

CONCLUSION

- ▶ Plusieurs moteurs de jeu
- ▶ Choix du moteur et de l'architecture en fonction des besoins
- ▶ Un moteur est composé de plusieurs modules
- ▶ Optimisation et maintenabilité (évolutivité) importantes (attention à l'optimisation prématurée)
- ▶ Moteurs comme Unity utilisent une approche orientée donnée en implémentant le patron « Entité Composant Système »

LECTURES COMPLÉMENTAIRES

- ▶ 100fps.com http://www.100fps.com/how_many_frames_can_humans_see.htm
- ▶ Phi is not beta, and why Wertheimer's discovery launched the Gestalt revolution <http://www3.psych.purdue.edu/>
- ▶ A Data-Driven Game Object System, Scott Bilas <https://www.gamedevs.org/uploads/data-driven-game-object-system.pdf>
- ▶ <http://entity-systems.wikidot.com>
- ▶ Pour les patrons de conception
 - ▶ <https://sourcemaking.com>
 - ▶ <https://www.oodesign.com>
- ▶ <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/inheritance-tree>
- ▶ <http://guillaume.belz.free.fr/doku.php?id=ecs>
- ▶ <https://www.gamedev.net/articles/programming/general-and-gameplay-programming/entities-parts-i-game-objects-r3596>