

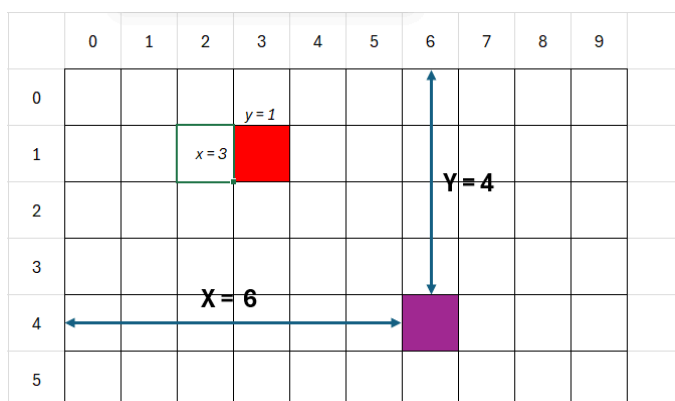
Gestion des coordonnées en pixels dans un jeu vidéo

Dans un jeu vidéo, chaque élément visuel est placé sur un écran en fonction d'un système de coordonnées en pixels. Comprendre ce système est essentiel pour positionner correctement les objets, gérer les déplacements et éviter qu'ils ne sortent des limites de l'affichage.

Système de coordonnées sur un écran

Dans un jeu vidéo, l'écran est une grille de pixels où chaque point est repéré par une coordonnée (x, y) :

- x : position **horizontale** (0 à gauche, augmente vers la droite).
- y : position **verticale** (0 en haut, augmente vers le bas).



Exemple : dans une fenêtre de **800×600** pixels :

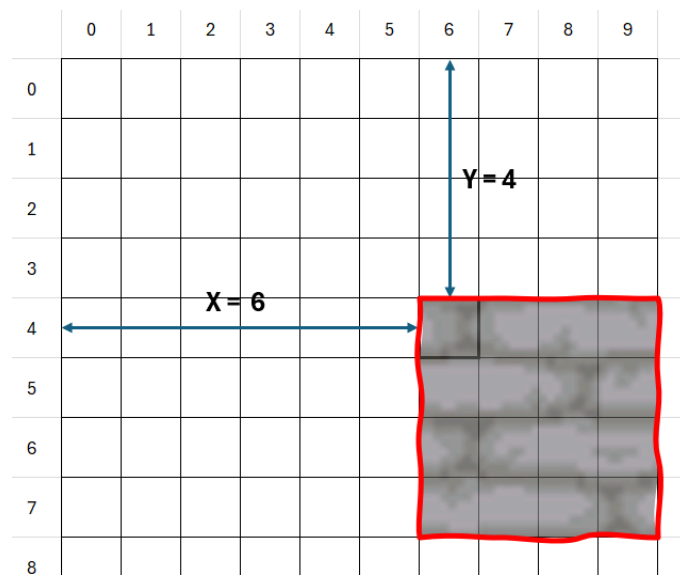
- (0,0) est en haut à gauche.
- (800,0) est en haut à droite.
- (0,600) est en bas à gauche.
- (800,600) est en bas à droite.

Positionner un élément

Dans PyGame, on place un élément en utilisant `blit()` :

```
1 | screen.blit(image, (x, y))
```

L'image sera affichée **avec son coin supérieur gauche** à (x, y) .



Conclusion

La gestion des coordonnées est essentielle pour déplacer et positionner les objets dans un jeu. Comprendre le référentiel et maîtriser les limites de l'écran permettent de mieux contrôler le gameplay et l'affichage.