement éviter les NAS de QNAP...

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 (version gratuite)]