

Documentation - TekGui

-

Librairie pour la liblapin

1.Compilation

-

2. Créer des éléments

-

3. Tekgui_load / tekgui_display

-

4. Fonctions d’affichage texte

-

5. Fonction d’affichage des éléments

-

6.Autre Fonctions

1. Compilation.

Pour compiler la librairie tekgui il vous suffit de faire "make".

2. Créer des éléments

Pour créer des éléments dans votre fenêtre vous devez inscrire les propriétés dans un fichier. Un 'header' peut être ajouté, mais il doit être délimité par des "=" ou des "#".

Avant de déclarer un nouvel élément, vous devez fixer la quantité de RAM autorisés en Mo.

Le Bouton:

Déclaration d'un bouton->"b=100,100,200,50,10000000,exit,test"

Les deux premiers chiffre représente la position du bouton et des deux suivants sa taille, d'abord la largeur puis la hauteur. Le suivant, la couleur de fond, ensuite le texte et le nom de la fonction à appeler lorsque l'on clique sur celui-ci.

La CheckBox:

Déclaration d'une checkbox -> "c=0,100,20,20,9999999,0"

Comme pour le bouton les deux premiers chiffre détermine la position et les deux suivants, sa taille. Le suivant détermine la couleur de fond et le dernier chiffre permet de définir si la checkbox est cochée à l'état initial, donc il ne peut prendre que deux valeurs 0 ou 1. L'État de la checkbox peut être modifié durant l'exécution du programme en cliquant sur celle-ci.

La TextBox:

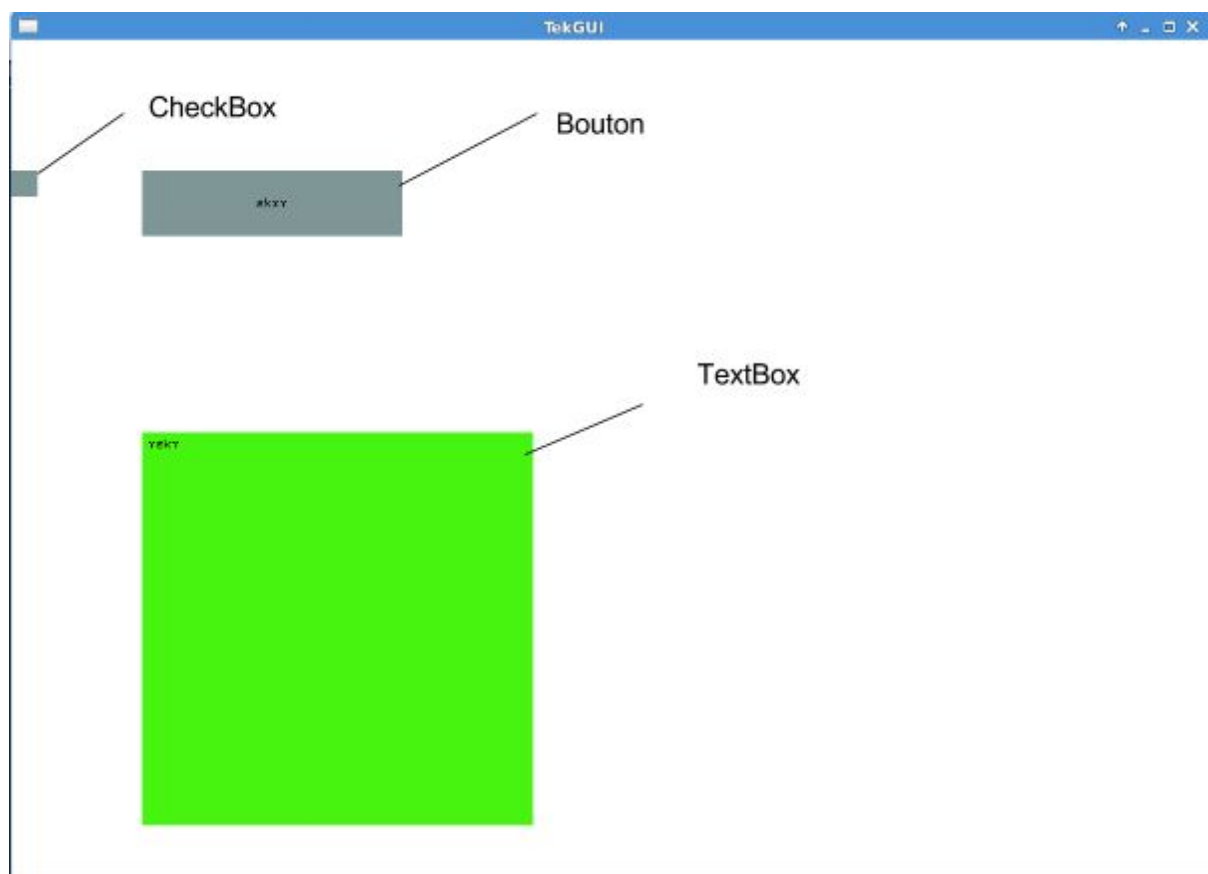
Déclaration d'une TextBox -> "t=100,300,300, 300, 1111111,text"

