

Harry Potter Battle 2D

Généré par Doxygen 1.8.17

1 README	1
2 Index des classes	3
2.1 Liste des classes	3
3 Index des fichiers	5
3.1 Liste des fichiers	5
4 Documentation des classes	7
4.1 Référence de la structure expelliarmus_s	7
4.2 Référence de la structure images_s	7
4.3 Référence de la structure Joueur	7
4.4 Référence de la structure player_s	8
4.5 Référence de la structure Position	8
4.6 Référence de la structure window_s	8
5 Documentation des fichiers	9
5.1 Référence du fichier src/player/move.c	9
5.2 Référence du fichier src/player/spell/expelliarmus.c	9
5.2.1 Description détaillée	9
5.2.2 Documentation des fonctions	10
5.2.2.1 createExpelliarmus()	10
Index	11

Chapitre 1

README

HarryPotterDuel2D Readme file https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WEkz4ymaEOsSaZAlX7zYSS2lr_x2A_H8cGJAWkgUKUc/edit?usp=sharing

Séance 1: Organisation du Git !

Clément : Commencer les premiers sorts modèle de création premier sort

Hugo : Mise en place du personnage structure globale déplacements

Matthieu : gestion de connexion en réseaux

Séance 2: Organisation du Git !

Clément : Test premier sort

Hugo : Mise en place du personnage structure globale déplacements

Matthieu : gestion de connexion en réseaux

Chapitre 2

Index des classes

2.1 Liste des classes

Liste des classes, structures, unions et interfaces avec une brève description :

expelliarmus_s	7
images_s	7
Joueur	7
player_s	8
Position	8
window_s	8

Chapitre 3

Index des fichiers

3.1 Liste des fichiers

Liste de tous les fichiers documentés avec une brève description :

src/player/ move.c	
Fonctions de déplacement	9
src/player/ move.h	??
src/player/ player.h	??
src/player/spell/ expelliarmus.c	
Méthode de l'objet expelliarmus_t	9
src/player/spell/ expelliarmus.h	??
src/sdl/ sdl.h	??
src/server/ main_server.h	??

Chapitre 4

Documentation des classes

4.1 Référence de la structure expelliarmus_s

Attributs publics

- char **name** [20]
- int **speed**
- int **damage**
- int **pos_x**
- int **pos_y**
- int **width**
- int **height**
- int **sender**
- void(* **deplacement**)(struct expelliarmus_s *, int, int)
- void(* **display**)(struct expelliarmus_s *)
- int(* **collision_test**)(struct expelliarmus_s *, int, int)
- void(* **destroy**)(struct expelliarmus_s **)

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- src/player/spell/expelliarmus.h

4.2 Référence de la structure images_s

Attributs publics

- int **nb_images**
- char ** **nomslimages**
- SDL_Texture ** **l_textlimages**

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- src/sdl/sdl.h

4.3 Référence de la structure Joueur

Graphe de collaboration de Joueur:

Attributs publics

- int **id**
- [Position](#) **pos**
- char **pseudo** [16]

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- src/server/main_server.h

4.4 Référence de la structure player_s

Attributs publics

- int **id_player**
- char **name** [16]
- int **pos_x**
- int **pos_y**
- int **set_sort** [5]
- int **pt_life**
- int **pt_mana**
- int **pt_xp**
- SDL_Texture * **sprite**

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- src/player/player.h

4.5 Référence de la structure Position

Attributs publics

- int **x**
- int **y**

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- src/server/main_server.h

4.6 Référence de la structure window_s

Attributs publics

- SDL_Window * **pWindow**
- SDL_Renderer * **pRenderer**

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- src/sdl/sdl.h

Chapitre 5

Documentation des fichiers

5.1 Référence du fichier src/player/move.c

Fonctions de déplacement.

```
#include "../sdl/sdl.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de move.c:

5.2 Référence du fichier src/player/spell/expelliarmus.c

Méthode de l'objet expelliarmus_t.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <math.h>
#include "expelliarmus.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de expelliarmus.c:

Fonctions

— [expelliarmus_t * createExpelliarmus](#) (int, int)
création d'un objet expelliarmus_t

5.2.1 Description détaillée

Méthode de l'objet expelliarmus_t.

Auteur

Comte Clément

Version

0.1

Date

09 feb 2021

5.2.2 Documentation des fonctions

5.2.2.1 createExpelliarmus()

```
expelliarmus_t * createExpelliarmus (
    int x,
    int y )
```

création d'un objet expelliarmus_t

Paramètres

x	Entier de la coordonnée x de l'objet
y	Entier de la coordonnée y de l'objet

Renvoie

Retourne un objet expelliarmus_t

Index

createExpelliarmus
expelliarmus.c, [10](#)

expelliarmus.c
createExpelliarmus, [10](#)
expelliarmus_s, [7](#)

images_s, [7](#)

Joueur, [7](#)

player_s, [8](#)
Position, [8](#)

src/player/move.c, [9](#)
src/player/spell/expelliarmus.c, [9](#)

window_s, [8](#)