



Principe de moteur de jeux vidéo

INTRODUCTION

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