
ABDOULAYE BALDE

Matricule :21606235

L2 Informatique

UVSQ ufr des Sciences

RAPPORT DU PROJET SLIDER EN LANGAGE C

Responsable du cours : FRANCK QUESSETTE

2017-2018

SOMMAIRE GENERAL

1. Description du projet _____
 2. Description des fichiers du projet _____
 3. Remerciements _____
-

I. Description du projet

Ce projet SLIDER est constitué de huit fichiers d'extension « .c » et dix fichiers d'extension « .h », un makefile, un répertoire d'extension « .slider » qui contient tous les niveaux et des fichiers d'extension « .slider » qui désigne un niveau donné.

II. Description des fichiers du projet :

La liste des fichiers du projet et de leurs descriptions:

- a. **Afficher.c** : le fichier « *afficher.c* » contient tous le nécessaire à l'affichage des fenêtres graphiques du projet qui sont entre autre(*afficher_une_case()*,*mur_haut()*,*mur_bas()*, *mur_gauche()*, *mur_droit()*,*affiche_les_cases()*,*afficher_les_murs()*, *afficher_grille()*,*afficher_le_slider()*,*afficher_sortie()*, *afficher_un_bouton()*,*afficher_cout()*,*fenêtre_gagner_all_levels()*,*fenêtre_gagner_alone_level()*,*affichage_mode_creation()*,*afficher_slider_all()*,*afficher_slider()*,*afficher_slider_all()*) seul quelques fonction méritent une explication pour la plus part des fonctions la description se trouve dans le nom de la fonction en question.
- b. **Lire_ecrire.c** : le fichier *lire_ecrire.c* contient les fonctions (*lire_slider()*,*ecrire_slider_dans_fichier()*,*init_grille()*) permettant de récupérer le contenu d'un niveau et de stocker dans la structure SLIDER et il permet aussi d'écrire la structure SLIDER dans un fichier lors de la création d'un niveau et pour finir ce fichier initialise les 4 bords de chaque case de la grille à vide.
- c. **Action_bouton_clic.c** : le fichier *action_bouton_clic.c* contient les fonctions(*Recup_Action()*,*Mode_action()*,*deplacement_haut()*,*deplacement_bas()*,*deplacement_gauche()*,*deplacement_droite()*,*Gestion_deplacement_slider()*,*Undo()*,*Gagner_all_level()*,*Gagner_one_level()*) qui permettent d'attendre que l'utilisateur appuis sur une flèche ou une touche ou fasse un

clic pour ensuite effectuer une tâche associée selon l'action effectuer (déplacement_du_slider,UNDO,enregistrer,supprimer ou quitter...)

- d. **List.c** : le fichier list.c ne fait rien d'autre qu'à chaque déplacement du SLIDER de stocker la position précédente du SLIDER (ce qui permet de faire le UNDO) et de libérer la liste avant de quitter le programme.
- e. **Slider.c** : le fichier slider.c est le fichier principal du projet dans le quel se trouve les fonctions *Modifie_slider()*, *Modifie_creation()*, *Gagner()*, *Play_one_level()*, *Play_all_levels()* et la fonction principal qui est le *MAIN()*.
- f. **Mes_types.h** : se trouve dans ce fichier la structure SLIDER et ACTION .
- g. **Mes constantes.h** : dans ce fichier se trouve toutes les constantes utilisées dans le projet.
- h. **Niveaux.slider** : Le répertoire Niveaux.slider contient tous les niveaux du jeu.
- i. ***.slider** : Tous les fichiers de ce type d'extension contiennent un niveau.
- j. **Makefile** : le Makefile est le fichier qui permet de fabriquer tous les fichiers binaires et qui effectue l'édition du lien pour pouvoir exécuter le projet en entier. En plus de tout ceci il permet de faire des raccourcis comme la création d'un fichier Zip pour le dépôt en ligne et la suppression des *.o ;

III.

REMERCIEMENTS :

Je remercie Mr FRANCK QUESSETTE d'avoir donner ce projet pour pouvoir nous améliorer et savoir comment s'y prendre face à un projet informatique et surtout savoir faire comprendre son code à un autre programmeur sans avoir à l'expliquer. Franchement un grand merci à vous Mr FRANCK QUESSETTE et sans oublié Mr PIERRE COUCHENEY .