



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)**

**Subject: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)**

Posté par: Zack2554

Contribution le : 20/9/2017 6:52:48

Bonjour à vous.

Je regarde des tutos BGE, des tutos Python.

Tout ce qui me manque ce sont des informations.

Je posterai les travaux à mesure qu'ils vont avancer.

Mais quel outils utiliser pour coder des script?

Je suis sous windows 7.

De plus quelle configuration pc serait recommandée? Processeurs multicoeurs et si oui est-ce qu'en avoir beaucoup serait important avec python et BGE?

Si oui alors je vais certes commencer sur mon pc portable mais je me prendrai une config, les nouveaux amd ont pas l'air trop mal.

Par contre ça va vouloir dire aussi: quel type de proc (dual channel, quad channel?) (idem pour la carte mère je préférerais si possible pas trop grande pour avoir un pc fixe pas trop lourd ni trop encombrant) et quelle(s) cartes graphique(s) ou type(s) de carte(s) graphique(s) pour bosser avec.

Voici comment je vais procéder.

Création du modèle 3D basique sans textures

Création d'un terrain simple et placer le modèle dedans.

Faire bouger le modèle.

Lui attribuer des valeurs (genre "shield" ou "HP" ou "blindage" )

Créer une tourelle simple (sans mouvement) et créer une animation pour tirer avec.

Faire une tourelle rotative qui tire. (donc créer aussi un projectile)

Pour chaque étape tout revoir:

faire bouger le modèle dans le décor, tirer, tourner la tourelle, bouger et bouger la tourelle en même temps, tirer en bougeant etc...

La suite va encore se corser: créer un système de visée du moins, faire en sorte qu'une cible soit verrouillée (avec quelques paramètres du style (recul, taux d'erreur du tir (dépend du poids du munition, de sa vitesse et du type d'arme.)

(ce qui veut dire avoir un modèle à viser.)

Puis création d'une IA.

Jeu tir à la troisième personne avec possibilité de zoomer sur le navire.

Merci beaucoup