

# PROJET MOTEUR DE JEUX



OBJECTIF:

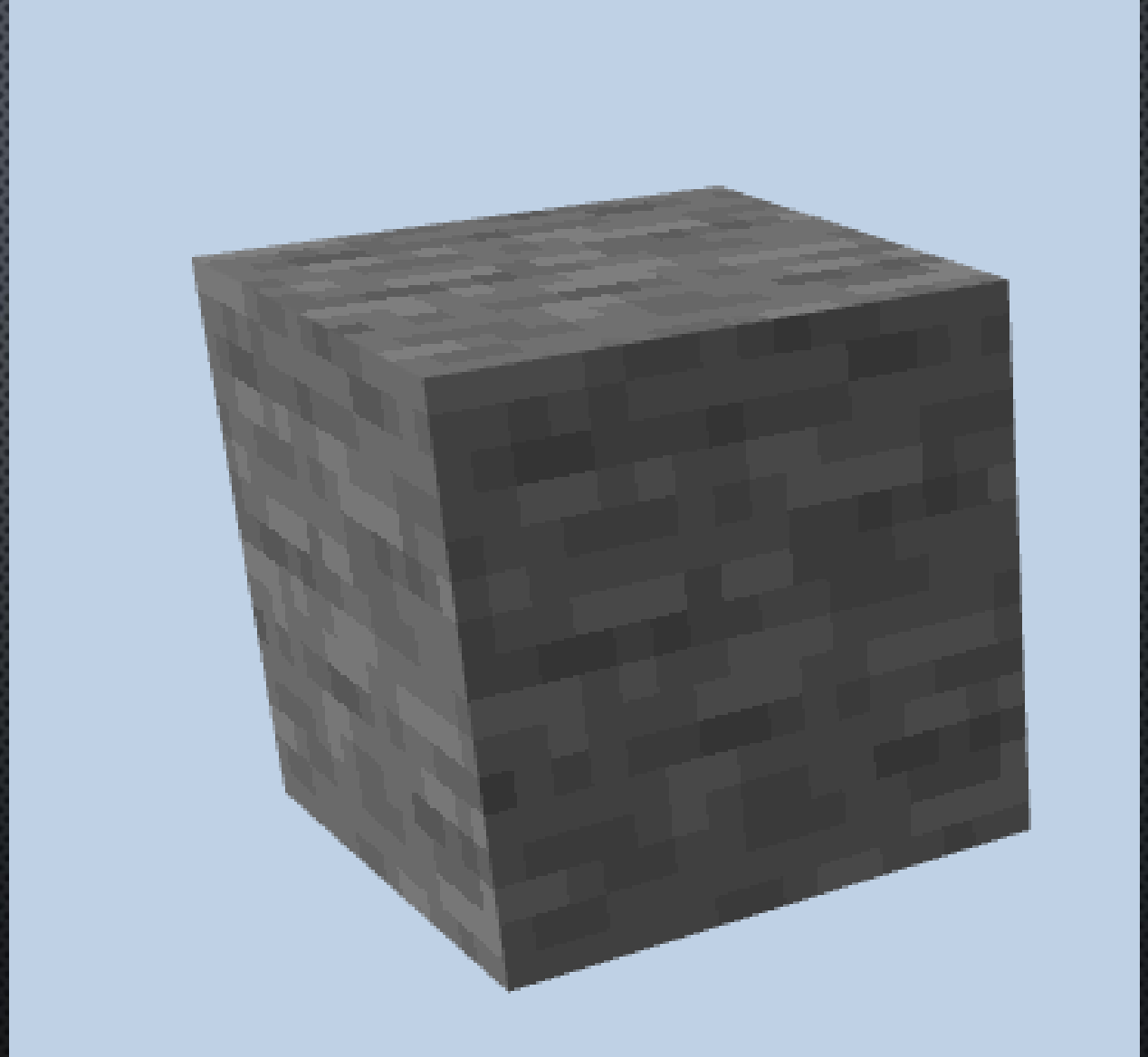




# POINTS PRINCIPAUX:

- MONDE VOXEL
  - GÉNÉRATION PROCÉDURAL DU MONDE
  - TAILLE DU MONDE NON FIXE (SAUF EN PROFONDEUR)
- INTERACTION AVEC LE MONDE
  - INTERFACE ET CONTRÔLE
  - COLLISION
- QUELQUES DÉTAILS

