

Université de Montréal

Développement de jeux vidéo en Scheme

par
David St-Hilaire

Département d'informatique et de recherche opérationnelle
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maître ès sciences (M.Sc.)
en informatique

Décembre, 2009

© David St-Hilaire, 2009.

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé:

Développement de jeux vidéo en Scheme

présenté par:

David St-Hilaire

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes:

Mostapha Aboulhamid
président-rapporteur

Marc Feeley
directeur de recherche

Yann-Gaël Guéhéneuc
membre du jury

Mémoire accepté le

RÉSUMÉ

Mots clés: Language de programmation fonctionnels, Scheme, jeux vidéo, programmation orientée objet.

ABSTRACT

Keywords: Functional programming languages, Scheme, video games, object oriented programming.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	iii
ABSTRACT	iv
TABLE DES MATIÈRES	v
LISTE DES FIGURES	x
REMERCIEMENTS	xi
CHAPITRE 1 : INTRODUCTION	1
1.1 Problématique	3
1.2 Méthodologie	4
1.3 Aperçu du mémoire	5
CHAPITRE 2 : DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO	7
2.1 Historique	7
2.1.1 Préhistoire 1948-1970	8
2.1.2 Système arcade 1970-1985	8
2.1.3 Premières consoles 1972-1984	9
2.1.4 Ordinateurs personnels 1977-...	10
2.1.5 Consoles portables 1980-...	11

2.1.6	Consoles intermédiaires 1984-2006	12
2.1.7	Consoles modernes 2005-...	13
2.2	Industrie du jeu vidéo	14
2.3	Contraintes de programmation	16
2.3.1	Fluidité	17
2.3.2	Modularité	19
2.3.3	Malléabilité	20
2.4	Conclusion	20
CHAPITRE 3 : LE LANGAGE SCHEME		23
3.1	Héritage LISP	24
3.1.1	Histoire de LISP	24
3.1.2	Avènement de Scheme	24
3.1.3	Langages inspirés de Scheme	24
3.2	Introduction au langage	25
3.2.1	Syntaxe	25
3.2.2	Aperçu des fonctionnalités requise par le standard	28
3.2.3	Extensions présentées par Gambit-C	31
3.3	Programmation fonctionnelle	31
3.3.1	Programmation fonctionnelle pure	33
3.4	Macros	34
3.4.1	Exemples simples	37

3.4.2	Problème de l'hygiène des macros	37
3.5	Continuations	37
3.5.1	Introductions du sujet et explications	37
3.5.2	Réification de continuations	38
3.5.3	Exemples d'utilisations	38
3.5.4	Forme d'écriture de code en CPS	38
3.5.5	Exemple d'implantation	38
3.6	Dynamisme du langage	39
3.7	Gestion mémoire automatique	39
3.7.1	Motivation	39
3.7.2	Survol des techniques	39
3.8	Débuggage	40
CHAPITRE 4 : PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET		41
4.1	Description du langage	41
4.1.1	Définition de classes	42
4.1.2	Définition de fonctions génériques	42
4.1.3	Fonctions et formes spéciales utilitaires	42
4.2	Implantation	42
4.2.1	Implantation de define-class	43
4.2.2	Implantation de define-generic	43
4.2.3	Implantation de define-method	44

4.3	Conclusion	44
CHAPITRE 5 : SYSTÈME DE COROUTINES		45
5.1	Description du langage	45
5.1.1	Création de coroutines	46
5.1.2	Manipulation du flot de contrôle	46
5.1.3	Système de communication inter coroutines	47
5.1.4	Démarrage du système	48
5.2	Implantation	48
5.2.1	Implantation des coroutines	48
5.2.2	Scheduler	48
5.2.3	Système de messagerie	49
5.3	Conclusion	49
CHAPITRE 6 : ÉVALUATION ET EXPÉRIENCES		50
6.1	Développement de « Space Invaders »	50
6.1.1	Objectifs	50
6.1.2	Version initiale	51
6.1.3	Version orientée objet	51
6.1.4	Version avec système de co-routine	51
6.1.5	Conclusion	52
6.2	Développement de « Lode Runner »	52

6.2.1	Objectifs	52
6.2.2	Synchronisation	52
6.2.3	Machines à états	53
6.2.4	Intelligence Artificielle	53
6.2.5	Conclusion	53
CHAPITRE 7 : TRAVAUX RELIÉS		54
7.1	Comparaison de langages	54
7.1.1	Lua	54
7.1.2	C++	55
7.2	Jeux en Lisp	55
7.2.1	QuantZ	55
7.2.2	Naughty Dogz	55
CHAPITRE 8 : CONCLUSION		57
BIBLIOGRAPHIE		58

LISTE DES FIGURES

3.1	Exemple simple de S expression	25
3.2	Équivalence de la S expression de la figure 3.1 sous forme explicite de liste	26
3.3	Exemples d'utilisation de la syntaxe <i>quote</i> et de la forme spéciale correspondante.	27
3.4	Exemple d'utilisation des formes spéciales <code>quasiquote</code> et <code>unquote</code> .	28
3.5	Exemple de création programmatique de listes	29
3.6	Exemple de créations de liaisons et d'utilisation de symboles comme données	30
3.7	Exemple de création et d'utilisation de fonctions d'ordres supérieures.	32
3.8	Définition de la fonction <code>flip</code> en lambda calcul non typé	33
3.9	Exemple de macro C avec expansion conditionnelle.	35
3.10	Exemple simple de macro Scheme.	36
3.11	Résultat de l'expansion de la macro présentée dans la figure 3.10 avec 10 comme paramètre.	37

REMERCIEMENTS

blablabla

CHAPITRE 1

INTRODUCTION

L'industrie du jeu vidéo devient de plus en plus importante dans le domaine de l'informatique. Cette croissance est bien reflétée par l'augmentation de 28% des revenus provenant de la vente de jeux vidéo aux États-Unis durant l'année 2007 [1]. La place occupée par l'industrie du jeu vidéo durant cette même année s'estime à 76% du marché de tous les logiciels vendus [2].

L'engouement du marché du jeu vidéo incite les compagnies oeuvrant dans le domaine à repousser les limites de l'état de l'art du développement de jeux. La compétition est féroce et donc beaucoup d'efforts doivent être investis dans la création d'un jeu afin qu'il se démarque de la masse et devienne un nouveau « Blockbuster Hit ». Le président de la compagnie Française UbiSoft estime que le coût moyen de développement d'un jeu sur une console moderne se situe entre 20 et 30 millions de dollars [3]. Si l'on estime le salaire moyen d'un artiste ou d'un développeur de jeu vidéo à 60 000\$ par année, cela reviendrait à un travail d'environ 300 à 500 hommes par année.

Puisque la création d'un jeu vidéo peu nécessiter autant d'efforts, il semble très intéressant de vouloir tenter de faciliter le développement de ces derniers. Avec autant d'efforts mis en place, même une petite amélioration sur le cycle de développement peu engendrer une diminution énorme des coûts de production et

aussi améliorer la qualité des environnements utilisés par les développeurs.

Jusqu'à ce jour, la grande majorité des jeux vidéo sont écrits à l'aide de langages de relativement bas niveau, par exemple en C, C++ ou encore C# [4]. Ces langages sont généralement utilisés parce qu'ils sont déjà bien établis et que la main d'oeuvre est facilement accessible.

[TODO: *expliquer haut niveau / bas niveau*]

Les langages de haut niveau sont généralement caractérisés par le fait qu'ils font une bonne abstraction du système utilisé et permettent d'utiliser celles-ci de manière naturelle. Elles facilitent donc le travail de programmation. Le coût de ces abstractions se répercute généralement en un coût de performance du programme. Dans le passé, la performance était critique dans les jeux vidéo, mais les consoles modernes sont devenues plus performantes que la plupart des ordinateurs personnels. Actuellement la performance n'est donc plus aussi important. Aussi, les améliorations du domaine de la compilation de langages de haut niveau font en sorte que les performances de ces systèmes sont comparables à l'utilisation de langages de plus bas niveau.

Ainsi, l'utilisation de langages de plus haut niveau pourrait potentiellement améliorer les délais occasionnés par les cycles de développement des jeux en permettant aux programmeurs et designers de s'exprimer plus facilement. Le langage de programmation Scheme [5] semble être un bon candidat en tant que langage de haut niveau. En effet, le langage Scheme offre les fonctionnalités de haut niveau

suivantes :

[TODO: *Gardes les bullets ou changer en texte ? ?*]

- Typage dynamique
- Fonctions de premier ordre
- Système de macros évolué
- Accès direct aux continuations du calcul
- Un système de débogage très efficace

Ces particularités du langage Scheme sont discutées plus en détail dans le chapitre 3.

