



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 10/7/2020 12:51:14

J'ai continué à faire des recherches sur le développement d'une architecture ECS. C'est un changement de paradigme, au-delà de la programmation orientée objet, c'est ce qu'on appelle du "Data-Driven Programming" (ou programmation orientée donnée).

Je ne connais pas du tout ce paradigme, j'avoue être particulièrement enthousiaste à l'idée de découvrir une nouvelle façon de programmer. Mais avant de me lancer dedans, il faut voir comment ça se goupille...

J'ai vu le moteur de jeu 2D/3D Amethyst écrit en Rust.

<https://amethyst.rs/>

Comme j'ajoute ce langage, c'est encore mieux que Piston dont je parlais dans le post précédent. Ici, ça me permettra d'utiliser Rust et l'architecture ECS, tout en faisant un petit jeu (ce dont j'avais aussi envie) ! Bref, c'est ce qui s'appelle joindre l'utile à l'agréable en faisant une pierre trois coups.

Le fait d'utiliser un moteur basé sur la mécanique ECS pure me permettra de répondre à des questions sur le fonctionnement pour lesquelles je ne trouve pas de réponse sur internet. Dans la doc de Amethyst que j'ai très rapidement parcourue, j'ai vu des choses très très intéressantes encore. Ce sera probablement une grande source d'inspiration !!

J'ai une idée de jeu (plateformer 2D). En fait, je pense faire un jeu comme GrotteRaider que j'avais déjà réalisé avec un pote. J'aimais beaucoup ce jeu mais il était codé à l'arrache et le gameplay trop limité.

<https://www.youtube.com/watch?v=e9O3BfUpXQU>

Cet après-midi je vais esquisser un peu de gameplay avant d'installer Amethyst. Je vous tiendrai au courant du développement (dans un topic à part bien sûr).

Pour conclure, le projet hARMful va être mis entre parenthèse au moins pendant les deux mois d'été. Il n'est pas abandonné du tout, mais j'ai besoin d'en apprendre plus sur cet ECS et pour ça, il me faut pratiquer avec un moteur existant avant de reproduire.

En sus, j'en ai un peu marre de faire que du rendu. Développer un jeu c'est quand même plus drôle.