

FRAMERATE FIXE

- ▶ Fonction qui garde la trace du temps de façon très précise au niveau de l'horloge interne (au moins millième de seconde)
- ▶ Fonction capable d'attendre sans rien faire pendant un certain temps (« *delay* »)
- ▶ Exemple avec SDL (« *Simple DirectMedia Layer* »)
 - ▶ facile d'utilisation et multiplateforme
 - ▶ fonctionnalité de base : gestion du son, des entrées, affichage 2D/3D via OpenGL

FRAMERATE FIXE

- ▶ Utilisons SDL pour fixer le « framerate »
 - ▶ `SDL_GetTicks()` : retourne le nombre de « ticks » survenus depuis le début du programme. Gère 1000 « ticks » par seconde. Permet de synchroniser l'affichage au millième de seconde
 - ▶ `SDL_Delay(Uint32 ms)` : permet d'attendre un certain nombre de millisecondes avant de poursuivre l'exécution d'un programme
- ▶ Synchronisons à 30 IPS
 1. Calculer le temps maximum pour générer une image à 30 IPS (1000 ms divisé par notre fréquence voulue donc $1000/30 \pm 33.33$)
 2. Calculer le temps pris pour générer l'image courante et la soustraire au temps maximum pour obtenir le temps d'attente