



**Forum: Igre**

**Topic: Izrada igara**

**Subject: Re: Izrada igara**

Poslao: slobodan

Postano : 04.04.2010 12:35:09

Ne'to sitno sam èaèkao po takvim stvarima.

Mislim da zna<sup>1</sup> kakvih sve igrica ima na terenu. A sve ovisi o tome kakve igrice i za kakve platforme  
¾eli<sup>1</sup> - 2D, 3D, neovisne o WM-u (Window Manager), ovisne o WM-u... @anr igrice nije toliko bitan s  
programerskog gledi'ta.

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 æe<sup>1</sup> 3D, onda OpenGL, DirectX radi samo pod win. Ako æe<sup>1</sup> 2D, za poèetak ti preporuèam SDL  
kao "neovisno o WM", a Qt kao "ovisno o WM".

Pod linuxom ekipa tro'i najèe<sup>1</sup>æe C, C++ i Python.

To ti je dovoljno za poèetak, hrpu detalja mo<sup>1</sup> naæi na netu, te pogledati source pojedinih linux  
igrica...