



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

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

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

Posté par: pLeet

Contribution le : 20/9/2017 9:01:56

La quantité de code ça ne veut rien dire.

Ce qui charge ton processeur, c'est les différentes instructions de calculs que tu vas lui ordonner de faire, et à quelle intervalle.

Ainsi, en informatique générale, des instructions rapides et en boucles ont tendance à surcharger le processeur, ce qui va ralentir ton programme. À éviter au plus possible : l'imbrication de loop (un for dans un for dans un for, etc), ou des instructions "inutiles" cadencées sur le cycle de l'horloge (est-ce que c'est vraiment nécessaire de vérifier quelque chose à chaque frame plutôt que chaque seconde ?). Par moment tu seras quand même obligé de le faire (parcours simple de tableau 2D par exemple, ou mise à jours de la physique), mais limite-le au maximum.

Aussi, et si c'est possible dans ta techno, ne fait pas toute la charge de travail sur un seul et même thread. Il faut profiter du multithreading au lieu de charger inutilement un seul thread : tes instructions se feront "parallèlement", et donc plus rapidement.

Un jeu vidéo, côté charge du processeur, n'est rien d'autre qu'un programme banal. Applique les bonnes pratiques de développement d'application pour optimiser la charge du proc. En revanche, c'est la charge graphique où il faudra faire très attention, car c'est là qu'un jeu devient très vite gourmand ! À mon avis, c'est principalement sur l'optimisation graphique (batchs, setpass, LOD, shaders, polycount) que tu devrais t'attarder.