



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 27/3/2020 23:51:06

Voici une vidéo pour montrer les avancements de la GUI.

Pour l'instant ça va dans le sens de la maquette donc j'en suis satisfait.

<https://streamable.com/2aabl>

J'ai pensé à prendre en charge dès le départ le DPI des écrans. C'est ce que j'ai simulé dans la vidéo quand le texte grossit. Evidemment, sur le même écran ça affiche en plus gros. Sur un écran avec une plus grande densité de pixels, ça permettra d'avoir un rendu comparable, j'espère... Je me suis basé sur les valeurs retournées par Qt concernant le DPI de l'écran.

Ça n'avance pas excessivement vite car il me faut définir le thème graphique au fur et à mesure.

Dès que je dois ajouter un élément de GUI (bouton, champ de texte, menu, ...), je redéfinit son style. C'est pas compliqué mais ça demande pas mal d'essai/erreur jusqu'à trouver le bon rendu.

Un autre truc cool, c'est qu'il sera possible de laisser l'utilisateur définir les couleurs pour la GUI. Par exemple, si quelqu'un préfère un thème clair.