

CONCLUSION



# 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 »