

Des quads sont émis aléatoirement sur une surface par un même GameObject (GOParticleEmitter)
On randomize des propriétés initiales de chaque quad (vitesse, couleur, grosseur, durée de vie, etc) lorsqu'elles sont créées.



Chaque quad est simulée physiquement pour pouvoir avoir une vitesse et une accélération (gravité).
Équations clés:

$$\text{vitesse} += \text{delta} * \text{acceleration}$$

$$\text{position} += \text{delta} * \text{vitesse}$$

Exemple



Les particules ont une durée de vie et sont enlevées par l'émetteur de particule lorsqu'elles "meurent".

Pour des raisons de performances et d'économie de mémoire, l'architecture est qu'un seul (Patron de conception *Fly weigth*)

