

L'ARCHITECTURE

cimp.c

- le main : une boucle d'exécution qui récupère une commande et la traite.

parser.c

```
struct commande {  
    char* name;  
    char* params[]; (ou liste chaînée)  
};
```

- demander une commande à l'utilisateur (input)
- traiter cette demande (parser)

image.c

```
struct image {  
    char* name;  
    représentation d'une image en SDL (SDL_Surface ??)  
};
```

- fonctions de traitement d'image : rotation, noir&blanc, agrandissement, copier, couper, etc

window.c

```
struct window { // une fenêtre  
    char* name; // nom de la fenêtre  
    SDL_Window* pWindow; // la fenêtre objet SDL  
    SDL_Renderer* renderer; // le contenu de la fenêtre objet SDL  
    struct image_window* img_w; // les images contenues dans la fenêtre  
    struct window* next; // la fenêtre suivante (liste chaînée)  
};  
struct image_window { // les images contenues dans la fenêtre  
    struct image* img; // l'image (cf : module image)  
    int posX; // la position de l'image dans la fenêtre  
    int posY; // la position de l'image dans la fenêtre  
    struct image_window* next; // l'image suivante (liste chaînée)  
};
```

- initialisation de la SDL
- création/destruction des fenêtres
- chargement des images dans les fenêtres
- sauvegarde des fichiers images
- fonctions de traitements d'image qui agissent sur plusieurs images (fusion, .etc)

UN EXEMPLE DE STRUCTURE

