



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Apprendre à programmer avec Unity

Subject: Re: Apprendre à programmer avec Unity

Posté par: Bibi09

Contribution le : 11/7/2022 13:41:38

Hello, ça fait un bail mais ça commence à prendre forme !

J'ai repris la totalité de la base que j'avais écrite. Je n'aimais pas la façon dont j'abordais certains sujets et/ou pour expliquer le fonctionnement de l'ordinateur en plein milieu du code.

Donc, je refais tout d'une page quasiment blanche. Quasiment car je suis parti d'un document que j'avais écrit il y a de longs mois déjà où je faisais un historique des outils de calcul (j'en avais partagé le début sur le Discord de meltingman à l'époque). J'ai complété ce document jusqu'à aboutir à l'époque actuelle. Puis de là, ça permet d'expliquer/vulgariser le fonctionnement du CPU et de la RAM. Pour finir, un historique incomplet de certains langages de programmation qui ont marqué une étape importante et/ou qui sont de nos jours encore très populaires.

Voici la page du site :

<https://hardware-x-software.github.io/CSharp/>

Il reste de la mise en forme à finaliser mais le contenu me plaît. Toutefois si des personnes voient des erreurs dans le texte, n'hésitez pas à me le faire remonter pour corriger ça.

Vous le verrez, pas encore de code puisque j'ai effacé complètement l'ardoise. Même si j'avais des notions sur certains points abordés, cette introduction m'a pris énormément de temps. Il m'a fallu faire pas mal de recherches pour améliorer mes connaissances ou les rectifier, bien comprendre le fonctionnement d'éléments complexes pour l'expliquer aussi simplement que possible, etc.

Maintenant que l'introduction présente à la fois des langages et le fonctionnement des principaux éléments de l'ordinateur pour la programmation, il va être possible de partir sur comment programmer !