Bienvenue dans le fichier Definitions



Je suis David BERGER, j’ai 22ans j’étais informaticien dans une boite pendant 2ans puis j’ai evolué sur de la programmation d’applications, web et web mobile, ainsi que le creation de jeu vidéo.

En parallele de mes cours de developpement web, j’ai voulu sans plus attendre me lancer dans la création de jeux vidéos.

J’ai pour objectif d’apprendre les fondamentaux des languages de jeu vidéo suivants : C C# C++ Python, LUA, javascript, rust, go.

Et apprendre a developper sur mobile aussi : Java, Kotlin, Python, Dart, et ainsi publier toutes mes créations.

J’aimerais beaucoup pouvoir partager ma vision de la programmation dans le jeu vidéo en général avec d’autres personnes et échanger ensemble.

Pour l’heure mon objectif etant d’apprendre rapidement a developper des jeux vidéo en autonomie, et monter mon studio de jeu vidéo, c’est pourquoi j’ai contacté des etudiants dans une école pour leur proposer de rejoindre mon projet.

Les definitions theoriques de bases pour coder.

1) - Une variable

Une variable informatique est une boite qui peut contenir une information, comme la position d’un personnage, le score, la vie, mais aussi l’etat d’un personnage ,est ce qu’il est en mouvement ou est ce qu’il est statique, grace a la variable booleenne.

( la déclaration d’une variable est par défault global dans Lua. )

2) - Une fonction

- Une fonction informatique est un endroit qui regroupe une liste de taches a executer par le programme.

Comme lorsqu’on lit un livre ligne apres ligne, afin de comprendre le livre.

3) - Fonction de première classe

- Très utile, c’est une fonction qui peut etre :

1) assigné a une variable

2) passé en argument a une autre fonction

3) Retournée par une fonction

4) Stocké dans un tableau

Dans la vrai vie on peut comparer la Fonction de première classe a un telephone qui peut faire a la fois navigateur, calculatrice, et console de jeu, sans avoir été concu a l’origine pour une utilisation en particulier.

4) - Une valeure

c’est une quantité mathématique qui représente une mesure ou une propriété spécifique, vitesse d’un personnage V, force d’un ennemi F.

5) - la coroutine

bloc de code qui peut être exécuté de manière asynchrone, c'est-à-dire qu'il peut être interrompu et repris à un moment ultérieur.

6) - le thread

fonction indépendant qui s'exécute en parallèle avec d'autres threads.

Créés par le systeme d’exploitation, forte quantité de mémoire.

7) - coroutine

fonction qui s'exécute de manière coopérative avec d'autres coroutines.

Créés par le programme lui meme, faible quantité de mémoire.

8) – Une classe

Une classe est un modèle qui définit les caractéristiques et les comportements d'un objet.