

TP n° 6

Description du code

Il n'y a rien à compléter dans ce code mais il peut servir de base pour un jeu « physique » : casse-briques avec effets (mais le pong était déjà suffisant), jeu de plate-forme ou de combat en 2D, jeu de catapulte.

Il convient de lire attentivement le code et de jouer avec afin de se l'approprier. Du code simple simulant un chargement de fichier est aussi disponible dans `src/game.ml`.