Data Structures for Game Programmers

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

Date de publication : 26/06/2006

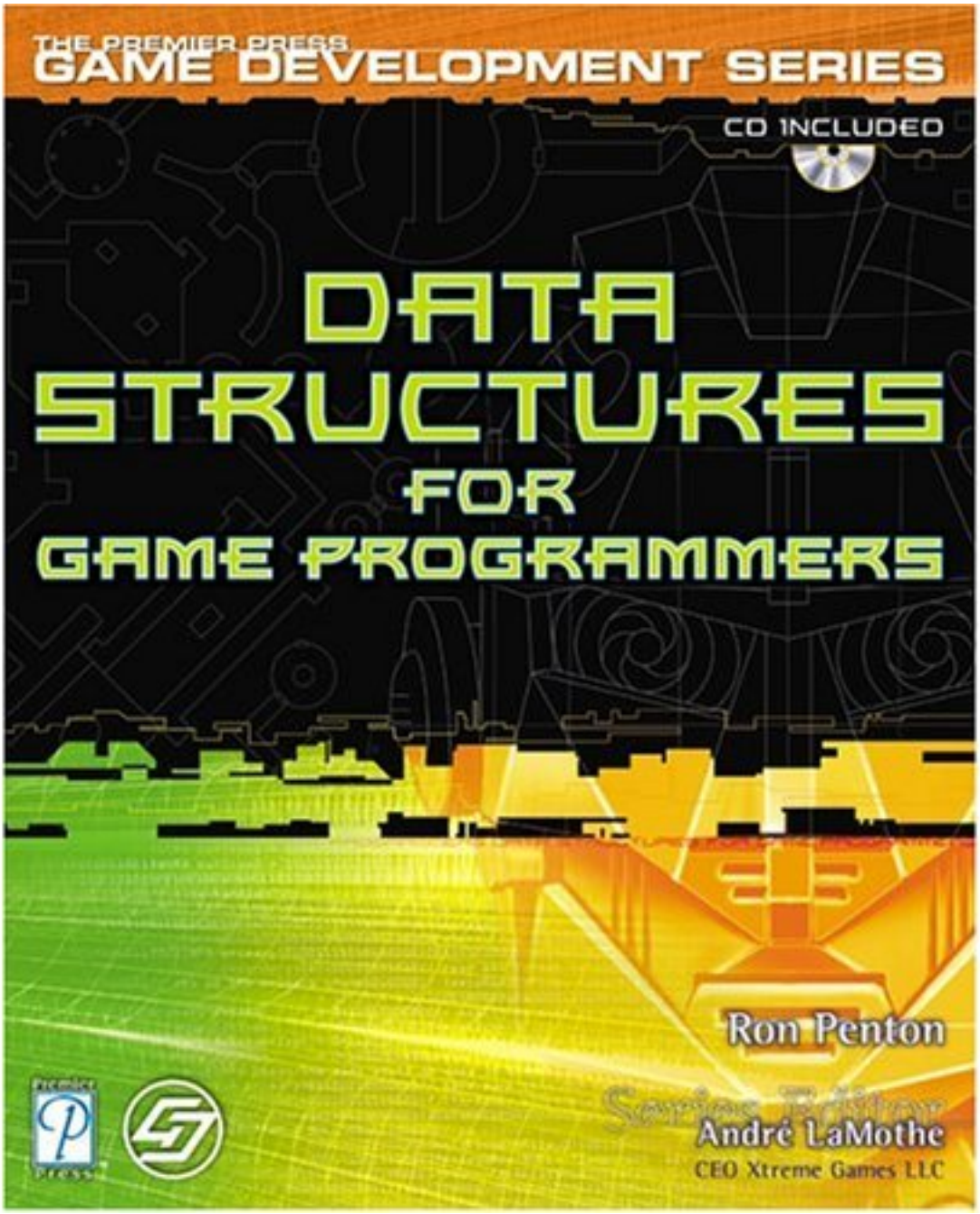
Dernière mise à jour : 27/09/2006

Critique du livre Data Structures for Game Programmers de *Ron Penton*

I - Description de l'éditeur
II - Table des matières
III - Critique : Pour ceux allergiques aux livres d'algorithmie classiques
IV - Liens annexes

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

I - Description de l'éditeur



Data Structures for Game Programmers se concentre sur les structures de données classiques utilisées dans les jeux vidéo, leur utilisations, des démonstrations graphiques de chaque structure et de leur utilisation. Le livre couvre aussi certains des algorithmes les plus courants utilisé dans les jeux informatiques. Il discute des méthodes pour créer des structures capables de gérer vos données de jeu, et des méthodes de sauvegarde sur un disque pour une utilisation ultérieure. Le CD contient tous les sources et démos du livre, des démos graphiques et de jeux, la SDL, STLPort, des articles sur la SDL, et bien plus.

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

II - Table des matières

- Concepts
- The Basics
- Recursion and Trees
- Graphs
- Algorithms
- Appendixes

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

III - Critique : Pour ceux allergiques aux livres d'algorithmie classiques

On va commencer par ce qui est bien dans ce livre. On expose presque toutes les structures de données usuelles, et cela est valable dans le cas général, et pas juste pour le jeu vidéo : des vecteurs aux graphes, en passant par les arbres, ... et de même pour les algorithmes - des algorithmes de tris aux algorithmes sur les graphes par exemple -. De plus, les templates ont une place importante, ou plutôt devrais-je qu'ils ont la place qu'ils méritent.

Maintenant, le point négatif est que tout ce qui est exposé est montré comme si rien n'était présent dans la STL. A sa décharge, le livre expose ses programmes avec Visual C++ 6.0, qui est connu pour sa non conformité au standard actuel. Mais dans le même temps, on appuie beaucoup sur le C, plutôt que sur le C++, dommage.

En ce qui concerne le contenu, beaucoup de classes sont disponibles pour faire ce qui est proposé dans ce livre. Boost propose presque tout, que ce soit les graphes, les tableaux de taille fixe, les nombres aléatoires, ... ce qui fait que ce livre est bien pour les gens qui veulent savoir comment ça marche, mais à ce moment, autant prendre un livre sur les structures de données et algorithmes en général récent...

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

IV - Liens annexes

Critique sur la page de livres Jeux

Achat sur Amazon.fr

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.