

# **ARCADE**

Guide des bibliothèques

# **PARTIE I**

Bibliothèques graphiques

Une bibliothèque graphique hérite de l'Interface suivante, se trouvant dans le header IGraphApi.hpp

```
class IGraphApi
{
public:
    //window
    virtual myWindow_t *initWindow(int height, int width, std::string name) = 0;
    virtual void refreshWindow(myWindow_t *window) = 0;
    virtual void destroyWindow(myWindow_t *window) = 0;

    //sprite
    virtual void *createSprite(std::string file, myWindow_t *window) = 0;
    virtual void displaySprite(mySprite *entity, myWindow_t *window) = 0;
    virtual void destroySprite(mySprite *entity) = 0;

    //audio
    virtual void *createAudio(std::string file) = 0;
    virtual void playAudio(void *audio) = 0;
    virtual void stopAudio(void *audio) = 0;
    virtual void destroyAudio(void *audio) = 0;

    //events
    virtual bindings pollEvents(myWindow_t *win) = 0;

    //text
    virtual void *createText(std::string file) = 0;
    virtual void *setText(void *text, std::string value) = 0;
    virtual void displayText(void *text, myWindow_t *window, pos_t offset) = 0;
    virtual void destroyText(void *text) = 0;
};
```

Les spécifications pour chacune des méthodes sont détaillées dans le fichier de documentation  
READMEAPIgraph.md

La bibliothèque une fois compilée doit être placée dans le dossier lib/. Son nom doit être inscrit dans le fichier core/graph.txt pour être reconnue par l'arcade.

Il y a une convention de nommage à suivre pour la bibliothèque:  
"arcade\_nomdegraphique.so"

# **PARTIE II**

Bibliothèques de jeu

Une bibliothèque de jeu hérite de l'Interface suivante, se trouvant dans le header IGameApi.hpp

```
class IGameApi
{
public:
    //Interface

    virtual void initGraphApi(IGraphApi *api) = 0;
    virtual void launchGame() = 0;
    virtual bindings endGame() = 0;
};
```

Les spécifications pour chacune des méthodes sont détaillées dans le fichier de documentation  
READMEAPIgame.md

La bibliothèque une fois compilée doit être placée dans le dossier lib/. Son nom doit être inscrit dans le fichier core/game.txt pour être reconnue par l'arcade.

Il y a une convention de nommage à suivre pour la bibliothèque:  
"arcade\_nomdejeu.so"