

## THREAD PAR SOUS-SYSTÈME

- ▶ Diviser une tâche en des sous-tâches plus petites
- ▶ Répartir ces tâches sur les différents coeurs
- ▶ Fusionner les résultats

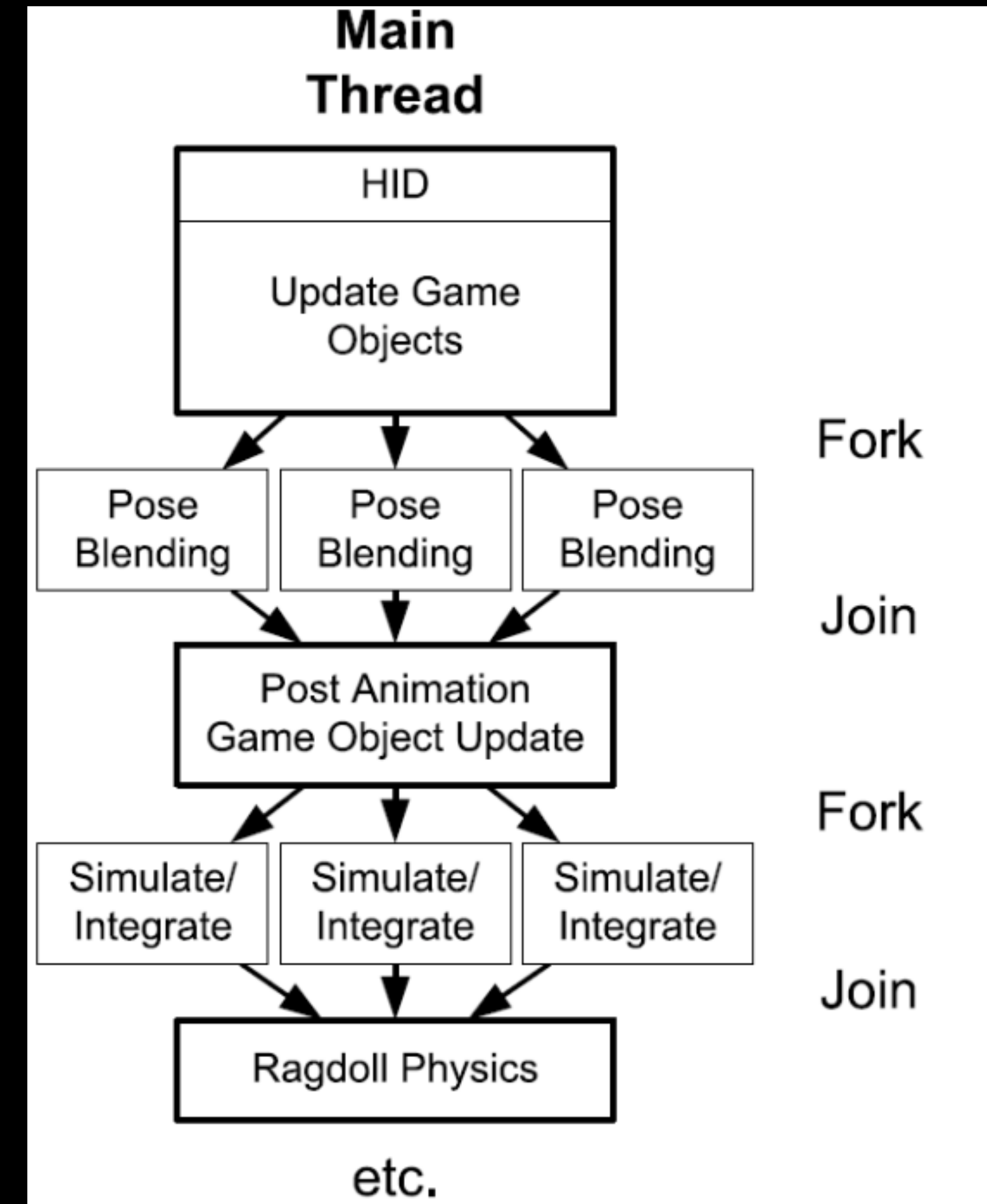


Image tirée du livre de Jason Gregory [\[1\]](#).

