

Introduction à XNA sur Windows Phone 7

24 novembre 2011



Windows Phone 7

- Framework .NET
- Applications possibles :
 - Silverlight for Windows Phone
 - XAML
 - Data Driven Application
 - XNA
 - Framework de développement de jeu
 - Windows, Xbox 360 & WP7
 - Silverlight & XNA
 - Mélanges des deux mondes

PréRequis

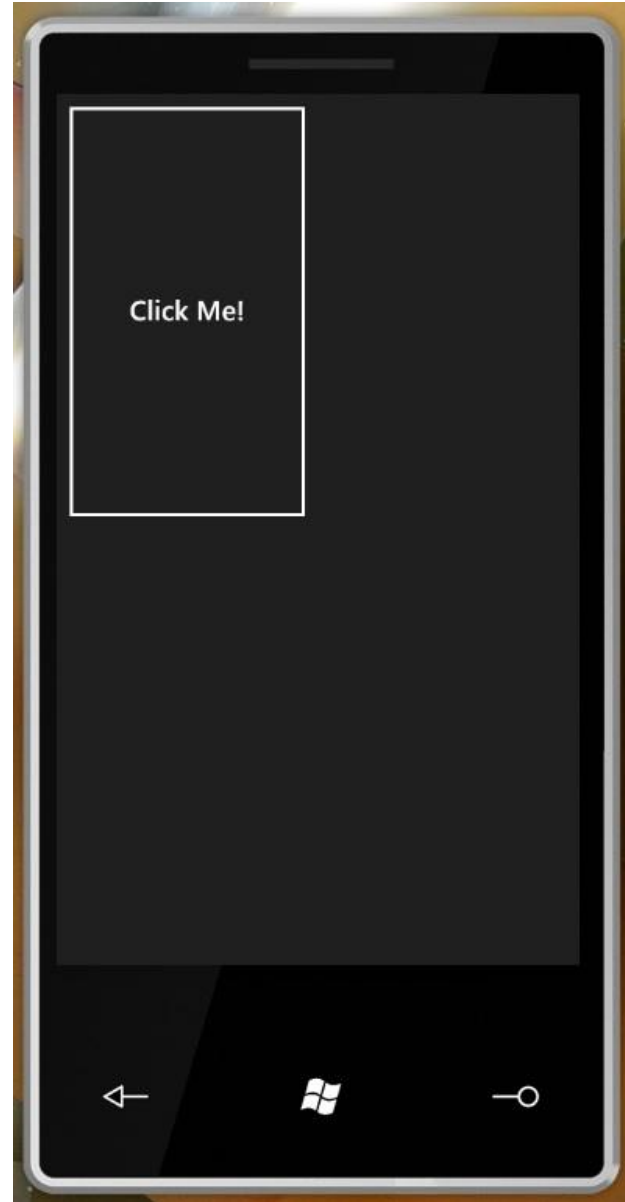
- Windows Vista SP2 ou Windows 7
- Carte graphique qui supporte DirectX 10
- Télécharger le Windows Phone SDK :
<http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?displaylang=en&id=27570>
- Demander la clé USB à votre hôte

Contenu du SDK

- Microsoft Visual Studio 2010 Express for Windows Phone
- Windows Phone Emulator
- Windows Phone SDK 7.1 Assemblies
- Silverlight 4 SDK and DRT
- Windows Phone SDK 7.1 Extensions for XNA Game Studio 4.0
- Microsoft Expression Blend SDK for Windows Phone 7
- Microsoft Expression Blend SDK for Windows Phone OS 7.1
- WCF Data Services Client for Window Phone
- Microsoft Advertising SDK for Windows Phone

Visual Studio 2010

- Démo Silverlight



Aller plus loin ?

- Xaml
 - C#
 - Mvvm
-
- Mais ce soir, on s'amuse !

XNA

- *XNA's Not Acronymed*
- Framework « bas niveau » de création de jeux vidéo
- Utilisation du Framework .NET
- Windows, Xbox 360 & WP7
- Audio, Video playback, Xbox live, Xbox Avatar, Game loop, Load Meshes/Textures/ ...

Cycle de vie, Game Loop

- Constructor Game
- Initialize
 - Chargement de services, ... tout ce qui n'est pas une ressources graphiques/audio/video
- LoadContent
 - Chargement des ressources
- Update & Draw
 - Gameloop

Bouncing balls

- Démo

