



```
missing arguments.
(gdb) where
#0  0x0000555555556de3d in setScene (controller=0x5555555518930, name=0x555555557fd33 "menuPrincipal") at src/utils/fscene.c:111
#1  0x000055555555776c6 in main (argc=1, argv=0x7fffffffdd18) at src/main.c:139
(gdb) p salleDep
$1 = (t_scene *) 0x1
(gdb)
```

FIGURE 3 – Variation de la valeur de `salleDep` entre deux exécutions

```
ajouter
[Thread 0x7fff954b8640 (LWP 83957) exited]
[Thread 0x7fffe62d9640 (LWP 83935) exited]
[Thread 0x7ffff62decc0 (LWP 83932) exited]
[Thread 0x7fffe6298640 (LWP 83936) exited]
[New process 83932]
[Inferior 1 (process 83932) exited normally]
(gdb)
```

FIGURE 4 – Comportement normal lorsque tout marche

Le problème venait de la tentative de conversion d'un pointeur `NULL`, retourné par la fonction `getObject` lorsqu'un indice invalide (Dans notre cas, `-1`) était utilisé. Nous avons théorisé que en raison des différences d'initialisation de la mémoire entre systèmes d'exploitation, certains environnements interprétaient correctement ce retour comme étant `NULL`, tandis que d'autres ne le faisaient pas, générant ainsi des valeurs indéterminées (par exemple : `0x01`, `0xf0`), pouvant inclure `NULL`, ne facilitant pas le debugage.