



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 6/3/2020 18:19:26

Merci !

J'ai mis les DLLs déjà compilées (en debug et en release) sur GitHub.

<https://github.com/dcarlus/hARMful/releases>

Il suffit de télécharger le zip contenant tout le nécessaire pour lier les DLLs au programme développé avec. J'ai également fourni toutes les DLLs des bibliothèques dont je dépends comme pour charger les meshes, les images, etc.

Dans mon cas, c'est la procédure de compilation pour quelqu'un qui voudrait par exemple compiler le code en dehors des releases. Imaginons qu'un bug gênant impacte une application. Si entre-temps j'ai corrigé le bug mais sans faire une release officielle, la personne pourra malgré tout compiler et avoir des DLLs corrigées dans l'attente de la prochaine release.

La plupart des projets open source mettent à disposition des versions précompilées lors des releases (surtout si le processus est complexe). Ils indiquent également la procédure pour compiler soi-même le projet si tu en as besoin pour une raison X ou Y.

Par exemple, tu peux compiler toi-même un noyau Linux afin de l'optimiser au maximum pour ton processeur, ajouter ou retirer des modules, etc.

Il peut y avoir encore d'autres raisons de compiler soi-même un projet.

Dans le cas de Blender, j'avais compilé la version 2.82 avant sa sortie pour voir un peu ce qu'allait donner les nouveaux ajouts à EEVEE. C'était simple et bien expliqué dans le code source de Blender !