Un point important à préciser: l'interface graphique a été intégralement réalisée en SDL, qui n'est pas compatible avec C++ directement. Tous les codes d'interface graphique ont donc recours à la commande extern C, qui permet au compilateur C++ de compiler les fichiers comme s'il s'agissait de C.  
L'installation de SDL a également été une difficulté à surmonter, les fonctions changeant tout de même beaucoup entre les différentes versions. Il nous a été nécessaire d'installer une version plus ancienne, et également d'installer d'autres bibliothèques. Nous avons ainsi installé en plus SDL\_Images pour la gestion des images compressées (jpeg, png,...), et SDL\_TTF pour la gestion des polices de caractères. Ainsi, nous utilisons la police de caractères des jeux pokémon pour nos divers menus et dialogues. Cela nous a appris la gestion des bibliothèques en C++. Nous avons également eu l'opportunité de profiter de la lisibilité offerte par les namespace. En effet, tous nos objets ayant un com commençant par PKMN, nous avons également pu utiliser ce namespace dans la plupart de nos codes, améliorant nettement la lisibilité.

Nous avons également insisté sur la lisibilité des types. Ainsi, pour savoir si une attaque est de type feu, il suffit d'écrire if (type==Fire) au lieu d'avoir à utiliser type.GetName et à le comparer au nom réel du type en machine. Tout est stocké dans un fichier où l'on va chercher les informations à partir de ce mot clé Fire. Et il en est de même pour tous les objets, ils sont stockés dans des tables, on y accède grâce aux diverses méthodes print que nous avons codées pour ces objets et on opère ensuite sur le résultat de ces méthodes print et jamais sur l'objet lui-même.

Pour générer ces tables, nous avons effectué du scrapping des tables de Pokémon essentials. Nous les avons ensuite converties à l'aide de Python en fichiers qui soient lisibles par du C++. Nous avons notamment changé tous les séparateurs en ';', identifié la ligne d'en-tête donnant le nom des colonnes, et ensuite compilé des tables sur ces fichiers texte en C++.