



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Redstar

Contribution le : 6/3/2020 19:45:24

Ok, donc:

- CMake, c'est pour compiler.
- Microsoft visual studio, c'est l'interface de programmation ?
- Et Conan (je ne connais que "le barbare" mais c'est tout autre chose) ???

Concrètement, où insère-t-on les assets, textures, sons, etc, et dans le système hARMful, et dans la scène 3D de hARMful ?