



## Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013

*Patrice Rey*

Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 Patrice Rey

 [Télécharger Détection des collisions dans les jeux video 2D : ...pdf](#)

 [Lire en ligne Détection des collisions dans les jeux video 2D ...pdf](#)

## **Téléchargez et lisez en ligne Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 Patrice Rey**

---

300 pages

Présentation de l'éditeur

Ce livre s'adresse au développeur et au programmeur, qui souhaite découvrir et approfondir les notions relatives à la détection des collisions dans les jeux vidéo 2D. Ces notions sont expliquées et illustrées en utilisant le langage C# dans un environnement complet de programmation avec WPF, XAML et le framework . NET 4. 5. Vous êtes surement curieux de savoir comment fonctionne la détection des collisions dans les jeux vidéo 2D. Dans les simulations physiques, les jeux vidéo et la géométrie algorithmique, la détection des collisions implique l'utilisation d'algorithmes pour tester les collisions (intersection de solides donnés), pour calculer des trajectoires, pour déterminer les points d'impact dans une simulation physique, etc. . Une collision entre deux objets 2D consiste à trouver le moment où ces deux objets 2D se chevauchent. Le 1er chapitre permet d'acquérir les notions de point et de vecteur dans l'espace 2D, et de se familiariser avec un ensemble de calculs vectoriels par la pratique. Le 2ème chapitre permet le maniement des classes du framework . NET 4. 5 destinées à la réalisation des figures géométriques 2D au sein des applications WPF. Le 3ème chapitre est consacré à l'explication détaillée avec une programmation en pratique des collisions entre les principales figures géométriques que sont le point, le rectangle, le cercle, la droite et le segment. Le 4ème chapitre permet de se familiariser à la transformation des figures géométriques par l'utilisation des matrices au travers du calcul matriciel. Nous y verrons notamment comment utiliser une matrice 3x3 unique en coordonnées homogènes pour effectuer des transformations affines comme la translation, la mise à l'échelle, la rotation, l'inclinaison et la combinaison de transformations variées. Le 5ème chapitre permet de voir en programmation trois exemples concrets de détection des collisions dans lesquels les vignettes 2D sont déplaçables par le mode du glisser-déplacer avec la souris et avec le toucher tactile sur les tablettes

Windows. Biographie de l'auteur

Patrice REY est informaticien et formateur indépendant, diplômé en informatique et certifié Microsoft MCTS. Passionné par les technologies Microsoft Silverlight, WPF et DirectX, spécialiste du langage C#, adepte des langages C++, Java et Python, programmeur passionné des API 3D, il vous fait partager sa passion pour le développement et la programmation des applications au travers de cet ouvrage.

Download and Read Online Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 Patrice Rey #8BT6HCM9XUZ

Lire Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey pour ebook en ligneDétection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey à lire en ligne.Online Détection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey ebook Téléchargement PDFDétection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey DocDétection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey MobipocketDétection des collisions dans les jeux video 2D : Avec C#5, WPF et Visual Studio 2013 par Patrice Rey EPub

**8BT6HCM9XUZ8BT6HCM9XUZ8BT6HCM9XUZ**