



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: jeu de voiture (sérieux)**

**Subject: Re: jeu de voiture (sérieux)**

Posté par: plegat

Contribution le : 1/9/2011 20:48:17

Citation :

bugsbunny a écrit:

Bon je crois que je ne vais pas avoir le choix alors.

Sans être une question de choix, quel est l'intérêt de passer en degrés?

Les calculs sont fait en radians, aucun intérêt à faire une conversion radian>degré, pour refaire ensuite une conversion degré>radian sur le calcul suivant.

Le seul intérêt de passer en degré est si tu affiches quelque chose, car effectivement c'est plus facile pour être humain de base de savoir à quoi correspond un angle de 60° plutôt qu'un angle de 1.0472 radian (pi/3 ça parle déjà mieux, mais ce n'est pas numérique), auquel cas tu te fais une petite fonction qui fait la conversion, tu envoies le résultat à l'affichage, et c'est tout.

Et évitant les conversions en chaine, tu évites les erreurs d'arrondis et de stockage. Pour les formules dans le code, tu utilises la variable pi directement, normalement tu n'as besoin d'aucune conversion.