

Algorithmme et jeux vidéos

jeudi 15 mars 2018, par [Hubert PROAL](#)

Yves PAPEGAY, chercheur à l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et Automatique) de Sophia Antipolis à Nice. Ce dernier a fait une conférence sur les « algorithmes et jeux vidéo » aux 60 élèves faisant soit l'option Informatique et Culture Numérique d'enseignement d'exploration en seconde soit la spécialité Informatique et Sciences du Numérique en Terminale S. Ces jeunes ont pu avoir des explications sur les aspects mathématiques et algorithmiques qui se cachent derrière la conception des jeux vidéo : comment programmer des mouvements, comment déterminer les collisions, quels algorithmes permet de traiter les situations de chasse ou de fuite...



Article de [La Provence du 17 mars](#)