# THREAD PAR SOUS-SYSTÈME

- ▶ Définir un Thread « maître » et des thread par sous-système
  - ▶ Animation
  - ▶ Physique
  - ▶ Rendu
  - ▶ AI
  - ▶ Audio
- ▶ Fonctionne bien si les sous systèmes peuvent agir le maximum de temps indépendamment des autres

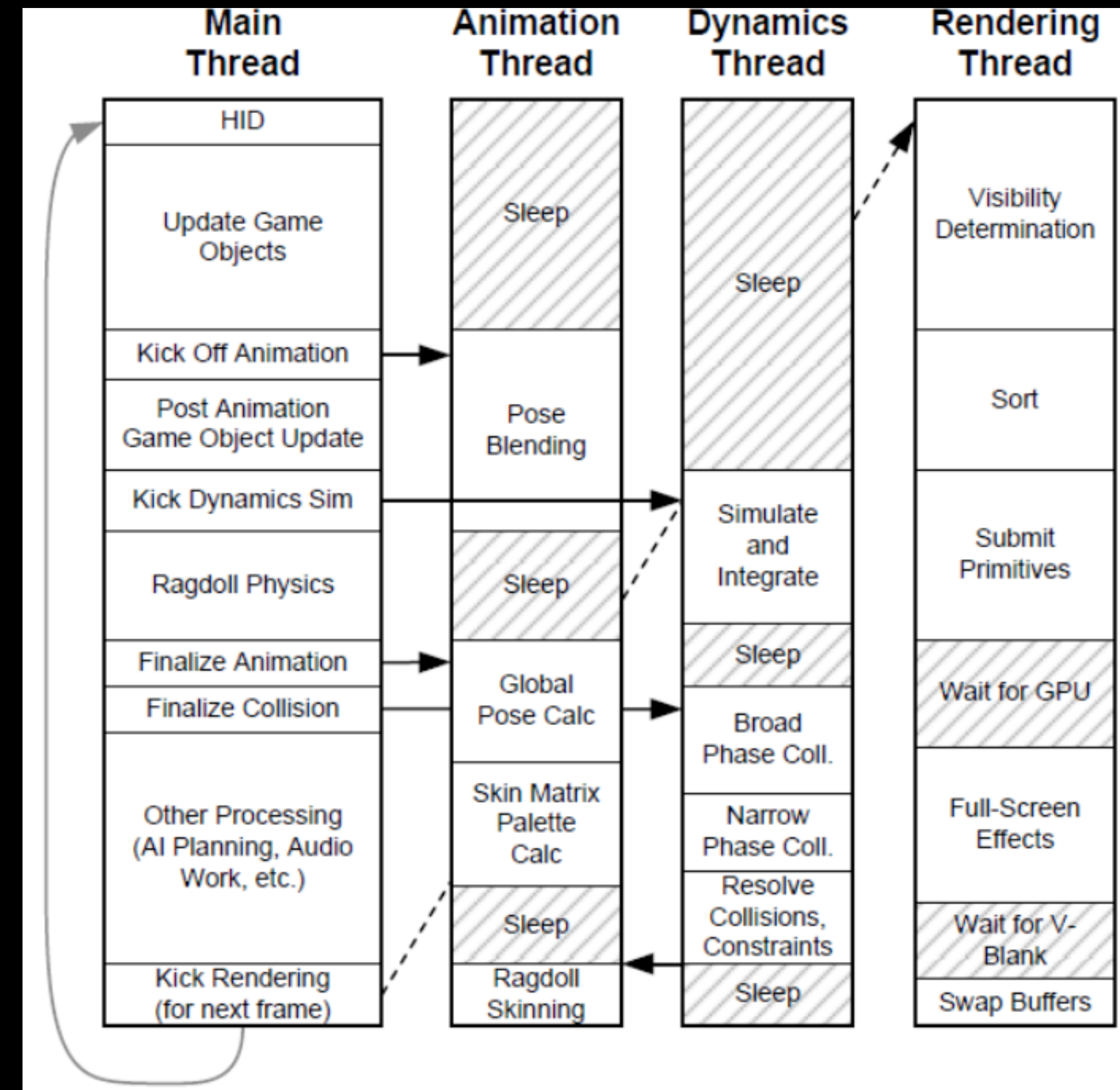


Image tirée du livre de Jason Gregory [1].

## RÉFÉRENCES

- ▶ [1] - Game Engine Architecture, Jason Gregory, <https://gameenginebook.com/>
- ▶ [2] - The emperor's old clothes, [Charles Antony Richard Hoare](#), The 180 ACM Turing award lectures. <http://delivery.acm.org/>
- ▶ [3] - Strutured Programming with go to Statements, [Donald Ervin Knuth](#), <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1241535>
- ▶ [4] - Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, John Vlissides, Ralph Johnson, Erich Gamma, et Richard Helm 1994 <https://www.oreilly.com>