Partie SDL main.c

Dans le main.c, on trouve l’initialisation de la SDL.

1. Déclaration

On a d’abord la déclaration des surfaces associées à leurs pointeurs pour les ressources de vie, Zozor, l’écran, le fond d’écran et le texte. On a la déclaration des rectangles pour les différentes photo et texte ce qui permettra par la suite de pouvoir déclarer leurs positions avec leur coordonner. Après on trouve la déclaration des pointeurs pour la police du texte du menu et la musique du jeu.

2. Initialisation

Avant de lancer le jeu on vérifie que la SDL est bien initialisé et que toutes les librairies sont bien présente pour faire fonctionner correctement le jeu sinon on retourne une erreur et on quitte le jeu.

3. Ajout et chargement des paramètres du jeu

Une fois que l’initialisation c’est bien passer, on ajoute un titre et un icône à la fenêtre. On définie la taille de l’écran à afficher avec le « doublebuf » pour ne pas avoir d’effet de latence, une image est chargée en arrière plan pour pouvoir la permuter en permanence pour gagner sur le temps de chargement.

Après on charge les images dont on a besoin dans le jeu pour y faire appel quand on en a besoin ainsi que la police utiliser et la musique. On choisie le niveau auquel la musique va être joué, ici il sera diviser par 4 et la répétition il sera en boucles.

4. Positionnement

On positionne le fond, le texte dans le jeu par rapport a la taille de la fenêtre et Zozor par rapport à sa base ou il apparait. Pour les ressources de vie elle seront positionner dans les fonctions de génération de ressources.

5. Mis à jour de l’écran

On définie un temps pour la répétition des touches du clavier pour faciliter le déplacement de zozor.

On efface l’écran en mettant une couleur et on copie l’image de fond et le texte avec comme paramètre leur position, le pointeur ou on trouve l’image et la ou on doit l’afficher. On met à jour l’écran pour afficher le fond et le texte.

6. Gestion des touches

On utilise SDL\_WaitEvent pour la gestion des touches au clavier qui est lancer dans une boucle avec une variables continuer mis à 1. La gestion des touches est utilisée pour le menu avec un Switch, on a « j » pour jouer, «r » pour règles et « q » pour quitter le jeu et aussi pour le déplacement de Zozor avec les flèches haut, bas, droite, gauche.

La touche « j » lance la fonction jouerGUI avec les paramètres de l’écran, Zozor, le fond et les positions de Zozor et du fond.

La touche « r » lance la règle avec une nouvelle image de fond ou l’on trouve la règle du jeu et on peut lancer directement le jeu ou le quitter.

La touche « q » sert a quitter le jeu en mettant la variables continuer à 0 ducoup on sort de la boucle, on libère les surfaces de l’espace et on quitte toutes les librairies et la SDL.

7. Fonction jouerGUI

La fonction jouerGUI lancer au moment de jouer appel les fonctions du moteur utile au bon déroulement du jeu adapter en SDL.

Toutes les fonctions utiliser dans le moteur n’ont pas forcément été réadapter en SDL à cause de problèmes de complexiter.