Le système Gambit-C, l'une des implantations de Scheme les plus performantes [6] sera utilisée pour effectuer les expériences pratiques. Ce système comporte de nombreuses extensions pouvant être très utiles au développement de jeux vidéo. On y retrouve entre autres des tables de hachages ou des *threads* (processus légers).

Il semble donc qu'une utilisation judicieuse de ce système pourrait faire bénéficier des projets aussi complexes que le sont les productions de jeux vidéo.

1.1 Problématique

Ce mémoire de maîtrise vise à répondre à la problématique suivante :

[TODO: *Inserer dans un texte ou garder en quotation ?*]

Quelles sont les forces et les faiblesses du langage de programmation

Scheme pour le développement de jeux vidéo.

1.2 Méthodologie

Afin de pouvoir répondre à la problématique posée, nous avons étudié les caractéristiques de Scheme et du compilateur Gambit-C, ainsi que les besoins au niveau du développement de jeux vidéo. Concurrément, 2 jeux ont été développés pour raffiner nos approches et les évaluer dans un contexte réel.

Le premier jeu a servi de plate-forme d'exploration permettant d'élaborer une méthodologie qui semble efficace pour le développement de jeux. Afin d'obtenir une telle méthodologie, plusieurs itérations de développement ont été effectuées, chacune permettant d'explorer de nouveaux aspects sur la manière de résoudre les problématiques associées à la création de jeux, par exemple comment arriver à synchroniser des entités dans le jeu ou comment arriver à décrire efficacement un système de détection et de résolution de collisions.

Suite à l'écriture de ce jeu, un deuxième jeu, plus complexe, a été développé afin de consolider les techniques précédemment utilisées et étendre ces techniques dans le cadre de ce nouveau jeu comportant de nouveaux défis, comme l'implantation d'une intelligence artificielle.

1.3 Aperçu du mémoire

Ce mémoire est composé de quatre parties. La première partie est une introduction qui traite de programmation fonctionnelle, du langage de programmation Scheme et des outils de développement disponibles, en particulier le compilateur Gambit-C. Ce chapitre donne un aperçu général de ces langages et permet de saisir les concepts fondamentaux du langage Scheme. Une présentation de l'industrie des jeux vidéo et des défis découlant du développement suit ce chapitre.

La deuxième partie du mémoire porte sur des extensions faites au langage Scheme qui ont été utilisées dans le but d'améliorer le développement de jeux vidéo. On y présente la programmation orientée objet et un système d'objets conçu pour répondre aux besoins de la programmation de jeux vidéo. Un système de coroutines conçu dans les mêmes optiques est également présenté.

La troisième partie du mémoire porte sur l'expérience acquise par l'auteur en effectuant l'écriture de 2 jeux vidéo simples, mais possédant suffisamment de complexité pour exposer les problèmes associés à la création de jeux vidéo et comment tirer profit du langage de programmation Scheme pour résoudre ces problèmes. Une présentation des travaux reliés aux résultats présentés suit ce dernier chapitre. On y parle de l'utilisation d'autres langages pour le développement de jeux vidéo et cite des exemple d'utilisation du langage Scheme dans des jeux vidéo commerciaux et de l'expérience tirée de cette utilisation par les développeurs.

Finalement, une conclusion apporte la lumière sur la problématique exposée

dans ce mémoire. Le point sur l'expérience acquise pour le développement de jeux vidéo en Scheme y est fait et les avantages et inconvénients ou problèmes obtenus seront exposés.

CHAPITRE 2

DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo font parti d'un domaine de l'informatique en pleine effervescence grâce à une demande constante de nouveaux produits.

L'histoire des jeux vidéo possède déjà un demi-siècle de créations de tout genres qui ont contribué à générer l'engouement actuel pour ces derniers. Une brève historique des jeux vidéo sera présentée dans ce chapitre afin de pouvoir illustrer l'évolution des jeux vidéo et de permettre de situer dans le temps où se situent les jeux développés pour ce mémoire.

L'industrie du jeu vidéo actuelle est le moteur qui permet aux jeux vidéo de continuer à évoluer et se raffiner. Un aperçu global de l'industrie du jeu vidéo est ainsi donné dans ce chapitre.

Finalement, les besoins aux niveau de la programmation exprimés par les jeux vidéo sont énoncées afin de permettre de pouvoir cerner les composantes importantes pour un langage de programmation utilisé pour le développement de jeux.

2.1 Historique

L'histoire des jeux vidéo s'étale sur environ un demi-siècle et renferme une mine d'informations importante qui permet d'exposer la manière avec laquelle les jeux vidéo évoluent. Seulement un bref résumé de cette histoire est présenté afin de

donner présenter les grandes ligne de l'évolution des jeux au cours des cinquante dernières années [7] [8].

[TODO: *Mettre des references partout, ou bien ne pas en mettre du tout ?*]

2.1.1 Préhistoire 1948-1970

Les jeux vidéo ont fait leurs apparitions avant même les premiers ordinateurs. En effet, le *Cathode Ray Amusement Device* [9] fit sont apparition en 1948. Il s'agissait d'un jeu rendu sur un tube cathodique simulant le lancement de missiles sur des cibles.

Vers le début des années 1960, quelques jeux ont fait leurs apparition sur les premiers ordinateurs universitaires, notamment au *MIT* et à l'université de Cambridge. On y retrouve notamment le jeu *Spacewar!* qui est l'un des premier jeu multi-joueurs mettant les joueurs en adversité dans leurs vaisseaux spatiaux pouvant lancer des missiles.

Avec un intérêt stimulé envers le potentiel de divertissement qu'offrait les jeux vidéo de l'époque, le développement de machines dédiées aux jeux vidéo a ainsi débuté.

2.1.2 Système arcade 1970-1985

En 1971, des étudiants de l'université de Standford ont porté le jeu *Spacewar!* sur une machine fonctionnant avec de l'argent (de la monnaie). Ce fut la première

machine arcade.

Par la suite, le développement de telles machines est devenu très répandu. En 1972, la compagnie *Atari* fut fondé et démarra l'industrie du jeu vidéo sur arcade avec le jeu *Pong*, un jeu de tennis de table permettant à un joueur de jouer contre une intelligence artificielle ou bien de se mesurer à un autre joueur.

Ce fut alors l'âge d'or des machines d'arcade où l'on a créé beaucoup de jeu au contenu diversifié. Parmi ceux-ci, *Space Invaders*(1978) et *PacMan*(1980) furent extrêmement populaires.

Malgré que les jeux d'arcades étaient très simple, ils étaient beaucoup appréciés pour l'amusement qu'ils procuraient aux joueurs qui tentaient toujours de se surpasser.

[TODO: Marc, quelles genre de machines est-ce que c'était ? Processeur 8bit ?]

On retrouve toujours des salles d'arcades de nos jours, mais celles-ci sont devenues beaucoup moins populaire que les consoles de jeu qui se retrouvent dans nos salons.

2.1.3 Premières consoles 1972-1984

La première console de jeu vidéo, le *Magnavox Odyssey* fut son apparition en Amérique du Nord en 1972. Cette console permettant aux joueurs de jouer sur le télévision assis confortablement dans leurs salon. Elle permettait aussi d'insérer des jeux sous forme de cartouches. Un total de 28 jeux ont été disponible pour cette

console, qui malgré l'absence de périphérique audio, a été vendu pour environ 300 000 exemplaires.

Plusieurs autres consoles ont par la suite été créées. Allant d'une version console de *Pong* jusqu'à des consoles plus puissante comme le *ColecoVision* qui démarrèrent l'ère des consoles 8-bit. La vocation principale de ces consoles n'étaient pas d'innover dans le développement de jeu, mais plutôt de porter les jeux d'arcades populaires sur leurs consoles.

2.1.4 Ordinateurs personnels 1977-...

Les premiers ordinateurs personnels furent leurs apparition vers la fin des années 1970, dont notamment l'ordinateur *Apple II* produit par *Apple Inc.*. Ces ordinateurs personnels offraient plus de puissance que les consoles de l'époque et offraient la possibilité aux amateurs de créer leurs propres jeux.

Les jeux d'ordinateurs étaient distribués sur beaucoup de média différents. La distribution allait de cassettes, aux disquette, en passant bien sur par des échanges postaux de code sources.

En 1982, le jeu *Lode Runner* fut développé pour les ordinateurs *Apple II*. Ce jeu d'action fut l'un des premiers jeu comprenant un éditeur de niveaux.

