



Vous aimez les jeux-videos ?



Vous devriez donc aimer les Maths. En effet, l'algèbre est indispensable à la création de votre passe-temps préféré: les jeux-véo.



AFFICHAGE

L'algèbre linéaire joue un rôle essentiel dans la représentation des positions d'objets. Utiliser les coordonnées cartésiennes x, y, z a ses limites, le recours aux coordonnées homogènes permet de représenter toutes les transformations affines de l'espace sous forme de matrices 4×4 . La composition de telles transformations se réduit alors à un simple calcul matriciel.



RESEAU/TCP

L'action d'un joueur ou la position des personnages, ce qui s'est passé la seconde d'avant n'est pas très probant, vous ne vous souciez que des données les plus récentes. TCP n'a tout simplement pas été créé à cet effet. L'algorithme de Nagle est un algorithme important pour le fonctionnement de TCP défini par John Nagle .



MOUVEMENT

Il est possible en utilisant une matrice de transformer un vecteur par un autre, cette propriété est utilisée pour stocker dans la matrice des éléments afin d'exécuter chaque transformation élémentaire : la rotation, la translation, et le changement d'échelle.

