

FRAMERATE VARIABLE

- ▶ Peu varier continuellement
- ▶ **Avantages :**
 - ▶ jeu plus fluide sur machines puissantes
 - ▶ gestion « intelligente » des calculs coûteux possible
- ▶ **Désavantages :** gestion du mouvement « différente » pour garder une cohérence (et un jeu jouable)

FRAMERATE VARIABLE

Gestion du mouvement

- ▶ Utilisation du « delta time » : temps mis pour générer l'image précédente (on ne peut pas encore connaître le temps que l'on va mettre)
- ▶ Exemple : déplacer un objet
 - ▶ $\text{objet.x} = \text{objet.x} + (\text{objet.vitesse} * \text{deltatime})$
 - ▶ objet.vitesse calibrée à 300 unités (pixels, case, etc.) par exemple
 - ▶ déplacement de l'objet sur une frame dépendra de la vitesse et du « delta time »