

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, un peu austère, à jour pour OpenGL 4.3.
- [OpenGL SuperBible](#), plus agréable à lire que le précédent.
- [OpenGL Insight](#), bien fait et techniques intéressantes (tessellation, debug contexts, WebGL, etc).
- La série des [Gpu Pro 1 à 5](#), pour les techniques avancées de 3D
- La série des GPU Gems [1](#), [2](#) et [3](#), 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)