(1) 12 heures

Quiz 3

Question 1 Si je crée une surface avec le flag SDL_HWSURFACE pour la mettre en mémoire vidéo, quel avantage j'obtiens?

O Je suis sûr d'avoir toujours de la place

✓ ● C'est plus rapide car géré par la carte 3D

O II n'y a pas d'avantage particulier Une surface stockée en mémoire vidéo (HWSURFACE signifie "Hardware Surface") permet à la carte 3D d'effectuer certaines opérations elle-même, et donc d'accélerer les opérations (notamment le blit). Cela libère le processeur

Quelle structure permet de stocker des coordonnées pour les envoyer à SDL_BlitSurface? O SDL_Coord

SDL_Position

de faire certains calculs.

Question 2

✓ ● SDL_Rect La structure SDL_Rect sert à représenter un rectangle.

Question 3

Quel symbole utilise-t-on pour combiner des flags?

La somme des flags est envoyée à la fonction qui se charge de retrouver les

La transparence alpha permet de réaliser un fondu plus ou moins important

Laquelle de ces 2 fonctions retourne une valeur même s'il n'y a

SDL_PollEvent vérifie juste s'il y a des évènements à traiter. Elle retourne une

valeur (par exemple une valeur 0) même s'il n'y a pas eu d'évènement.

SDL_WaitEvent en revanche "attend" qu'il y ait un évènement qui se

produise. Elle ne renverra rien tant qu'il n'y a pas eu d'évènement.

✓ ● Une technique permettant d'éviter le scintillement de l'écran

O Une technique permettant de gérer 2 écrans plats 32 pouces

O Une technique permettant de doubler la puissance de sa carte

Le double buffering permet d'éviter que l'on voie une image se construire

sous nos yeux. Cela provoquerait un scintillement très désagréable à l'oeil.

Le double buffering consiste à gérer 2 écrans (un virtuel, l'autre réel) : l'un est

options demandées à partir du nombre qu'on lui fournit.

Le symbole | est un OU logique qui permet d'additionner des valeurs, donc

de les combiner.

✓ •

Question 4 Qu'est-ce que la transparence Alpha?

La valeur alpha varie entre 0 et 255 : 0 = invisible, 255 = opaque. **Question 5**

pas eu d'évènement?

O SDL_WaitEvent

✓ ● SDL_PollEvent

entre une image et un fond.

O Une couleur qui clignote

✓ ● Un fondu entre deux images

O Une liste de couleurs aléatoires

Question 6

simultanément

graphique

Qu'est-ce que le double buffering?

affiché pendant que l'autre se construit en arrière-plan. Une fois l'autre écran construit, les deux écrans sont échangés (via SDL_Flip) et l'écran qui vient de passer en arrière-plan se met à construire une image à son tour.

Question 7

SDL_KEYDOWN, puis quand on la relâche on génère un SDL_KEYUP. **Question 8**

Que renvoie SDL_GetTicks?

A quoi correspond l'évènement SDL_KEYUP?

Au relâchement d'un bouton de la souris

SDL_KEYDOWN = appui sur une touche

SDL_KEYUP = relâchement d'une touche

Quand on appuie sur une touche du clavier, on génère en fait d'abord

O Le nombre de secondes écoulées depuis le début du programme

✓ ● Le nombre de millisecondes écoulées depuis le début du programme

O Le nombre d'évènements générés depuis le début du programme

SDL_GetTicks renvoie le nombre de millisecondes écoulées depuis le début

De quelle bibliothèque se sert SDL_ttf pour fonctionner?

Freetype est une bibliothèque qui sait lire dans les fichiers .ttf.

A quoi correspond un volume de 1.0 envoyé à la fonction

cela en SDL_Surface pour que ça fonctionne avec la SDL.

FMOD_ChannelGroup_SetVolume?

Elle retourne donc une image d'un texte à SDL_ttf qui se charge de convertir

LES LISTES CHAÎNÉES

O A l'appui d'une touche du clavier

O A l'appui d'un bouton de la souris

✓ ● Au relâchement d'une touche du clavier

du programme. Cela donne un repère temporel pour, par exemple, déplacer un objet à l'écran toutes les 30ms. **Question 9**

Le volume est un nombre entre 0.0 (minimum) et 1.0 (maximum). La bonne réponse était donc que 1.0 activait le volume maximal. 0.5 correspond à 50% du volume.

TP: VISUALISATION

SPECTRALE DU SON

Les professeurs

Mathieu Nebra

Ranga Gonnage

Découvrez aussi ce cours en...

fondateur d'OpenClassrooms :o)

enseignant.

Livre

Entrepreneur à plein temps,

auteur à plein temps et co-

Développeur logiciel, mentor et

PDF

O Volume nul (muet)

O Volume moyen

✓ ● Volume maximal

O SDL_image

O ttf_reader

Question 10

✓ ● Freetype

OPENCLASSROOMS

OPPORTUNITÉS

POUR LES ENTREPRISES

Français

Télécharger dans

l'App Store

AIDE

EN PLUS