

## GAMEDEV

Ion MUNTEANU<sup>1\*</sup>, Mihail MALAIRAU<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universit e Technique de Moldavie, Facult e Ordinateur, Informatique et Micro lectronique, D epartement G enie Logiciel et Automatique, gr.FI-191, Chi in u, Moldova

\*Auteur correspondant : Munteanu Ion, [munteanu.ion@isa.utm.md](mailto:munteanu.ion@isa.utm.md)

**R esum e.** Le d eveloppement de la vente de jeux a commenc e dans les ann ees 1970, lorsque les premi eres consoles et PC sont entr es sur le march e. Les jeux sont consid er es comme un art et une science. Le d eveloppement est g en eralement financ e par l' diteur. Un jeu bien fait peut augmenter les profits. La th eorie des jeux a  t e cr ee par le math ematicien John von Neumann. C'est un mod ele abstrait de prise de d ecision. C'est une m ethode interdisciplinaire pour  tudier le comportement humain. Les jeux sont cr ees par une seule personne ou un groupe de personnes. L' quipe est compos ee des personnes suivantes : Sp ecifier, Artistes, Programmeur, Ing enieur du son, Testeur.

**Mots cl es :** jeux, programmeur, PC, code, interface

### Introduction

Le sceau fait partie du traitement d eveloppement de logiciels. Ces jeux sont cr es dans un environnement cr atif et g en erent des revenus. Jouer   des les jeux sont consid er es comme un art et une science. Le d eveloppement est g en eralement financ e par l' diteur. Un jeu bien fait peut augmenter les profits. Cependant, les besoins financiers du jeu sont estim es, car il est important parce que cela influence le co ut de cr eation d'un jeu personnalis e. Le sentiment  vident de ne pas pouvoir r epondre aux attentes du jeu peut conduire   des d epassements de budget. En fait, la plupart des jeux de trading ne sont pas rentables. La plupart des d eveloppeurs ne peuvent pas r eduire de moiti e leurs plans de d eveloppement et doivent utiliser les ressources disponibles pour  valuer leurs comp etences avant la production.

**La th eorie des jeux.** La th eorie des jeux a  t e cr ee par le math ematicien John von Neumann. C'est un mod ele abstrait de prise de d ecision. C'est une m ethode interdisciplinaire pour  tudier le comportement humain. Cela fait partie des math ematiques appliqu ees. Cela r esout deux probl emes. Le probl eme du meilleur comportement de deux ou plusieurs personnes dans le jeu : Le cadre est d ecrit par un ensemble de r egles pr ecises qui d eterminent la possibilit e d'actions de chaque joueur, par ex. comment s'assurer que la valeur finale est atteinte. La strat egie est le d enominateur commun des jeux. Les mati eres les plus li ees   la th eorie des jeux sont les math ematiques et l' conomie [1].

**Une histoire courte.** Le d eveloppement de jeux   vendre a commenc e dans les ann ees 1970 lorsque premi eres consoles et PC sont arriv es sur le march e.   ce stade, lorsque le co ut et la capacit e du syst eme ont diminu e, une seule personne pouvait cr er le jeu entier.   mesure que la puissance de calcul augmentait. Le co ut  tait de 1   4 millions en 2000, 5 millions en 2006 et plus de 20 millions en 2010 [2].

**Comment cr er un jeu ?** Les jeux sont cr es par une personne ou un groupe de personnes. Un  diteur a collect e des fonds pour des jeux PC et console et cela a pris plusieurs ann ees. D epensez moins d'argent pour cr er des jeux ind ependants pouvant  tre cr es par des particuliers. D eveloppement de jeu, les plates-formes Unity et Unreal Engine, les  diteurs Steam et le march e des jeux mobiles Uplay ont tous contribu e   l' norme croissance de l'industrie du jeu ind ependant.

Un jeu complet se compose de 20 à 100 personnes responsables. La création du jeu doit passer par certaines phases, à commencer par l'écriture du stade, les prototypes et la documentation. Une fois ces choses et ces idées approuvées, le projet a reçu un financement et a commencé son développement [3,4].

**Équipe de développement.** L'équipe est composée des personnes suivantes :

- **Spécifier.** Chaque équipe a un concepteur principal qui coordonne avec d'autres concepteurs qui sont responsables de la conception, des règles et de la structure du jeu. Parfois, les concepteurs sont embauchés pour concevoir des jeux à temps partiel. Dans les grands projets, chaque designer partage son rôle dans le jeu.
- **Artistes.** L'art du jeu est surveillé par le directeur artistique qui a donné son avis sur le projet. Il est responsable de la direction de l'équipe d'artistes, planification et coordination d'équipe. Le jeu peut être 2D ou 3D. Les artistes 2D créent des cartes conceptuelles, des arrière-plans et des interfaces utilisateur, tandis que les artistes 3D créent des modèles, des animations et ces artistes jouent parfois un rôle en même temps
- **Programmeur.** Les jeux sont développés par des programmeurs qui créent des bases de code. En règle générale, cette base est gérée par plusieurs programmeurs qui implémentent le code de démarrage et créent le contenu de développement suivant.
- **Ingénieur du son.** Les effets sonores et la localisation sonore sont exécutés par des ingénieurs du son qui supervisent parfois la création de mouvements de voix et d'autres matériaux, et le compositeur qui crée la partition impliquera l'équipe sonore.
- **Testeur.** Les testeurs peuvent garantir et analyser la qualité du jeu pour enregistrer les bogues. Une expérience informatique et des compétences analytiques sont requises pour les tests. Ils vérifient que le jeu est conforme à la conception proposée, testent toutes les fonctionnalités, la compatibilité et la position, et à la fin du projet font des tests très coûteux [5].

### Conclusion

Les jeux sont une industrie à croissance très rapide et que les jeux peuvent devenir l'avenir de l'éducation car ils peuvent rendre l'apprentissage plus intéressant et plus attrayant pour les enfants.

### Bibliographie:

1. Ciucu G., Iosifescu M., R. Theodorescu, *Théorie des jeux*, Maison d'édition technique, 1965
2. *Sergey Vatin*. Ombres au pochoir sur GameDev.net . GameDev.ru (06.12.2002). [online] accédé le 25.11.2020 Disponible : <http://www.gamedev.ru/industry/news/?id=1570>
3. *Intel u GameDev.net открывают портал для разработчиков игр*. [online] (24.06.2008). Accédé le 10.01.2021. Disponible : <https://www.webcitation.org/66exkeblS?url=http://www.realcoding.net/news/intel-i-gamedevnet-otkryvayut-portal-dlya-razrabotchikov-igr.html>
4. *Brathwaite, B.; Schreiber, I. Défis pour les concepteurs de jeux*. Charles River Media. (2009). ISBN 978-1-58450-580-8.
5. *McShaffry, M., Codage du jeu terminé*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media. (2009). ISBN 978-1-58450-680-5.