



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: rikoo

Contribution le : 18/10/2017 16:40:25

Salut,

J'ai pas des masses suivi le projet mais je suis d'accord avec ce qu'on t'as dit précédemment: il vaut mieux que tu apprennes python puis que tu te mettes à faire des jeux.

Parce que là, ça va être intenable pour toi.

De plus, vu ton niveau en programmation, ne penses pas à des petites optimisations comme ça.

Vraiment comprendre pourquoi tel ou tel truc est optimisé demande des connaissances plus poussées (assembleur, architecture des ordinateurs...).

Il vaut mieux que tu te concentres sur la qualité de ton algorithme. Or un algorithme se fiche de ce genre d'optimisation, c'est le raisonnement général qui est important et qui va permettre de le rendre plus efficace qu'un autre.

Après, tu pourras penser à des optimisations, mais jusque là je pense pas que ton code ai besoin de ce genre d'optimisation qui sont des détails. Quand tu commenceras à vraiment avoir besoin du proc de façon intensive à chaque frame alors il faudra optimiser comme ça. Mais pour l'instant c'est inutile.

De plus, des idées en a beaucoup. Je te conseille celui de JetBrains: PyCharm. J'ai jamais été mécontent de leurs logiciels. Télécharges la community version, l'autre est payante.

A++ et bon blend