



Advanced Horizon2D Game Engine Documentation

(Français)

- Installation :

- Framework :

Le framework est compilé sous forme de librairie 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-plaçables	Object, BaseComponent, Texture
scene	Objets plaçables dans la scène	Actor, Character
math	Structs, types mathématiques	Vec2, Vec3, Transform, Rotator1, Rotator3
enums	Enums globaux	BlendMode, PhysicalSurface
ui	Widgets et interface	BaseWidget, Button, Container

- Classes : les classes H2D respectent `PascalCase`.

