

Rapport de bug

Warbot classique

NON TRAITES :	2
REAPPARU :	4
A VERIFIER :	5
PATCHES :	5
CORRIGES :	6

NON TRAITES :

2		Dans l'éditeur, si une primitive se trouve dessous le menu déroulant pour choisir l'unité dont on souhaite modifier le comportement, on affecte le placement de cette primitive en cliquant sur le menu déroulant.
23	Video du bug	Placer une condition sur un if verrouillé sans condition place la primitive au mauvais endroit. La condition est bien prise en compte lors de la sauvegarde du comportement. Si l'on clique sur une autre primitive, la condition va se griser et ne sera plus prise en compte lors de la sauvegarde de fichier.
26	Screenshot Solution temporaire	Si un nom d'équipe est trop long pour rentrer dans le menu de selection d'équipe, on coupe au dernier espace plutôt qu'au dernier caractère affichable (Ici l'équipe Sans message.wbt est abrégé Sans)
41		La scrollbar du comportement n'est pas affecté par la mollette de la souris. Seul celle des primitives l'est.
42	Video bug	Placer une action sur un if verrouillé positionne mal le bloc. Le bloc est bien pris en compte lors de la sauvegarde. Si l'on clique ailleurs sur l'écran, l'éditeur se rend compte que le bloc est mal placé et donc il n'est plus pris en compte.
44	Video bug	Il est possible de positionner des primitives sur un if verrouillé si il y a déjà une primitive entre le if verrouillé et la primitive que l'on vient de placer. Dans ce cas, les primitives nouvellement placées ne se déplaceront pas avec le bloc if et on pourra les déplacer individuellement.
45		Faire une nouvelle action ne reset pas la liste du redo
46		S'il y a un espace dans le nom de la team, il est remplacé par un _ lors de la sélection de l'équipe sur l'écran principale (mais pas dans l'éditeur)
54	screenshot	L'affichage de la vie des unités bug en caméra FPS : en plus de la voir au dessus des unités (normal) on peut les voir en dehors de la map
57		Les statistiques victoire défaite ne fonctionne pas. Lors de la première rencontre entre 2 équipes, le perdant entre la string correcte ("[NomAdversaire]/0/1") tandis que le gagnant entre une string erroné (

		“ <i>[NomAdversaire]/[UnChiffreEntre20et30]/[LeMêmeChiffre]</i> ”) au lieu de (“ <i>[NomAdversaire]/1/1</i> ”)
65	Ce n'est pas un bug	Il est possible de lancer une partie avec seulement les bases. Ce qui n'est pas du plus intéressant.
66		Si on “Build & Run” en dehors du dossier récupéré sur le dépôt du Git, aucun dossier “teams” n'est créé.
68		Une équipe peut s'auto détruire en créant une unité avec sa vie.
69		<p>Un comportement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://www.catupload.com/download/e3131523545348c6bcc7ee1c9ca4d38b.html <p>Si on l'utilise tel quel, sans Heavy, elle fonctionne. Cependant, avec des Heavy, lorsque l'un d'eux souhaite “Tirer”, il fait freeze l'ensemble des unités offensives de son équipe. Pourtant, les Heavy et les Lights ont le même comportement. Peut-être dû aux messages ?</p>
70	Screenshot	Si l'on ouvre une autre application alors que WarBot n'était pas la fenêtre avec le focus, la fenêtre devient un écran bleu pâle.
71		Lors du build du projet, les dossiers teams et TestBot n'existent pas, chargeant ainsi des équipes inexistantes du côté de l'éditeur et empêchant la création de nouvelle équipe.
72	Screenshot	Pour des raisons inconnues, des unités peuvent être d'une couleur qui ne correspond à aucune équipe (unités violettes alors que les deux équipes sont bleues et rouges)
73		Rond de la vie des équipes situés trop bas sur desolate et plain
74	Video	Si on demande un grand nombre d'unité d'un type, qu'on lance une partie, qu'on la quitte puis change de map sans changer le nombre d'unité il arrive que certaines unités ne se crée pas. A partir de ce moment, le compteur d'unité du menu principal ne sera plus pris en compte.
75		Supprimer une équipe dans l'éditeur alors qu'il n'existe qu'une seule équipe ne fait pas disparaître la sous-fenêtre de confirmation de la suppression
76		La traduction n'est pas prise en compte lors de la création d'un bloc d'une primitive.