Aussi, le jeu *Rogue* fut créé durant les années 1980, pour les premiers système Unix. Il fut le pionnier d'un nouveau genre de jeu (surnommé *Roguelike*) qui différait beaucoup des jeux d'actions retrouvés en sales d'arcades ou sur consoles.

Il présentait une interface visuelle très minimaliste. La narration, qui était un point central du jeu, était effectuée de manière textuelle et le joueur interagissait aussi de manière textuelle avec le jeu.

Les jeux d'ordinateurs ont longtemps été supérieurs aux jeux de consoles puisque les ordinateurs étaient toujours à la fine pointe de la technologie, et les consoles traînaient un peu derrière en terme de technologies. Ainsi, on retrouvait des jeux ayant de meilleurs graphique ou utilisant des périphériques plus variés sur les ordinateurs personnels. Ainsi, les jeux d'ordinateurs existait dans un monde parallèle à celui des consoles, ne se livrant pas de compétition réelle.

Par contre, avec l'avènement des consoles modernes qui sont plus performantes que la plupart des ordinateurs personnels, cet énoncé n'est plus valide. Ainsi, les jeux sur des consoles actuelles rivalisent avec les jeux d'ordinateurs.

2.1.5 Consoles portables 1980-...

Les toutes premières consoles portables furent développées par la compagnie *Mattel Toys* qui créèrent les jeux *Auto Race* et *Football* qui étaient distribués sur des consoles de la taille d'une calculatrice, ne nécessitant pas de téléviseurs externes à la console et étaient dédiées à un seul jeu. Ces consoles furent un succès rapportant plusieurs centaines de millions de dollars à leurs créateurs.

Par la suite, les grandes compagnie du jeu vidéo comme *Nintendo* et *Bandai* se sont intéressée à de telles consoles et en produisirent plusieurs exemplaires des

consoles *Game & Watch* qui contenaient des succès d'arcades tel *Mario's Cement Factory* et *Donkey Kong Jr.*.

Le même concepteur de ces consoles à par la suite fusionner ces dernière avec le contrôleur du *Nintendo Entertainment System*(NES) pour obtenir la première console à grand succès : le *GameBoy*. Cette console qui offrait un écran monochrome fut vendue à 118 million d'exemplaire dans le monde. Le jeu le plus vendu sur cette console fut nulle autre que le jeu *Tetris* qui a vendu environ 33 millions d'unités.

Les consoles ont continuées d'évoluer grandement et elles sont actuellement équivalente aux consoles de une ou deux génération précédente. Par exemple, le Sony *PlayStation Portable* rivalise en matière de puissance de matériel à la précédente console de Sony, le *PlayStation 2*. On peut donc développer des jeux très complexe sur ces consoles portables, mais ils ne peuvent toujours pas rivaliser avec les jeux sur consoles ou d'ordinateurs.

2.1.6 Consoles intermédiaires 1984-2006

Au début des années 1980, plusieurs consoles étaient disponibles sur le marché, mais une saturation de mauvais jeux et des problèmes de mauvaises gestions ont fait en sorte que l'industrie du jeux vidéo à connu une grande dépression vers en 1983. Par exemple, il y a eu une plus grande production d'unités du jeu *PacMan* qu'il n'y avait eu de console d'Atari vendues.

Cette dépression a pris subitement fin avec la sortie de la console produite

par *Nintendo*, le *Nintendo Entertainment System* (NES) qui connu un succès fulgurant en vendant 62 millions de consoles dans le monde. La grande qualité des jeux produits ont certainement favorisé l'adoption de cette nouvelle console. On retrouve entre autre des jeux de tout genre comme le jeu de plate-forme *Super Mario Bros*, le jeux d'aventure *The Legend of Zelda* et le jeu d'action aventure *Metroid*.

Par la suite, la compagnie SEGA sortit un compétiteur sérieux au NES, le *Master System*, qui rivalisait en terme de puissance matérielle et de prix. Depuis ce temps, c'est la guerre des consoles qui se livre où lorsqu'une compagnie développe un nouveau jeu ou une nouvelle console, les compétiteurs ne tardent pas à produire un jeu ou console équivalent pour les utilisateurs de leurs produits.

2.1.7 Consoles modernes 2005-...

Les consoles modernes sont généralement conçues avec du matériel à la fine pointe de la technologie et tentent de séduire un certain public cible.

Au moment de l'écriture de ce mémoire, on retrouve la console *Wii* de Nintendo conçu pour un publique constitué de joueurs occasionnels grâce au contrôleur révolutionnaire de cette console permettant de jouer en effectuant des mouvement plus naturels.

D'un autre côté compétionnent le *PlayStation 3* de Sony et le *XBox 360* de Microsoft qui cherchent à convaincre les joueurs plus sérieux d'utiliser leur système

en offrant des consoles à la fine pointe de la technologie et à prix très raisonnable en comparaison aux prix des ordinateurs de jeu équivalents.

2.2 Industrie du jeu vidéo

Comme mentionné dans le chapitre 1, l'industrie du jeu vidéo est très importante et génère des milliards de dollars de revenus par années. Ce profit provient d'une grande diversité de joueurs, allant de jeunes enfants jusqu'à leurs grands-parents avec une population féminine presque aussi importante que celle masculine. Il en résulte donc qu'une grande diversité de jeux et de plates-formes de jeux se retrouvent sur le marché.

Ces produits possèdent plusieurs caractéristiques de qualité communes auxquelles les consommateurs s'attendent à obtenir en effectuant l'acquisition d'un nouveau titre. Ces attentes du consommateur peuvent se traduire essentiellement par les besoins suivant :

- Exposer un *gameplay* amusant
- Offrir de beaux rendus graphiques et un affichage visuel agréable
- Avoir une composante multi-joueurs
- Optionnellement contenir une narration

Ces besoins semblent simple, *a priori*, mais impliquent beaucoup de travail et imposent des contraintes sévères au développeurs de jeux vidéo.

Afin qu'un jeu puisse offrir un *gameplay* intéressant au joueurs, une étroite collaboration entre les développeurs et les designers doit être établie. Cela implique aussi de faire beaucoup d'essais de possibilités en testant sur des prototypes et en effectuant de nombreux cycles de développement du jeu.

En ce qui concerne le rendu graphique du jeu, en plus des designers du jeu, c'est aussi avec les artistes que les développeurs doivent s'accorder dans le but de concevoir un moteur de rendu répondant bien aux besoins de leurs créations et, leurs créations doivent être bien sûr faites en respectant les contraintes imposées par le matériel où sera déployé le produit. Ainsi, le moteur de rendu doit pouvoir être facilement extensible afin de pouvoir accommoder facilement les nouvelles idées et les nouveaux concepts à intégrer.

Une composante multi-joueur, tout dépendant si elle implique des parties faites sur le réseau ou non, pourrait nécessiter une grande rigueur de programmation afin d'assurer une stabilité de connections et empêcher les joueurs de tricher. Ces sujets ne sont pas discutés dans ce mémoire.

La diversité des jeux développés a mené à une caractérisation des jeux et une classification de ceux-ci. Les principaux genres de jeux sont :

- Action : Jeux rapides demandant souvent de l'habileté de la part des joueurs.
- Stratégie : Jeux à rythme plus lent, exigeant une réflexion plus profonde de la part des joueurs.

- Jeux de Rôles : Jeu où la narration de l’histoire occupe une place importante et où les personnages de l’histoire subissent une évolution graduelle en fonction du temps.
- Simulation : Jeux qui tentent de représenter fidèlement des phénomènes réels comme la conduite automobile, des sports, etc...
- *Casual* : Jeux simples visant à être utilisés par des joueurs occasionnels. Le jeu *Tetris* est considéré comme appartenant à ce genre.

Il existe d’innombrables autres genres et genres hybrides de ces catégories, mais celles-ci donnent une idée de la diversité du contenu des jeux vidéo produits.

[TODO: *Ajouter du texte liant à la prochaine section ?*]

2.3 Contraintes de programmation

Le développement de jeu vidéo implique une programmation sous des contraintes sévères afin que le jeu respecte les normes de l’industrie et respecte les attentes des joueurs.

Une contrainte importante portant sur les jeux vidéo est reliée à l’efficacité algorithmique résultant du programme développé. En effet, la fluidité d’un jeu est critique face à l’immersion du joueur dans l’univers créé par le jeu. Les jeux doivent donc être des programmes très efficaces de manière à inviter le joueur à entrer le plus possible dans la narration du jeu.

Une autre contrainte importante relié au développement de jeu est la modularité du code produit. En effet, afin que les efforts placés dans la production d'un jeu vidéo puissent être réutilisés dans les productions subséquentes, des abstractions doivent être bien faites afin de faciliter la réutilisation de ces dernières.

