

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

## Comment fonctionne le système de Hauts-Faits?

Galathil

**Important :** Ce tutoriel a été rédigé par Nobody pour le site wow-emu.fr. Je le recopie ici à l'identique, Il se peut que certaines informations soient obsolètes à ce jour. Bonne lecture !

## Comment fonctionne le système de Hauts-Faits?

**Prélude :** Ce sujet n'est pas original, il a été transféré d'un précédent forum d'émulation en date d'Octobre 2013. J'en suis l'auteur, je le transfère donc pour les besoins de ce forum. Bien qu'il soit en partie ré-écrit, il se peut que certains termes soient inadaptés ou ne soient plus d'actualité.

Bonsoir à tous,

ce soir, nous allons découvrir ensemble comment fonctionne le système de Hauts-Faits de Wow. Vous verrez que le système est assez simple comparé à ce que nous avons pu voir avec le système de sorts.

### 1) Un haut-fait, qu'est-ce donc ?

Techniquement, un haut fait n'est rien de plus qu'un ensemble de compteurs qui s'incrémentent lorsqu'on effectue différentes actions. Passé un certain cap, les compteurs ne s'incrémentent plus et nous avons alors obtenu le HF correspondant. On appelle ces différents compteurs, des critères de Haut-Fait. Ce n'est ni plus ni moins qu'un gros système qui sauvegarde chaque étape de votre évolution.

### 2) Comment ça fonctionne ?

La complexité du système tient aux différentes actions qui peuvent influencer sur les hauts faits. Certains incrémentent leur compteur :

- Si vous tuez une certaine créature un certain nombre de fois (1 fois pour les boss de fin de raid par exemple)
- Lorsque vous avez découvert un certain nombre de zones
- Lorsque vous atteignez un cap dans le jeu (passage du niveau X, réputation exaltée envers telle faction, ...)
- Si vous avez tué X personnes en BG
- ...

A chacune de ces actions, une fonction est appelée pour identifier le/les éventuels critères dont vous augmentez le compteur. Chacun de ces compteurs sont alors incrémentés. Si le critère atteint sa limite, alors on met à jour le Haut-Fait qui lui est lié. On regarde si l'ensemble des critères du Haut-Fait sont atteints. Si c'est le cas, alors on envoie un paquet au client pour indiquer que ce Haut-Fait vient d'être gagné.

### 3) D'où viennent les informations liées aux critères ?

Comme nous l'avons vu précédemment, le système n'est pas complexe. Pourquoi alors existe-t-il autant de bugs sur les serveurs privés ? La raison est liée à la façon dont le système a été conçu. En effet, lors de la création du système de Hauts-Faits, les développeurs ont rapidement compris son fonctionnement général, mais ils n'ont pas su déchiffrer l'ensemble des données fournies dans la dbc liée aux critères. Cette DBC, comparable au système de SpellEffect vu dans le tutoriel précédent, contient en effet des données brutes permettant d'automatiser le système de critère. Par exemple, le critère 12 (chiffre pris au hasard) correspond au critère de passage de niveau. Ce critère ne se déclenche donc qu'au passage d'un niveau défini dans la colonne suivante. Certains critères tels que celui-ci sont assez simples à comprendre, c'est pourquoi tous les HFs de passage de niveau fonctionnent correctement. Ce n'est malheureusement pas le cas de nombreux critères pour lesquels personne n'a cherché/trouvé à quoi correspondent chacune des données. Pour compenser ce manque, les développeurs ont alors créé une table sobrement appelée `Achievement_criteria_data`, dans laquelle ils ont défini leurs propres critères avec leurs propres normes. L'avantage principal est qu'on s'affranchit des définitions de Blizzard en implémentant son propre système, que l'on connaît alors parfaitement puisqu'on en est l'auteur. Le gros souci de ce système, c'est que la table doit évidemment être remplie manuellement, et qu'il faut tout de même développer les tests nécessaires du côté serveur afin de traiter ces données en DB. Cette DB n'ayant jamais été remplie complètement, le problème des HFs se fait ressentir même sur les dernières versions des serveurs privés.

#### 4) HFs de guilde sur Cata, HFs de compte sur MoP, ça fonctionne comment ?

Croyez-moi ou non, mais le système est totalement similaire quelque soit le HF. La seule différence, c'est que les HFs normaux sont liés au personnage, les HFs de guilde sont liés à la guild (et donc le joueur les perd/reçoit à chaque fois qu'il change de guild), tandis que les HFs de compte sont liés ... au compte ☐

Pour développer ce système de façon correcte et le rendre le plus modulable possible, les développeurs ont utilisé ce qu'on appelle des templates, qui servent à ne pas avoir à répéter le code semblable pour un fonctionnement semblable. Les HFs de personnage, de guild, et de compte, sont très semblables sur 90% de leur code. Seul la façon de sauvegarder/charger/tester les valeurs diffère. La gestion par template permet alors de ne modifier que 10% du code pour implémenter ce système ☐

Une fois de plus, nous remarquons que la complexité du système vient principalement de la méconnaissance de certaines données présentes dans les DBCs. C'est pour cette raison qu'une bonne identification des DBCs en amont du code permet souvent de regrouper bon nombre d'informations et de développer des systèmes automatisés. Près de 95% des erreurs de Hauts-Faits peuvent être corrigées en identifiant l'intégralité des champs de la DBC et en implémentant les tests correspondants. Les 5% restants sont généralement des HFs qui ont très peu de chance de tomber sur un serveur privé ☐

Comme d'habitude, merci de votre attention. J'accepte toutes les critiques constructives et vous invite à me faire part de vos appréciations si vous voyez un manquement ou que vous souhaitez des éclaircissements sur le fonctionnement des Hauts-Faits ☐