



Rapport Final  
du  
**Projet de L3**

Realise par :

**Wissame MEKHILEF, Simon  
ARNOULT, Vincent RENARD**

# Table des matières

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Introduction</b>                         | <b>3</b> |
| 1.1      | . . . . .                                   | 3        |
| <b>2</b> | <b>Game Factory Origin</b>                  | <b>3</b> |
| 2.1      | . . . . .                                   | 3        |
| <b>3</b> | <b>Un projet de groupe</b>                  | <b>3</b> |
| 3.1      | Une organisation . . . . .                  | 3        |
| 3.2      | Des divergences et des evidences . . . . .  | 3        |
| 3.3      | Vers une architecture commune . . . . .     | 3        |
| <b>4</b> | <b>Une enchainement de defis techniques</b> | <b>3</b> |
| 4.1      | La gestion de collision . . . . .           | 3        |
| 4.2      | Le rendue de texture . . . . .              | 3        |

# **1 Introduction**

## **1.1**

# **2 Game Factory Origin**

## **2.1**

# **3 Un projet de groupe**

## **3.1 Une organisation**

## **3.2 Des divergences et des evidences**

Les divergences de chacun ont permis la naissance d'un code general

## **3.3 Vers une architecture commune**

# **4 Une enchainement de defis techniques**

## **4.1 La gestion de collision**

Blabla bla

## **4.2 Le rendue de texture**

zrghzerthetjnet