

Documentation API Arcade

AIDE AU DEVELOPPEMENT
ADRIEN ZEMMA / HUGO MARTIN

Sommaire

Interface

ILib

IGame

Touche importante

Contrôle

Jeux

Interface

ILib

```
class ILib
{
public:
    enum Key {
        RETURN = 0,
        C = 1,
        V = -1,
        G = 8,
        H = 9,
        B = 2,
        N = -2,
        UP = 3,
        LEFT = 4,
        RIGHT = 5,
        DOWN = 6,
        ESCAPE = 7,
        UNKNOW = 42
    };
    virtual ~ILib() = default;
    virtual void clear() = 0;
    virtual void refresh() = 0;
    virtual void makeFont() = 0;
    virtual void drawBack() = 0;
    virtual Key getEvent() = 0;
    virtual std::string drawStartMenu() = 0;
    virtual void drawSprite(float x, float y, std::string type) = 0;
    virtual void makeSprite(std::vector<std::vector<std::string>> input) = 0;
    virtual void drawText(std::vector<std::pair<std::string, std::string>> text) = 0;
    virtual void drawEndGame(std::vector<std::pair<std::string, std::string>> infos,
std::string txt) = 0;
};
```

Cette interface doit être utilisée pour toute implémentation d'un nouveau Wrapper graphique.

IGame

```
class IGame
{
public:
    enum state
    {
        WIN = 1,
        LOOSE = 0,
        NEXT_MAP = -1,
    };
    virtual ~IGame() = default;
    virtual bool    gamePlay() = 0; //calcule une image du jeu
    virtual void    setKey(ILib::Key key) = 0;
    virtual std::pair<bool, IGame::state> gameEnd() = 0;
    virtual std::vector<std::vector<std::string>> getMap() = 0;
    virtual std::vector<std::vector<std::string>> getGameAssets() = 0;
    virtual std::vector<std::pair<std::string, std::string>> getInfos() = 0;
};
```

Cette interface doit être utilisée dans la création d'un nouveau jeu

Touche importante

```
enum Key {  
    RETURN = 0,  
    C = 1,  
    V = -1,  
    G = 8,  
    H = 9,  
    B = 2,  
    N = -2,  
    UP = 3,  
    LEFT = 4,  
    RIGHT = 5,  
    DOWN = 6,  
    ESCAPE = 7,  
    UNKNOW = 42  
};
```

Les touches permettant de naviguer entre les jeux sont les touches B et N

Les touches permettant de naviguer entre les librairies graphiques sont les touches C et V

Afin de recommencer le jeu il faut appuyer sur la touche H

Enfin pour recommencer le jeu il faut utiliser la touche G