[TODO: *Autres choses ?*]

2.3.1 Fluidité

2.3.1.1 Taux de rafraîchissement

Une contrainte très importante dans le développement d'un jeu vidéo est la fluidité de celui-ci. Lorsqu'un film est projeté sur un écran de cinéma le taux de rafraîchissement de l'image est d'environ 30 trames par secondes. Par contre, les images captées par les caméra contiennent du « flou de mouvement », effet créé par le mouvement s'étant produit durant la capture de cette image. Ce flou permet à notre cerveau d'estimer ou de faire l'extrapolation du mouvement dans une trame et donc de croire l'illusion créée par la projection des images.

Par contre, dans un jeu vidéo, les images rendues sur l'écran sont parfaitement nettes et ne contiennent donc pas ce flou de mouvement, ce qui vient réduire la crédibilité de l'illusion faite par la succession des images à l'écran. Il faut donc augmenter le taux de rafraîchissement à environ 60 trames par secondes pour obtenir le niveau de crédibilité du projection cinématographique.

[TODO: *references necessaire ?*]

Ceci étant dit, un taux de rafraîchissement de 60 trames par secondes n'est pas nécessaire pour tout les jeux. Cela varie grandement avec la nature des jeux. Par exemple, un jeu de stratégie où les joueurs jouent à tours de rôles possède peu d'animations et donc pourrait très probablement être satisfaisant avec un taux de rafraîchissement de 30 trames par secondes.

Aussi, il est possible que les designers du jeu acceptent de réduire volontairement le taux de rafraîchissement afin d'avoir plus de temps pour rendre une image. Un jeu possédant un taux de rafraîchissement de 60 trames par secondes implique que les images sont rafraîchies tous les 16 millisecondes, ce qui ne laisse pas beaucoup de temps pour effectuer le calcul du moteur du jeu en plus du rendu de l'image. Heureusement, les cartes vidéo modernes sont capables de faire une bonne partie du rendu laissant ainsi le ou les processeurs principaux libres pour exécuter le moteur du jeu.

Il n'en demeure pas moins que toute la logique du jeu doit être aussi optimisée que possible afin que le processus de rendu des trames soit transparent au joueur.

2.3.1.2 Réponse quasi temps réelle

Une autre implication de la fluidité requise par un jeu vidéo est le délais de réponse face aux entrées du joueur. Ce délais aussi doit être aussi faible que possible pour donner l'impression que le personnage dans le jeu ne soit qu'une extension de la volonté du joueur. Ainsi le traitement des entrées du joueurs se doit aussi d'être

très efficace afin de ne pas encombrer le moteur du jeu qui n'a déjà pas beaucoup de temps pour effectuer son travail.

2.3.2 Modularité

En plus de devoir être efficacement implanté, un jeu vidéo moderne se doit d'être aussi modulaire que possible. Pour y arriver, le couplage entre les différentes composantes de ce dernières doit être faible.

Le développement de logiciel favorisant la modularité est une qualité standard en génie logiciel, mais elle vient très bien se marier avec le développement de jeu, surtout de jeux modernes, car ce sont de projets de très grande envergure impliquant beaucoup de programmeurs. Il en résulte qu'un bon design modulaire permet de bien séparer les tâches à effectuer de manière parallèles par des équipes spécialisées. Si le projet est bien géré, cela pourrait certainement réduire le coût de développement de tels projets.

Aussi, une bonne modularité permet de créer des composantes qui sont cohésives et donc qui permettent d'être réutilisée par la suite. Une réutilisation de composantes complexes tel un moteur de physique évite de faire un travail supplémentaire non trivial pour chaque nouveau projet. Ainsi, il est clair que l'effort supplémentaire placé pour bien modulariser les composantes d'un jeu seront retables pour le développement des prochains jeu.

Bien sûr, toute abstraction possède son coût, notamment en coût de perfor-

mances. Ainsi, il faut bien pouvoir estimer les endroits où l'utilisation de modules externes n'apportera pas de trop grands impacts de performances.

Il est clair qu'un langage de programmation ayant un bon potentiel d'abstraction, comme c'est généralement le cas pour les langages de haut niveau, facilite cette tâche. Un système orienté objet ou un bon système de module permettraient certainement aussi à bien modulariser les composantes d'un jeu.

2.3.3 Malléabilité

Puisque le développement d'un jeu implique généralement de faire beaucoup de prototypage, le code d'un jeu se doit d'être très malléable afin d'aider à faire des changements rapidement au moteur du jeu pour tester de nouvelles idées, sans ajouter un trop grand coût pour le faire.

La modularité du jeu aura un effet positif sur la malléabilité en permettant de modifier les mécanismes internes des composantes sans trop affecter le reste du programme. Par contre, un langage de programmation offrant une bonne puissance d'abstraction serait tout aussi efficace, car il permet de pouvoir ajouter facilement de nouvelles abstractions où les besoins de changement apparaissent.

2.4 Conclusion

Dans ce chapitre, l'industrie du jeu vidéo, avec son histoire, ont été mis en lumière afin d'exposer l'évolution des jeux vidéo et de motiver l'intérêt de travailler

à améliorer le développement de ceux-ci.

Les jeux vidéo sont passés rapidement d'idées farfelues comme ce fut le cas pour le *Cathode Ray Amusement Device* à une industrie complète générant des milliards de dollars annuellement. Il y a un grand intérêt à vouloir diminuer le coût de développement de ceux-ci.

Les coûts de développement de jeux modernes sont de l'ordre des millions de dollars et impliquent des dizaines voir des centaines d'artistes, de programmeurs et de designers. Ainsi, mêmes de toutes petites accélérations d'un cycle de développement, pourrait avoir de l'impacte sur le travail de beaucoup de gens et ainsi se traduire en de grandes économies sur les coûts de développement.

Les contraintes impliqués au niveau de la programmation par le développement de jeux vidéo ont été étudiés. Ces derniers se résument par les concepts de fluidité, modularité et de malléabilité du jeu vidéo. Le respect de la contrainte de fluidité résulte en une bonne immersion pour le joueur, qui est nécessaire afin que le jeu soit considéré comme « jouable ». La modularité facilite le développement collaboratif et parallèle tout en permettant d'améliorer la réutilisation des composantes communes à plusieurs jeux. L'aspect de la malléabilité du code permet d'accélérer le prototypage du jeu.

Il semble donc que le choix d'un langage permettant de pouvoir facilement répondre à ces contraintes pourrait certainement faciliter le développement de jeux vidéo et ainsi, engendrer des économies substantielles aux compagnies de l'industrie

et rendant plus accessible le développement de jeu aux plus petites compagnies possédant des budgets moins importants.

CHAPITRE 3

LE LANGAGE SCHEME

Dans le cadre d'un projet donné, le choix d'un langage de programmation a beaucoup d'influence sur la structure du code écrit pour la réalisation de celui-ci. Plusieurs facteurs influencent ces différences. Par exemple, un langage à typage statique résultera en du code qui se doit d'être bien structuré, mais qui sera beaucoup moins malléable par la suite. Ainsi, afin d'optimiser les efforts développement pour un projet, une bonne analyse des besoins exprimés par le projet est de rigueur pour pouvoir faire le choix d'un langage répondant le mieux possible à ceux-ci.

En se basant sur les besoins et les contraintes énoncées dans le chapitre 2, nous proposons l'utilisation du langage de programmation Scheme comme outil principal de développement de jeux vidéo. Il s'agit d'un langage de très haut niveau qui semble être un candidat idéal afin de permettre un développement efficace de jeux vidéo.

Ce chapitre donne une historique du langage Scheme afin de mettre en situation le langage et donné un aperçu de son origine. Par la suite, une brève explications de concepts de bases du langage est donnée. Finalement, les particularités du langages sont mise en lumière dans le but de faire comprendre au lecteur quelle est l'ampleur de celles-ci.

[TODO: *d'autres idées ?*]

3.1 Héritage LISP

Le langage Scheme est une forme épurée du tout premier langage de programmation de haut niveau, le langage LISP. Ainsi, pour illustrer les origines de Scheme, une courte histoire du langage LISP est présentée. Par la suite, les langages de programmation qui furent inspirés du langage Scheme sont mentionnés en expliquant brièvement les racines commune à Scheme est les principales disparités.

