

## Windows

```
SDL_Windows *fenetre
SDL_Renderer *render
int id
SDL_Color color // par défaut
char formatImage [MaxFenetre]
char path [MaxPath]
int réduite // fonction booléenne 1 si la fenêtre est réduite 0 si non
int fermée // fonction booléenne 1 si la fenêtre est fermée 0 si non
SDL_Rect *zoneCopiée
```

## Fonctionnalités :

- int changeColor ( windows \*w)
- int reduceWindow ( window \*w)
- int closeWindow ( window \*w)