



**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: pierre2911

Contribution le : 19/4/2011 18:24:27

J'ai vu que la partie python/pygame n'était pas complète, alors... (et comme j'aime bien ta présentation)

**Python :**

[site web](#)

python est une sorte de "simplification" du c++. Il est beaucoup plus pratique à utiliser et plus pratique à déchiffrer (plus d'accolades, de points-virgules, etc...) Il ne permet (sans librairies) comme le c++ de n'afficher qu'une console avec du texte. Pygame, pyOpenGL ou des moteurs comme Ogre (avec l'extension pyOgre) peuvent servir à faire des jeux (ou logiciels) en 2d ou 3d.

**Pygame : (tout système/langage python)**

*Tout système*

*Gratuit et open source*

*python*

Pygame, c'est python + SDL. Toutes les commandes sont bindées en python et permet la réalisation de jeux et logiciels en 2d.

[site web](#)

@+