



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

**Topic: Remake Zillion sur blender...2.76!!!**

**Subject: Re: Remake Zillion sur blender...2.76!!!**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 29/3/2022 22:08:41

Unity permet de développer des applications avec plusieurs langages. Le meilleur est le C#. On peut, mais ça n'a rien d'obligatoire, incorporer du code C/C++ indirectement en passant par des bibliothèques (les DLL sous Windows). Je dirais que ça revient au même qu'avec Python via lequel on peut aussi faire des appels à des bibliothèques en C/C++ sur ce point-là.

En effet, on peut aussi ajouter l'addon gratuit Bolt à Unity. Personnellement, je ne l'ai jamais utilisé donc je n'en connais ni les possibilités ni les limitations.

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/visual-scripting/bolt-163802>

Je pense de plus en plus à faire des vidéos explicatives sur la programmation et l'utilisation de Unity. En fait je voudrais faire un jeu dont j'ai déjà pas mal d'idées sur le type, le gameplay, etc. Au lieu de le faire et montrer uniquement le résultat, ça pourrait faire l'objet de vidéos où j'explique la démarche de conception du jeu.

Cela viendrait non seulement avec la découverte du moteur Unity lui-même mais aussi la prise en main du langage C# qui est tout de même beaucoup plus simple que du C++. J'aimerais aussi partager mes connaissances sur comment programmer en général, qu'importe le langage utilisé. En bref, le but de ces vidéos serait de brasser pas mal de choses autour de la programmation et le tout en restant le plus simple possible et facile à comprendre. Si cela peut intéresser des membres du BC, ce serait évidemment un plaisir de les partager. Je trouve que ça manque un peu mais il est vrai que le forum s'adresse plus aux graphistes qu'aux développeurs.