

Virtualisation ludique. Devenir ingénieur dans un jeu vidéo (La)

Titre(s): Virtualisation ludique. Devenir ingénieur dans un jeu vidéo (La) [[périodique]] / Jérôme Kirmann

Ensemble : Découverte 442

Autre(s) auteur(s) : Kirmann, Jérôme

Editeur, producteur : 01/07/23

Description matérielle : pp.44-55

ISSN : 1621-0085

Note sur la description matérielle : 12

Résumé ou extrait : Certains jeux vidéo se limitent à vous occuper pendant vos trajets à grand renfort de motifs colorés. D'autres, malgré un cadre imposé, accordent une certaine liberté aux joueurs qui peuvent alors y faire preuve de créativité comme en témoignent les réalisations de bien des communautés en ligne. D'autres enfin, conçus comme des bacs à sable, dans lesquels le scénario passe au second plan, permettent aux joueurs de se lancer dans de vastes projets d'ingénierie informatique.

Sujet - Nom commun : Réalité virtuelle
Jeux vidéo -- Programmation