

Moteurs de jeux

-

Compte rendu de TP3 - TP4

Desmarais Yann Master 1 IMAGINA

November 16, 2018

Ce compte rendu a pour but de résumer et expliquer les travaux effectués lors du TP2 et TP3 du cours de Moteurs de jeux de seconde année de Master Informatique IMAGINA de la faculté de science de Montpellier.

Question 1 : Synchronisation des fenêtres

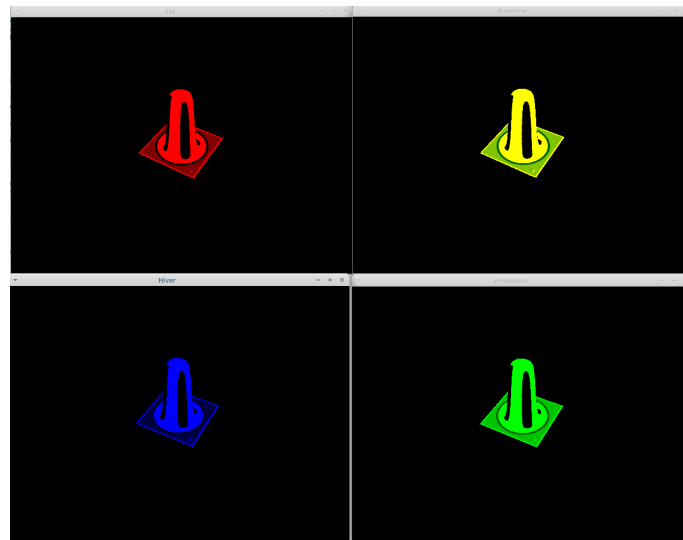
L'objectif ici est de créer un calendrier afin de gérer plusieurs fenêtres qui vont se mettre à jour en fonction du timer géré par celui-ci.

Pour cela on utilise le système de signal et slot de QT. Une classe calendrier encapsule un timer qui va régulièrement envoyer un signal de changement de saison à chaque fenêtre (**calendar.cpp**).

Chaque fenêtres qui sont des instances de **mainwindow** possèdent un slot connecté au calendrier afin de la mettre à jour. Dans un premier temps les fenêtre changeront de nom à chaque saison.

Question 2 : Simuler les changements de saisons

Il faut maintenant changer la couleur du terrain en fonction de la saison. Pour cela on rajoute une variable couleur dans le fichier glsl du fragment shader. Cette variable correspond à la couleur de la saison et elle est appliquée à toute la texture du terrain. On modifie la valeur de cette variable pour chaque fenêtre dès que le signal est reçu à l'aide **setUniformValue()**.



(La demonstration pour cette question est le programme **season_demo.cpp** dans mon projet)

Question 3 : Intégrer un Quadtree