

## CONCEPTION D'UN MOTEUR

- ▶ Spécifier (définir le quoi)  $\neq$  Concevoir (définir le comment)
- ▶ Apporter une solution viable (processus créatif et rigoureux)
- ▶ « There are two ways of constructing a software design : One way is to make it so simple that there are obviously no deficiencies, and the other way is to make it so complicated that there are no obvious deficiencies » [Charles Antony Richard Hoare](#) [2]
- ➔ « Il y a deux façons de construire une structure logicielle : une façon d'y parvenir est de le rendre si simple qu'il n'y a manifestement aucune lacune, et l'autre façon est de le rendre si compliqué qu'il n'y a aucune lacune évidente. »

# CONCEPTION D'UN MOTEUR

- ▶ Un moteur de jeu est un programme informatique
- ▶ Doit respecter les indicateurs de qualité logiciel :
  - ▶ Capacité fonctionnelle
  - ▶ Facilité d'utilisation
  - ▶ Fiabilité
  - ▶ Performance (efficience)
  - ▶ Maintenabilité
  - ▶ Portabilité

## RÉFÉRENCES

- ▶ [1] - Game Engine Architecture, Jason Gregory, <https://gameenginebook.com/>
- ▶ [2] - The emperor's old clothes, [Charles Antony Richard Hoare](#), The 180 ACM Turing award lectures. <http://delivery.acm.org/>
- ▶ [3] - Strutured Programming with go to Statements, [Donald Ervin Knuth](#), <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1241535>
- ▶ [4] - Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, John Vlissides, Ralph Johnson, Erich Gamma, et Richard Helm 1994 <https://www.oreilly.com>