

## fr - Bug #95

### Bug d'encodage à l'ouverture.

04/27/2017 01:18 PM - Yohann Poulain

<b>Status:</b>	In Progress	<b>% Done:</b>	0%
<b>Priority:</b>	High		
<b>Assignee:</b>	Vincent Le Goff		
<b>Category:</b>			
<b>Sprint/Milestone:</b>			
<b>Description</b>			
Traceback (most recent call last): File "C:\Users\Vincent\src\cocomud\src\log.py", line 224, in run_with_except_hook File "C:\Users\Vincent\src\cocomud\src\client.py", line 106, in run File "C:\Users\Vincent\src\cocomud\src\client.py", line 169, in handle_lines File "C:\Users\Vincent\src\cocomud\src\scripting\trigger.py", line 194, in execute File "C:\Users\Vincent\src\cocomud\src\sharp\engine.py", line 85, in execute File "<string>", line 1, in <module> File "C:\Users\Vincent\src\cocomud\src\sharp\functions\play.py", line 58, in run UnicodeEncodeError: 'ascii' codec can't encode character u'\xe9' in position 7: ordinal not in range(128)			

### History

#### #1 - 05/12/2017 06:22 AM - Vincent Le Goff

- Subject changed from bug à l'ouverture. to Bug d'encodage à l'ouverture.
- Status changed from Open to In Progress
- Assignee set to Vincent Le Goff
- Priority changed from Normal to High

On dirait que ce bug se produit car il y a des accents dans le fichier de configuration, celui contenant celle de l'univers. Est-ce que ce bug se produit quand tu essayes d'ouvrir un univers précis, ou bien à l'ouverture du client ? Si il s'agit d'un univers précis, il faudrait voir dans sa configuration (le fichier world/NOMDEL'UNIVERS/config.set). Tu peux éditer et attacher le fichier si tu n'es pas sûr.

Merci d'avoir reporté l'erreur,

#### #2 - 05/12/2017 07:36 PM - Yohann Poulain

en fait ça me le fait à l'ouverture générale.

#### #3 - 05/12/2017 08:07 PM - Vincent Le Goff

Fichtre. Pourrais-tu compresser ton dossier worlds (soit dans un .zip, soit dans un .tar) et me l'envoyer par e-mail ? Si il n'y a pas de mot de passe dans ta configuration tu peux l'envoyer directement ici, il y a une option pour attacher un fichier à un commentaire.

#### #4 - 05/18/2017 08:45 PM - Vincent Le Goff

Après lecture attentive de l'erreur, il semble que l'erreur ne se produise pas à l'ouverture du client, mais plutôt quand tu ouvres un univers. L'erreur en détail se produit sur la fonction #play, qui est utilisée pour jouer un son. Apparemment ce son est lié à un trigger. Le fichier sonore contenant le son à jouer contient un accent ou caractère spécial. C'est tout ce que je peux dire, sauf que l'erreur se produit quand le client reçoit un message (et pour recevoir un message, tu dois avoir sélectionné un univers). Apparemment l'erreur ne devrait pas se produire dès l'ouverture du client, mais bien quand tu te connectes à un univers précis. Si c'est le cas, il faudrait voir le trigger qui déclenche l'erreur et le nom du fichier sonore qui doit être joué.

Je dis que le nom contient un accent, mais il peut s'agir d'un accent sur le nom du dossier contenant le son ou plus haut dans la hiérarchie. Je vais faire une petite correction pour ce bug en particulier, il faudra mettre le client à jour à la publication de la prochaine version (probablement demain). Ca devrait corriger, en tous cas, cette erreur.

Dans tous les cas, c'est un bug à corriger, mais je suis pas contre avoir plus d'informations sur l'erreur et le moment où elle se produit.