

LIBRAIRIE

Un librairie, ou bibliothèque logicielle, est une collection de fonctions prêtes à être utilisées dans des programmes. Apparues dans les années 1950, elles sont vite devenues indispensables car permettant de gagner du temps lors de la création d'un programme. Il existe des librairies dans tous les langages et pour toutes les fonctionnalités, allant de la manipulation d'images (CImg) à la création de fenêtre (GTK).

C'est désormais à vous de créer votre propre librairie, celle-ci vous servira alors pour tous les exercices suivants. Vous pouvez y ajouter toutes sortes de fonctions, allant de la plus basique (swap de variables), à la plus compliquée (printf, malloc, ...).

Quelques idées de fonctions en vrac :

- Flush du buffer de l'entrée standard
- Swap de variables
- Gestion de tableaux
- Gestion d'erreurs
- Formatage de texte
- ...

```
#include "interractions.h"

/* flushin : flush input buffer */
static void flushin()
{
    while (getchar() != '\n');
}

/* clrscr : clear console screen */
static void clrscr()
{
#ifdef _WIN32
    system("cls");
#else
    system("clear");
#endif
}

/* txt_ctrnd : display str centered in console */
static void txt_ctrnd(const char *str, char endlne)
{
    int txt_len = strlen(str);
    int padding = (80 - txt_len) / 2;

    for(int i = padding; i > 0; --i) {
        printf(" ");
    }
    printf("%s%c", str, endlne);
}

/* header : display the game header */
void header()
{
    clrscr();

    printf("\n\n");
    txt_ctrnd("=====", '\n');
    txt_ctrnd("|| + OR -, THE GAME ! ||", '\n');
    txt_ctrnd("=====", '\n');
    printf("\n\n\n");
}
```