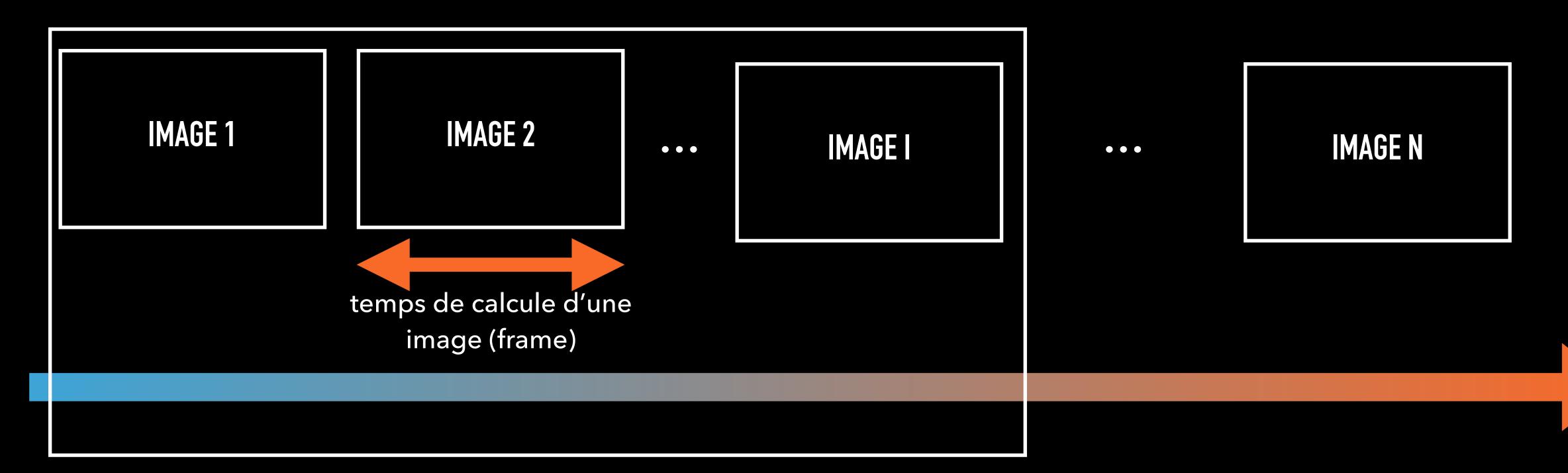
NOTION DE TEMPS

- Plusieurs versions du temps
- Temps réel ou <u>temps système</u> : calculé par le processeur (<u>HPET</u> par exemple)
- Temps du jeu : peut être contrôlé, discrétisé, etc.
- Temps local: exemple les animations qui ont leur propre ligne de temps

FRAMERATE



1 seconde