

BOUCLE DE JEU SIMPLIFIÉE

```
1. // variable qui indique si on reste dans la boucle de jeu
2. bool continue = true
3. while(continue) {
4.     // mise à jours de la logique de jeu
5.     update()
6.     // calcule de l'image
7.     render()
8.     // (éventuellement on utilise plusieurs buffers pour stocker les images
9.     //   calculées)
10.    swapBuffers()
11.}
```

BOUCLE DE JEU SIMPLIFIÉE SCHÉMA

