

## ORGANISATION D'UN STUDIO

### Éléments réutilisables

- ▶ Textures, animations, sons, modèles 3D
- ▶ Gestion des entrées (manettes de jeu, clavier, souris, etc.)
- ▶ Composants de base de l'IA
- ▶ Gestionnaire d'interface
- ▶ CODEC (encodeurs-décodeurs) personnalisé

## ORGANISATION D'UN STUDIO

### Principes de l'usine

- ▶ Produire des outils et composants de base réutilisables qui évolueront au cours des différents projets
- ▶ Outils et composants développés avec le même soin, sinon plus que le jeu lui-même
- ▶ Documentation des outils et composants disponibles
- ▶ Outils et composants accessibles (infrastructure pour les partager)