

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	xii
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	25
3.1.3	Langages inspirés de Scheme	26
3.2	Introduction au langage	27
3.2.1	Syntaxe	27
3.2.2	Aperçu des fonctionnalités requise par le standard	31
3.2.3	Extensions présentées par Gambit-C	33
3.3	Programmation fonctionnelle	33
3.3.1	Programmation fonctionnelle pure	35
3.4	Macros	37
3.5	Continuations	43

3.5.1	Exemples d'utilisations	45
3.5.2	Forme d'écriture de code en CPS	48
3.6	Gestion mémoire automatique	50
3.6.1	Survol des techniques	52
3.6.2	Conclusion	54
3.7	Dynamisme du langage	55
3.7.1	Interprétation et débogage efficace	56
3.8	Conclusion	58
CHAPITRE 4 : PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET		60
4.1	Description du système	65
4.1.1	Définition de classes	65
4.1.2	Définition de fonctions génériques	68
4.1.3	Fonctions et formes spéciales utilitaires	68
4.2	Implantation	68
4.2.1	Implantation de define-class	69
4.2.2	Implantation de define-generic	69
4.2.3	Implantation de define-method	69
4.3	Conclusion	70
CHAPITRE 5 : SYSTÈME DE COROUTINES		71
5.1	Description du langage	71

5.1.1	Création de coroutines	72
5.1.2	Manipulation du flot de contrôle	72
5.1.3	Système de communication inter coroutines	73
5.1.4	Démarrage du système	74
5.2	Implantation	74
5.2.1	Implantation des coroutines	74
5.2.2	Scheduler	74
5.2.3	Système de messagerie	75
5.3	Conclusion	75
CHAPITRE 6 : ÉVALUATION ET EXPÉRIENCES		76
6.1	Développement de « Space Invaders »	76
6.1.1	Objectifs	76
6.1.2	Version initiale	77
6.1.3	Version orientée objet	77
6.1.4	Version avec système de co-routine	77
6.1.5	Conclusion	78
6.2	Développement de « Lode Runner »	78
6.2.1	Objectifs	78
6.2.2	Synchronisation	78
6.2.3	Machines à états	79
6.2.4	Intelligence Artificielle	79

6.2.5	Conclusion	79
CHAPITRE 7 : TRAVAUX RELIÉS		80
7.1	Comparaison de langages	80
7.1.1	Lua	80
7.1.2	C++	81
7.2	Jeux en Lisp	81
7.2.1	QuantZ	81
7.2.2	Naughty Dogz	81
CHAPITRE 8 : CONCLUSION		83
BIBLIOGRAPHIE		84

LISTE DES FIGURES

3.1	Exemple simple de S expression	28
3.2	Équivalence de la S expression de la figure 3.1 sous forme explicite de liste	28
3.3	Exemples d'utilisation de la syntaxe <i>quote</i> et de la forme spéciale correspondante.	30
3.4	Exemple d'utilisation des formes spéciales quasiquote et unquote .	30
3.5	Exemple de création programmatique de listes	32
3.6	Exemple de créations de liaisons et d'utilisation de symboles comme données	32
3.7	Exemple de création et d'utilisation de fonctions d'ordres supérieures.	35
3.8	Fonction d'ordre supérieure foldl	35
3.9	Définition de la fonction flip en lambda calcul non typé	36
3.10	Exemple de macro C avec expansion conditionnelle.	38
3.11	Exemple simple de macro Scheme.	40
3.12	Résultat de l'expansion de la macro présentée dans la figure 3.11 avec 10 comme paramètre.	40
3.13	Exemple simple de macro utilisant le passage par nom à profit. . . .	41
3.14	Exemple de macro ajoutant une nouvelle forme spéciale au langage.	41
3.15	Macro for hygiénique	43

3.16	Exemple simple de calcul en Scheme	44
3.17	Continuation de l'appel de la fonction f présenté dans la figure 3.16	44
3.18	Réification d'une continuation à l'aide call/cc	45
3.19	Utilisation non efficace de foldl	46
3.20	Utilisation d'une continuation pour échapper au flot de contrôle.	47
3.21	Exemple de recherche par retour sur trace	48
3.22	Exemple de fonction contenant des appels terminaux et non-terminaux.	49
3.23	Forme CPS de la fonction factoriel	50
4.1	Exemple de création d'objets hiérarchique et de polymorphisme simple de Gambit-C	61
4.2	Exemple d'utilisation de méthodes à la manière traditionnelle (en Java)	63
4.3	Exemple de <i>dispatch</i> multiple écrit en CLOS.	64
4.4	Syntaxe de la forme spéciale define-type	66
4.5	Utilisation d'objets créés par la forme spéciale define-type de Gambit- C.	66
4.6	Utilisation simple du système objets pour une utilisation similaire à celle pouvant être fait avec la forme define-type	67

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 LANGUAGE 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. Plus d'informations sur les bases de Scheme peuvent être obtenues dans la littérature [5] [10]. Finalement, les particularités du langage sont mise en lumière dans le but de faire comprendre au lecteur quelles sont l'ampleur de celles-ci dans le but de développer des jeux vidéo.

[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 et les principales disparités.

3.1.1 Histoire de LISP

Le langage LISP est le tout premier langage de programmation de haut niveau qui fut conçu et est le deuxième plus vieux langage de programmation toujours utilisé. Son histoire débute au MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), dans le début des années 1960, lorsque John McCarthy publia un article décrivant ce langage [11]. Le langage original était relativement du LISP d'aujourd'hui mais introduisait déjà des concepts fondamentaux comme l'utilisation de listes pour représenter du code et le concept de ramasse miettes.

Le langage fut aussitôt adopté par la communauté de recherche en intelligence artificielle, puisque l'utilisation de traitement symbolique permettait de pouvoir facilement développer de nouveaux algorithmes dans ce domaine.

LISP évolua par la suite en de nombreux dialectes différents, chacun apportant

ses propres extensions au langage. En 1984, Guy Steele publia un livre proposant d'unir ces dialectes dans le langage *Common LISP* [12]. Ce livre fut par la suite la fondation du standard créé pour le langage *Common Lisp* [13]. Il en résulte donc une spécification très complexe du langage qui s'est trouvé gonflé pour les multiples dialectes lui ayant donné naissance. Ainsi, Common Lisp possède beaucoup de bagage, mais il devient difficile pour un programmeur de pouvoir maîtriser tout les concepts de base de ce langage.

