



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: Commentquonfait

Contribution le : 2/5/2013 9:43:00

Bon après une plus longue utilisation de Game Editor je vois bien que je l'ai un peu surestimé

. On voit rapidement les limites de l'utilisation de C comme langage de script.

Contrairement à python par exemple, C est un langage compilé. Du coup pour l'interpréter il a fallu créer un interpréteur de toute pièce (je suppose) résultat on accède pas aux fonctionnalités complètes du vrai langage. L'éditeur de script n'utilise le C que par sa syntaxe. S'ils avaient voulu ils auraient aussi bien pu faire leur propre langage. On aurait eu le même résultat. Et c'est quoi ce résultat ? C'est une mauvaise gestion des types de variable et pas d'accès au fonctionnalité autre que celle implémentés par les développeurs. C'est dommage car on sais que ce n'est pas impossible (ben oui Blender le fait très bien !) et même si ça à l'air de rien, avec la pratique on s'aperçoit que sa limite beaucoup l'utilisation des script.

A part ça Game Develop (n°3 dans la catégories Editeurs 2D) est désormais disponible sur linux dans les dépôt Ubuntu ou en [téléchargement](#)

Pour l'instant il est instable mais on peut esperer que la communauté va les aider à rattraper la version windows. Si vous etes motivé voici les info pour le [SDK](#)