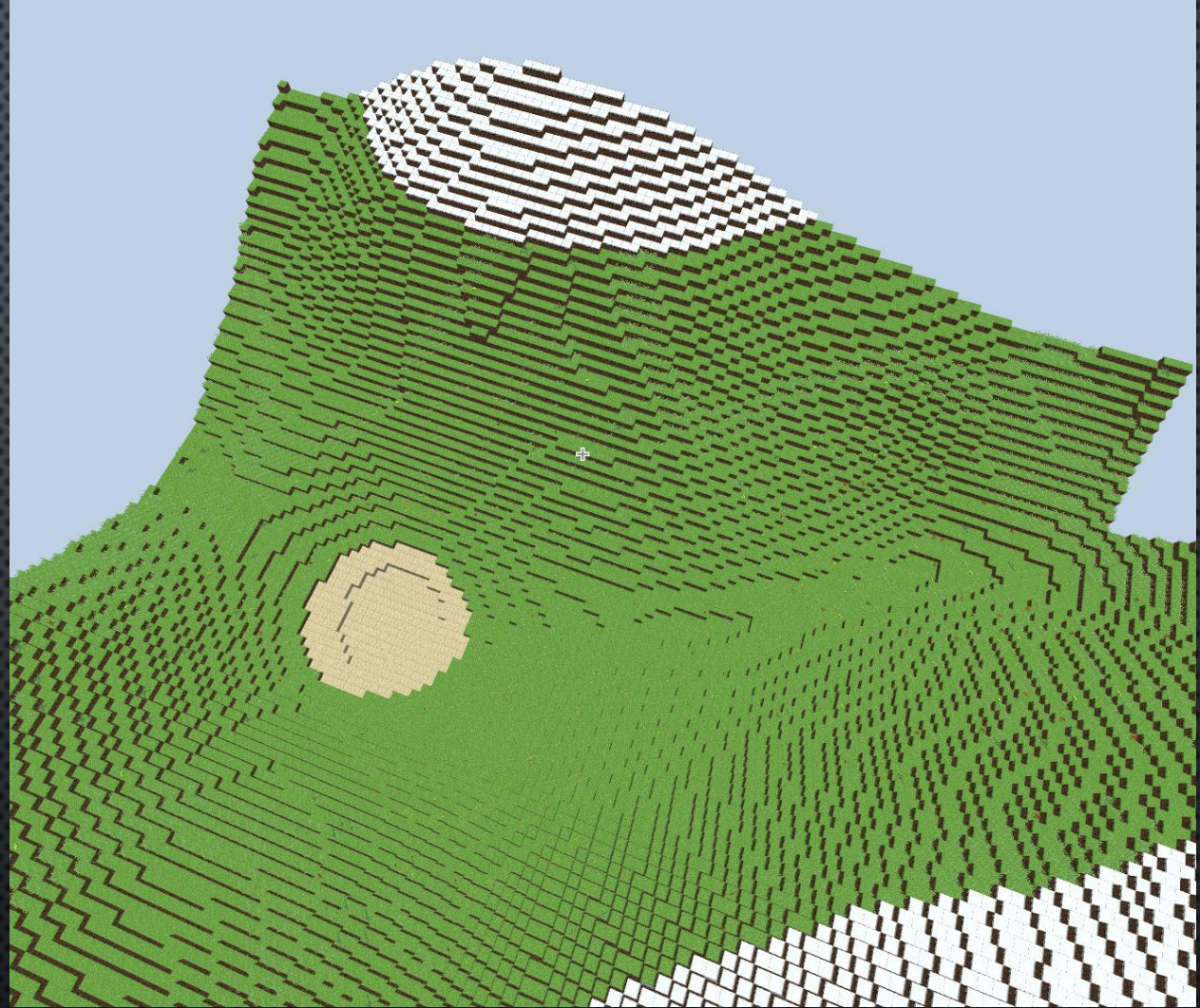
MONDE VOXEL





# GÉNÉRATION PROCÉDURAL

AVEC L'ALGORITHME PERLIN NOISE





# MONDE VOXEL

AVEC L'ALGORITHME PERLIN NOISE

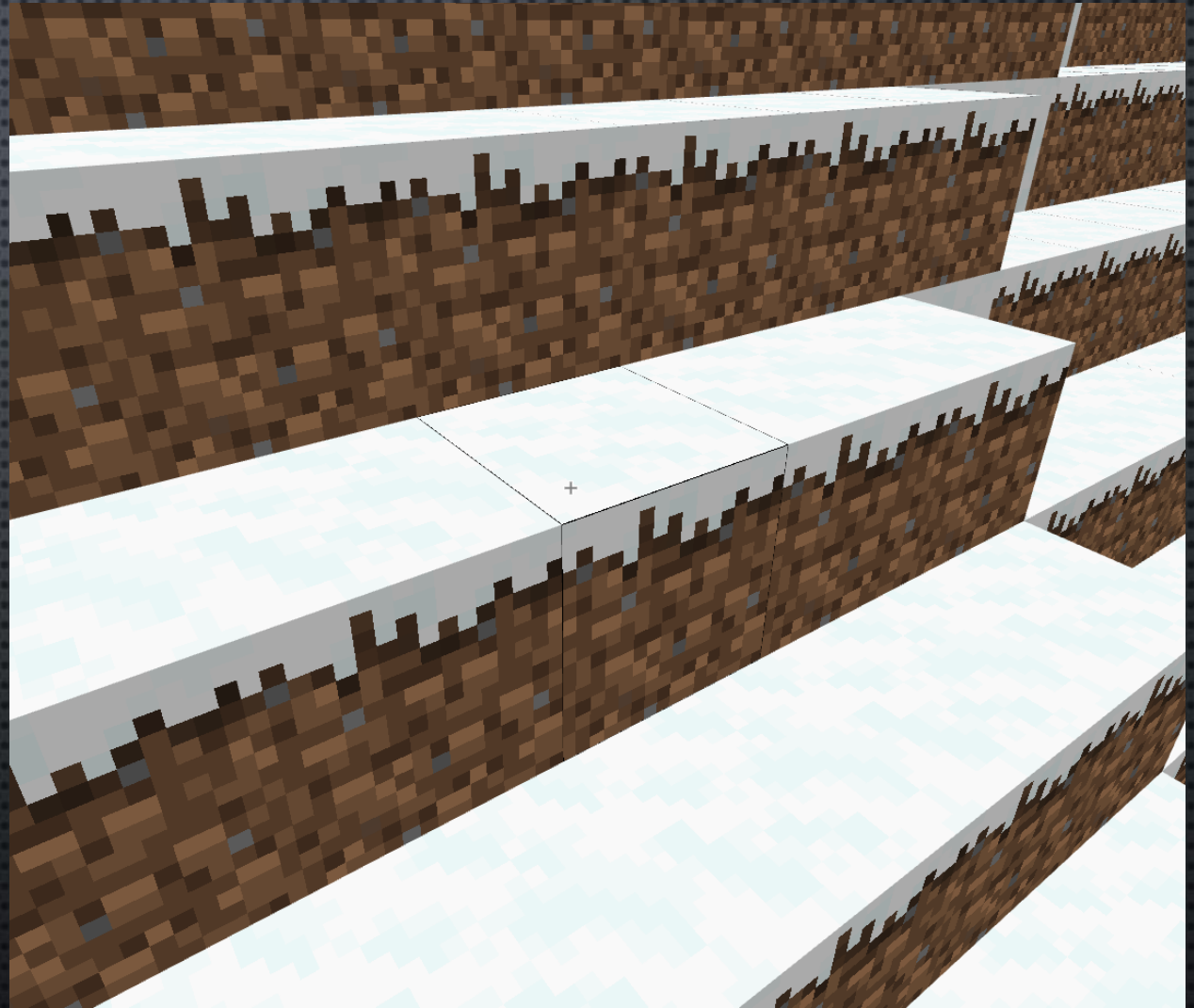
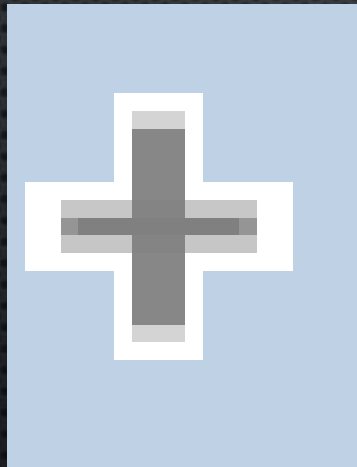


# INTERACTION AVEC LE MONDE



INTERFACE

NON EXISTANTE





# CONSTRUCTION & DESTRUCTION

TRAÇAGE DE RAYON





DÉTAILS



DÉTAILS





DÉTAILS

