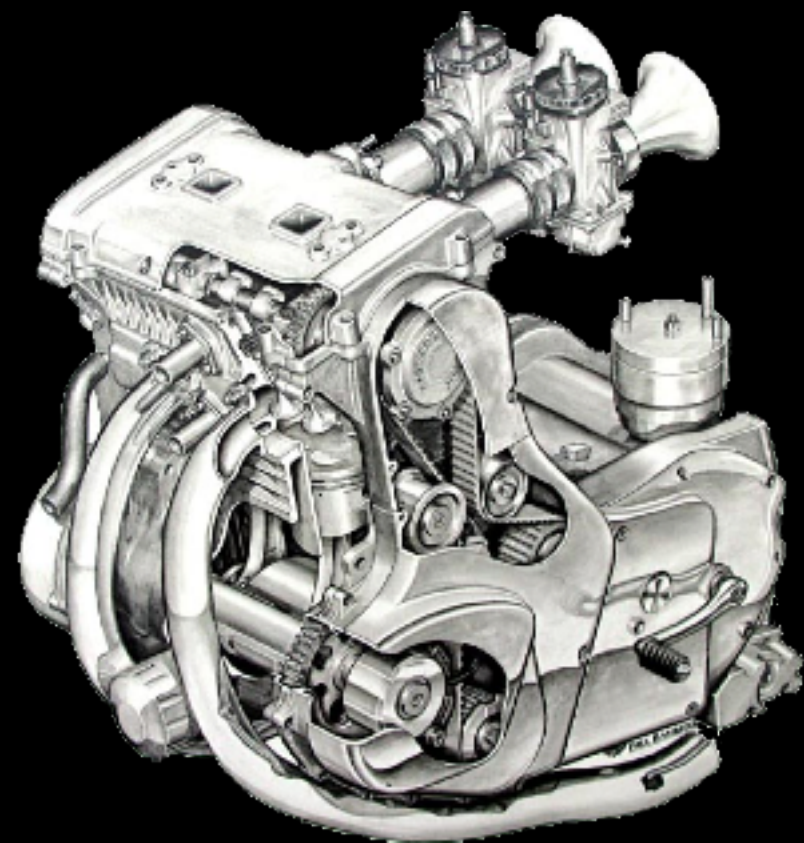


PLAN

- ▶ Historique
- ▶ Quelques moteurs
- ▶ Aperçu de l'architecture générale
- ▶ Boucle de jeu simplifiée
- ▶ Boucles de jeu version multi-CPU
- ▶ Gestion du « framerate »
- ▶ Conception d'un moteur
- ▶ Modèle « Entités Composants Systèmes »
- ▶ Conclusion
- ▶ Références

HISTORIQUE





QUELQUES MOTEURS DE JEU



APERÇU DE L'ARCHITECTURE GÉNÉRALE



BOUCLE DÉ JEU SIMPLIFIÉE



BOUCLE DE JEU



VERSION MULTI-CPU



GESTION DU

FRAMERATE

CONCEPTION D'UN MOTEUR



MODÈLE ENTITÉS COMPOSANTS SYSTÈMES



CONCLUSION



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>