



Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo

Léonard Labat

Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo Léonard Labat

 [Télécharger Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premier ...pdf](#)

 [Lire en ligne Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premi ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo Léonard Labat

343 pages

Présentation de l'éditeur

Grâce au tandem Live et MA, la programmation de jeu vidéo pour PC et Xbox 360 est accessible au plus grand nombre : il n'est plus nécessaire d'investir dans de ruineux outils pour donner libre cours à ses idées de jeux et les réaliser. Cet ouvrage permettra au lecteur de s'appropriier le framework XNA 3.0, mais également de comprendre comment s'organise un projet de développement de jeu vidéo. Accéder aux dernières technologies de développement PC et Xbox 360 avec le framework XNA 3.0 Pour accompagner l'explosion du développement amateur favorisé par la plate-forme de distribution en ligne Live, Microsoft a mis au point le framework XNA pour fournir toutes les briques nécessaires à la création de jeu vidéo. Supports de référence du Live, Xbox 360 et PC sont, grâce à XNA, les deux plates-formes les plus propices pour les studios indépendants, les freelances et les particuliers qui souhaitent faire connaître, voire commercialiser, leurs réalisations. Un manuel complet pour se lancer dans un projet de création de jeu vidéo Ce livre accompagne le lecteur, débutant ou non, dans la conduite d'un projet de jeu en C#, qu'il s'agisse de programmer des événements, de créer un environnement sonore, ou de choisir ses moteurs graphique et physique et de les exploiter. L'auteur y détaille les techniques de programmation 2D et 3D. Il explore également les techniques graphiques et sonores avancées (effets, textures, défilement, transformations, animation, éclairage, design sonore, streaming) mais aussi certains algorithmes d'intelligence artificielle, sans oublier l'inclusion du mode multijoueur en réseau ou en écran splitté. Biographie de l'auteur Passionné par le développement et les jeux vidéo, Léonard Labat assure une veille sur les technologies Microsoft en publiant régulièrement sur son blog (<http://leonard-labat.blogspot.com/>). Il évolue au sein du laboratoire des technologies .Net de SUPINFO (<http://www.labodotnet.com/>).

Download and Read Online Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo Léonard Labat #JG17SKLTZ24

Lire Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat pour ebook en ligne Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat à lire en ligne. Online Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat ebook Téléchargement PDF Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat Doc Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat Mobipocket Développement XNA pour la Xbox et le PC : Premiers pas en développement de jeu vidéo par Léonard Labat EPub

JG17SKLTZ24JG17SKLTZ24JG17SKLTZ24