

# Les entêtes des fonctionnalités

## - Chargement et sauvegarde d'images -

# Ouvertures des images :



```
SDL_Windows * OpenImages( const char *path )
```

# Chargement des images :



```
SDL_Texture * loadImages(SDL_Renderer *renderers, const char *path )
```

# Sauvegarder une image :



```
int SaveImage(SDL_Windows *image, const char *nom ?, char *format ? )
```

# Transférer une image :



```
int TransferImage(SDL_Windows *windows ?, const char *path)
```