



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Ogre3D

Subject: Re: Ogre3D

Posté par: miloz

Contribution le : 3/2/2008 10:07:29

Effectivement, j'ai oublié un "s", avant ça marchait avec ou sans:

<https://opensvn.csie.org/trac/cgi/pyrr>

Pour en dire plus sur le binding, tout l'art consiste à travailler le moins possible, et à laisser faire swig; après, comme le langage interprété choisi ne peut pas se "mapper" complètement sur C++, il faut adapter à la mano. Ajoutons aussi que c'est surtout dans la phase d'initialisation du jeu que l'utilisation d'un langage interp est intéressante, car ça nuit pas aux perf;

l'idéal étant de faire toute l'init avec python par exemple, puis avoir la boucle temps réel avec une instruction python du style "loop_forever()" où tout se passe en mode compilé.

C'est ainsi que les démo-samples que j'ai écrites avec pyrr, sont aussi performantes que les samples équivalents fournis avec irrlicht.