3.1.1 Histoire de LISP

[TODO: *McCarthy, GC, List Processing, AI...*]

[TODO: *Common LISP = Grosse Bébitte*]

3.1.2 Avènement de Scheme

[TODO: *Épuration de LISP à l'essence du langage*]

[TODO: *évolution du langage via RNRS, SRFI's*]

[TODO: *simplicité du langage, beaucoup d'extension disponibles*]

3.1.3 Langages inspirés de Scheme

[TODO: *Javascript, Ruby : lang de scripting. Concept de fermetures*]

[TODO: *Java ? ?*]

3.2 Introduction au langage

Tout en bénéficiant du riche héritage des langages LISP, Scheme demeure un langage épuré et très simple à la base. Cette section vise à présenter les bases du langage Scheme et de son implantation dans le système Gambit-C afin de familiariser le lecteur avec non seulement la syntaxe du langage, mais aussi les fonctionnalités de base et les extensions au langage fournies par Gambit-C.

3.2.1 Syntaxe

La syntaxe de Scheme est une des caractéristique qui distingue le distingue le plus des autres langages de programmation. En effet, la syntaxe utilisée est extrêmement simple. À la base, toute expression Scheme est une expression symbolique, nommée aussi *S expression*. Une S expression est une forme de donnée structurée récursive qui doit débiter par une parenthèse ouvrante, contient un nombre arbitraire de données qui sont soit des atomes ou des S expressions et qui doit se terminer par une parenthèse fermante. Les atomes sont des symboles, des nombres, des valeurs booléennes, etc.. La figure 3.1 donne un exemple très simple de S expression contenant des informations sur les prix de la nourriture dans une épicerie.

```
((bananes 1.52)(bonbons 1/100))
```

FIGURE 3.1 – Exemple simple de S expression

En Scheme, ces S expressions sont considérées comme étant des listes chaînées où chacun des éléments de la liste chaînée contient la valeur associée à cet élément et un pointeur vers le prochain élément. Les listes sont ainsi implantées en utilisant des paires. Le point (.) est utilisé pour démarquer le premier élément d'une paire du deuxième. La figure 3.2 explicite la structure de liste de l'exemple de S expression provenant de la figure 3.1 en utilisant la notation de paires..

```
((bananes . (1.52 . ())) .
  ((bonbons . (1/100 . ())) .
   ()))
```

FIGURE 3.2 – Équivalence de la S expression de la figure 3.1 sous forme explicite de liste

Cette forme est strictement équivalente à celle donnée précédemment et correspond à la structure de donnée de base employé en Scheme, les listes. Toutes deux correspondent à des valeurs du langage, mais ne peuvent pas être données telles quel dans un programme car un programme Scheme est aussi une S expression qui correspond à *un appel de fonction* (ou à une forme spéciale du langage). Le premier élément de la liste doit être un symbole qui correspond à cette fonction ou cette forme spéciale et le restes des éléments sont les argument qui sont eux aussi des programmes Scheme sous forme de S expressions. Conséquemment, une notation préfixe est utilisée en Scheme.

La distinction entre un appel de fonction et une forme spéciale est l'ordre

d'évaluation des paramètres. Pour un appel de fonction, chacun des paramètres passés sont d'abord évalués et ensuite, la valeurs correspondante à leurs évaluation sont passées à la fonction appelée. Il s'agit donc d'un *passage par valeur*. En opposition, les formes spéciales possèdent des règles d'évaluation propres à elles. Les formes spéciales de bases de Scheme peuvent être étendu par des macros qui utilisent un passage de valeur par nom, où les paramètres sont passés directement à la macro comme étant des données Scheme. Le fonctionnement des macros Scheme est détaillé dans la section 3.4.

Il existe également quelques exception syntaxiques aux S expressions qui sont utilisées, entres autres, pour construire des données constantes. On utilise le caractère `'` ou la forme spéciale *quote* pour signifier que la S expression subséquente est constante, *i.e.* qu'elle ne doit pas être considérée comme un programme Scheme, mais bien comme une valeur. L'utilisation du caractère `è` est strictement équivalente à l'utilisation de la forme spéciale correspondante. Une exemple d'utilisation est illustré dans la figure 3.3.

```
'((bananes 1.52)(bonbons 1/100))
((bananes 1.52)(bonbons 1/100)))
```

FIGURE 3.3 – Exemples d'utilisation de la syntaxe *quote* et de la forme spéciale correspondante.

Après évaluation, ces deux morceaux de code retournent tous deux la valeur

((bananes 1.52)(bonbons 1/100)).

On retrouve une forme altérée du *quote* nommée *quasiquote* qui permet des évaluations partielles à l'intérieur d'une forme *quote* en utilisant le caractère `,` équivalent à la forme spéciale `unquote`. La figure 3.4 illustre un exemple d'utilisation.

```
`((bananes ,(+ 1.0 52/100)) (bonbons 1/100))
(quasiquote ((bananes (unquote (+ 1.0 52/100))) (bonbons 1/100)))
```

FIGURE 3.4 – Exemple d'utilisation des formes spéciales `quasiquote` et `unquote`

L'utilisation de la forme `unquote` permet donc ici l'évaluation de la S expression effectuant l'addition pour donner comme résultat la liste donnée dans la figure 3.1.

Malgré le fait que, pour certains, le parenthésage des programmes Scheme peut sembler imposant, il en résulte un code *structuré* et *sans aucune ambiguïté*. Cette structure permet aussi de pouvoir utiliser très efficacement des outils de d'édition de S expressions, accélérant ainsi l'écriture de programmes.

3.2.2 Aperçu des fonctionnalités requise par le standard

Le standard du langage Scheme [5] est très minimaliste, mais requiert toutes les fonctionnalités de bases requise par un langage de haut niveau comme Scheme. On y spécifie que Scheme est un langage typé dynamiquement, *i.e.* que les vérifications de types sont faites durant l'exécution d'un programme, et non durant la compilation.

Cette particularité fait en sorte que Scheme est un langage qui peut être facilement interprété ou compilé. Les types de bases du langage sont tous disjoints entre eux (aucun objet ne peut appartenir à plus d'un de ces types, mais doit appartenir à un seul). Ces types sont vérifiés par les prédicats `boolean?`, `pair?`, `symbol?`, `number?`, `char?`, `string?`, `vector?`, `port?`, `procedure?`. Chacun de ces types sont documentés et possèdent des fonctions standards de création et d'utilisation.

Les valeurs booléennes sont dénotées par `#t` et `#f`. Par contre, le langage tire profit du dynamisme du typage et considère que toute valeurs différentes à `#f` est vraie.

Les paires, comme mentionné précédemment, sont les structures de données de bases en Scheme. La fonction de création d'une paire se nomme `cons` et les accesseurs aux premier et deuxième valeurs sont nommés respectivement `car` et `cdr`. La figure 3.5 illustre la création programmatique de la S expression de la figure 3.1.

```
(cons (cons 'bananes (cons 1.52 '()))
      (cons (cons 'bonbons (cons 1/100 '()))
            '()))
```

((bananes 1.52)(bonbons 1/100))

FIGURE 3.5 – Exemple de création programmatique de listes

Les symboles se sont spécifiés uniquement par du texte dans le programme et sont utilisés comme données, mais surtout pour faire des liaisons dans les programmes. En effet, les variables sont représentées par des symboles. Ainsi, pour utiliser un

symbole comme une donnée (donc un symbol constant), la forme spéciale `quote` doit être utilisée. Aussi, plusieurs formes spéciales de liaisons sont spécifiées dans le standard. Les plus fondamentales étant `define` et `let`. La forme spéciale `define` permet la déclaration de variables globales ou locales permettant la récursion. La forme spéciale `let` permet la création de liaisons locales non-récurrentes. La figure 3.6 illustre de création de liaisons globales, locales et d'utilisation de symboles comme données. Le morceau de code présenté définit une fonction globale qui vérifie si tous les éléments d'une liste sont strictement inférieurs à 10. Ainsi l'appel `(drole-de-fonction (list 1 11 4))` s'évalue à la valeur *non*.

```
(define (drole-de-fonction x)
  (let ((premier (car x))
        (deuxieme (cdr x)))
    (if (< premier 10)
        (if (null? x)
            'oui
            (drole-de-fonction deuxieme))
        'non)))
```

FIGURE 3.6 – Exemple de créations de liaisons et d'utilisation de symboles comme données

On y retrouve ainsi une spécification pour le calcul numérique qui offre la possibilité de faire du calcul sur nombres flottants, entiers, réels et même complexes.

L'utilisation caractères et les chaînes de caractères est très simple. Les caractères en tant que donnée sont précédés par `#\` et les chaînes de caractères sont facilement convertibles en listes de caractères pour une manipulation plus « Schemienne » ou l'on

peut accéder directement et modifier des caractères dans l'objet de type `string`.

