*HMIN317: Moteurs de jeux*

Rendu TP4 : Movements d’objets

(Détection et résolution des collisions)

Tianning MA

M2 IMAGINA

23/11/2020

Table de matière

[1. Introduction 2](#_Toc54001841)

[2. Fonctionnement des touches 2](#_Toc54001842)

[3. Rendu et explication des exercices 2](#_Toc54001843)

[Question 1 2](#_Toc54001844)

[Question 2 3](#_Toc54001845)

[Question 4 3](#_Toc54001846)

[Question 5 4](#_Toc54001847)

[Question 6 5](#_Toc54001848)

[Question 7 7](#_Toc54001849)

# Introduction

Ce compte rendu est dédié au TP4 mouvements d’objet au cours de Moteur des jeux.

Toutes les questions sont répondues. Pour la question bonus,

Vous trouvez également l’adresse du git pour ce tp : https://github.com/matianning/Moteurs\_de\_jeux

# Fonctionnement des touches

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Touche | Fonctionnement |  |  |  |
| Z | Déplacement de caméra vers z+ | Q | Déplacement de caméra vers x- | |
| S | Déplacement de caméra vers z- | D | Déplacement de caméra vers x+ | |
| C | Changement de mode de la caméra (libre / orbital) | P | Afficher les triangles (PolygoneMode(GL\_Lines)) | |
| UP | Augmenter la vitesse de rotation dans le mode orbital | DOWN | Diminuer la vitesse de rotation dans le mode orbital | |

# Rendu et explication des exercices

## Question 1