



GESTION DU

FRAMERATE

NOTION DE TEMPS

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