



## [Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

**Topic: hARMful engine**

**Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 23/3/2020 22:32:18

Je préfère pas trop prendre de risques pour le moment. A priori, et selon moi, le but de chacun des logiciels (le pro et celui-là) n'est pas du tout le même. Mais je suis une quiche en droit... Je peux toujours me renseigner...

Ce qui est le plus embêtant serait qu'on pense que j'utilise du code que j'ai écrit dans la boîte, et qui appartient donc à la boîte. Même si évidemment, je suis pas assez bête pour ça !

Le seul truc que je vois qui pourrait être commun, ce sont les gizmos. C'est d'ailleurs bien la raison pour laquelle je veux utiliser un lib déjà prête pour ça et ne pas les coder moi-même.

Pour le reste, ce sont des mathématiques nécessaires à la 3D (matrices, vecteurs). Côté appli pro, on utilise un moteur 3D existant dans lequel on ne code rien. On est qu'utilisateurs de ce qu'il propose.

Ni le public, ni les plateformes, ni quoique ce soit n'est commun aux deux projets. Mais comme les deux sont considérés comme des éditeurs de scènes 3D, il pourrait y avoir un amalgame...

Ce qui serait stupide en soit, car l'éditeur pro n'est utilisable qu'avec une application développée par ma boîte. Les clients doivent acheter les deux sinon l'éditeur seul ne leur sert à rien. Et mon programme n'a absolument rien à voir en terme de finalités avec tout ça. Mais bon, je préfère pas trop jouer avec le feu !

Techniquement aussi, selon mon contrat, tous mes développements y compris sur mon temps personnel... appartiennent à l'entreprise. Après, j'ai jamais connu de gens qui se sont fait "voler" leurs projets persos mais là encore... prudence.

Je pense le développer dans un premier temps pour m'en servir afin de réaliser mes prochaines démos. Après, je verrai selon la façon dont les choses se goupillent si je peux ou non publier le logiciel.

Pour l'instant, je préfère rester sur un développement et un usage privé.

Bien sûr, je ferai des screenshots et pourquoi pas des vidéos de présentation.