REAPPARU :

59	Video Screenshot REAPPARU	Les unités peuvent sortir de la map sur la Montagne
----	--	---

A VERIFIER :



PATCHES :

CORRIGES :

1		Avec le changement de grille la pièce Start de l'editeur est mal placé , on ne peut pas mettre de If dessous. Il faudrait la monter et la déplacer vers la droite
2		Il n'y a plus de primitive Percept_is_not_reloaded pour le heavy/light.
3		La base a accès à la primitive Back_to_base alors qu'elle est censé être immobile.
5	Vidéo du bug	Alors que j'utilisais ce comportement , un explorer a quand même réussi à tomber dans l'eau à force d'utiliser la primitive random_move ()
6	<i>Le bouton a été désactivé pour que l'équipe du graphisme de l'éditeur de comportement puisse travailler dessus.</i>	Cliquer sur le bouton "Comparer" dans l'éditeur affiche cet écran et il devient impossible d'éditer les comportement sans revenir au menu principal.
7		Lorsque l'on change d'unité dans l'éditeur, on conserve le comportement écrit pour l'unité précédente, ce qui permet d'accéder à des primitives non accessibles depuis l'unité choisie.
8		Les explorer ont tendance à rouler sur les ressources quand leur sac est plein, les ralentissant et provoquant des comportements étranges
9		Problème de dédoublement du path lors de l'utilisation de l'interpréteur , particulièrement la création d'un comportement à partir d'un XML.
10		Les explorer récupèrent les ressources sur le sol même si leur sac est plein. Voici le comportement .
11		La base n'a pas accès à la primitive permettant de créer des explorers.

12	La primitive Random_Move est remplacée par la primitive random_move_until_unblock	Les unités ont tendances à se bloquer et la primitive Random_move ne permet pas de se débloquer (plus particulièrement sur le coin en bas à droite et sur les pentes de la montagne).
13		L'envoi de message termine le tour des unités et le message n'est soit pas envoyé soit mal lu par les unités qui reçoivent le message.
15		La caméra fps est tournée de 90 degrés par rapport a l'unité
16		Lorsque l'on ouvre l'éditeur, le comportement de la base n'est pas chargé.
17		Changer d'équipe ne charge pas le comportement correspondant à l'unité voulu. Il faut cliquer sur le bouton de chargement de fichier ou changer d'unité pour le faire.
18		Cliquer sur le bouton pour charger un comportement vide ou changer d'unité dans l'éditeur ne modifie pas la position de l'ascenseur, pouvant laisser une page vide assez perturbante (le comportement est bien chargé mais il se trouve plus haut).
19		Il est impossible d'utiliser la négation d'une primitive (Lors du clic sur le ! la primitive ne se modifie pas)
20		Dans l'éditeur de comportement, quand on passe d'un panneau (Ex : Conditions) vers un autre (Ex : controls), le Scrollbar ne se reset pas.
21		Il arrive que les unités ne puissent plus percevoir une autre unité alors qu'elles sont toutes deux immobiles.
22	Video du bug	La primitive "move until unblocked" ne fonctionne pas : les unités continuent de se bloquer sur les bords de la map et sur la montagne et certaines arrivent même à tomber dans l'eau.
23		Si on clique plusieurs fois sur un contrôle alors seul la dernière pièces fonctionnera (si vous cliquez 3 fois sur if et faites donc 3 pieces if seul la dernière fonctionnera) Pour les autres pièces, si vous cliquez 4 fois sur "bag full?" les pièces sont créés dans un ordre et cet ordre interfère avec le fonctionnement, vous devrez mettre les pièces à la suite dans l'ordre logique 1->2->3->4 pour que ça marche, sinon 2 ne peut venir après 4 par exemple

24		<p>Si on place uniquement une primitive de type message dans un if, une primitive "percept message TypeMessageAEnvoyer" de type action va être créée à sa droite. La primitive est écrite dans le fichier XML et n'apparaît qu'une fois le comportement rechargé.</p> <div data-bbox="525 526 877 736" data-label="Diagram"> </div> <pre> <unit name="Base"> <instruction> <parameters> <PERCEPT_MESSAGE_ATTACK /> </parameters> <message> <PERCEPT_MESSAGE_POSITION> <Target /> </PERCEPT_MESSAGE_POSITION> </message> <actions> <PERCEPT_MESSAGE_POSITION /> </actions> </instruction> </unit> </pre>
25		Le bouton undo marche uniquement si une pièce est supprimée à l'aide de la touche clavier "SUPPR". Faire un clic droit sur une pièce pour la supprimer est incompatible avec le Undo.
26		Les messages ne marchent pas sur la map avec la montagne.
27		Dans l'éditeur, quand l'on clique sur un bouton (undo/redo/save...), le bouton garde la couleur du survol.
28	A voir, dans l'idée c'est l'utilisateur qui a choisi un comportement illogique. Donc est-ce qu'on lui laisse toutes les libertés ou non?	Avec ce bloc de comportement , même si la vie est full, les ressources sont consommées. La barre de vie de la base n'augmente pas au delà des PV max avec ce comportement. Mettre une sécurité pour éviter de perdre des ressources ?
29		Changer d'onglet de primitive (action, message...) reset la position de la scrollbar du comportement.
30		<p>Pour les exploreurs, c'est plus de l'affichage, la valeur de coût n'est pas alignée avec le texte. [ANGLAIS]</p> <div data-bbox="525 1688 1367 1803" data-label="Image"> </div>
31		L'affichage des stats des unités <u>en français</u> a des problèmes d'alignement.

