



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Subject: Re: Des Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: blendman

Contribution le : 20/5/2010 8:13:41

Citation :

blendman a écrit:

Citation :

eddy a écrit:

mais de gentils programmeurs ont réalisé de beaux jeux tout open sources en Java, ce qui donne l'intérêt de citer JDK icitu as un lien ou un site ? car j'aimerais bien voir ce que ça donne

bon, je vais finir par croire que ces jeux ne sont pas terribles vu que tu ne veux pas donner l'adresse pour qu'on les teste

.

Parce que taper JDK dans google ça regorge de liens et je ne sais où sont les jeux dont tu parles.

Moi, en java (web based), j'avais tester 2 jeux réalisés avec le JME et ils étaient pas trop mal : une sorte de western (j'ai oublié le nom) et le jeu "nord".

Bon c'était sympa surtout car web based.

Citation :

Peut-être, mais je ne sais plus m'en servir, il faut que je mis remette!oui, n'hésites surtout pas. Construct est certainement l'un des logiciel de création de jeu les plus performants à l'heure actuelle, parmi ceux que j'ai testé. Et je l'ai testé dans des conditions d'une production de gros jeux, et pour le moment, avec mes 1ers tests, il est vraiment très performant (plus que GM et la SDL).

Sinon, pour ton casse-brique c'était assez simple en fait :

- j'ai ajouté une variable globale au jeu (score)
- j'ai ajouté un layout "gagné".
- puis, lorsque tu casses une brique, tu ajoutes 1 à la variable Score
- et lorsque score est > 16 (car tu as fait 17 briques), on passe au layout "gagné".

[Le fichier corrigé](#)

Maintenant, on peut apporter des modifications très simples, comme :

- l'ajout d'un chronomètre : il faut casser les briques le plus vite possible ou avant un certain temps.
- la vitesse de la balle qui augmente à chaque nouvelle partie (des niveaux, quoi)
- des niveaux où on place de manière aléatoire les briques
- etc ..

Game Develop

Sinon, concernant un autre logiciel de création de jeux "game develop", développé par le très sympathique Florian, à l'aide de la SFML en C++, j'ai téléchargé le SDK pour voir s'il était facile de créer des extensions pour ce logiciel.

Le SDK utilise de préférence avec Code::block.

Donc il y en a qui ont envie de participer à l'aventure et d'offrir aux nombreux utilisateurs de Game Develop des fonctions en plus à ce soft qui grandit de jour en jour,

n'hésitez pas : <http://www.forum.compilgames.net>