

Sviluppare Videogiochi con Software Libero 2.0

Parrella Antonio – Zidagar

PN LUG

October 24, 2009

zidagartsk [at] spyro [dot] it
<http://zidalife.spyro.it>

Introduzione

- Accoppiata vincente Videogiochi + Open Source
- Cosa ci offre il mondo del software libero
- Giusta competizione
- Quindi “Open”, alternativa reale

Accoppiata vincente Videogiochi + Open Source

Perché il software libero può aiutare e convivere con il mondo dei videogiochi?

Cosa ci offre il mondo del software libero

Ma esistono validi strumenti per sviluppare in ambienti completamente Liberi? Ma soprattutto questi strumenti sono validi?

Giusta competizione...

Se l'Open Source è una realtà, perché ci sono videogiochi closed che “spopolano” e come mai non vengono utilizzati questi magnifici strumenti Liberi dagli sviluppatori?

Quindi “Open”, alternativa reale

Quanto reale è l'Open source nel mondo videoulidico?

Software e linguaggio?

Di sicuro il linguaggio di programmazione più utilizzato per lo sviluppo di applicazioni/giochi basati su grafica 3D, è sicuramente il C++. Si può però utilizzare qualsiasi linguaggio, valutandone prima i pregi e i difetti in base agli obiettivi posti.

Insomma, serve la buona conoscenza di almeno un linguaggio, visto che abbiamo a disposizione moltissimi compilatori che si arrangeranno poi a fare il lavoro sporco per noi.

Nel caso del C++ ad esempio avremo bisogno almeno di un:

Nel caso del C++ ad esempio avremo bisogno almeno di un:

- Editor di testo
 - Vim/vi
 - Nano
 - Kate

Nel caso del C++ ad esempio avremo bisogno almeno di un:

- Editor di testo
 - Vim/vi
 - Nano
 - Kate
- Compilatore
 - gcc

Nel caso del C++ ad esempio avremo bisogno almeno di un:

- Editor di testo
 - Vim/vi
 - Nano
 - Kate
- Compilatore
 - gcc
- Debugger
 - gdb

Nel caso del C++ ad esempio avremo bisogno almeno di un:

- Editor di testo
 - Vim/vi
 - Nano
 - Kate
- Compilatore
 - gcc
- Debugger
 - gdb
- Eventuale IDE
 - KDevelop
 - Anjuta

E per la grafica?

Invece, per lavorare con la grafica abbiamo a disposizione molti software open:

E per la grafica?

Invece, per lavorare con la grafica abbiamo a disposizione molti software open:

- Modellazione 3D/Rendering
 - Blender

E per la grafica?

Invece, per lavorare con la grafica abbiamo a disposizione molti software open:

- Modellazione 3D/Rendering
 - Blender
- Creazione umanoidi
 - Makehuman

E per la grafica?

Invece, per lavorare con la grafica abbiamo a disposizione molti software open:

- Modellazione 3D/Rendering
 - Blender
- Creazione umanoidi
 - Makehuman
- Generazione terreni
 - InnerWorld

E per la grafica?

Invece, per lavorare con la grafica abbiamo a disposizione molti software open:

- Modellazione 3D/Rendering
 - Blender
- Creazione umanoidi
 - Makehuman
- Generazione terreni
 - InnerWorld
- Fotoritocco e 2D
 - Gimp
 - Inkscape (per immagini vettoriali)

Game engine...

Dopo aver parlato di tutti questi fattori, è importante parlare dei motori grafici Open Source.

- Crystal Space 3D
- Ogre3D
- Panda3D
- Irrlicht
- ...

Nel mondo commerciale...

...vengono usate le tecnologie Open Source?

Grazie dell'attenzione...ora passiamo alla pratica ;)