Diapo2 :

On pose la question aux gens.

Petite définition du jeu vidéo :

Un jeu vidéo est un [jeu électronique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_%C3%A9lectronique) doté d'une [interface utilisateur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interactions_homme-machine) permettant une interaction humaine ludique en générant un retour visuel sur un [dispositif vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Vid%C3%A9o). Le [joueur de jeu vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Joueur_de_jeu_vid%C3%A9o) dispose de [périphériques](https://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9riph%C3%A9rique_informatique) pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur un environnement [virtuel](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle).

Diapo3 :

Créateur : Allan Alcorn et la société Atari : Qui était une entreprise américaine.

TTL : Transistor-Transistor Logic  est une famille de [circuits logiques](https://fr.wikipedia.org/wiki/Circuit_logique) (peut être basé sur du booléen) utilisée en [électronique](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89lectronique) inventée dans les années 1960.

Diapo4 :

Comment est conçu un jeu vidéo ?

Budget : On a besoin de connaitre la taille du projet (budget adapté)

Métiers : Différentes compétences utilisées.

Moteur graphique/physique : Comment avoir un retour visuel ????

Code : Pour programmer le jeu.

Des étapes : Il y a plusieurs étapes (imagination, conception…)

Diapo 5 :

Triple A : AAA n'est pas un sigle, mais une façon de classifier les jeux, ce nom est en quelque sorte l'équivalent d'un film à grand succès. Un titre AAA est destiné à montrer le meilleur des capacités d'une [entreprise de jeu](https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9veloppeur_de_jeux_vid%C3%A9o) ou d'une [franchise](https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9rie_de_jeux_vid%C3%A9o). Les jeux qui ne sont pas de type AAA sont considérés comme étant des « titres B », de la même façon que la [série B](https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9rie_B) pour les films.

Niche : petit segment de marché répondant à une demande spécifique.

Plus d’innovation dans les jeux indépendants car ils n’ont pas la pression de devoir faire beaucoup de profit.

Diapo 6 :

Triple A : Assassin’s Creed plus de 1000 personnes sur le projet

-Pour les gros jeux tous les développeurs sont très spécialisés dans leurs domaines.

Indé : Binding of isaac 3 personnes

-Pour les jeux indépendants les développeurs ont besoin d’être polyvalent étant donné qu’ils doivent occuper la plupart des métiers exposé à l’écran.

Diapo 7 :

Premier jeu en langage assembleur , langage bas niveau qui represente le langage machine sous unne forme lisible par l’humain. Le langage assembleur est encore utilisé pour des taches nécessitant une très grande optimisation.

BASIC ( Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) langage de haut niveau ayant pour but la facilité d’utilisation.

🡪 Surplanté par le C permettant une approche plus bas niveau.

Les moteurs de jeux s’occupent de ses couches bas niveau : API langage de programmation(C ,C++…) ou script (Javascript, Lua…). « les add-ons de World of Warcraft étaient programmés en Lua, On pouvait apercevoir en jeu des erreurs Lua si on avait mal configuré nos add ons ».

Un langage de script est un [langage de programmation](https://fr.wikipedia.org/wiki/Langage_de_programmation) [interprété](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interpr%C3%A8te_(informatique)) qui peut s’affranchir des contraintes des commandes de bas niveau et bénéficier d’une syntaxe de haut niveau.

API interface de programmation d’application sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d’autres logiciels ( OpenGL , Vulkan, Direct 3D).

C/C++ :

- Unreal Engine, SFML, CryEngine

- Wow, Warcraft 3, StarCraft 2, Counter-strike, Skyrim.

+ Performant (compilation ASM)

+ Limité que par le niveau technique du développeur

+ Grosse prod bien organisé

- Complexe

-Difficulté à changer de plateforme

-Beaucoup de travail pour le maîtriser

Java :

-Libgdx, LWJGL

-Minecraft, Wakfu ,RuneScape, Slay the Spire

+Bonne courbe d’apprentissage

+Gestion de la mémoire dédiée au garbage colletor.

+Grosse librairie

-Besoin de beaucoup de connaissance

C# :

-MonoGame, Unity

-Bastion, Heathstone, plague inc,

+ Productif et efficace

+ Agréable à utiliser

- Bonnes connaissances pour devenir productif

Assassin’s creed odyssey :

- AnvilNext : moteur de jeu appartenant à Ubisoft.

Binding of isaac :

- Adobe flash player , plateforme multimedia obsolete utilisé pour de l’animation.

- ActionScript 2 , langage orienté objet utilisé avec adobe flash player influencé par java.

Diapo 8 :