

Kako postati dobar programer u game industriji?

Ovaj posao poprilično je zabavan i izazovan, a zahtijeva konstantno učenje i nadograđivanje znanja. Početak je uvijek najteži i zato smo pripremili popis knjiga koje je važno pročitati u početnim fazama učenja. Popis uključuje knjige iz osnovnih područja koja je potrebno poznavati:

C++/OOP

- Demistificirani C++, Julijan Šribar, Boris Motik
- Data Structures and Algorithms in C++, Adam Drozdek
- Effective C++: 55 Specific Ways to Improve Your Programs and Designs, Scott Meyers
- More Effective C++: 35 New Ways to Improve Your Programs and Designs, Scott Meyers
- Design Patterns : Elements of Reusable Object-Oriented Software, Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides
- C++ Concurrency in Action: Practical Multithreading, Anthony Williams

Matematika

- Mathematics for Game Developers, Christopher Tremblay
- 3D Math Primer for Graphics and Game Development, Fletcher Dunn

Game development

- Game Engine Architecture, Jason Gregory
- Game Programming Gems serija knjiga

Mreže

- Computer Networks, Andrew S. Tanenbaum, David J. Wetherall
- Multiplayer Game Programming: Architecting Networked Games, Josh Glazer, Sanjay Madhav

Baze podataka

- A First Course in Database Systems, J. D. Ullman, J. Widom
- An Introduction to Database Systems, C.J. Date
- Database System Concepts, Abraham Silberschatz, Henry F. Korth, S. Sudarshan

Operacijski sustavi

- Operacijski sustavi, Leo Budin, Marin Golub, Domagoj Jakobović, Leonardo Jelenković
- Modern Operating Systems, Andrew S. Tanenbaum

Arhitektura i organizacija računala

- Naprednije arhitekture mikropcesora, S. Ribarić
- Arhitektura računala RISC i CISC, S. Ribarić
- Osnove digitalnih računala, G. Smiljanić
- What Every Programmer Should Know About Memory, U. Drepper (*članak u folderu*)
- What Every Computer Scientist Should Know About Floating-Point Arithmetic, D. Goldberg (*članak u folderu*)

Samo čitanje ovih knjiga će ti skratiti vrijeme i možda ćeš naučiti neke nove činjenice. Ali poanta svega je da **vlastitim eksperimentiranjem usvojiš gradivo** iz knjiga! Dobar programer postaješ nakon puno sati samostalnog programiranja koje uključuje brojne pokušaje, pogreške u kodu i prepravke. No, trud i neprospavane noći se na kraju isplate.

I zato se baci na posao, nauči nešto novo i kad si spreman/a javi se na job@gamepires.com da postaneš naš novi game developer. 😊