



**eBook Gratuit**

# APPRENEZ game-physics

eBook gratuit non affilié créé à partir des  
**contributeurs de Stack Overflow.**

#game-  
physics

# Table des matières

À propos.....	1
Chapitre 1: Commencer avec la physique des jeux.....	2
Remarques.....	2
Exemples.....	2
Installation ou configuration.....	2
Crédits.....	3

---

# À propos

You can share this PDF with anyone you feel could benefit from it, downloaded the latest version from: [game-physics](#)

It is an unofficial and free game-physics ebook created for educational purposes. All the content is extracted from [Stack Overflow Documentation](#), which is written by many hardworking individuals at Stack Overflow. It is neither affiliated with Stack Overflow nor official game-physics.

The content is released under Creative Commons BY-SA, and the list of contributors to each chapter are provided in the credits section at the end of this book. Images may be copyright of their respective owners unless otherwise specified. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective company owners.

Use the content presented in this book at your own risk; it is not guaranteed to be correct nor accurate, please send your feedback and corrections to [info@zzzprojects.com](mailto:info@zzzprojects.com)

---

# Chapitre 1: Commencer avec la physique des jeux

## Remarques

Cette section fournit une vue d'ensemble de ce qu'est la physique du jeu et pourquoi un développeur peut vouloir l'utiliser.

Il devrait également mentionner tous les grands sujets de la physique des jeux et établir des liens avec les sujets connexes. La documentation pour la physique des jeux étant nouvelle, vous devrez peut-être créer des versions initiales de ces rubriques connexes.

## Exemples

### Installation ou configuration

Des instructions détaillées sur la mise en place ou l'installation de la physique des jeux.

Lire **Commencer avec la physique des jeux en ligne**: <https://riptutorial.com/fr/game-physics/topic/10957/commencer-avec-la-physique-des-jeux>

---

# Crédits

S. No	Chapitres	Contributeurs
1	Commencer avec la physique des jeux	<a href="#">Community</a>