



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Ogre3D**

**Subject: Re: Ogre3D**

Posté par: JRB

Contribution le : 1/2/2008 22:58:18

Alors pour développer avec PyQt qui a très peu de doc, je peux te dire que l'adaptation de la doc en C++ pour le Python est enfantine(enfin faut des bases mais c'est jouable : seules les types de variables et les structures spécifiques au langage changent)