

## FRAMERATE FIXE

```
1. #include <SDL.h>
2. int main(int argc, char* argv[]) {
3.     // variable qui indique si on reste dans la boucle de jeu
4.     bool continu = true;
5.     int framerate = 30;
6.     int frameMs = 1000 / framerate;
7.     int startTimeMs, endTimeMs;
8.     while(continu) {
9.         startTimeMs = SDL_GetTicks();
10.        // mise à jour de la logique de jeu
11.        update();
12.        render();
13.        endTimeMs = SDL_GetTicks();
14.        SDL_Delay(frameMs - (endTimeMs - startTimeMs));
15.    }
16.    return 0;
17.}
```

## FRAMERATE VARIABLE

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