8INF955

TP1 : Réalisation d’un moteur de jeu maison

MACE Quentin

CROUZET Matthieu

BRANGER Mathias

# Introduction

Le but de ce TP est de créer notre propre moteur de jeu vidéo. Il devra être capable de :

* Gérer une boucle de jeu
* Gérer les collisions
* Mettre en œuvre des procédures de test

# Technologies utilisées

Pour implémenter ce moteur, nous avons choisi d’utiliser le langage avec lequel nous sommes le plus à l’aise, le JAVA.

Nous avons choisi la librairie X comme gestionnaire de moteur graphique.

# Architecture

# Organisation du groupe

Rédiger un rapport sur notre moteur de jeu. Le rapport doit présenter le moteur,

l’architecture, présenter l’organisation du groupe