



Documentation

[Accueil](#)

[News](#)

[Doc](#)

[Mémoire](#)

[Recrutement](#)

[Faq](#)

[Liens](#)

Pseudo :

Mot de passe :

[Pas de compte ?](#)

[S'inscrire...](#)

[Statistiques :](#)

[Faire un don](#)

[Root](#) » [Documentation technique](#) » [Lynx doc](#) » [Moteur de Sprite et de collisions](#)

Sous catégories accessibles :

- [Caractéristiques du moteur de sprite](#)
- [Fonctionnalités spéciales du moteur de sprite](#)
- [Description du moteur de collisions](#)
- [Structure des données d'un sprite](#)
- [Bits des octets](#)
- [Description du moteur de sprites](#)
- [Utilisation du moteur de sprites](#)
- [Initialisation du moteur de sprite](#)

«««« (/ ^ \) »»»»

INFOS SUR LA CATEGORIE

Créée le : 2009-09-20 17:00:00

Par : vince

INFOS SUR LA PAGE

Titre : Moteur de Sprite et de collisions

Sous Titre :

Langue : FRA

Source : <http://www.monlynx.de/lynx/lynx6.html>

Auteur : vince

Posté par : vince

Moteur de Sprite et de collisions

Cet appareil dispose d'un moteur de sprites qui dessine les pixels dans les bits d'une recopie de l'écran. Bien que le matériel ne manipule pas les sprites individuellement, le logiciel "voit" le matériel comme une machine à sprites. Le logiciel peut aussi directement lire ou écrire les bits de la recopie de l'écran. Pendant qu'un sprite est dessiné, chaque pixel peut être testé pour savoir s'il y a une collision avec un sprite dessiné au préalable.

(Source : <http://www.monlynx.de/lynx/lynx6.html>)

«««« (/ ^ \) »»»»

générée en 3 ms

-- DevLynx, un site par [vince](#) pour vous ==