



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

Posté par: blendman

Contribution le : 20/4/2011 9:11:47

**pierre2911** : merci pour les infos, je vais mixer ça avec celles de Bobibou

Citation :

Bobibou a écrit:

Ça va comme présentation ? C'est pas un peu trop engagé ?

non, c'est très bien

D'ailleurs, si tu as des liens pour des tutoriaux, des cours en python, que ce soit adapté à blender ou au bge ou en python d'une manière générale, n'hésites pas ;).

Je sais que le soft construct utilise aussi python comme langage associé.

Citation :

Edit : Il faudrait préciser que SDL SFML et OpenGL sont disponibles dans d'autres langages que C et C++, au moins en Python en tous cas et sans doutes aussi Java et plein d'autres (surtout OpenGL) et il en va de même pour Ogre.j'ai commencé à changer ça, mais ne sachant pas précisément quels autres langages les utilisent, j'ai été général D'où mon "c++/basic ou n'importe quel langage l'utilisant"

Pour OpenGL : je pense effectivement qu'elle est utilisée par n'importe quel langage : c/c++, java, purebasic, python, etc..

pour SDL : c'est utiliser en c/c++, en purebasic (linux), sans doute en python, mais pour les autres je ne sais pas.

Pour SFML : tu es sûr de toi ? Car pour Purebasic, il existe un wrapper, mais je ne sais pas du tout si c'est complet.

Il me semblait que SFML était surtout utilisable avec le c++.

Je ne sais pas pour les autres langages, mais je rajouterai une informations plus "ouverte"

pour Ogre : je sais qu'on l'utilise avec du c++. purebasic utilise aussi de manière native (c'est top , c'est simple

). Je pense que python aussi (pyogre).

Game maker propose un module ogr (GMogre), mais pour les autres langages, je ne sais pas ce qu'il en est.

cela dit, vu la puissance de ce moteur, ça ne m'étonnerait pas qu'il existe des wrappers pour Ogre ou que d'autres langages l'utilisent (java ou autre).

merci pour les infos