[TODO: *vectors*]

[TODO: *ports*]

[TODO: *procedures, apply, appels terminaux*]

3.2.3 Extensions présentées par Gambit-C

3.3 Programmation fonctionnelle

Le langage Scheme est à la base un langage fonctionnel. Ces derniers sont caractérisés par une programmation centrée sur l'appel de fonctions dites avec une transparence référentielle, où la valeur de retour d'une fonction dépend uniquement des paramètres et non de l'état du système. Ce type de programmation fait contraste à la programmation impérative qui est centrée sur la notion d'état et de mutation de l'état de l'exécution d'un programme. Les programmes écrits en utilisant des langages sont généralement beaucoup plus facile à comprendre, ce qui attire un grand nombre de chercheurs à contribuer au développement et l'utilisation de tels langages dans le milieu commercial.

Une caractéristique importante des langages de programmation fonctionnelle est la présence de fonctions de premier ordre, *i.e.* que les fonctions sont des objets appartenant aux valeurs du langage. Elles peuvent donc être créées et manipulées comme tout autre valeurs. Ces fonctions sont aussi appelées fermetures, car lorsqu'elles sont créés, elle conserve l'environnement d'exécution dans lequel elle se

trouvait lors de sa création.

Ce concept ouvre la porte à la création d'abstractions très intéressantes : les fonctions d'ordre supérieures. Celles ci reçoivent des fonctions en paramètre les manipulent en souvent en retournent de nouvelles. La figure 3.7 illustre un exemple d'écriture et d'utilisation de fonctions d'ordre supérieurs. La première fonction définie prend une fonction en paramètre et applique cette fonction sur chacun des éléments de la liste passée comme deuxième paramètre. La deuxième fonction prend une fonction à deux paramètres comme premier argument et prend le deuxième paramètre à appliquer à cette fonction en deuxième argument, dans le but de faire une application partielle de cet argument à cette fonction. L'exemple utilise ensuite ces deux fonctions afin de créer une nouvelle à partir de celle donnée où l'on aura retiré 1 à chaque élément.

```
(define (map f lst)
  (if (pair? lst)
      (cons (f (car lst)) (map f (cdr lst)))
      '()))
(define (flip f y)
  (lambda (x) (f x y)))
(map (flip - 1) '(1 2 3 4 5))

(0 1 2 3 4)
```

FIGURE 3.7 – Exemple de création et d'utilisation de fonctions d'ordres supérieures.

L'utilisation de fonctions d'ordre supérieure permet l'abstraction d'algorithmes de manière très générique

3.3.1 Programmation fonctionnelle pure

Une programmation dite purement fonctionnelle respecte de manière stricte le paradigme de la programmation fonctionnelle, *i.e.* que les fonctions sont des entités mathématique qui ne sont pas affectées par l'état du système. Ce type de programmation est originaire d'avant même la création des premiers ordinateurs. C'est dans les années 1936 que nul autre qu'Alonzo Church a introduit le formalisme mathématique de définition de fonctions mathématique dénommé lambda calcul non typé [10]. Ce formalisme introduit des notations afin de définir des fonctions anonymes qui sert de base aux langages de programmation fonctionnels. La figure 3.8 illustre la définition de la fonction `flip` définie en Scheme dans la figure 3.7.

$$\lambda f \rightarrow \lambda y \rightarrow \lambda x \rightarrow fxy$$

FIGURE 3.8 – Définition de la fonction `flip` en lambda calcul non typé

Ces fonctions sont considérées comme pures car elles sont exemptes de mutations de l'état du calcul. Ainsi, le résultat de l'application d'une fonction (appelée β -reduction en lambda calcul) ne dépend que des paramètres de ces dernières.

Comme déjà mentionné dans la section 3.1, le lambda calcul a donné naissance une famille de langages dont la racine est le langage LISP. Parmi cette famille, les langages ML [11] et Haskell [12] sont parmi les plus connu de ceux qui adhèrent fidèlement au modèle de calcul de Alonzo Church.

Le langage Scheme est lui aussi un langage fonctionnel, mais il n'est pas considéré

comme étant pur puisque les mutations de l'état du programme sont permises. En effet, des opérateurs tels que `set!`, `set-car!` ou encore `vector-set!` permettent la modification de liaison ou du contenu de cellules mémoires. Ainsi, Scheme partage le meilleur des deux mondes en laissant la liberté au programmeur de choisir le paradigme de programmation qui lui apparaît le plus approprié. Par contre, un abus de mutation est considéré comme étant de très mauvais style en Scheme.

3.4 Macros

Les macros d'un langage de programmation sont des systèmes utilisés pour faire des abstractions qui sont résolues durant la compilation d'un fichier sources. Dans sa forme la plus élémentaire, un système de macro peut être implanté sous la forme d'un pré-processeur de code qui ne fait que du remplacement de patrons par une expansion textuelle directe. C'est ce genre de système de macro que l'on retrouve entre autre dans le langage C. Ce type de macro, quoi que très simple, permet de faire déjà beaucoup d'abstractions allant à des abstractions d'optimisations à des expansions conditionnelles de code permettant de développer des librairies sur plusieurs plates-formes. La figure 3.9 illustre des exemples de macros C. Dans cet exemple, on définit la macro `swap` qui interchange la valeur de deux variables entre elles. La fonction `main` retournera 1 si et seulement si le symbole `__WEIRD_OS__` est défini, et retournera 0 sinon. On peut imaginer un système d'exploitation fictif qui s'attend à une valeur de statut de terminaison de processus qui doit être égale

à 1 pour signaler la terminaison normale d'un processus. Puisque normalement, le statut de terminaison normal d'un processus est 0, on utilise une expansion conditionnelle à la présence d'un symbole qui ne devrait qu'être présent que lorsque l'on se trouve dans ce système fictif.

```
#define swap(x,y) do { int tmp; tmp = x; x = y; y = tmp; } while(0)
int main(){
    int x = 0;
    int y = 1;
#ifdef __WEIRD_OS__
    swap(x,y);
#endif
    return x;
}
```

FIGURE 3.9 – Exemple de macro C avec expansion conditionnelle.

De telles macros comportes beaucoup de problèmes potentiels. Non seulement, elle ne sont limitées qu'à faire des remplacements syntaxiques très primitifs, mais aussi sont souvent la sources de problèmes reliés au changement du contexte syntaxique des arguments de la macro ou à une expansion dans un contexte qui n'était pas prévu. Ces problèmes sont souvent très difficile à trouver car ils ne surviennent que le programme est compilé, bien après l'expansion des macros. Il en résulte que le code compilé ne contient aucune trace des macros et donc le compilateur donne souvent des erreurs qui ne sont pas reliées avec la vraie source du problème, soit la définition de la macro en question.

La syntaxe préfixe extrêmement simple de Scheme donne la chance au langage

de posséder la même syntaxe que les structures de données de base de ce dernier. Ceci ouvre la porte à implanter un système de macro très puissant, un système de macro procédural. Ainsi, une macro Scheme est une fonction Scheme dont les paramètres *ne sont pas évalués* avant d'être passés au corps de la fonction. Il en résulte ainsi que le code étant en position d'argument est considéré par la macro comme étant des données Scheme (listes, symboles, nombres, etc...). Puisque la macro Scheme est une fonction, elle possède toute la puissance du langage à sa disposition.

Un exemple simple mais convaincant de macro Scheme est illustré dans la figure 3.10. Cette macro sert à définir des variables constantes correspondant à des nombres de la série de Fibonacci. Le nombre `n` passé à la macro est utilisé pour calculer le *n*^{ème} nombre de Fibonacci *durant l'expansion de la macro* pour générer le code présenté dans la figure 3.11. Ainsi, le code résultant de l'expansion est par la suite évalué durant l'exécution du programme, et il est possible de faire référence à la variable `fib10`.

```
(define-macro (define-fib n)
  (letrec ((fib (lambda (n) (if (< n 3) 1 (+ (fib (- n 1)) (fib (- n 2))))))
    `(define ,(string->symbol (string-append "fib" (number->string n)))
      ,(fib n))))
(define-fib 10)
```

FIGURE 3.10 – Exemple simple de macro Scheme.

```
(define fib10 55)
```

FIGURE 3.11 – Résultat de l’expansion de la macro présentée dans la figure 3.10 avec 10 comme paramètre.

