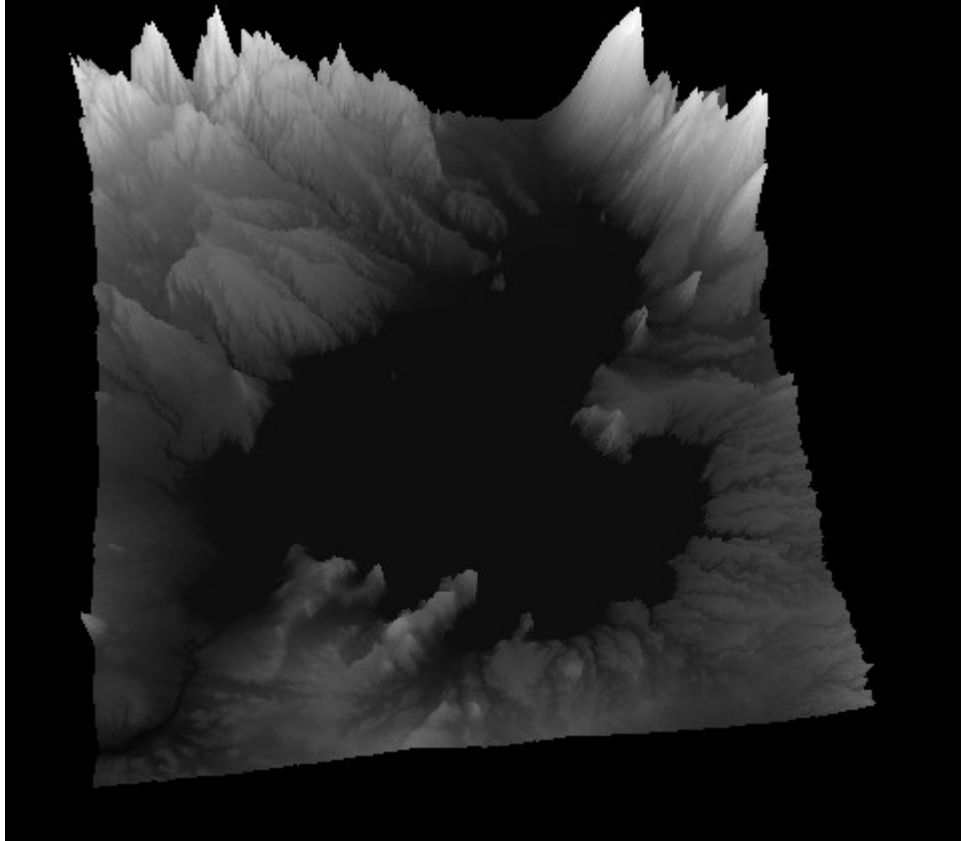


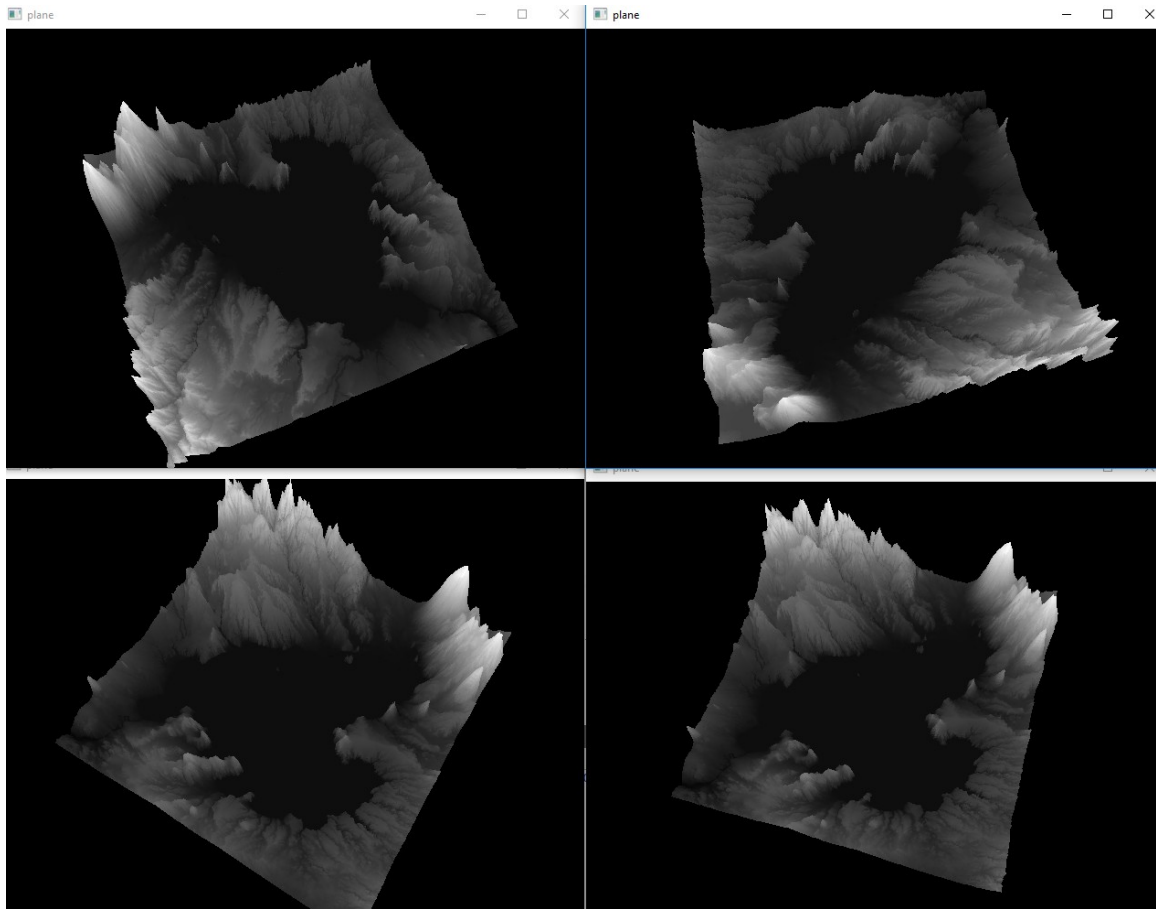
## HMIN317-tp2

### Question 1 et 2 :



### Question 3 :

Le terrain est mis à jour grâce à la fonction `timerEvent` ou `update()` est appelé. Cette fonction est appelée tout les `x` millisecondes qu'on initialise avec un `QTimer`, par exemple si on souhaite `update()` tous les une second (donc 1 fps) on fait `timer.start(1000,this)`



Si on augmente la vitesse de rotation de notre terrain l'affichage à 1 fps et 10 fps va être complètement saccadé.