3.1.2 Avènement de Scheme

Peu avant la création de Common Lisp, Guy Steele et Gerald J. Sussman concurent la spécification d'un nouveau dialecte du langage LISP appelé Scheme [14]. Ce dialecte était sensiblement différent des autres dialectes de LISP existant puisqu'au lieu d'ajouter des nouvelles composantes ou d'étendre le langage, il l'épura au maximum afin d'en extraire l'essence même. La spécification du langage étant écrite sur une trentaine de pages faisait contrastes aux spécifications des autres dialectes, notamment à Common Lisp qui vint peu après qui s'étalent sur plusieurs centaines de pages. Il en résultat que plusieurs implantations du langage apparurent grâce à la spécification beaucoup plus accessible.

Scheme devint ainsi populaire et est présentement l'un des deux dialecte les plus utilisé de LISP, en concurrence avec Common Lisp. On retrouve pas moins d'une cinquantaine d'implantation disponible, dont une douzaine sont considérées

comme étant des implantations majeures. Ces implantation majeures offrent non seulement plusieurs extensions du langage, mais aussi de très bonnes performances grâce à l'implantation d'optimisations de compilation avancées.

Le langage Scheme impose une philosophie de minimalisme à ces programmeurs en ne leur fournissant que la base dans le standard. Cette philosophie est souvent apprécié car elle mène à utiliser ce qui est vraiment nécessaire et faire soi-même ce qui n'est pas disponible, créant ainsi une bonne indépendance chez les programmeurs Scheme. De plus, le langage est accompagné d'une centaine de bibliothèques externes de traitement générique dénommées SRFI [15] (*Scheme Request For Implementation*).

3.1.3 Langages inspirés de Scheme

Plusieurs langages de programmation récents furent inspirés des langages LISP. Pour la plupart, il s'agit de langages de script comme JavaScript [16], Ruby [17] ou Perl [18]. Ces langages vont notamment chercher l'aspect dynamique de LISP afin de pouvoir être interprétés. Ces langages utilisent aussi un ramasse-miettes afin de simplifier leur utilisation. Finalement, certains d'entre eux offrent des fonctions en tant que données de première classe, permettant ainsi l'utilisation de la programmation fonctionnelle.

Ces langages demeurent par contre toujours des sous-ensembles, en termes de fonctionnalités, des langages LISP. Ils sont devenus populaires pour leur simplicité

d'utilisation, mais un bon apprentissage de Scheme pourrait certainement être plus bénéfique à long terme. Entre autre, Scheme est un langage interprété *et* compilé, permettant de développer des application très efficaces.

[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 par 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 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 conte-

nant 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.

Après évaluation, ces deux morceaux de code retournent tous deux la valeur $((\textit{bananes } 1.52)(\textit{bonbons } 1/100))$.

```
'((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.

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.

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.

```
(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

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 donné sont précédés par `#\` et les chaînes de caractères sont facilement convertibles en listes de caractères pour une manipulation plus « Schemiène » 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 créées, 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 et souvent en retournent de nouvelles. La figure 3.7 illustre un exemple d'écriture et d'utilisation de fonctions d'ordre supérieures. 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.

L'utilisation de fonctions d'ordre supérieure permet l'abstraction d'algorithmes de manière très générique. Une autre fonction d'ordre supérieur très utilisée est la fonction `foldl` qui permet d'utiliser chacun des éléments d'une liste pour calculer

```

(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.

un résultat unique. La figure 3.8 illustre l'utilisation de cette fonction pour faire la somme et le produit des nombres dans une liste.

```

(define (foldl f acc lst)
  (if (not (pair? lst))
      acc
      (foldl f (f acc (car lst)) (cdr lst))))
(foldl + 0 '(1 2 3 4 5))

15

(foldl * 1 '(1 2 3 4 5))

120

```

FIGURE 3.8 – Fonction d'ordre supérieure foldl.

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 program-

mation 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 [19]. Ce formalisme introduit des notations afin de définir des fonctions anonymes qui sert de base aux langages de programmation fonctionnels. La figure 3.9 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 3.9 – 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 [20] et Haskell [21] sont parmi les plus connus 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.

Ainsi, les l'utilisation de fonctions en tant que données de premières classes permet de pouvoir faire de puissantes abstractions algorithmiques. De plus, l'utilisation des paradigme de programmation fonctionnelle facilite beaucoup la modularisation du logiciel. En effet, puisque peu ou pas de mutations d'état sont utilisées, il devient alors facile de pouvoir combiner différents modules ensembles, sans avoir d'interférences dans l'état du programme, ce qui n'est pas nécessairement le cas avec des modules impératifs dépendant directement de l'état du programme pour leur exécution.

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 bibliothèques sur plusieurs plates-formes. La figure 3.10 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 3.10 – Exemple de macro C avec expansion conditionnelle.

De telles macros comportent 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.

Plusieurs systèmes d'expansions de macro sont disponible en Scheme. Le plus simple d'entre eux est celui qui provient directement de LISP, la forme spéciale **define-macro**. Avec cet expanseur, une macro Scheme est une fonction 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. La S expression retournée par la macro sera le résultat de l'expansion de celle-ci et sera donc évalué durant l'exécution du programme à l'endroit où l'appel de la macro se retrouvait.

Un exemple simple mais convaincant de macro Scheme est illustré dans la figure 3.11. 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^o nombre de Fibonacci *durant l'expansion de la macro* pour générer le code présenté dans la figure 3.12. 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 3.11 – Exemple simple de macro Scheme.

```
(define fib10 55)
```

FIGURE 3.12 – Résultat de l'expansion de la macro présentée dans la figure 3.11 avec 10 comme paramètre.

Cet exemple très simple n'a pas utilisé le passage de paramètre par nom dont disposent les macros Scheme, *i.e.* que la macro de la figure 3.11 n'a pas utiliser le fait que le code passé en paramètre est une donnée Scheme, puisqu'un nombre s'évalue en lui même en Scheme. Il est intéressant de noter qu'un appel à cette macro comme `define-fib (+ 1 2)`, est une erreur. En effet, puisque la macro s'attend à avoir un nombre en paramètre, mais elle reçoit plutôt de ce cas ci la liste `(+ 1 2)`, puisque l'évaluation de l'addition ne sera fait que durant l'exécution du programme.

Un exemple simple de macro tirant profit du fait que l'argument est passé par nom est illustré dans la figure 3.13.

```
(define-macro (inc! var) `(set! ,var (+ ,var 1)))
(let ((x 1))
  (inc! x)
  x)
```

2

FIGURE 3.13 – Exemple simple de macro utilisant le passage par nom à profit.

Cette macro très simple utilise le passage par nom pour permettre d'incrémenter la valeur d'une variable. Un exemple plus complexe de macro utilisant le passage par nom est donné dans la figure 3.14. Cette macro permet d'augmenter le langage Scheme d'une nouvelle forme spéciale qui correspond à une forme simple d'itération.

