

# Programmation graphique II



## Présentation

---

### Description

Ce cours fournit aux étudiants une introduction à la théorie et à la pratique de la programmation de jeux vidéo. Les étudiants participeront à des exercices pratiques et individuels et collaboreront à la conception et au développement de leur propre jeu fonctionnel à l'aide d'un moteur existant.

Au terme de cette UE, les étudiants auront une compréhension globale du fonctionnement d'un moteur 3D moderne et seront capables d'implémenter les fonctionnalités suivantes :

1. Programmation en temps réel et boucle du jeu,
2. Animation squelettique,
3. Dynamique du corps rigide,
4. Modèles d'objet de jeu,
5. Programmation événementielle, langages de script.