



Advanced Horizon2D Game Engine Documentation (Français)

- Installation :

- Framework :

Le framework est compilé sous forme de bibliothèque statique .a ou .lib selon le compilateur (.a pour minGW, .lib pour mscv)

CMake :

Visual Studio :

- Editeur de niveau :

-

- Nommage :

- Namespaces : les noms de namespace de base avec H2D respectent `snake_case.`

core	Objets de base non-placables	<code>Object, BaseComponent, Texture</code>
scene	Objets placables dans la scène	<code>Actor, Character</code>
math	Structs, types mathématiques	<code>Vec2, Vec3, Transform, Rotator1, Rotator3</code>
enums	Enums globaux	<code>BlendMode, PhysicalSurface</code>
ui	Widgets et interface	<code>BaseWidget, Button, Container</code>

- Classes : les classes H2D respectent `PascalCase.`



Advanced Horizon2D Game Engine,
Ver. 2.0 : november, 2025

Oscar Soirey