



**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: edddy

Contribution le : 20/5/2010 12:32:27

excuses moi Blendman, je ne te snobais pas, je n'avais pas vu ton message

effectivement après 10mn de recherche je suis bredouille

mais je sais que j'en ai lu plein plein plein des codes java de jeux bien sympa, avec plein de notes partout pour expliquer comment ça marche, je rechercherai, j'en retrouverai bien un ou deux.

mais j'ai quand même repêché une adresse valide de :

"Thinking in C++" et "Thinking in Java":

[http://www.odioworks.com/46-Bruce Eckel%27s Free Electronic Books.html](http://www.odioworks.com/46-Bruce_Eckel%27s_Free_Electronic_Books.html)

et un site de GameDev:

<http://www.gamedev.net/reference/list.asp?categoryid=20#219>

avec des tutos orientés jeu sur java

pour mon histoire de tenter de faire un jeu sans s'aider de moteur, c'est avant tout un moyen d'acquérir des concepts bien utile pour la suite, même si le projet n'aboutit pas, rien est perdu car les concepts de base sont les mêmes quelque soit le langage.

ça ne veut pas dire qu'il faut se priver de s'amuser avec des moteurs bien utiles et beaucoup plus fun qu'un traitement de texte

(quoique personnellement, je retire une joie infinie en sortant quelque chose de fun d'un traitement de texte, on s'amuse comme on veut

)

à+