

Journal de bord

Session : Automne 2021

Présenté à : M. Hugo Trambly



Université du Québec
à Chicoutimi

Mathématique et physique des jeux
vidéo
8INF935

15/09/2021 première rencontre :

Mise en place du git, et de programmation de la classe vector3 chacun de son côté

22/09/2021 deuxième rencontre :

Mise en commun des classes vector3 et particle. Choix d'une librairie graphique (OpenGL)

27/09/2021 troisième rencontre :

Revue du code, de la partie graphique, mise en place du fps

28/09/2020 quatrième rencontre

Séparation inputs/logic/display, commentaires et écriture propre du code et fichier
Readme et identification