

# Beginning C++ Game Programming

par Matthieu Brucher (<http://matthieu-brucher.developpez.com/>) (Blog)

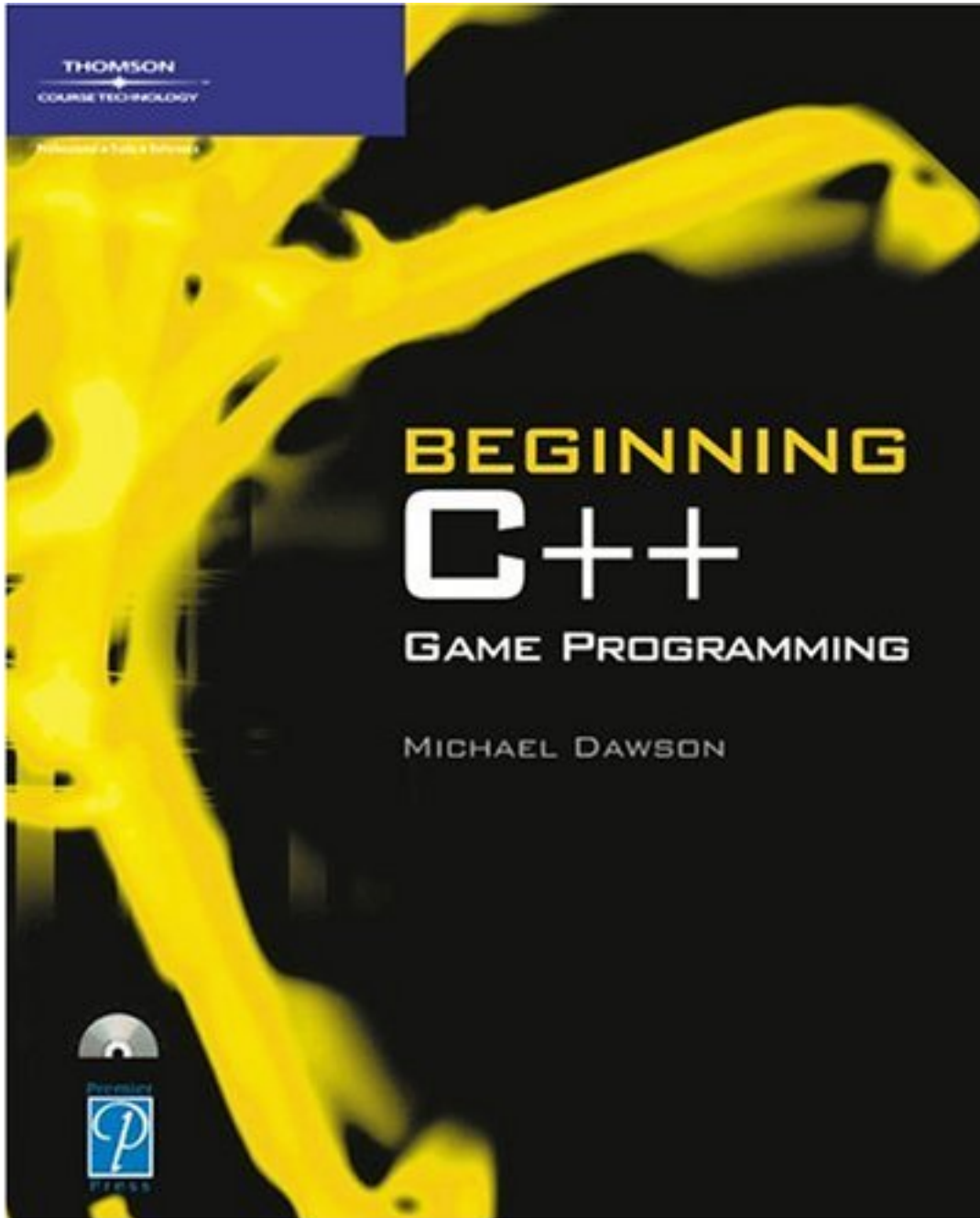
Date de publication : 10/05/2006

Dernière mise à jour : 29/09/2006

Critique de Beginning C++ Game Programming de *Michael Dawson*

- I - Description
- II - Table des matières
- III - Critique : A éviter
- IV - Liens annexes

## I - Description



Interactivité - la caractéristique unique qui met le jeu à part des autres activités. La puissance de l'interactivité repose dans la programmation effectuée derrière. Si vous êtes prêt à plonger dans le monde de la programmation des jeux, Beginning C++ Game Programming vous permettra de commencer ce voyage, vous procurant des bases solides dans le langage de programmation de jeux des professionnels. Au cours de l'apprentissage des divers concepts de programmation, vous créez des petits jeux avec vos nouvelles capacités. Assemblez le tout pour faire un ambitieux multijoueurs. Maîtrisez les bases de la programmation en C++ !

## II - Table des matières

- Types, variables, and standard I/O: Lost fortune
- Truth, branching, and the game loop: Guess my number
- For loops, strings, and arrays: Word jumble
- The standard template library: Hangman
- Functions: Mad Lib
- References: Tic-tac-toe
- Pointers: tic-tac-toe 2.0
- Classes: critter caretaker
- Advanced classes and dynamic memory: Game lobby
- Inheritance and polymorphism: Blackjack

### III - Critique : A éviter

Rien qu'à voir la table des matières, on voit un gros problème. Comment peut-on parler de C++ en parlant de classes dans le dernier chapitre ? Comment parler de programme lorsque les fonctions sont abordées au cinquième chapitre, après celui consacré à la STL ? Impossible de comprendre la logique de ce livre...

Oui, il parle de bases de programmation en C++, mais franchement, les exercices dans un bon livre sont tout de même plus judicieux que ces espèces des jeux où on montre surtout comment il ne faut pas programmer ! - pas de fonctions, puis timidement 2-3 choses -. En fait, tout est abordé en surface, sans vraiment donner de solides raisons de faire ceci ou cela.

Ne vous laissez pas avoir par l'aguicheuse introduction de ce livre, en fait à la fin vous ne serez capable que de faire un super jeu à plusieurs sur le même ordinateur, avec juste le clavier et la ligne de commande. Autant garder cet argent pour acheter un vrai livre de C++ ou sur les jeux.

## IV - Liens annexes

 ***Critique sur la page de livres Jeux***

 ***Achat sur Amazon.fr***

 ***Lien vers le site de l'éditeur***

