

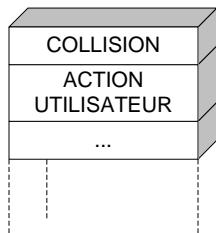
Thread Évènements

Boucle sur la pile d'évènements et
dispatche ceux-ci en fonction de la
table de correspondance

Module Évènements

Pile évènements

évènements provoqués à redistribuer



source
destination
profondeur
...

Table de correspondance

code évènement → liste de pointeurs sur fonctions

TYPE COLLISION	fonction1
	fonction2
	fonction3
TYPE ENTREE DANS LE CHAMP DE VISION	fonction4
	fonction5
	...

- lancer un évènement avec source et évènement soit dans la pile, soit directement
(+ toute une batterie de fonctions de configuration plus haut niveau: collision, ...)

- ajouter une fonction donnée pour un évènement donné
- supprimer une fonction donnée pour un évènement donné
- désactiver/activer une fonction donnée pour un évènement donné