

# Sélection de livres

NB: Certains livres peuvent commencer à dater, une partie de leur contenu peut avoir perdu de leur intérêt.

## Sur le C++

### En vrac

- [C++ Primer](#), plus pédagogique que The C++ Language (Stroustrup)
- Coder efficacement - Bonnes pratiques et erreurs à éviter (en C++)
- [Professional C++](#), pas uniquement le langage mais aussi les bonnes pratiques. La troisième édition couvre le C++14.

### En vrac

- [C++ Concurrency in Action](#)
- [C++ Templates](#)
- [C++ Template Metaprogramming](#)
- [Intel Threading Building Blocks](#)
- [Modern C++ Design](#)
- [The C++ Standard Library: A Tutorial and Reference](#), mis à jour pour le C++11
- [The Art of Concurrency](#), pour les algo concurrents

## Scott Meyers

- [Effective C++](#)
- [More Effective C++](#)
- [Effective STL](#)

## Bjarne Stroustrup

- [C++ Programming Language](#), la référence, mise à jour pour le C++11
- [Programming: Principles and Practice Using C++](#)
- [Tour of C++](#)

## Herb Sutter

- [Exceptional C++](#)
- [More Exceptional C++](#)
- [Exceptional C++ Style](#)
- [C++ Coding Standards](#)

## Pour Qt

- [C++ GUI Programming with Qt 4 \(Summerfield\)](#), pour Qt 4, mais reste une référence
- [Advanced Qt programming \(Summerfield\)](#) idem
- [Créer des applications avec Qt5 - Les essentiels](#), mis à jour pour Qt 5 et Qt Quick

## **Pour la 3D et OpenGL**

- Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics, le premier à lire, base mathématique pour la 3D avec applications avec OpenGL. Beaucoup de techniques “avancées” pour la 3D (ombres, lumière, rendu, physique, collision, fluides, etc)
- OpenGL Programming Guide, la référence officielle de Khronos, à jour pour OpenGL 4.3
- La série des Gpu Gems Pro, pour les techniques avancées de 3D
- OpenGL Insight, bien fait et techniques intéressantes (tesselation, debug contexts, WebGL, etc)
- La série des GPU Gems, gratuits, complet et en ligne

## **Pour les jeux vidéos (hors moteurs de jeux)**

- Game Engine Architecture
- Game Engine Gems
- La série des “Game Programming Gems”

## **Pour le GPU computing**

- Algorithms and Parallel Computing, pour comprendre l'algorithmique parallèle

## **Pour CUDA**

- CUDA par l'exemple, très pédagogique et en français
- Programming Massively Parallel Processors, un peu plus avancé

que le précédent

- GPU Computing Gems, 2 livres (Jade et Émeraude), nombreux exemples d'applications
- CUDA Programming
- (2011) CUDA application design and development

## **Pour OpenCL**

- OpenCL Programming Guide, la référence de Khronos
- Heterogeneous Computing with OpenCL (Gaster)