32	Gif [CORRIGE]	On peut modifier l'orientation de la base avec les actions non terminales (Image). Avec les messages, la base peut bouger de manière dynamique (Image).
33		Dans le menu principale, dans la liste des équipes, la dernière équipe (dans le dossier dans l'orbe alphabétique) n'est pas affiché.
34		Dans la base, ce comportement crée deux char léger au lieu d'un seul.
35		Il est possible de créer une équipe dont le nom est déjà utilisé. Dans ce cas, la sélection d'équipe affiche deux fois cette équipe tant qu'on ne recharge pas l'éditeur. Les équipes possédants le même nom chargent le même fichier (qui correspond au fichier de la première équipe et non pas au fichier vide généré lors de la création d'une équipe)
12	CORRIGE	L'éditeur ne s'affiche pas bien si on n'est pas en format 16:9. Exemples : 1650*1080 / 1280*960
22	CORRIGE	Sauvegarder le comportement d'une équipe dont le fichier de comportement est un copié collé d'un autre fait disparaître le comportement des unités qui ne sont pas celles dont on était en train de modifier le comportement.
34	CORRIGE	Pour les lights, les données sur cette unité ne sont pas chargés.  Il n'existe pas de données à charger pour cette unité.
37	CORRIGE 	Si le fichier team est vide, l'éditeur nous laisse éditer une team "fantôme". Cliquer sur le bouton de sauvegarde crée une équipe sans nom.
39	CORRIGE	Supprimer une équipe positionne sur une autre équipe mais son comportement n'est pas chargé, obligeant à changer d'unité puis revenir sur l'unité précédente ou cliquer sur le bouton de chargement.
40	CORRIGE	Il n'y a pas de traduction chargé par défaut.
43	Video bug CORRIGE	Supprimer une primitive if via un undo laisse les primitives collées au if coloré. Si on sauvegarde dans cet état, le comportement est sauvegardé comme si le if n'avait pas été supprimé.

47	CORRIGE	Les unités n'ont plus aucune notion de blocage
48	CORRIGE	La map standard positionne obligatoirement 4 explorateurs en plus par rapport à ce que l'on demande dans le paramétrage de la partie.
49	CORRIGE	La caméra n'a aucune limite de zoom/dezoom (on peut dezoomé très loin et zoomé jusqu'à en dessous de la map)
50	CORRIGE	La caméra peut se déplacer en dehors de la map
52	CORRIGE	Impossible de bouger la caméra free si le jeu est en vitesse 0%
53	CORRIGE	Impossible de passer en caméra FPS en cliquant sur une unité si on est en caméra free.
55	CORRIGE	Le modificateur de vitesse entre 100% et 200% ne fonctionne plus
56	CORRIGE	La fenêtre des paramètres ne fonctionne plus correctement. Le bouton "Apply" ne ferme pas la fenêtre, le changement de langue n'est plus possible et lorsque l'on bouge les différents sliders, les informations ne sont pas prises en compte. Le changement de map est fonctionnel par contre.
58	Screenshot CORRIGE	Le nom des unités, "map selection" et le nom des maps ne sont pas traduites en français.
60	CORRIGE	Lorsque la base veut créer une unité, il arrive que le jeu freeze.
61	CORRIGE	Créer une équipe dont le nom contient un " ou * ne donne aucune erreur. Le fichier ne se crée pas mais la sous fenêtre ne disparaît pas et à chaque clic, une équipe est rajouté au menu déroulant de sélection d'équipe (bien que cette équipe n'existe pas)
62	Video CORRIGE	Créer plusieurs nouvelles équipes à la suite duplique les dernières équipes créées dans le menu déroulant
63	CORRIGE	Il est possible de créer une équipe de nom "X.wbt" le fichier créé sera donc "X.wbt.wbt". Il est impossible de lancer une partie si une équipe possède un nom d'équipe sous ce format (Rien ne se passe quand on clique sur le bouton pour lancer une partie).
64	CORRIGE (En théorie, puisque impossible de créer team X.wbt)	Si on a une team de format "X.wbt.wbt" elle s'affichera par X dans le menu déroulant une fois l'éditeur relancé. Il sera alors impossible de supprimer l'équipe X.

67	CORRIGE	Si aucune team n'est présente dans le dossier "team", que l'on fait un comportement et que l'on "save", un fichier ".wbt" est créé alors que c'est un nom de team impossible.
1	CORRIGE	L'éditeur de comportement laisse la possibilité de créer une équipe dont le nom possède des caractères spéciaux. (Certains caractères comme ù sont filtrés mais pas d'autres comme " ou /)