

Software Engineering and Computer Games

par Matthieu Brucher (<http://matthieu-brucher.developpez.com/>) (Blog)

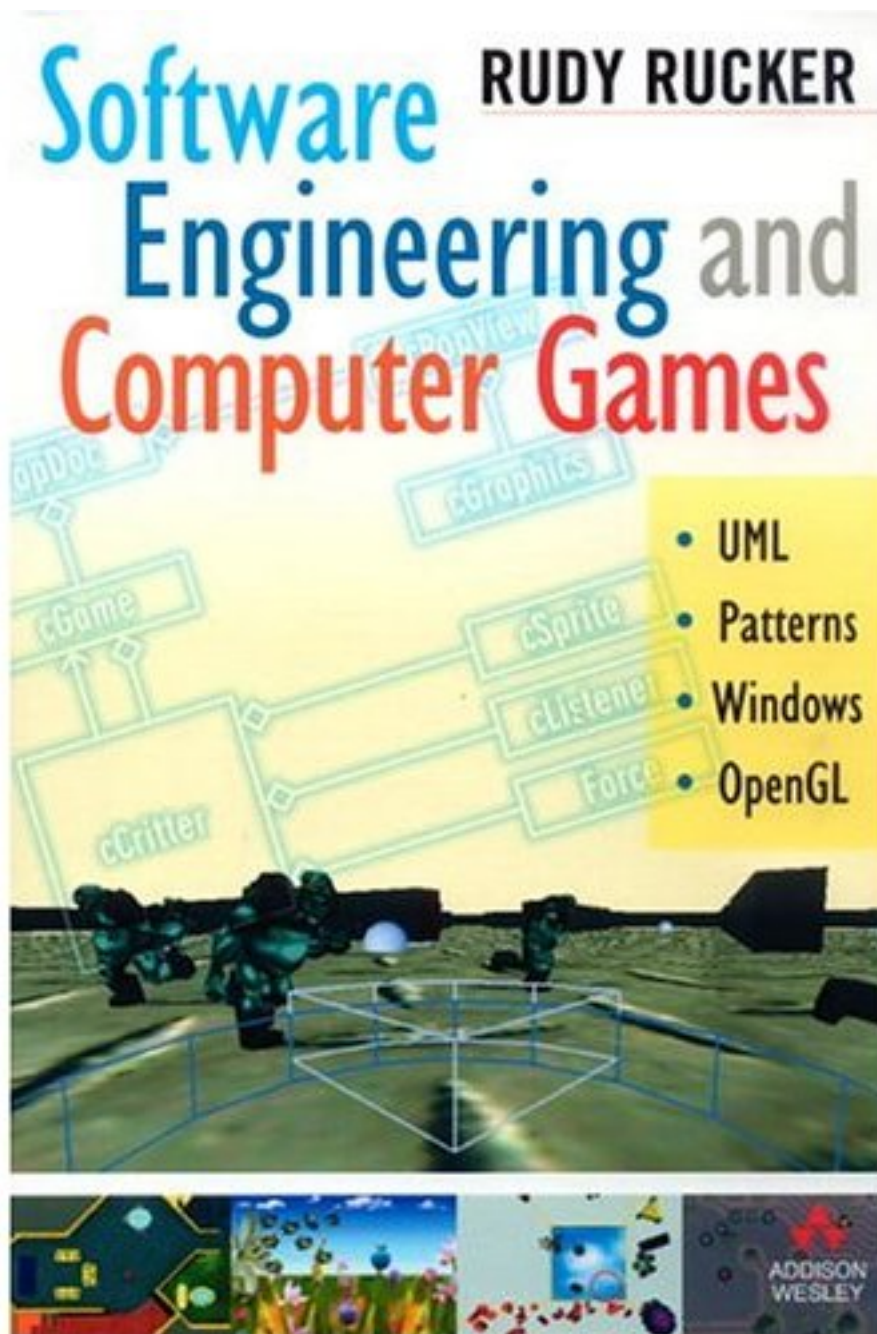
Date de publication : 10/05/2006

Dernière mise à jour : 27/09/2006

Critique de Software Engineering and Computer Games de *Rudy Rucker*

- I - Description
- II - Table des matières
- III - Critique : un livre à éviter dans le cas général
- IV - Liens annexes

I - Description



Ce livre permet d'apprendre le génie logiciel sous Windows sans apprendre à programmer sous Windows. Les bases de cette programmation Windows sont expliqués en même temps que des idées de l'orienté-objet. Les bases du génie logiciel sont expliquées en premier, puis les MFC sont introduites à travers un jeu vidéo. A destination des programmeurs intéressés par le génie logiciel sous Windows et l'utilisation des outils Windows

II - Table des matières

- I. A COMPUTER GAME SOFTWARE PROJECT.
 - 1. Projects and Games.
 - 2. Basics of Software Engineering.
 - 3. The Pop Framework.
 - 4. Object-Oriented Software Engineering.
 - 5. Software Design Patterns.
 - 6. Animation.
 - 7. Simulating Physics.
 - 8. Critters.
 - 9. Sprites.
 - 10. Games.
 - 11. Collisions.
 - 12. Listeners.
 - 13. Shooters and Bullets.
 - 14. 2D Shooting Games.
 - 15. 3D Shooting Games.
 - 16. Sports Games.
 - 17. Selection Games.
 - 18. Interesting Worlds.
 - 19. More Ideas for Games.
- II. TOOLS AND TECHNIQUES.
 - 20. Using Microsoft Visual Studio.
 - 21. Tools for Software Engineering.
 - 22. Topics in C++.
 - 23. Programming Windows with MFC.
 - 24. 2D and 3D Graphics.
 - 25. Windows Graphics.
 - 26. OpenGL Graphics.
 - 27. Menus and Toolbars.
 - 28. Mouse, Cursor and Keyboard.
 - 29. Dialog and Splitter Views.
 - 30. Serialization.
 - 31. Sound.
 - 32. Bitmaps.
- Appendix A. The Windows Keycodes.
- Appendix B. Instructor's Guide.
- Appendix C. The Pop Help File.

III - Critique : un livre à éviter dans le cas général

Laborieux. Très laborieux. En fait, le livre passe la moitié du temps à présenter les éléments d'un outil, le framework Pop basé sur les MFC. Et en réalité, la seule chose qu'on voit, c'est des diagrammes et ce qu'on pourrait en faire dans l'absolu. Pas didactique du tout. C'est ennuyeux, saoulant, on n'en retient rien. C'est même pas un catalogue utile puisqu'il n'y a aucun exemple.

Quelques chapitres sont consacrés aux jeux qui ont été réalisés avec cet outil, et ce sont de bons petits jeux d'étudiants que le prof avait demandé de faire. Bon, on voit que ça sert quand même un peu.

La deuxième partie est consacrée à tout ce qui touche à Windows, comment se servir de Visual Studio, enfin pleins de petites choses, mais bon, en tout, ça fait 648 pages à parler de la surface du génie logiciel, sans une fois aller au fond des choses. Enfin, c'est l'impression que j'ai eue. En conclusion, on ferait mieux d'acheter 2 livres parlant plus en détail du génie logiciel et un livre parlant de la conception des jeux, on en retirera plus que ce qu'apporte ce livre.

IV - Liens annexes

 ***Critique sur la page de livres Jeux***

 ***Achat sur Amazon.fr***

 ***Lien vers le site de l'éditeur***

