

## BOUCLE DE JEU SIMPLIFIÉE : EXEMPLE PONG

```
1. int main() {  
2.     // variable qui indique si on reste dans la boucle de jeu  
3.     bool continue = true  
4.     initialiserJeu()  
5.     chargerRessources()  
6.     while(continue) {  
7.         lireEntrées()  
8.         // mise à jours de la logique de jeu  
9.         bougerRaquettes()  
10.        bougerBalle()  
11.        detecterCollisionBalle()  
12.        continue = verifierConditionDeFin()  
13.        // calcule de l'image  
14.        faireRenduDuMonde()  
15.    }  
16.    dechargerRessources()  
17.}
```



# BOUCLE DE JEU

## VERSION MULTI-CPU