3.4.1 Exemples simples

[TODO: *macro inc*]

[TODO: *macro while*]

3.4.2 Problème de l’hygiène des macros

[TODO: *Capture de nom intentionnelle, ou non intentionnelle.*]

[TODO: *Différentes formes spéciales (define-macro, define-syntax)*]

3.5 Continuations

3.5.1 Introductions du sujet et explications

[TODO: *En C, continuation equiv au code situé à l’adresse de retour de la fonction exécutée.*]

[TODO: *Explication de l’ordre d’évaluation en Scheme.*]

[TODO: *Continuation d’un programme simple en Scheme. (+ 1 (- [f x y] 2)) : continuation de l’appel à f est la soustraction du résultat par deux, puis l’on ajoute à 1 se résultat. Eq à (lambda (res-f) (+ 1 (- res-f 2))).]*

3.5.2 Réification de continuations

[TODO: *Explication de call-with-current-continuation permettant de faire*] [TODO: *surfacier une continuation.*]

3.5.3 Exemples d'utilisations

3.5.3.1 Échappement au flux de contrôle

[TODO: *Utilisation comme un return*]

3.5.3.2 Système de coroutine

[TODO: *Exemple du cours de Marc*]

3.5.4 Forme d'écriture de code en CPS

[TODO: *Expliquer la différence entre un appel terminal et un appel non-terminal.*
Expliquer comment les appels terminaux peuvent être optimisés (requis en Scheme).]

[TODO: *Écrire le code de manière à rendre explicite le passage et les appels de continuations. Toujours des appels terminaux. Transformation souvent utilisée par les compilateurs pour implanter l'optimisation d'appels terminaux.*]

3.5.5 Exemple d'implantation

[TODO: *Exemple du cours de Marc*]

3.6 Dynamisme du langage

[TODO: *Typage dynamique vs typage statique*]

[TODO: *Exemple de code utilisant le typage dynamique.*]

[TODO: *Evaluation dynamique de code avec load ou eval. idées ?*]

[TODO: *Langages comme C++ favorisent bcp de focuser sur la conceptions des classes. Implique une structure rigide qui se doit d'être bien conçu depuis le départ.*]

[TODO: *Langages plus dynamiques permettent des cycles de prototypage rapide en apportant beaucoup de flexibilité aux développeurs.*]

3.7 Gestion mémoire automatique

3.7.1 Motivation

[TODO: *Gestion mémoire manuelle ou semi-automatique causent énormément de problèmes de fuites de mémoire (ou de pointeurs fous).*]

[TODO: *En connaissant les racines, on peut automatiser la récupérations de mémoire, au coût d'un certain temps de calcul.*]

[TODO: *Date des premières version de LISP.*]

3.7.2 Survol des techniques

[TODO: *Mark and sweep*]

[TODO: *Stop and copy*]

[TODO: *GC générationnels*]

[TODO: *GC temps réels ou incrémentaux*]

3.8 Débuggage

[TODO: *Possibilité de pouvoir exécuter du code arbitraire lors d'un crash*]

[TODO: *Possibilité de pouvoir inspecter chacune des frames de la pile de continuations afin de pouvoir obtenir de l'info sur l'environnement de celui-ci, l'endroit dans le code source où la continuation se trouve et même de pouvoir exécuter du code dans l'environnement d'une continuation de la pile choisie.*]

[TODO: *Possibilité de faire le débogage à distance (ex : iPhone)*]

CHAPITRE 4

PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

[TODO: *Parler des define-type de Gambit-C et du SRFI-9*]

[TODO: *Approche traditionnelle de la prog OO : Surdéfinition de méthodes de classe, héritage simple, polymorphisme, etc...*]

[TODO: *Parler de CLOS : intégré à Common LISP, fonctions génériques, héritage multiple*]

[TODO: *Besoins pour jeux vidéo*]

4.1 Description du langage

[TODO: *Langage orienté objet qui a pour but d'être efficace tout en apportant l'expressivité offerte par la programmation orientée object à la CLOS.*]

Résumé des fonctionnalités :

- Accès aux membres rapide
- Héritage multiple
- Polymorphisme
- Fonctions génériques à « dispatch » multiple

4.1.1 Définition de classes

[TODO: *Compatibilité avec les define-type*]

[TODO: *Définitions simples (instance slots et class slots)*]

[TODO: *Héritages des membres*]

[TODO: *Utilisation de hook sur les slots*]

[TODO: *Constructeurs*]

4.1.2 Définition de fonctions génériques

[TODO: *Dispatch simple*]

[TODO: *Dispatch multiple (avec les problèmes reliés à la résolution de la méthode à choisir)*]

[TODO: *call-next-method*]

[TODO: *Type '***']

4.1.3 Fonctions et formes spéciales utilitaires

[TODO: *Vérifications manuelles de typages et introspections (instance-object ?, instance-of ?, find-class ?, get-class-id, is-subclass ?, get-supers)*]

4.2 Implantation

[TODO: *Aperçu global : Utilisation de macros scheme pour effectuer la génération de code nécessaire au fonctionnement du système.*]

[TODO: *Séparation entre le travail fait durant l'expansion macro et l'exécution*]

[TODO: *Passage d'informations entre le moment de l'expansion et l'exécution (informations sur les classes, les fonctions génériques, etc...)*]

4.2.1 Implantation de define-class

[TODO: *Structures de données (descripteurs de classes, format des instances, etc..)*]

[TODO: *Polymorphisme : chaque index dans les descripteurs de classes sont orthogonaux (implique que les descripteurs grossissent linéairement en fonction du nombre de classes) et passage aux classes enfants des indexes utilisés par les parents.*]

[TODO: *Constructeurs et describe comme fonctions génériques*]

4.2.2 Implantation de define-generic

[TODO: *Registre des méthode : Conservations d'informations sur les fonctions génériques et leurs instances*]

[TODO: *Implantation du polymorphisme des fonctions génériques*]

[TODO: *Implantation du call-next-method faite avec l'utilisation de variables à portée dynamique*]

[TODO: *Coût de l'utilisation des fonctions génériques*]

4.2.3 Implantation de `define-method`

[TODO: *Stockages des fermetures durant l'expansion macro et l'exécution*]

4.3 Conclusion

[TODO: *Ouverture sur le fait qu'un meta-protocole serait très intéressant à ajouter, mais à quel prix ?*]

CHAPITRE 5

SYSTÈME DE COROUTINES

[TODO: *Système de threads offerts ne sont pas toujours satisfaisant. Mentalité Scheme : au lieu de contraindre ce qu'on veut faire en fonction de ce qui nous est offert, étendre le langage pour nous permettre de faire ce que l'on veut et surtout de la manière désirée.*]

[TODO: *Implantation de son propre système : contrôle fin du comportement de threads*]

[TODO: *Parler de Termite : Calcul distribué sur plusieurs noeuds. Synchronisation par passage de message. Communication via TCP/IP.*]

[TODO: *Motivation de l'utilisation de coroutines (contrôle exact sur le flot de contrôle == système toujours dans un état consistant).*]

5.1 Description du langage

[TODO: *Idée sur nos coroutines*]

[TODO: *Systèmes récursifs*]

[TODO: *Timers : abstraction du temps écoulé permettant l'accélération ou le ralentissement de l'exécution d'une simulation.*]

5.1.1 Création de coroutines

[TODO: *Création d'une coroutine détachée du système : (new corout jid_j jthunk_j)*]

[TODO: *intégrée au système via le démarrage (boot) ou via une autre coroutine (spawn-brother)*]

5.1.2 Manipulation du flot de contrôle

5.1.2.1 yield

[TODO: *Transfert à la prochaine coroutine*]

5.1.2.2 super-yield

[TODO: *Transfert au prochain système de coroutine (frère du système courant).*]

5.1.2.3 terminate-corout, kill-all !, super-kill-all !

[TODO: *Terminaison de coroutines.*]

5.1.2.4 sleep-for

[TODO: *Sommeil pour un temps prédéterminé.*]

5.1.2.5 continue-with

[TODO: *Continuation de la coroutine.*]

5.1.2.6 spawn-brother, spawn-brother-thunk

[TODO: *Démarrage de nouvelles coroutines.*]

5.1.2.7 Composition of coroutines

[TODO: *Compositions ou séquençage de coroutine*]

5.1.3 Système de communication inter coroutines

5.1.3.1 !

[TODO: *Envoi de message à une coroutine*]

5.1.3.2 ?

[TODO: *Réception d'un message bloquante (avec possibilité de timeout)*]

5.1.3.3 ??