Comme le bouton ou la checkbox les cinq premiers chiffre détermine la position, la taille et la couleur. Puis le dernier argument est une chaîne de caractère, celle qui sera affichée lors du lancement du programme. Elle pourra être modifié par la suite, pour cela il vous suffit de cliquer dans la "TextBox", une bordure noire devrait apparaître pour indiquer qu'elle a bien été sélectionnée.

Exemple du fichier:

```
=====
#remember:      Usage:                                     #
#b = button      b=px,py,width,height,background_color,text,appel_fonction      #
#c = check_box   c=px,py,width,height,background_color,0 or 1                  #
#t = text_box     t=px,py,width,height,background_color,text                    #
=====
RAM=15;
b=100,200,200,50,58009,exit,test
b=250,100,200,50,45678,launch,test
c=500,500,50,50,98765,1
c=500,450,20,20,98765,0
c=500,400,20,20,98765,1
c=500,350,20,20,98765,0
t=0,0,300,50,100000,text->
t=500,100,300,50,9888,->
```

Avec les exemples vu précédemment on obtient se résultat:



3. Tekgui_load / tekgui_display

Tekgui_load:

La fonction Tekgui_load permet de charger les différentes informations contenues dans le fichier qui contient les éléments à afficher, elle retournera une structure t_tekgui. Pour sélectionner le fichier vous devez entrer son nom lors du lancement du programme.

./tekgui [nom_du_fichier]

Déclaration de la fonction tekgui_load :

```
t_tekgui      *tekgui_load(char *file);
```

Tekgui_display:

La fonction Tekgui_display permet d'afficher les éléments préalablement charger avec la fonction tekgui_load, C'est elle qui s'occupe de l'ouverture de la fenêtre en fonction de la taille du "pixelarray" entré en paramètre.

Déclaration de la fonction tekgui_display:

```
void          tekgui_display(t_bunny_pixelarray *pix,  
                             t_tekgui *gui);
```

4. Fonction d'affichage texte

Make_text :

Affiche un texte à une position donnée, le premier argument est le "pixelarray" que vous avez entrés en paramètre dans tekgui_display et

le second argument est le “pixelarray” de l’image font.png disponible avec les ressources.

```
void                make_text(t_bunny_pixelarray *pix,  
                             t_bunny_pixelarray *img,  
                             char *text, t_bunny_position pos);
```

Teklettre:

Affiche une lettre à une position donnée, les deux premiers arguments fonction de la même façon qu’avec la fonction make_text.

```
void                teklettre(t_bunny_pixelarray *pix,  
                             t_bunny_pixelarray *img,  
                             t_bunny_position *pos, char lettre);
```

Blit_tektext:

Copie le second “pixelarray” entré en argument sur le premier passé en argument à une position donnée.

```
void                blit_tektext(t_bunny_pixelarray *background,  
                                t_bunny_pixelarray *buffer,  
                                t_bunny_position *pos);
```

5. Fonction d’affichage des éléments.

Display_elem:

C’est la principale fonction de tekgui_display, elle permet d’afficher les éléments, mais ne détecte pas les entrées clavier ou souris.

```
void                display_elem(t_bunny_pixelarray *pix,  
                                t_bunny_pixelarray *img,  
                                t_list *list);
```

6. Autre Fonctions

Tekfunction:

Cette fonction prend en paramètre le nom d'une fonction situé dans le programme et en retourne le pointeur sur fonction.

```
void          *tekfunction(const char *funcname);
```

Init_plan:

Cette fonction remplit une "pixelarray" d'une couleur.

```
void          init_plan(t_bunny_pixelarray *pix, int color);
```

square:

Cette fonction affiche un carré à la position et à la taille entrée dans la structure t_bunny_square.

```
void          square(t_bunny_pixelarray *pix,  
                    t_bunny_square *squ,  
                    unsigned int color);
```

My_set_circle:

Cette fonction affiche un cercle plein à la position et à la taille entrée en paramètre.

```
void          my_set_circle(t_bunny_pixelarray *pix,  
                           t_bunny_position *origin,  
                           double raduis,  
                           unsigned int color);
```