Game Programming Gems 1

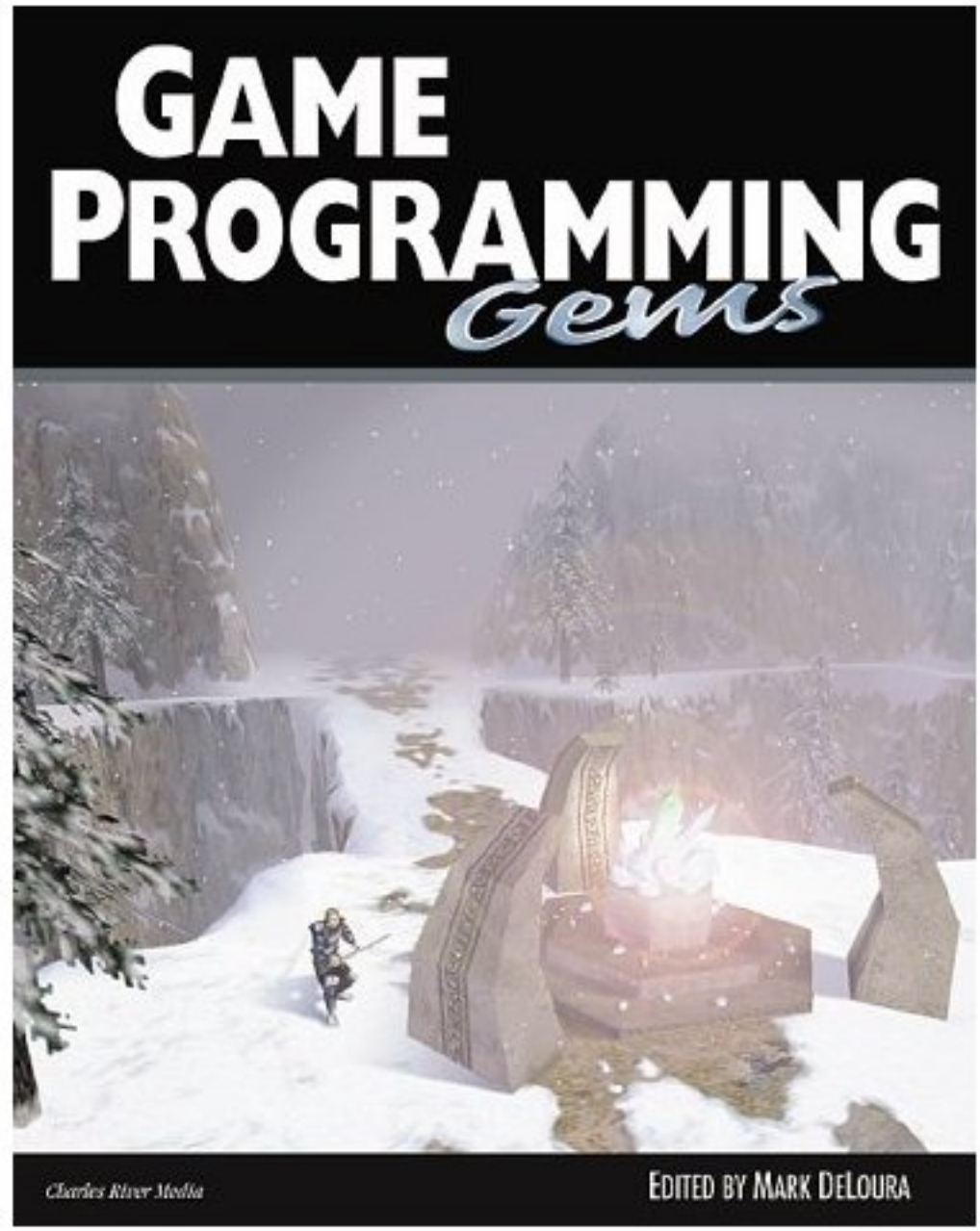
par Matthieu Brucher (http://matthieu-brucher.developpez.com/) (Blog)

Date de publication : 10/05/2006

Dernière mise à jour : 02/12/2006

Critique de Game Programming Gems 1 édité par *Mark DeLoura*

I - Description



Pour chacune des nombreuses tâches impliquées dans la création d'un moteur de jeu, il y a un nombre égal de solutions possibles. Mais au lieu de passer des heures et des heures à développer ses propres réponses, vous pouvez maintenant savoir comment les pros font ! Game Programming Gems est une ressource compréhensible à portée de main incluant des algorithmes de jeu écrits par des experts de l'industrie du jeu et édité par Mark DeLoura, ancien chef du département logiciel pour Nintendo of America, Inc. et maintenant le nouvel éditeur en chef de Game Developer magazine.

Des animations et de l'intelligence articiciel au Z-buffering, calcul de lumières, effets climatiques , surfaces courbes, jeu sur Internet par multiples couches, musique et effets audio, toutes les techniques majeures pour développer un

moteur de jeu compétitif sont abordés. Game Programming Gems est écrit dans un style accessible aux individus d'un niveau expert. Tous les codes source de chaque algorithme sont inclus et peuvent être utilisés par des programmeurs avancés immédiatement. Pour les aspirants programmeurs, un tutoriel détaillé est fourni pour travailler avant d'utiliser le code, des suggestions pour de possibles modifications et optimisations sont aussi inclus.

II - Table des matières

III - Critique : Très utile

Avec ce seul livre, on ne construit pas un jeu. Ce n'est qu'un recueil bien incomplet de briques élémentaires, et encore, il en manque pas mal, il faut bien laisser un peu de travail !

C ou C++, le code fourni semble être standard. Malheureusement, chaque item n'est fourniq ue dans un seul langage, il faudra donc "traduire" certains bouts de code. Mais le principal est de comprendre ce qui est proposé, pas toujours très facile.

Une bonne moitié du livre est consacré au coeur d'un moteur de jeu, son intelligence et la gestion, que ce soit ressource, pathfinding, gestion des comportements, tandis que l'autre motié est consacrée au graphisme. Ce qui se rapporte au son et au réseau est abordé dans d'autres GPG.

IV - Liens annexes

Critique sur la page de livres Jeux

Achat sur Amazon.fr

Lien vers le site de l'éditeur