```
(define-macro (for var init limit . body)
  `(let loop ((,var ,init))
    (if (< ,var ,limit)
        (begin ,@body
                 (loop (+ ,var 1))))))
(let ((v (make-vector 5)))
  (for x 0 5 (vector-set! v x x))
  v)
```

#(0 1 2 3 4)

FIGURE 3.14 – Exemple de macro ajoutant une nouvelle forme spéciale au langage.

Cette macro comporte, par contre plusieurs problèmes. L'un d'entre eux est relié à l'introduction de la variable `loop`. L'ajout de cette variable peut causer le

problème connu sous le nom de *Capture de Variables*. En effet, la macro n'aura pas le comportement escompté si l'un de ses paramètres possède une référence à une variable déjà existante nommée `loop`. Le problème de capture de variables était tout aussi présent dans les macro à la C et constituait pour ce type de macro un problème insolvable. Par contre, il est possible d'éviter ce problème en Scheme en générant un nom de variable pour `loop` qui est assurément unique. L'implantation Gambit-C offre la fonction `gensym` pour ces besoins.

Le problème de capture de nom est associé au phénomène appelé hygiène des macros. Ce problème peut être résolu manuellement comme suggéré, mais il existe aussi d'autres expansions de macro assurant l'hygiène des macros, dont entre autres la forme spéciale `syntax-rules` [22]. La réécriture de la macro `for` en utilisant un système de macro hygiénique est donnée dans la figure 3.15. Cette figure donne aussi un exemple d'utilisation de la macro mettant à l'épreuve l'hygiène de celle-ci. On constate que malgré le fait qu'aucun effort n'a dû être mis en place pour éviter les collisions de noms pour la variable `loop` introduite, la macro réalise le comportement attendu d'elle dans des conditions potentiellement problématiques.

Malgré le fait que l'expansion de macro faite avec `define-macro` puisse impliquer des collisions de variables, elle permet une plus grande liberté d'écriture. En effet, parfois la collision de nom peut, par exemple, être intentionnelle. Aussi, le problème est facilement résolu avec l'utilisation de symboles uniques.

Ainsi, en utilisant les macros de Scheme, il est possible d'ajouter des nouvelles

```

(define-syntax for
  (syntax-rules ()
    ((for var init limit body ...)
      (let loop ((var init))
        (if (< var limit)
            (begin body ...
                    (loop (+ var 1)))))))
(let ((v (make-vector 5)))
  (for loop 0 5 (vector-set! v loop loop))
  v)

#(0 1 2 3 4)

```

FIGURE 3.15 – Macro `for` hygiénique

formes spéciales au langage. On peut ainsi créer des langages spécifiques au domaine (*Domain specific languages*), en se créant un langage complet ou partiel au dessus de Scheme à l'aide des macros. Ces langages sont conçus dans le but de résoudre un problème précis et l'utilisation de macros permet pouvoir exprimer ce langage en Scheme, sans aucun coûts additionnels.

3.5 Continuations

L'état d'un calcul en cours d'exécution est souvent implanté ou illustré par une pile d'exécution. C'est le modèle d'implantation utilisé en C et dans la plupart des langages de programmation. Ainsi, l'exécution d'un appel de fonction empile l'adresses de retour et utilise le dessus de la pile pour les variables locales à la fonction. Lorsque la fonction termine, l'adresse de retour est dépilée et le contrôle revient à l'endroit de l'appel de fonction. L'environnement d'exécution de cet appel

est contenu partiellement dans l'état de la pile et devient donc perdu lorsque l'appel se termine.

En Scheme, le modèle d'exécution, quoi que similaire, est sensiblement différent. L'évolution de l'exécution d'un programme est implanté par des continuations. Ces dernières sont des fermetures qui représentent le reste du calcul à faire à un moment du calcul donné. La continuation initiale d'un programme est la terminaison de ce dernier, puisque après avoir exécuter le programme, il ne restera plus rien à faire.

Les figures 3.16 et 3.17 illustrent la continuation d'un appel de fonction dans un calcul très simple. Ainsi, après avoir exécuté l'appel de la fonction `f`, le reste du calcul à effectuer peut être représenté par une fermeture attendant le résultat de l'appel de fonction en entrée.

```
(+ a (- [f x y] 2))
```

FIGURE 3.16 – Exemple simple de calcul en Scheme

```
(lambda (res-f) (+ a (- res-f 2)))
```

FIGURE 3.17 – Continuation de l'appel de la fonction `f` présenté dans la figure 3.16

Le langage Scheme offre la possibilité de réifier la continuation d'un calcul donné par l'entremise de la forme spéciale `call-with-current-continuation` souvent disponible aussi via `call/cc`. La figure 3.18 donne un exemple de la réification d'un calcul similaire à celui présenté dans la figure 3.16. La mutation de la variable

`k` est utilisée afin de permettre une sauvegarde de la continuation et dans le but de la réutiliser plus tard.

```
(define k #f)
(define f (lambda (x y) (* x y)))
(+ 3 (- (call/cc (lambda (cont) (set! k cont) [f 5 6])) 2))
```

31

```
(k 10)
```

11

FIGURE 3.18 – Réification d’une continuation à l’aide `call/cc`

Ainsi, la sauvegarde d’une continuation permet de conserver l’état du calcul et la réutilisation de celui-ci.

3.5.1 Exemples d’utilisations

L’utilisation de continuations ajoute beaucoup de puissance au niveau de la programmation en Scheme, si elle est habilement exécutée. Cette section présente quelques utilisations intéressantes permettant d’entrevoir les possibilités qu’offre cet aspect de Scheme.

3.5.1.1 Échappement au flux de contrôle

Un exemple simple d’utilisation de continuation est pour l’échappement au contrôle d’une fonction. Bien sûr, un programmeur a toujours le contrôle du programme qu’il écrit, mais il peut y avoir des situations qui exigent l’utilisation de fonctions externes dont on ne peut pas modifier le contenu. De telles situations

peuvent mener à des inefficacités algorithmiques. La figure 3.19 illustre une utilisation de la fonction d'ordre supérieur `foldl` présentée dans la figure 3.8 afin d'implanter un algorithme permettant de déterminer s'il existe au moins une valeur supérieure à 10 dans une liste. En utilisant la fonctionnalité de traces qu'offre Gambit-C, on constate que malgré le fait que l'utilisation d'une fonction d'ordre supérieur permet d'implanter facilement cet algorithme, il en résulte en du code inefficace, puisque l'appel à `foldl` va analyser tous les éléments de la liste, même après avoir trouvé une valeur supérieure à 10.

