



[Forum: Python & Plugins](#)

Topic: construire son blender

Subject: Re: construire son blender

Posté par: miloz

Contribution le : 24/8/2006 14:57:08

Blender est écrit en C ET en C++, ce qui est possible (et même fréquent en tout cas pour des projets anciens) puisque C++ est une surcouche de C; en pratique c'est très difficile de programmer objet en C sans un outil auxiliaire type générateur de code, et ça ne présente pas d'intérêt sinon d'avoir un programme illisible.

Donc blender mélange allègrement l'objet et le procédural, ce qui est dû à l'historique du projet; s'il fallait le réécrire from scratch maintenant, il serait sûrement très différent.

Sa structure est très complexe, très difficile à comprendre pour qui n'a pas participé à son développement, et elle n'est pas en tout cas un exemple à suivre; ya qu'à voir par exemple la régression systématique du game engine à chaque release.

Donc faut pas s'en faire, si tu comprends pas comment il est écrit, c'est tout à fait normal; et j'ajoute que si tu n'es pas un développeur C/C++ chevronné, je déconseille d'essayer de faire des mods dans le code.