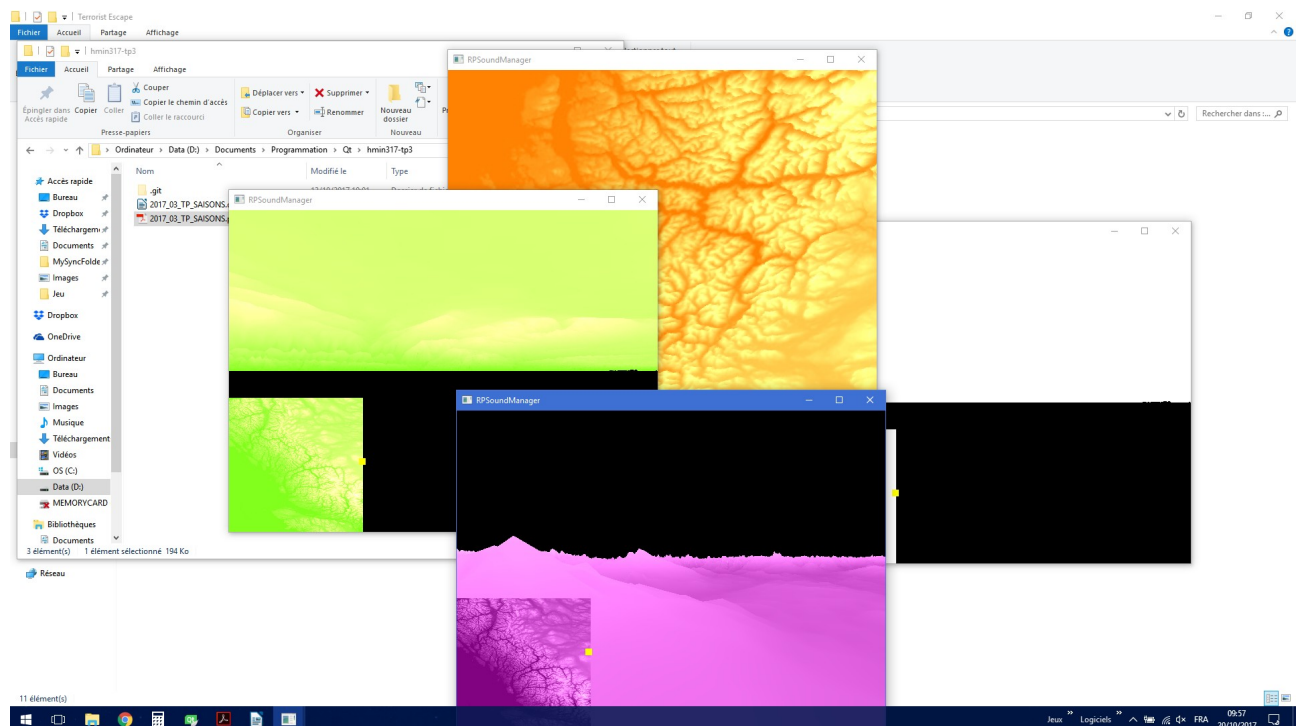
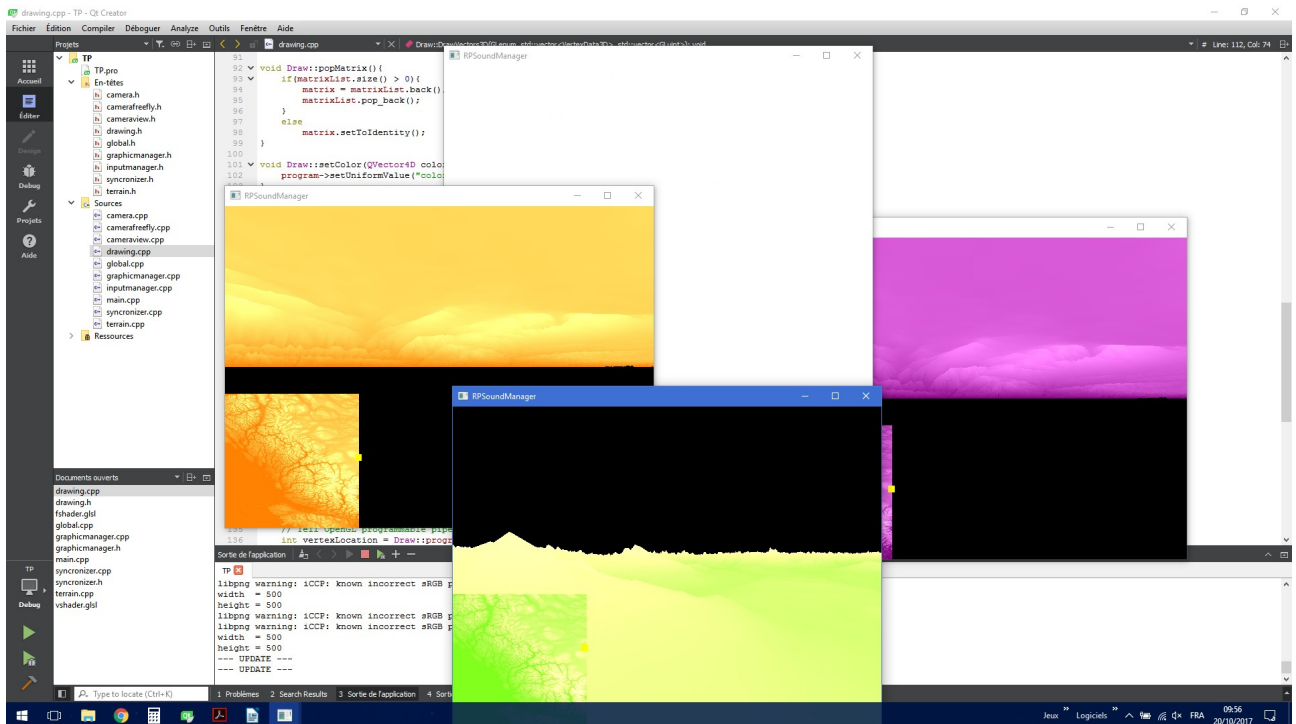


