

SAE Implémentation – Compte rendu du groupe 1-8

Chauvel Sacha info 1 groupe 4

Le projet a été globalement bien mené, de nombreuses extensions proposées ont été implémenté mais pas seulement puisqu'un mode multijoueur a aussi été créé.

Toutes les extensions implémentées sont fonctionnelles, les différentes options de caméra fonctionnent toutes avec tous les FloorKind. La génération infinie active automatiquement la génération aléatoire et évite donc d'avoir à se préoccuper de la compatibilité des paramètres.

Mon seul grand reproche serait sur le manque de documentation, le fichier readme est vide et il y a très peu de commentaires dans le code ce qui a rendu compliqué la compréhension du fonctionnement de certaines extensions comme les portails. Pour y remédier, j'ai du aller chercher dans le code quelle touche servait à poser les portails.

Le point fort de ce projet est indéniablement le mode multijoueur, celui-ci est d'ailleurs le seul paquet bien documenté, bien qu'il y ait encore un manque de commentaires dans le code. Le mode multijoueur fonctionne très bien, les légers décalage du second joueur sont acceptables, l'exploration en mode monde infini n'a que peu d'impacts sur les performances du jeu, même sur de grandes distances.

Concernant la partie technique du mode multijoueur j'aurais cependant aimé connaître la raison qui à amener à utiliser un protocole TCP au lieu d'un protocole UDP qui me semble être plus adapté pour un jeu en ligne. En effet, l'intégrité des paquets envoyés n'est pas aussi importante puisque les données sont très régulièrement mises à jour et renvoyées. Un protocole UDP est plus adapté pour envoyer des données en stream, il est en effet pas nécessaire de renvoyer un paquet perdu ou corrompu puisque celui-ci contiendrait des informations obsolètes une fois reçu, cela pourrait ralentir et désynchroniser les clients.