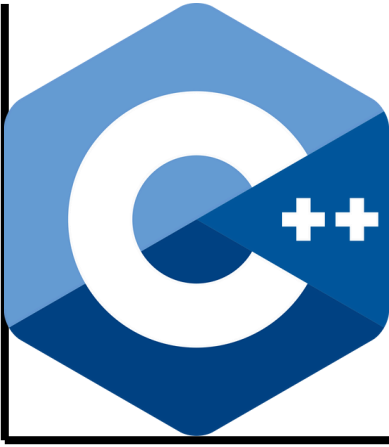


Développement du moteur physique d'un jeu (en cours)



Gestion du déplacement, du saut, de la gravité, d'un système de grappin et de collisions entre personnage et objets.

En cours (pas encore d'image disponible)