

# Rapport de projet : Lyapunov

## Partie 1 - Algorithmes

### Gérer la SDL

Pour afficher la fractale, il a fallu travailler avec la SDL, qui est une librairie écrite en C, et donc l'adapter en C++ avec un wrapper, qui est la classe Window Manager. Le but de cette classe est ainsi de pouvoir travailler avec la SDL en évitant les pointeurs, et permettre un découplage entre la SDL et notre programme. Cette classe utilise une texture pour modifier les pixels que l'on veut afficher rapidement, et un render, qui est un élément de la SDL, pour afficher la texture à l'écran. On peut ainsi afficher la fractale facilement sans avoir à se préoccuper du fonctionnement au niveau de la SDL. La SDL fonctionne avec une boucle d'évènement, et pour chaque évènement qui nous intéresse, on peut le récupérer avec une fonction évènementielle en dehors de la classe.

## Partie 2 - Les choix

OUI

## Partie 3 - Les difficultés rencontrées

OUI