



Forum: Igre

Topic: Izrada igara

Subject: Re: Izrada igara

Poslao: slobodan

Postano : 04.04.2010 12:35:09

Ne¹to sitno sam èaèkao po takvim stvarima.

Mislim da zna¹ kakvih sve igrica ima na terenu. A sve ovisi o tome kakve igrice i za kakve platforme
¾eli¹ - 2D, 3D, neovisne o WM-u (Window Manager), ovisne o WM-u... ®anr igrice nije toliko bitan s
programerskog gledi¹ta.

Tutoriali za win su sasvim ok i za linux, glavna razlika je u API koji se poziva za prikaz stvari, za
komunikaciju, zvuk, ali sami algoritmi i logika rada igrice su isti.

Ako æe¹ 3D, onda OpenGL, DirectX radi samo pod win. Ako æe¹ 2D, za poèetak ti preporuèam SDL
kao "neovisno o WM", a Qt kao "ovisno o WM".

Pod linuxom ekipa tro¹i najèe¹æe C, C++ i Python.

To ti je dovoljno za poèetak, hrpu detalja mo¹ naæi na netu, te pogledati source pojedinih linux
igrica...