

# Taches :

## CMake :

- Créer un projet CMake qui génère une solution Visual Studio 2022 séparer en 2 projets : **App et Tools**.
- Le projet utilise le standard CPP 20.
- Sont ajouter en dépendance de App le projet Tools et les librairies windows "**d3d12.lib**" "**dxgi.lib**" "**dxguid.lib**"

## C++ :

- L'objectif est de créer une application 3D avec plusieurs objets et interactions 3D. Vous êtes assez libre de ce que vous voulez.
- Pour cela vous pouvez essayer d'afficher de l'UI, calculer un delta Time, récupérer des inputs, animer des changements de couleurs, réaliser un calcul d'éclairage phong, appliquer des textures sur vos Mesh, ou encore détecter des overlap ou event de souris etc...
- Plus le nombre et la qualité de ces implémentations seront grands, plus vous aurez de points.
- Attention, à la fermeture du programme, les mémoires CPU et GPU devront être nettoyées correctement !

Cadeau :

<code>#define YNOV_KEY_Z</code>	<code>0x5A</code>	<code>//Z key</code>
<code>#define YNOV_KEY_Q</code>	<code>0x51</code>	<code>//Q key</code>
<code>#define YNOV_KEY_S</code>	<code>0x53</code>	<code>//S key</code>
<code>#define YNOV_KEY_D</code>	<code>0x44</code>	<code>//D key</code>

## À rendre :

Date : 15/03/2024, 15h.

quentin.noguier@gmail.com

Un fichier .zip contenant les éléments suivants :

- Un dossier avec à l'intérieur votre projet CMake.
- Un document d'informations sur ce que vous avez fait.
- Précisez bien tout ce que vous avez implémenté, si cela est interactif, comment interagir ! Au cas ou avoir une petite vidéo du programme qui tourne est un bonus.

Le projet CMake :

- Strip des fichiers inutiles
- Vérifier qu'il se lance sur un autre PC et qu'il marche !!

Le projet ne devrait PAS contenir à sa racine :

- Build/\*

Document d'information Contient :

- Nom et prénom
- La commande Cmake pour générer le projet et ou l'utiliser
- La liste des tâches accomplies