```
(trace foldl)
(define (exists-greater-than val lst)
  (foldl (lambda (false x) (if (> x val) x false))
    #f
    lst))
(exists-greater-than 100 (list 1 102 3 2 7 12))

|>(foldl proc #f '(1 102 3 2 7 12))
|>(foldl proc #f '(102 3 2 7 12))
|>(foldl proc 102 '(3 2 7 12))
|>(foldl proc 102 '(2 7 12))
|>(foldl proc 102 '(7 12))
|>(foldl proc 102 '(12))
|>(foldl proc 102 '())
|102
102
```

FIGURE 3.19 – Utilisation non efficace de `foldl`.

On doit donc ré-écrire le méta comportement offert par `foldl` afin de pouvoir arrêter la recherche aussitôt qu'une valeur supérieure à 10 est trouvée. Cela vient à l'encontre du principe d'abstraction mène à une mauvaise maintenabilité du code.

Les continuations nous offrent par contre la possibilité d'utiliser la méta fonction `foldl`, sans perte de performances. La figure 3.20 indique comment s'y prendre. En réifiant la continuation au début du calcul de la fonction `exists-greater-than`, cette continuation capture le reste du calcul à faire après cet appel de fonction et donc, lorsque cette continuation, liée à la variable `return`, est appelée, il en résulte que le flot de contrôle branche vers la suite du calcul en prenant comme valeur de retour la valeur trouvée.

```
(trace foldl)
(define (exists-greater-than val lst)
  (call/cc
    (lambda (return)
      (foldl (lambda (retval x) (if (> x val)
                                   (return x)
                                   retval))
             #f
             lst))))
(exists-greater-than 100 (list 1 102 3 2 7 12))

|>(foldl proc #f '(1 102 3 2 7 12))
|>(foldl proc #f '(102 3 2 7 12))
102
```

FIGURE 3.20 – Utilisation d'une continuation pour échapper au flot de contrôle.

3.5.1.2 Recherche par retour sur trace

Un autre exemple d'utilisation intéressant de continuations est dans la création d'un système de recherche par retour sur trace (*backtracking*). La figure 3.21 illustre un exemple simple de recherche d'un triplet de nombres entiers tel que $x^2 = y^2 + z^2$.

Dans cet exemple simple, la fonction `fail` représente une liste chaînée de retour

```

(define fail (lambda () (error "can't backtrack")))
(define (in-range a b)
  (call/cc (lambda (cont) (enumerate a b cont))))
(define (enumerate a b cont)
  (if (> a b)
      (fail)
      (let ((save fail))
        (set! fail (lambda () (set! fail save)
                              (enumerate (+ a 1) b cont)))
        (cont a))))
(let ((x (in-range 1 9))
      (y (in-range 1 9))
      (z (in-range 1 9)))
  (if (= (* x x) (+ (* y y) (* z z)))
      (list x y z)
      (fail)))

(5 3 4)

```

FIGURE 3.21 – Exemple de recherche par retour sur trace

arrières permettant de revenir à une étape de décision précédente et de poursuivre le calcul en prenant une nouvelle décision à cet endroit. Cet exemple illustre bien l'élégance qui peut résulter de l'utilisation judicieuse de la forme spéciale `call/cc`.

3.5.2 Forme d'écriture de code en CPS

En Scheme, on distingue deux types d'appels de fonction, les appels terminaux et les appels non-terminaux. Un appel terminal est un appel dont la continuation est la même que la continuation de la fonction dans laquelle il se trouve, sinon, il s'agit d'un appel non-terminal. La figure 3.22 illustre l'implantation traditionnelle de la fonction factoriel en Scheme. On constate que cette fonction contient un seul appel terminal : l'appel à la fonction `*`. Cet appel possède la même continuation

que celle de la fonction `fact` puisque le calcul qui reste après cet appel est en fait la suite du calcul à l'appel original de `fact`.

```
(define (fact n)
  (if (< n 2)
      1
      (* n (fact (- n 1)))))
(fact 10)

3628800
```

FIGURE 3.22 – Exemple de fonction contenant des appels terminaux et non-terminaux.

Les appels terminaux sont sujet à une optimisation intéressante. L'optimisation d'appels terminaux consiste à changer la continuation d'un appel terminal directement par la continuation de la fonction dans laquelle se trouve cet appel. Dans le cadre de l'exemple de la fonction `fact` la continuation de l'appel à `*` dans la figure 3.22 est la même que celle de la fonction factoriel. Supposons que nous appelons cette continuation `k`. Ainsi, la continuation de `*` pourrait être représentée par la fonction `(lambda (r) (k r))`. L'optimisation d'appels terminaux revient à utiliser directement `k` comme continuation à la multiplication. Ainsi, le flot de contrôle du calcul n'a plus besoin de revenir dans `fact` lorsque la multiplication est terminée, mais peut continuer directement le calcul. Cette optimisation est requise pour toute implantation de Scheme par la spécification du langage.

Il existe un style d'écriture de code appelé *Continuation Passing Style* ou style en forme CPS qui consiste à expliciter toutes les continuations dans un programme.

Une propriété intéressante de ce style d'écriture est que tous les appels sont des appels terminaux. La figure 3.23 contient la réécriture de la fonction factoriel présentée dans la figure 3.22. On peut constater que cette réécriture a appliqué l'optimisation d'appels terminaux.

```
(define (minusk n1 n2 k) (k (- n1 n2)))
(define (timesk n1 n2 k) (k (* n1 n2)))
(define (factk n k)
  (if (< n 2)
      (k 1)
      (minusk n 1 (lambda (r)
                    (factk r (lambda (r2)
                              (timesk n r2 k)))))))
(factk 10 (lambda (x) x))
3628800
```

FIGURE 3.23 – Forme CPS de la fonction factoriel

Cette transformation est souvent utilisée par les implantations de Scheme car elle facilite l'implantation de l'optimisation d'appels terminaux en rendant tous les appels comme terminaux. Ce style de programmation permet aussi d'utiliser de manière élégantes la puissance d'abstraction des langages fonctionnels en permettant de diviser le calcul en petites parties facilement interchangeable et modulaires.

3.6 Gestion mémoire automatique

L'écriture de code effectuant gestion de la mémoire d'un programme à toujours été une partie délicate du développement d'un logiciel. Non seulement, il est très facile de faire des erreurs, mais ces erreurs sont très difficiles à détecter et à être

trouvées. Les problèmes reliées à une mauvaise gestion de la mémoire sont classifiées en deux catégories : des fuites de mémoire ou des pointeurs fous. Les fuites de mémoire sont causées par la rétention de mémoire par des objets qui ne sont plus utilisés par le programme et les pointeurs fous sont des pointeurs toujours accessible par le programme, mais dont l'espace mémoire correspondant a été récupéré par le système d'exploitation.

Dans les deux cas, ces erreurs sont très problématiques. C'est probablement pour cette raison que déjà très tôt, cette gestion a été automatisée par des systèmes de gestions automatiques de mémoire. Les premiers systèmes de gestion de mémoires automatique, appelés aussi ramasse-miettes, apparurent avec le langage LISP. Le principe de base est simple, il s'agit de parcourir la mémoire utilisée par le programme en partant des *racines* de celui-ci. Les racines sont tous les points d'accès aux données accessibles, comme par exemple les variables globales ou locales d'une fonction en cours d'exécution. Lorsque la mémoire est parcourue, on garde trace des zones accessibles. Après avoir parcouru toute la mémoire accessible, il ne suffit que de récupérer automatiquement les zones qui ne sont plus accessibles par le programme.

Bien sûr, la gestion de mémoire automatique se fait avec un certain *coût en temps de calcul*. La répartition de ce temps dépend grandement de la technique de gestion utilisée. Aussi, les algorithmes de parcours de mémoire se doivent d'être *conservateurs* afin d'assurer de ne pas causer de pointeurs fous. Ainsi, il peut y

avoir des cas où le système de gestion pense qu'un pointeur est toujours accessible, alors qu'en réalité, il ne sera plus jamais utilisé par le programme créant ainsi des fuites de mémoires. Ces fuites sont toutefois beaucoup plus difficile à créer que des fuites de mémoires lorsqu'une gestion manuelle de mémoire est utilisée.

3.6.1 Survol des techniques

Plusieurs techniques de gestion de mémoire automatique ont été développées au cours des années. Cette section effectue un bref survol de ces différentes techniques. Plusieurs articles effectuant une revue des techniques sont disponibles pour fournir plus de détails sur ces techniques sur le sujet [23] [24] [25].

Une des techniques les plus simples de gestion de mémoire automatique est le *mark and sweep* [11]. Cette technique consiste à traverser la mémoire à partir des racines et à marquer chacun des espaces mémoire rencontrés lors du parcours. Ensuite, tous les espaces mémoires alloués sont parcourus et tout ceux qui ne sont pas marqués sont récupérés. Cette technique est très simple, mais telle quelle, peut mener à des problèmes de fragmentations de la mémoire. De plus, elle requiert de traverser toute la mémoire utilisée par deux fois, impliquant donc une certaine pause dans l'exécution du programme.

Une autre technique classique se nomme *Stop And Copy* [26]. De manière similaire au *Mark And Sweep*, cette technique parcourt les zones mémoires utilisées à partir des racines. Par contre, le *Stop And Copy* doit séparer la mémoire dispo-

nible en deux zones distinctes, l'une dans laquelle les allocations sont effectuées et l'autre demeure réservée. Lorsque le ramasse miettes atteint un objet en mémoire, il le copie vers la nouvelle zone réservée et laisse une indication de sa nouvelle position dans son ancien emplacement. Toutes les zones mémoires sont ainsi copiées et compactées et donc, les allocations subséquentes sont par la suite dans la nouvelles zone mémoire, résultant en une désallocation implicite des espaces inutilisées dans la zone précédente. Cette technique est légèrement plus efficace que le *Mark And Sweep* traditionnel, mais nécessite le double d'espace mémoire pour faire la gestion de la mémoire. Cette technique est utilisée dans l'implantation Scheme Gambit-C.

Une amélioration notable de la technique du *Mark And Sweep* a donné naissance aux ramasses miettes générationnels [27]. Sans entrer dans les détails, cette technique divise la mémoire en plusieurs générations. Les objets récemment alloués sont conservés dans la pouponnière puis, lorsque ceux-ci sont conservés plus longtemps, sont déplacés vers une génération plus ancienne, et ainsi de suite. Seul la pouponnière est parcourue lors de chaque récupérations et lorsque celle-ci devient remplie, elle déclenche une récupération dans la génération au dessus d'elle. Cette algorithme est beaucoup plus efficace, car les objets récemment alloués ont une petite durée de vie moyenne, contrairement aux objets déjà retenus qui eux ont une meilleur chance d'être toujours retenus. Tout comme les deux techniques précédentes, les ramasses miettes générationnels nécessitent l'arrêt du programme durant l'opération récupération, qui peu, dans le pire cas, s'effectuer sur toute la

mémoire.

Afin de remédier au problème d'arrêt complet de l'exécution du programme, deux nouveaux types de ramasses miettes ont été développées : les ramasses miettes incrémentaux (ou temps-réels) [28]. Ceux-ci utilisent un algorithme de marquage à trois couleurs de la mémoire afin de permettre de faire partiellement le travail de récupération et de poursuivre l'application dans le but de continuer plus tard. Il en résulte donc que les pauses dues à la récupérations peuvent être contrôlées et de temps constant.

3.6.2 Conclusion

Malgré que les techniques de récupération automatique de mémoire impliquent des coût supplémentaires en utilisation du processeur et de la mémoire, le gain en productivité pour le développement est tellement supérieur qu'ils sont devenus adoptés par presque tout les nouveaux langages de programmations.

Le fait que l'exécution du programme puisse être arrêtée durant le moment de la récupération est potentiellement problématique pour l'écriture de jeux vidéo, car ceux-ci se doivent d'avoir des bonnes performances et ce, de manière continues. Ainsi, une attention particulière devra être apportée sur l'utilisation de la mémoire d'avoir de trop grandes pauses de récupération.

3.7 Dynamisme du langage

Le langage Scheme est un langage à typage dynamique, faisant ainsi contraste aux langages fonctionnels de la famille *ML*. Un typage dynamique se distingue par des vérifications de types effectuées durant l'exécution d'un programme. Un typage statique, quant à lui, effectuera les vérifications de types durant la compilation. Ainsi, la principale différence entre les deux approches est le moment où les erreurs de programmation apparaissent.

Un typage statique fournira des erreurs de types beaucoup plus tôt dans le processus de développement et permettent de pouvoir exécuter un code libre de toutes vérification de types. Une particularité des systèmes typés statiquement consiste à avoir des structures de code plus rigides, demandant possiblement beaucoup d'efforts pour être modifié.

Pour un typage dynamique, les erreurs ne surviendront que durant l'exécution du programme et, pourraient ne jamais se produire, ou difficilement se produire. De plus, un typage dynamique implique de légères pertes de performances puisque les vérifications de effectuées pendant l'exécution du programme. Par contre, des erreurs apparaissant durant l'exécution peuvent être beaucoup plus faciles à corriger, si le système est muni de bon système de débogage. Aussi, un typage dynamique permet au langage de pouvoir être interprété en plus de pouvoir être compilé. L'interprétation permet un développement rapide et facilite le prototypage grâce à la possibilité de faire de la programmation en direct (*live coding*).

Les deux systèmes de typages peuvent être comparés à l'aide de métaphores simples. Des programmes écrits dans des langages typés statiquement peuvent être considérés comme des murs de briques. Les types agissent comme du ciment entre les fonctions et donc la modification de la structure nécessite des efforts pour la refaire. Par contre, lorsque ces bases sont stables et solides, le typage statique assure une adhérence parfaite entre les blocs. En opposition, le typage dynamique peut être vu comme un système de plantes vivantes, où les feuilles sont des fonctions ou des modules. Le système permet une grande flexibilité d'évolution en s'adaptant plus facilement aux changements et permet de pouvoir être facilement modifié en cours de route pour donner le résultat escompté. Un entretien régulier doit être par contre fait par la suite pour éviter une évolution qui pourrait aller dans une mauvaise direction.

3.7.1 Interprétation et débogage efficace

Un langage typé dynamiquement a la possibilité d'être interprété puisque les types ne doivent pas nécessairement être correct avant l'exécution. On peut ainsi évaluer les instructions les unes à la suite des autres dans un environnement global d'interprétation (*oplevel*). Cette particularité infuse beaucoup de puissance au langage. Cela permet de pouvoir tester facilement les modules écrits, de manière externe au système dans lequel il se trouve. Les cas extrêmes peuvent ainsi facilement être vérifiés et donc donner une bonne assurance sur le fonctionnement des

algorithmes utilisés.

En cas d'erreur, le système est conçu afin de permettre de détecter les erreurs et de pouvoir les diagnostiquer. Puisque l'environnement est dynamique, une grande puissance d'introspection et d'analyse est disponible. Le système Gambit-C permet de pouvoir non seulement inspecter la pile de continuations courantes lors d'une exception, mais permet l'introspection d'environnements de fermetures et la possibilité de rétablir ces environnement et de pouvoir exécuter du code arbitraire dans celui-ci afin de pouvoir trouver la source de l'erreur.

[TODO: *Exemple de debuggage ? ?*]

De plus, le dynamisme du langage peut pousser la puissance de récupération d'erreurs encore plus loin en combinant le système de débogage de Gambit-C avec un protocole établi sur *TCP-IP* permettant de pouvoir faire du débogage à distance. On peut ainsi analyser une erreur s'étant produite sur un processus distant, qui pourrait potentiellement être exécuté sur un système embarqué ou un appareil ne disposant pas d'interface permettant le débogage. Par exemple, James Long a utilisé ce système afin de pouvoir déboguer des processus Scheme exécuté sur un téléphone mobile.

Il en résulte donc que malgré un faible coût en performance lors de l'exécution d'un programme, un système utilisant le typage dynamique apporte beaucoup de puissance aux programmeurs et leur fournit des outils efficaces pour le développement de logiciels.

[TODO: *ajouter ref pour james long et tcpip ?*]

3.8 Conclusion

Cet aperçu des particularités du langage fonctionnel Scheme démontrent clairement que le langage répond grandement aux besoins établis par les jeux vidéo. Notamment, la puissance d'abstraction provenant de l'aspect de programmation fonctionnel du langage et de son puissant système de macro permettrait de faciliter les abstractions nécessaires à une bonne modularisation du code source et par la possibilité de création de langages spécifiques aux domaines répondant à des problèmes précis pour l'écriture de jeux vidéo. Le dynamisme du langage apporte des outils de développement puissants, comme un interprète et un déboggeur à distance, mais aussi permet de faciliter le développement itératif avec une approche par prototypage. La présence d'un ramasse-miettes évite la présence de beaucoup d'erreurs potentielles de gestion de mémoire, mais pourrait causer des problèmes de ralentissement lors de l'exécution de tels jeux. Finalement, la possibilité de pouvoir réifier les continuations d'un programme en cours d'exécution offre beaucoup de puissance expressive au programmeur.

Le langage Scheme étant très simple à la base, il est essentiel de développer des extensions de ce langage afin de pouvoir développer sur une base solide créée pour les besoins spécifiques du type d'application développé. L'expressivité du langage rend cette tâche facile. Ainsi, deux extensions au langage Scheme ont été

développées dans le but de pouvoir répondre spécifiquement aux besoins des jeux vidéo.

CHAPITRE 4

PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

Scheme est un langage offrant beaucoup de ressources à l'état brut aux programmeurs et leurs permet donc de pouvoir se bâtir les outils personnalisés pour mieux répondre leurs besoins.

Un paradigme absent du langage Scheme est celui de la programmation orientée objet. Ce paradigme implique l'utilisation structures de données hiérarchiques, les objets, favorisant la modularité et l'abstraction de celles-ci. Le sous-typage résultant de la création de méta-objet, les classes, permet entre autre l'utilisation générique de fonctions (appelées des méthodes).

Ces objets sont centrés sur la notion d'états, qui évoluent au fil de l'exécution du programme. Malgré le fait que la notion d'état se marie moins bien avec la programmation fonctionnelle, l'utilisation d'objets pour représenter les entités dans un jeu est très naturelle et appropriée. En effet, ces entités possèdent des caractéristiques propres à elles et qui évoluent dans le temps. Par exemple, on peut imaginer une balle qui possède une vitesse de déplacement et une position.

De plus, l'utilisation de méthodes permet de pouvoir, d'une part, facilement réutiliser des comportements communs à des objets d'une même hiérarchie de classe et, d'autre part, à pouvoir facilement choisir un comportement approprié pour un objet donné, via le *dispatch* de méthode qui sélectionne automatiquement la

méthode la plus appropriée disponible pour un objet donné.

Le neuvième SRFI [29] suggère un système très rudimentaire d’objets qui fut implémenté et étendu par le système Gambit-C. Ce système permet la construction de manière générique d’objets typés de manière hiérarchique simple. L’exemple de la figure 4.1 illustre l’étendu de ce qui peut être tiré de ce système. On arrive donc à utiliser le polymorphisme pour l’accès aux membres des objets issus de la même hiérarchie.

```
(define-type point x y)
(define-type point x y extender: define-point-type)
(define-point-type circle r)
(define (add p1 p2) (make-point (+ (point-x p1) (point-x p2))
                                (+ (point-y p1) (point-y p2))))
(add (make-point 1 2) (make-circle 3 4 5))

#<point #135 x : 4 y : 6>
```

FIGURE 4.1 – Exemple de création d’objets hiérarchique et de polymorphisme simple de Gambit-C

Ainsi, le système Gambit-C nous permet d’utiliser des concepts de la programmation orientée objet, mais d’une manière très limitée. Cette approche ne fournit aucune possibilité de créer des méthodes qui sont au cœur du réel intérêt du polymorphisme. L’approche plus traditionnelle quant à la déclaration de méthodes de classes est celle utilisée par le langage de programmation Java [30]. Cette approche lie les méthodes à une et une seule classe. Les appels de ces méthodes possèdent ainsi un argument caché (souvent nommé *self*) qui se trouve à être une instance de cette classe. Le *dispatch* dynamique s’effectue *uniquement sur le type de ce pre-*

mier argument. C'est l'approche appelée *dispatch* simple (*Single Dispatch*). Cette approche est bien adaptée pour une interaction centrée sur un seul objet à la fois, mais est très limitée pour des interactions *génériques* sur plusieurs objets à la fois. L'exemple de la figure 4.2 illustre la manière d'utiliser des méthodes traditionnelles pour effectuer du *dispatch* multiple. On constate que le *dispatch* se fait implicitement sur l'objet possédant la méthode, mais que le *dispatch* sur d'autres objets doit être fait manuellement. L'exemple illustré demeure encore très simple puisqu'il s'agit de *dispatch* double sur deux types, mais pourrait devenir très complexe en se compliquant légèrement.

Le langage Common Lisp possède un système orienté objet, le Common Lisp Object System [31] (CLOS), qui diverge beaucoup de l'approche traditionnelle. Entre autre, ce système offre une grande flexibilité de comportement et une riche introspection via un protocole de méta-objets [32]. Par contre, l'aspect le plus intéressant de ce système est l'utilisation de fonctions génériques, éliminant l'utilisation de méthodes traditionnelles. Une fonction générique est un ensemble de fonctions possédant le même nom, et qui possède des spécifications optionnelles de types pour ses arguments. Lorsqu'un appel de fonction est fait sur une fonction générique, le système décide alors de l'instance de la fonction générique la meilleure à utiliser en fonction des instances existantes, des types des arguments actuels et de leur nombre. On obtient donc un système très dynamique effectuant du *dispatch* multiple. La figure 4.3 contient la définition d'une fonction générique effectuant

```

class Toto {
    public static void main(String[] args){
        Titi t = new Titi(1); Blub b = new Blub(2);
        System.out.println("t.add(t) = " + t.add(t));
        System.out.println("t.add(b) = " + t.add(b));
    }
}
class Blub {
    int val;
    Blub(int x){ val = x; }
}
class Titi {
    int x;
    Titi (int x){ this.x = x; }
    int add(Object other){
        int y = -1;
        if (other instanceof Titi) { y = ((Titi)other).x; }
        else if (other instanceof Blub) { y = ((Blub)other).val; }
        return x+y;
    }
}

```

$t.add(t) = 2$
 $t.add(b) = 3$

FIGURE 4.2 – Exemple d'utilisation de méthodes à la manière traditionnelle (en Java)

automatiquement le choix de la bonne instance en se basant dynamiquement sur les types des arguments passés.

Il est ainsi possible d'écrire de manière concise des fonctions génériques effectuant un *dispatch* sur plusieurs arguments à la fois. On peut aussi constater que les fonctions génériques ne sont pas définies dans l'espace de nom d'une classe en particulier. Ceci résulte en un meilleur découplage entre les classes et les opérateurs

```

(defclass Titi () ((x :accessor x :initarg :x)))
(defclass Blub () ((val :accessor val :initarg :val)))
(defgeneric add (p1 p2))
(defmethod add ((p1 Titi) (p2 Titi)) (+ (x p1) (x p2)))
(defmethod add ((p1 Titi) (p2 Blub)) (+ (x p1) (val p2)))
(let ((p1 (make-instance 'Titi :x 1))
      (p2 (make-instance 'Blub :val 2)))
  (print (add p1 p1))
  (add p1 p2))

```

2
3

FIGURE 4.3 – Exemple de *dispatch* multiple écrit en CLOS.

interagissant avec leurs instances.

Il serait donc très intéressant de pouvoir utiliser la programmation orientée objet afin de pouvoir écrire des jeux vidéo en Scheme, afin de pouvoir facilement abstraire les comportements communs à plusieurs types d'objets tout en gérant de manière générique leurs états. Plusieurs système objets sont déjà disponible pour des système Scheme, dont la plupart sont inspirés de la puissance expressive de CLOS. Pour Gambit-C, on retrouve entre autre le système orienté objet Merroon [33]. Ce système semble offrir de bonnes performances. Par contre, il implique plusieurs limitations, dont le fait que la hiérarchie de classe est limitée à un héritage simple. Aussi, il n'est pas possible d'allouer des attributs de classes, communs à toutes les instances. OOPS [34] est un autre système objet disponible pour Gambit-C. Celui-ci est beaucoup plus générique que Merroon, mais après essai a démontré des sérieux problèmes de performances, ce qui ne peut pas être acceptable dans

un jeu vidéo.

Ainsi, un système d'objet a été écrit afin de répondre le mieux possible aux besoins en efficacité d'un jeu vidéo, tout en apportant le plus d'outils et de puissance d'abstraction que possible. Ce système et les motivations derrière les choix fait pour le développer sont décrits en détails dans le reste de ce chapitre.

4.1 Description du système

Le système de programmation orientée objet développé est fortement inspiré du Common Lisp Object System et possède la plupart des propriétés intéressantes de ce dernier. On retrouve entre autre un héritage multiple de classes, du polymorphisme d'instance de classes et surtout, des fonctions génériques à *dispatch* multiple personnalisé. Malgré ces fonctionnalités de haut niveaux, une attention a été apporté aux performances, tout spécialement à l'accès aux membres d'instances, puisque ces opérations sont très fréquentes dans un jeu vidéo.

Le reste de cette section fourni un API (*Application Programming Interface*) au système, tout en motivant l'ajout des fonctionnalités clés de celui-ci et fournissant des exemples d'utilisations.

4.1.1 Définition de classes

La définition de classes, faite via la forme spéciale *define-class*, est une version simplifiée de la forme `defclass` de CLOS. La syntaxe de `define-class` est

présentée dans la figure 4.4.

```
(define-class <class-name> (<super1> ...) <member1> ...)
```

FIGURE 4.4 – Syntaxe de la forme spéciale **define-type**.

Le méta symbole **<class-name>** représente le nom que portera la classe définie. Suivant ce nom se trouve la liste de super classes, données par leurs noms respectifs. Par la suite, les membres de la classe sont donnés. Ces membres peuvent être un attribut d’instance (**slot:** **<slot-name>**), un attribut de classe (**class-slot:** **<slot-name>**) ou un constructeur d’instances (**constructor:** **<fun>**).

Cette forme spéciale, à la base, est très similaire avec la forme spéciale **define-type** fournie par Gambit-C et fut conçue pour que les fonctions utilitaires générées soient compatibles avec celles générées par **define-type**. Ainsi, une conversion d’un système basé sur les objets de *define-type* est extrêmement simple, il ne suffit qu’à remplacer la définition du type par une définition de classe de notre système d’objets. Les figures 4.5 et 4.6 illustrent la conversion de code nécessaire pour passer d’une forme *define-type* à notre système objet.

```
(define-type point x y extender: define-point-type)
(define-point-type circle radius)
(let ((p1 (make-point 1 2)) (p2 (make-circle 3 4 5)))
  (sqrt (+ (expt (- (point-x p2) (point-x p1)) 2)
           (expt (- (point-y p2) (point-y p1)) 2)))))
```

2.8284271247461903

FIGURE 4.5 – Utilisation d’objets créés par la forme spéciale **define-type** de Gambit-C.

```
(define-class point () (slot: x) (slot: y))
(define-class circle (point) (slot: radius))
(let ((p1 (make-point 1 2)) (p2 (make-circle 3 4 5)))
  (sqrt (+ (expt (- (point-x p2) (point-x p1)) 2)
           (expt (- (point-y p2) (point-y p1)) 2)))))

2.8284271247461903
```

FIGURE 4.6 – Utilisation simple du système objets pour une utilisation similaire à celle pouvant être fait avec la forme **define-type**.

Les fonctions générées par la création de la classe `point` génère les fonctions utilitaires suivantes :

- `(make-point <x-val> <y-val>)` : Construit une nouvelle instance de la classe avec `<x-val>` et `<y-val>` comme valeurs initiales d'attributs.
- `(point-x <instance>)` : Assesseur de l'attribut `x` de l'instance passée en argument. Une fonction similairement générée pour l'attribut `y`.
- `(point-x-set! <instance> <new-x-val>)` : Fonctions de changement de l'état de l'attribut `x`. Une fonction similairement générée pour l'attribut `y`.
- `(point? <any-value>)` : Prédicat de type de la classe `point`. Cette fonction retourne la valeur `#t` si la valeur passée est une instance de la classe `point` ou de n'importe qu'elle sous-classe de celle-ci. La fonction retourne `#f` sinon.

[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 complexité présentent 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 ca ? ? ? 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
- méthode 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] Harold Abelson, Gerald Jay Sussman, and Julie Sussman. *Structure and interpretation of computer programs*. MIT Press, Cambridge, Mass., 1996.
- [11] John McCarthy. Recursive functions of symbolic expressions and their computation by machine, part i. *Commun. ACM*, 3(4) :184–195, 1960.
- [12] Guy L. Steele. *Common Lisp the Language*. Digital Press, 2nd edition edition, 1984.
- [13] Paul Graham. *ANSI Common Lisp*. Prentice Hall Press, Upper Saddle River, NJ, USA, 1996.
- [14] Gerald Jay Sussman. Scheme : An interpreter for extended lambda calculus. In *Memo 349, MIT AI Lab*, 1975.
- [15] Scheme request for implementation.
<http://srfi.schemers.org/>.

- [16] E. C. M. A. International. *ECMA-262 : ECMAScript Language Specification*.
ECMA (European Association for Standardizing Information and Communication Systems), Geneva, Switzerland, third edition, December 1999.
- [17] Ruby programming language.
<http://www.ruby-lang.org/>.
- [18] Perl language.
<http://www.perl.org/>.
- [19] Alonzo Church. An unsolvable problem of elementary number theory. *American Journal of Mathematics*, 58(2) :345–363, 1936.
- [20] Robin Milner, Mads Tofte, and Robert Harper. *The definition of Standard ML*. MIT Press, Cambridge, MA, USA, 1990.
- [21] SP Jones. *Haskell 98 language and libraries : the revised report*. Cambridge University Press, Cambridge, MA, USA, 2003.
- [22] E E Kohlbecker. *Syntactic extensions in the programming language LISP*. PhD thesis, Bloomington, IN, USA, 1986.
- [23] Paul R. Wilson. Uniprocessor garbage collection techniques. In *IWMM '92 : Proceedings of the International Workshop on Memory Management*, pages 1–42, London, UK, 1992. Springer-Verlag.
- [24] Norbert Podhorszki. Garbage collection techniques. Technical report.

- [25] David Plainfossé and Marc Shapiro. A survey of distributed garbage collection techniques, 1995.
- [26] Robert R. Fenichel and Jerome C. Yochelson. A lisp garbage-collector for virtual-memory computer systems. *Commun. ACM*, 12(11) :611–612, 1969.
- [27] Henry Lieberman and Carl Hewitt. A real-time garbage collector based on the lifetimes of objects. *Commun. ACM*, 26(6) :419–429, 1983.
- [28] Henry C. Baker, Jr. and Carl Hewitt. The incremental garbage collection of processes. In *Proceedings of the 1977 symposium on Artificial intelligence and programming languages*, pages 55–59, New York, NY, USA, 1977. ACM.
- [29] Richard Kelsey. Scheme Request For Implementation 9 : Defining Record Types.

<http://srfi.schemers.org/srfi-9/srfi-9.html>, 1999.
- [30] James Gosling, Bill Joy, Guy Steele, and Gilad Bracha. *The Java Language Specification, Third Edition*. Addison-Wesley Longman, Amsterdam, 3 edition, June 2005.
- [31] Daniel G. Bobrow, Linda G. DeMichiel, Richard P. Gabriel, Sonya E. Keene, Gregor Kiczales, and David A. Moon. Common lisp object system specification x2j13 document 88-002r. *SIGPLAN Notices*, 23(Special Issue) :1.1–2.94, 1988.

- [32] Gregor Kiczales, Jim D. Rivieres, and Daniel G. Bobrow. *The Art of the Metaobject Protocol*. The MIT Press, July 1991.
- [33] Christian Queinnec and Lip Inriarocquencourt. Meroon v3 : A small, efficient and enhanced object system.
- [34] Kenneth Dickey. Thinking scheme. Workshop on Scheme and Functional Programming., september 2008.