

## **Lundi 3 septembre :**

Création de la class Vector3D, des méthodes associés, des tests unitaires de celle-ci et de quelques fonctions utiles. Aucun événements majeurs à signaler. Quelques tests ne passaient pas suite à des erreurs bêtes dans le code mais les erreurs associées ont rapidement été corrigées.

## **Mercredi 5 septembre :**

Ajout de la class Particule et des méthodes associées.

## **Problème rencontré avec GLUT (FT#1) :**

La fonction glutMainLoop() ne retourne jamais → Impossibilité de faire une boucle de jeu classique.

## **Jeudi 6 septembre :**

Résolution du **FT#1** (Problème de la boucle de jeu avec GLUT). La solution consiste à utiliser la fonction glutIdleFunc() fournit par l'API. La fonction passée en paramètre de cette fonction est appelée « dès que GLUT le peu ».

Pour résoudre le **FT#1** il fallait donc placer une référence de la fonction gameloop dans cette fonction, puis ajouter un temps d'attente dans la gameloop pour rendre le frame-rate constant.

Aucun autre fait marquant ce jour.

## **Vendredi 7 septembre :**

Auto formation à openGL .

## **Dimanche 9 septembre :**

Ajout d'une nouvelle architecture comprenant :

- Game : class gérant la démo
- Graphics : class gérant le rendu graphique du moteur
- Input : class Abstraite définissant le standard d'un contrôleur
- Mouse : class permettant de supporter une souris dans la démo
- Keyboard : class permettant de supporter un clavier dans la démo