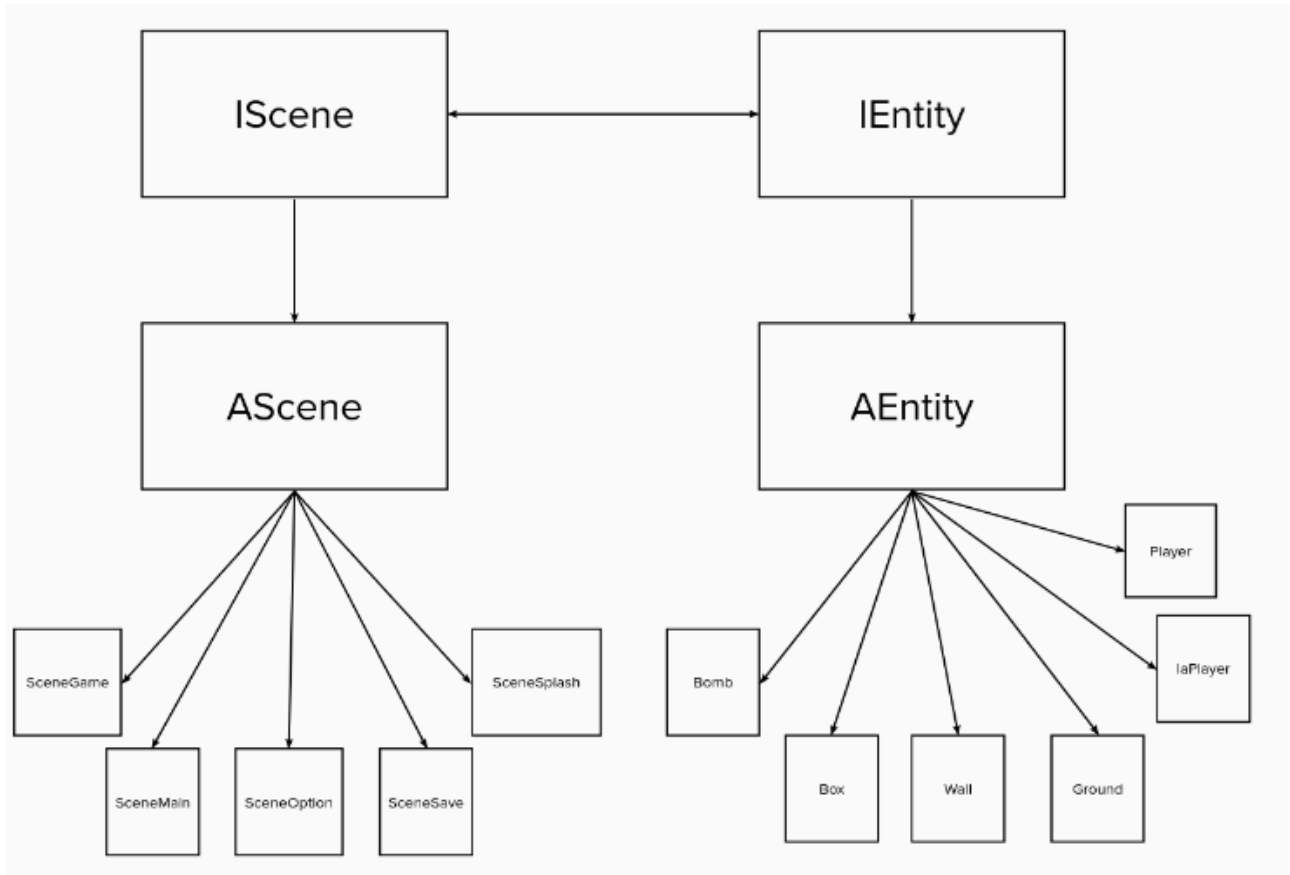


Documentation Indie studio

Architecture



Comment compiler notre projet ?

Allez à la racine du projet

Ensuite faites :

```
mkdir build && cd build
```

En quelle version voulez vous le build?

Si vous voulez le build pour une version debug écrire :

```
cmake .. -G "Unix Makefiles" -DCMAKE_BUILD_TYPE=Debug && cd ..
```

Sinon :

```
cmake .. -G "Unix Makefiles" -DCMAKE_BUILD_TYPE=Release && cd ..
```

Ensuite, compilez le projet

```
cmake --build ./build
```

Afin de clear tous les fichiers créés :

```
cmake --build ./build --target clean
```

Sur windows :

Comment rajouter des scènes à notre projet ?

Veillez créer votre nouveau fichier de votre classe dans le répertoire « src/game/sceneHandler », faites hériter votre classe à notre classe abstraite « AScene » et ensuite codez vos méthodes dans un fichier .cpp en n'oubliant pas d'inclure votre fichier .hpp créé récemment.

Comment rajouter des entités à notre projet ?

Veillez créer votre nouveau fichier de votre classe dans le répertoire « src/gameEngine/entity », faites hériter votre classe à notre classe « AEntity » abstraite et ensuite codez vos méthodes dans un fichier .cpp en n'oubliant pas d'inclure votre fichier .hpp créé récemment.

Comment faire pour utiliser de nouvelles fonctions de la raylib ?

Si des fonctions que nous n'avons jamais utilisé de la Raylib doivent obligatoirement être implémentée(s) à votre classe, vous devez tout d'abord encapsuler ces fonctions comme vous pouvez le voir dans le répertoire « src/raylib » dans lequel nous avons mis toutes nos fonctions déjà implémentées.

RFC pour notre partie Network

....

....

....

....

....