Hello Loic :D

Voici le petit doc pour expliquer l'optimisation et aussi 2 ou 3 autres trucs

# Optimisation :

J’ai retiré certaines boucles du style (image) quand le personnage est déjà connu pour éviter des boucles inutiles

Une image contenant texte, Police, capture d’écran, ligne

Description générée automatiquement

Au lieu de faire CastleNightGame.Instance… a chaque fois, je créer une variable et je stock les infos à l’init. Par exemple j’ai stocké des textures ou bien des ReaderWriterLockSlim communs



Pareil avec la récupération de la textures qui se fait a chaque Draw

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Retirer les boucles dans la liste des personnages pour savoir si un perso est sur une tile

A la place, la tile c’est déjà si quelqu’un est à la même position

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

La liste des tilesToBeDestroyed ne se vide jamais, donc certaines tiles peuvent être dans la liste plusieurs fois, se qui peut faire ralentir le jeu au bout d’un moment

Une image contenant Police, texte, Graphique, logo

Description générée automatiquement

Ajout d’une fonction pour récupérer les tiles ou les positions

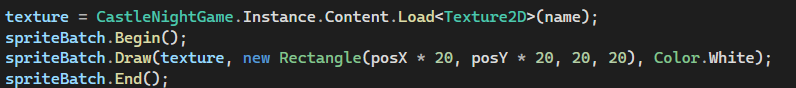
Une image contenant texte, capture d’écran, Police

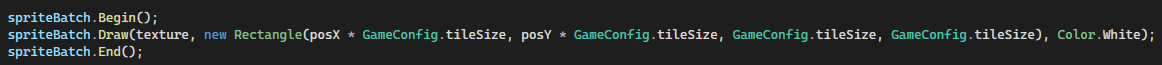
Description générée automatiquement

Une image contenant texte, Police, capture d’écran

Description générée automatiquement

Changer certaines valeurs brutes en variable utilisable a plusieurs endroit, comme la taille des tuiles





Le timer du timeBeforeWeaponDrop est set a 10 au lieu d’utiliser la variable dans Gameconfig



Le timeBeforeDesctruction, qui est utiliser avec les tiles qui se casse, est set avec le weaponDropTimer et dans la partie qui gère les armes

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement