

SPÉCIAL RECRUTEMENT | SPÉCIAL RECRUTEMENT | SPÉ

programmez.com
[Programmez!]
Le magazine des développeurs # 219 JUIN 2018

Choisir son framework

Nos astuces pour faire le bon choix

SPÉCIAL recrutement

+6 700 postes ouverts !

Les nouvelles méthodes de recrutement

UWP

La plateforme **Microsoft**
pour les apps universelles

TOP 10

Les meilleures astuces
pour développer avec **Kotlin**



Xamarin Les nouveautés | Où va Xamarin ?

LE SEUL MAGAZINE ÉCRIT PAR ET POUR LES DÉVELOPPEURS





EDITO

1 mise à jour
= 1 serveur sauvé
= 1 dév content

Il y a des comportements qui ne changeront jamais ou si peu. Depuis que je suis dans le monde informatique, depuis presque 35 ans, je me dis que tout change, rien ne change. Prenons les librairies, les systèmes, les composants. Quand on déploie un serveur, une application avec des dépendances techniques, nous utilisons des versions précises du composant X, Y, Z. Et ceux-ci ne vont pas évoluer automatiquement, exceptés des cas particuliers.

En février 2017, une faille WordPress avait permis de défigurer 1,5 million de pages web tournant sur la plateforme CMS ! Et pourtant, celle-ci avait été corrigée quelques semaines auparavant mais des webmasters, sysadmins et développeurs n'avaient pas appliqué la mise à jour. Et dès l'instant qu'une faille critique est officialisée et patchée, il faut réagir très rapidement pour éviter ces problèmes.

Le rapport State of Software Security 2017, édité par CA Technologies, indique que 28 % des entreprises évaluent régulièrement les composants utilisés en interne. Ce % élevé doit nous inquiéter. Admettons que ce chiffre soit sous-estimé et imaginons que nous soyons plus proche des 50 %. Cela signifie tout de même que la moitié des entreprises ne surveillerait pas les piles techniques. Et si cette surveillance est faite, le temps de réaction pour appliquer un patch, combler une faille laisse rêveur : 14 % des répondants de l'étude corrige dans les 30 jours.

Prenons l'injection SQL, un des grands classiques du hacking. En 2017, il y aurait toujours 25 % des applications concernées par cette faille. 25 % ! Et ce n'est pas faute de mettre en garde, de parler des failles, d'expliquer chaque année le OWASP. Mais non, l'injection SQL est comme une sangsue, bien accrochée ! Heureusement les développements passent mieux les tests OWASP, mais nous sommes très loin des 100 %, à peine 40 %.

Ce manque de réactivité et surtout d'anticipation, concerne aussi bien les composants propriétaires qu'Open Source. Si votre Apache, Java, .Net Core, Drupal, etc., ne sont pas patchés, ne blamez pas l'éditeur ou les communautés.

Ce n'est pas pour rien que nous vous sensibilisons depuis 20 ans à la sécurité, aux méthodes de développements sécurisés, aux tests, aux bonnes pratiques, à l'agilité et DevOps. Aujourd'hui, le développeur dispose de tous les outils nécessaires. Mais, il faut aussi que l'entreprise, les utilisateurs comprennent que la sécurité est un sujet complexe qui exige du temps, de la veille constante et que le coût n'est pas neutre. Après, il ne faut pas faire des mises à jour à l'aveugle sans aucune précaution. Et ne faites pas des patches directement en production...

C'est drôle sur CommitStrip et Les joies du code mais pas en vrai...

Je vous laisse, je vais déployer une obscure librairie non documentée trouvée sur le Darknet provenant d'un développeur au fin fond de la campagne chinoise ayant pour nom Unité 61398(*).

(* si vous ne connaissez pas je vous laisse découvrir.

François Tonic
ftonic@programmez.com

SOMMAIRE

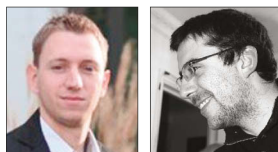
Tableau de bord4

Agenda6

Geekulture8

Baromètre carrière10

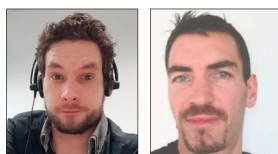
**Spécial
recrutement 2018**11



**Universal
Windows
Platform**19



Dossier Xamarin30



Réalité Virtuelle
Partie 236

Abonnez-vous !42-43



Choisir son
framework ?46

The RasPinger53



openQA
Partie 359



Crystal
Partie 262



Programmer
avec TypeScript
Partie 264

Effets spéciaux69

Top 10 Kotlin70

Commodore 64
sauce framboise74



Diskmags
sur Amiga76

Commitstrip82

Dans le prochain numéro !
Programmez! #220, dès le 29 juin 2018

Migrer facilement d'AngularJS à Angular

Découvrez et utilisez GraphQL

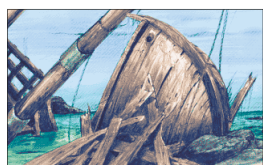
Transformer son site web en Progressive Web App !



François Tonic

Un nouveau jeu sort sur... Amstrad CPC.

Qui a dit que les jeux sur les plus belles machines des années 80 et 90 n'existaient plus ? Eric nous parle de son nouveau jeu qu'il vient de sortir sur... Amstrad CPC et sur disquette 3 pouces ! Un projet génial !



Peux-tu te présenter en quelques mots : ton parcours, tes dév's marquants ?

Je suis Eric SAFAR, j'ai commencé à programmer au début des années 80 sur Oric puis sur Atari ST. J'ai été engagé comme programmeur chez Legend Software fin 1988 où j'ai travaillé sur des titres comme :

- Les Portes du Temps (Atari ST) ;
- 1789 La révolution Française (Atari ST) ;
- RanXerox (Atari ST) ;
- Ninjanimal, etc.

Puis fin 1992, je rencontre Remi Herbulot qui m'engage chez Cryo Interactive pour faire la conversion de Megarace sur Mega CD. Je vais rester 10 ans dans l'entreprise et bosser principalement sur la série de jeux d'aventures : Atlantis.

Cryo Interactive disparaît en 2003, je fonde alors Atlantis Interactive pour continuer la licence, je ferai deux titres supplémentaires.

- Atlantis Evolution (édité par Dreamcatcher) ;
- Secrets of Atlantis (édité par Nobilis).

Je fais du développement Homebrew sur Oric, Amstrad, Commodore, Atari et Amiga à partir de 2013.

Tu as sorti chez Safargames un nouveau jeu pour... Amstrad CPC. Pourquoi le CPC ?

Athanon est une trilogie ! Lorsque j'ai développé Athanon 1 - L'éveil, sur Oric (ma machine de cœur), j'ai découvert que la communauté Amstrad était assez active dans le Homebrew. J'ai donc décidé de faire la conversion sur Amstrad CPC. C'est de plus une machine attachante, pleine de ressources ! Pour Athanon 2 - La légende des hommes-oiseaux, l'Amstrad s'est imposé !

Sans dévoiler les secrets du jeu, il parle de quoi ?

Déformation professionnelle de mes "années" Cryo, je reste fasciné par la légende

de des Atlantes, on peut donc dire que le scénario s'en inspire. ;-)

Comment s'est passé le développement, l'audio et le graphisme ? Quel langage as-tu utilisé et l'outillage nécessaire ?

L'idée d'Athanon 1 était de "rendre hommage" à la génération de jeux en graphismes fil de fer comme les machines des années 80 ont connu beaucoup de titres célèbres (Mystère de Kikekankoi, Manoir du Dr Génius et beaucoup d'autres). Pour Athanon 2, j'ai dû m'entourer de talents de graphistes et d'un musicien très impliqués dans la scène Amstrad car pour ce titre, tous les graphismes sont en Bitmap. C'est le mode 1 - 320x200 - 4 couleurs qui a été retenu. Pour le mode graphique sur CPC, nous aurons du 320x200 - 16 couleurs sur Atari et 32 couleurs sur Amiga ! Sur Amstrad CPC, j'ai voulu garder le couple mythique des langages utilisés pour ce style de jeux, à savoir, l'assembleur et le Basic. Un noyau en Basic pilote toutes les routines ASM qui gèrent le graphisme ou les scripts de scénarios notamment.

Combien de temps a demandé ce développement ? Et quels ont été les principaux problèmes ?

Dans les développements Homebrew, j'aurais tendance à dire que le problème principal est le temps ! Car très souvent c'est l'association de gens qui travaillent en dehors et qui prennent sur leur temps libre pour avancer sur le projet. Me concernant, 80% de mon temps libre passe dans cette passion dévorante, il faut avoir un entourage compréhensif ! Pour ce type de jeu, je dirais que 18 mois sont nécessaires depuis l'idée de scénario jusqu'à la production du packaging.



Athanon sera disponible à 100 exemplaires seulement. Pourquoi une disponibilité aussi limitée ? As-tu eu des problèmes à trouver les disquettes ?

Effectivement, pour la version Amstrad CPC, j'ai réservé 100 exemplaires.

La production d'un packaging de qualité est difficile et trouver un prestataire pour produire 400 boîtes n'est pas forcément aisé sans faire exploser les coûts !

Pour la BigBox d'Athanon 2, j'ai dû investir env. 3500€ et je ne parle pas des indices matériels qui se trouvent dans la boîte ! Les autres exemplaires seront partagés entre la version Atari ST, Amiga et peut-être PC, Sega.

Quel sera ton prochain défi ?

Je suis un passionné de jeux d'aventures donc mon prochain titre sera logiquement une nouvelle aventure mais vers des horizons très différents que celle de la trilogie Athanon ! Ce jeu sera nativement développé pour Atari ST et Commodore Amiga donc plus ambitieux à tous points de vue, son nom de code est : Pennylane ! ;-)

Le dernier opus de la trilogie Athanon verra le jour seulement après ce titre intermédiaire.

Contact Safargames :

eric@safargames.fr
www.safargames.fr