[TODO: *Réception sélective de message bloquante (avec possibilité de timeout)*]

5.1.3.4 recv, dynamic msg handlers

[TODO: *Forme spéciale permettant la réception sélective de messages via un « pattern matching » qui permet une notation concise et l'utilisation aisée du contenu des messages reçus.*]

5.1.3.5 Messaging lists

[TODO: *Système permettant de regrouper des coroutines et de leurs diffuser des messages.*]

5.1.4 Démarrage du système

5.1.4.1 simple-boot

[TODO: *Démarrage rapide du système.*]

5.1.4.2 boot

[TODO: *Démarrage permettant de spécifier un timer spécifique à l'utilisation et une fonction personnalisée effectuant la gestion des valeurs de retour des coroutines.*]

[TODO: *Systèmes cascades ?*]

5.2 Implantation

5.2.1 Implantation des coroutines

[TODO: *Structure de données*]

[TODO: *États d'une coroutines*]

5.2.2 Scheduler

[TODO: *Abstraction du temps via timer*]

[TODO: *États du scheduler*]

[TODO: *Algorithme de scheduling*]

5.2.3 Système de messagerie

[TODO: *Structures de données*]

[TODO: *Envoi de messages*]

[TODO: *Réception de messages*]

[TODO: *Macro recv*]

5.3 Conclusion

[TODO: *Ouverture sur le profilage des coroutine*]

CHAPITRE 6

ÉVALUATION ET EXPÉRIENCES

Développement de jeu fait ayant comme but de trouver les problèmes rencontrés durant la création de jeux vidéo et de proposer des méthodes pour résoudre ces problèmes.

Aussi, on cherche à identifier les avantages que nous a fourni Scheme et à identifier les inconvénients que pose l'utilisant du langage Scheme pour le développement de ces jeux.

Débuter par un jeu simple afin de trouver les problèmes de base et trouver des solutions à ces problèmes.

Ensuite, un deuxième jeu a été écrit afin de consolider les solutions trouvées précédemment et de potentiellement trouver d'autres problèmes liés aux nouvelles complexités présentes dans ce deuxième jeu.

6.1 Développement de « Space Invaders »

6.1.1 Objectifs

[TODO: *Expérimentation avec un jeu très simple*]

[TODO: *Trouver les problèmes fondamentaux pour le développement de jeux*]

[TODO: *Tenter de les résoudre*]

6.1.2 Version initiale

[TODO: *Premier jet dans le but de trouver des problèmes potitiels*]

- Comment faire des animations ? =_i CPS
- Comment concevoir une partie a 2 joueurs ? =_i coroutines
- Difficulté à décrire la résolution de collision de manière efficace
- Est-il possible d'écrire le comportement d'une entité de manière indépendante, *i.e.* que le code soit centralisé dans une même fonction ?

6.1.3 Version orientée objet

[TODO: *Motivation : Utilisation de fonctions génériques*]

[TODO: *Hierarchie de classe*]

[TODO: *Code Highlight : Résolution de collisions*]

6.1.4 Version avec système de co-routine

[TODO: *Motivation : Intégrer les coroutines a chaque objet de manière à ce que chaque instance soit une entité à part entière qui doit régir son propre comportement.*]

[TODO: *Difficultés : synchronisation des entités*]

[TODO: *Code Highlight : synchronisation des invaders*]

6.1.5 Conclusion

[TODO: *Trouvé plusieurs problèmes et pu résoudre ces derniers*]

[TODO: *Utilisation d'un système objet a grandement contribué à améliorer le code du jeu.*]

L'intégration du système de coroutines aux objets du jeu a causé plus de problème qu'elle en a résolu. L'utilisation des coroutines serait mieux d'être limité à l'implantation du jeu multijoueur.

[TODO: *ouverture : Essayer ces techniques dans un jeu plus complexe pour voir si elles sont toujours valides*]

6.2 Développement de « Lode Runner »

6.2.1 Objectifs

[TODO: *Jeux plus complexe : plus d'interaction du joueur, intelligence artificielle, niveaux, schema d'animations plus complexe, etc...*]

[TODO: *Utiliser ce qui semblait de meilleur dans space-invaders de manière a non seulement confirmer la pertinence de ces methodes, mais aussi a potentiellement en developper de nouvelles dû aux nouvelles contraintes de ce jeu.*]

6.2.2 Synchronisation

[TODO: *Utilisation du concept de frame pour faire la synchro. (manière traditionnelle) Réduit de beaucoup la complexité.*]

[TODO: *Danger si le framerate varie, la vitesse du jeu varie.*]

6.2.3 Machines à états

[TODO: *Utiliation des fonctions génériques*]

[TODO: *Utilisez un LSD pour ça ? ? ? Des idées ?*]

6.2.4 Intelligence Artificielle

6.2.4.1 À venir...

6.2.5 Conclusion

6.2.5.1 À venir...

CHAPITRE 7

TRAVAUX RELIÉS

Dans un premier temps, il serait intéressant de comparer les différents langages utilisés dans l'industrie du jeu vidéo avec Scheme afin d'en faire ressortir les différences. Ces différences mènent directement à une méthode de développement qui seront complètement différentes.

Scheme a déjà été utilisé pour produire des jeux vidéo commerciaux de très bonne qualité. Certains seront cités et une revue de l'expérience acquise par les développeurs sera exposée.

7.1 Comparaison de langages

7.1.1 Lua

Langage utilisé très fréquemment pour effectuer le « scripting » dans les jeux vidéo.

Differences entre lua et Scheme

- Lua est de petite taille en mem
- ..

7.1.2 C++

Langage principal de développement de jeu vidéo en industrie.

Differences entre Scheme et C++

- Gestion memoire manuelle vs GC
- methode surdéfinies vs fonctions génériques
- ...

7.2 Jeux en Lisp

7.2.1 QuantZ

Jeu de type « casual » de très bonne qualité écrit presque entièrement en Scheme.

À voir avec Robert

FRP ?

Techniques anti-gc

Delegation de fermetures

7.2.2 Naughty Dogz

Compagnie très connue associée à Sony qui utilisent Scheme pour produire leurs jeux vidéo.

7.2.2.1 GOAL

Compilateur Scheme utilisé pour produire les jeux sur PlayStation 2

- http://en.wikipedia.org/wiki/Game_Oriented_Assembly_Lisp
- <http://grammerjack.spaces.live.com/blog/cns!F2629C772A178A7C!135.entry>

7.2.2.2 Drake's uncharted Fortune

CHAPITRE 8

CONCLUSION

L'expérience d'écriture de ces jeux aura permis de faire le point sur les avantages et les inconvénients de l'utilisation d'un langage tel que Scheme pour le développement de jeu vidéo.

- + puissance d'expression / d'abstraction
- + langage dynamique (développement en-direct, malléabilités)
- + création de langages spécifiques au domaine
- Garbage Collection et sur-allocation
- Profilage plus difficile avec des LSD (pour Gambit-C et statprof)
- Balance entre abstraction et efficacité

BIBLIOGRAPHIE

- [1] NPD Group. 2007 U.S. Video Game And PC Game Sales Exceed \$18.8 Billion Marking Third Consecutive Year Of Record-Breaking Sales.
http://www.npd.com/press/releases/press_080131b.html, 2008.
- [2] NPD Group. U.S. Retail Sales of Non-Games Software Experience near Double-Digit Decline in 2008.
http://www.npd.com/press/releases/press_090217.html, 2009.
- [3] Chris Morris. Special to CNBC.com — 12 Jun 2009 — 05 :12 PM ET.
<http://www.cnbc.com/id/31331241>, 2009.
- [4] ECMA. C# Language Specification.
<http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-334.htm>, 2006.
- [5] Richard Kelsey, William Clinger, and Jonathan Rees (Editors). Revised⁵ report on the algorithmic language Scheme. *ACM SIGPLAN Notices*, 33(9) :26–76, 1998.
- [6] Marc Feeley. Gambit-C vs. Bigloo vs. Chicken vs. MzScheme vs. Scheme48.
<http://www.iro.umontreal.ca/~gambit/bench.html>, September 3, 2009.
- [7] Leonard Herman, Jer Horwitz, Steve Kent, Skyler Miller. The History Of Video Games.

<http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>,

September 3, 2009.

- [8] Johnny L. Wilson Rusel DeMaria. *High score! : the illustrated history of electronic games*. McGraw Hill, 2004.
- [9] Thomas T. Goldsmith Jr. Cathode Ray Tube Amusement Device. U.S. Patent #2455992, 1948.
- [10] Alonzo Church. An unsolvable problem of elementary number theory. *American Journal of Mathematics*, 58(2) :345–363, 1936.
- [11] Robin Milner, Mads Tofte, and Robert Harper. *The definition of Standard ML*. MIT Press, Cambridge, MA, USA, 1990.
- [12] SP Jones. *Haskell 98 language and libraries : the revised report*. Cambridge University Press, Cambridge, MA, USA, 2003.