



**Godot 3.2.3**

<https://godotengine.org/>

**GODOT** est un moteur de jeu multiplateforme (un logiciel permettant de créer des jeux vidéo qui est compatible avec différents systèmes d'exploitation).

Il est depuis janvier 2014 ouvert au public et disponible sous licence MIT, ce qui fait de lui un logiciel libre.



# GODOT

**Godot** comporte:

- un moteur 2D & 3D: images, son, modèles 3D);
- un moteur physique pour soumettre des objets à une physique (forces, collisions), de placer des sources de lumière;
- un gestionnaire d'animations;
- des langages de script pour programmer des comportements de différents éléments du jeu





# GODOT

Le contenu d'un jeu est organisé sous la forme d'un arbre de scène - ensemble de nœuds.

Nœuds peuvent être des:

- sprites (affichage des images);
- sources lumineuses;
- sources sonores;
- objets physiques;
- gestionnaires d'animation

Le langage « GDScript » est un langage conçu spécifiquement pour fonctionner avec Godot. Sa syntaxe est similaire à celle de Python.

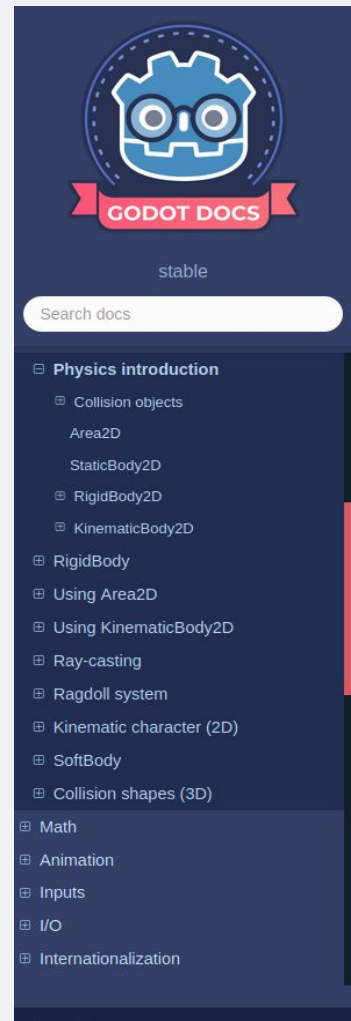
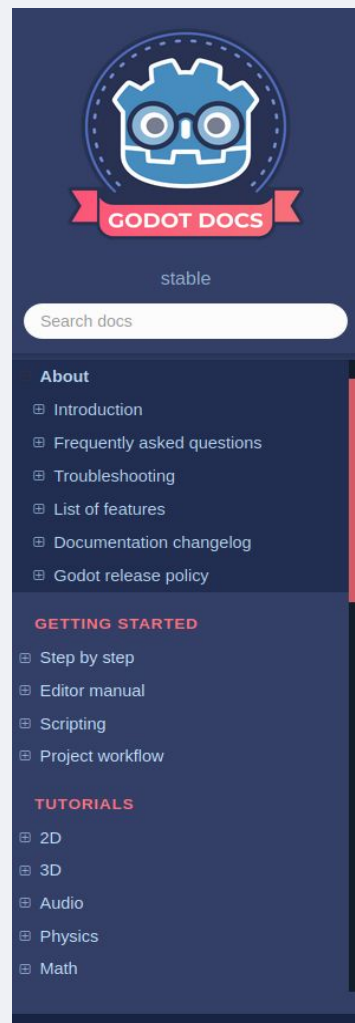
Un éditeur de code source est inclus dans l'interface utilisateur de Godot





**Juan Linietsky** et **Ariel Manzur** avaient commencé à développer un moteur de jeu depuis 2001.

- 2007, ce moteur rencontre les difficultés de conception avec certaines machines telles que l'iPhone ou la PlayStation3.
- Leur nouveau moteur de jeu est celui qui deviendra Godot.
- Le 14 janvier 2014, Godot devint effectivement un logiciel libre par la publication, sur le site officiel du moteur, de sa première version sous licence MIT (open source).







Une sélection des jeux  
développés  
avec Godot en 2020