Compte rendu TP3

Synchroniser les fenêtres entre elles :



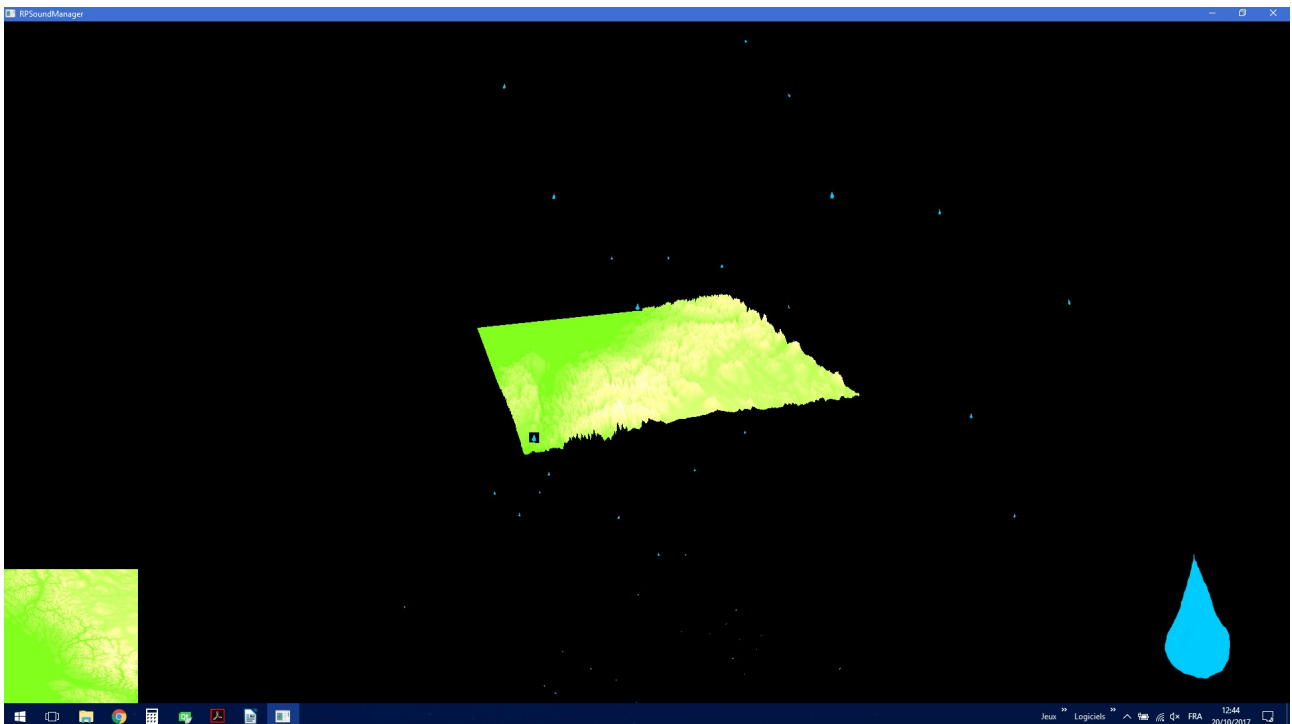
La saison change toutes les 3 secondes et chaque fenêtre est mise à jour par un système de signaux ;

```
QObject::connect(&synchronizer, SIGNAL(firstChanged(int)), &gManager, SLOT(changeSaison(int)));  
QObject::connect(&synchronizer, SIGNAL(firstChanged(int)), &gManager2, SLOT(changeSaison(int)));  
...
```

Simuler les changements de saisons :



Hiver avec des particules de flocon de neige



Printemps avec des particules de goutte de pluie

ParticleSystem.h

```
class ParticleSystem
{
public:
    ParticleSystem();

    void Run(int);

    QVector3D position;
    QVector3D emissionSphere;
    QVector3D cameraDirection;
    QVector3D cameraPosition;

    int lifetime_ms;
    float gravity;

    float duration;
    int nb_particles;
    bool loop;

    bool enable;
    bool emission;

private:
    vector<pair<QVector3D,int> > particulesPosition;

    int timeBetweenTwoParticles;
    int timeActualParticles;
    int timeActualDuration;
};
```