



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 15/5/2020 17:25:18

Non,non, j'ai rien à faire à ce niveau-là.

glbinding est une bibliothèque qui existe déjà. Je pourrais l'utiliser mais je veux que quand on compile mon projet, les dépendances soient automatiquement téléchargées. Un peu comme quand on installe un logiciel sous Ubuntu, il télécharge avec lui tout ce dont il dépend. Sauf que ce n'est pas possible pour glbinding car les gens n'ont pas encore fait les packages, un peu comme si tu voulais un logiciel sous Ubuntu mais qu'il n'est pas présent dans le gestionnaire de paquets.

Rien que pour moi-même, quand je suis sous Windows, c'est beaucoup plus simple et j'ai pas à me prendre la tête.