



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

**Topic: Faire un jeu sans coder**

**Subject: Re: Faire un jeu sans coder**

Posté par: Eleonor-e

Contribution le : 27/11/2019 14:48:37

Salut,

Hmm, alors j'ai une mauvaise nouvelles pour vous :  
il va falloir apprendre la programmation.

Que ce soit de façon graphique avec des éditeurs de nœuds ou avec du code textuel, vous n'allez pas pouvoir faire l'impasse sur la compréhension des algorithmes qui régissent votre jeu.

Sinon, comme vous l'avez remarqué vous-même : "l'interface est tellement facilitée que il ne reste plus grand chose à proposer".

Je n'ai jamais trop touché au BGE, mais il est clair qu'il n'a pas vraiment le vent en poupe. Si vous devez apprendre à utiliser un framework de développement de jeu, je vous conseil plutôt de regarder du coté des plus utilisés qui sont Unity ou Unreal.

Personnellement, si un jour j'ai le temps et le courage, j'essaierai de réaliser un jeu sur "Godot Engine" qui est un framework libre et open source.

Les trois frameworks que j'ai cité proposent des systèmes de programmation par nœuds, ce qui peut être moins rebutant que du code textuel pour un débutant (mais qui demande de toute façon les mêmes aptitude de compréhension algorithmique).

Pour ce qui est du code je sais que Godot Engine propose le C++, le C# et un langage maison "le GDScript" qui est un dérivé du Python. Python est le langage utilisé pour programmer les extensions dans Blender (Et je suppose qu'il sert aussi pour le BGE) C# est de plus un langage qui a la réputation d'être facile à apprendre.

Après une recherche rapide : Unity utilise le C# et Unreal le C++. Et il semble aussi que Godot prenne en charge Python, Nim, et D avec des addons non-officiels.

Voilà, voilà. Bon courage.