

Pourquoi LÖVE ?

LÖVE est un framework libre et multiplateforme vous permettant de développer des jeux 2D. Contrairement à un moteur de jeu, un framework ne dispose pas d'un éditeur (interface graphique). C'est un ensemble de composants et de lignes de code qui vous faciliteront le travail dans le cadre du développement de vos projets. Il offre plus de liberté qu'une bibliothèque logicielle, car beaucoup plus générique.

LÖVE est donc un framework qui vous permettra de créer des jeux compatibles avec Windows, macOS, Linux, Android ou iOS. Il repose sur la bibliothèque SDL et sur OpenGL ce qui vous donne accès aux fonctionnalités vidéo et sonores de l'ordinateur. En d'autres termes, vous pourrez afficher des images à l'écran et jouer du son.

LÖVE est open-source et distribué sous la licence [zlib](#). Cela signifie que son utilisation est gratuite, libre et que vous pouvez développer ce que vous voulez, sans limitations, même pour des projets commerciaux. Vous êtes donc totalement libre de faire ce que vous voulez et tout ce que vous faites vous appartient. Cela vous permet de ne pas vous soucier de problèmes de licence.

Enfin, LÖVE utilise Lua comme langage de programmation. Lua est un excellent langage pour se lancer dans le développement de jeux car il est très simple à prendre en main et parfaitement adapté à ce type de développement. C'est un langage léger mais puissant. C'est un langage de script au même titre que Python qui permet de s'affranchir des contraintes que l'on peut avoir avec des langages de bas niveau, plus complexes à appréhender. Enfin, Lua est lui aussi libre et distribué sous la licence MIT.

Tout cela fait que le combo LÖVE/Lua est parfait pour s'initier aux concepts fondamentaux du développement de jeux et découvrir le fonctionnement d'un framework de création de jeux vidéo. De tous les frameworks que j'ai pu tester, je pense que LÖVE est le plus simple que vous pouvez trouver. Il est selon moi le meilleur choix pour démarrer. C'est ce que je veux partager avec vous au travers de ce livre : apprendre à coder des jeux de façon simple et concrète. Nous irons jusqu'à la publication de notre jeu sur internet.

1. Public visé

Ce livre s'adresse à ceux qui souhaitent découvrir ou se perfectionner dans la création de jeux avec un framework ultra léger. Des bases en programmation peuvent être utiles mais je ferai en sorte de reprendre tout depuis le début afin de mettre tout le monde à niveau. Comme indiqué plus haut, Lua est un langage très simple, vous n'aurez pas de difficultés à l'appréhender. Que vous soyez étudiant, développeur ou simplement un passionné, ce livre vous permettra de prendre en main LÖVE et de commencer à créer des projets concrets.

2. Qu'allons-nous voir dans ce livre ?

J'ai pour habitude de présenter des concepts et immédiatement après de les mettre en pratique. Cela aide à mieux apprendre et mieux retenir les notions. Ce livre suit donc une approche d'apprentissage par la pratique. Nous découvrirons petit à petit les fonctionnalités proposées par LÖVE et nous nous en servirons pour développer un jeu que nous enrichirons progressivement. L'idée serait de développer un petit jeu type RPG en vue de dessus avec un personnage capable de se déplacer, d'attaquer et d'interagir avec des objets. Nous verrons également comment créer un mini-éditeur de niveaux de sorte à disposer d'un outil pour créer rapidement de nombreuses cartes pour notre jeu. Notre projet pourra ensuite être réutilisé et décliné pour créer d'autres types de jeux.

3. Sources des exemples

Chaque chapitre (mis à part les tout premiers) s'accompagne d'un (ou plusieurs) exercices. S'il n'y a pas d'exercice, il y a au moins quelques lignes de code à retenir. Les sources correspondent à la correction de ces exercices ou à ces quelques lignes de code. Vous les trouverez sur le dépôt GitLab [livre-lua-love2d-jv](https://github.com/love2d/lua-love2d-jv). Vous pouvez également les télécharger sur le site de l'éditeur depuis la [page de présentation du livre](#), onglet COMPLÉMENT.

J'ai classé les dossiers par ordre d'apparition dans les chapitres. Vous pourrez regarder le code pour vérifier que vous avez correctement réalisé les exercices de votre côté. Vous pourrez également lancer et tester les différents projets en glissant/déposant leur dossier sur l'exécutable de LÖVE.