

ArKédia

1) Librairie Graphique

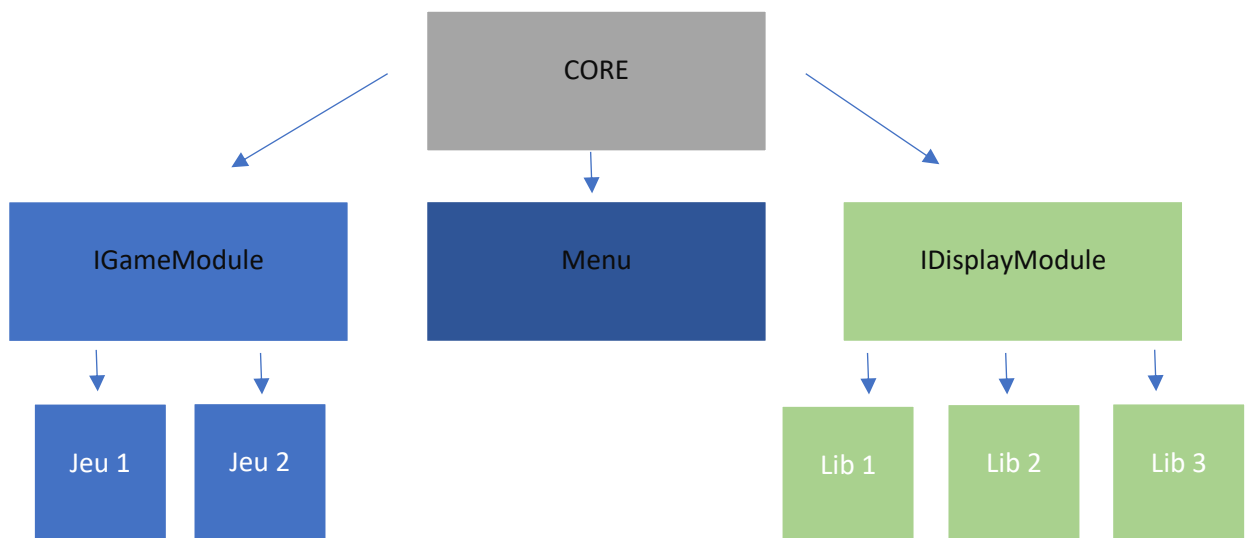
Pour programmer une librairie graphique compatible avec ce système il faut valider ces points suivants :

- Votre librairie doit hériter de l'interface **IDisplayModule***.
- Afin que le système instancie correctement votre librairie, vous devez vous assurer d'ajouter un point d'entrée. Le symbole doit s'appeler **createLib**.
- Chaque fonction de l'interface est détaillée (voir le fichier Arcade_interfaces.hpp) *.
- Afin de rester compatible avec différents types de librairies, les fonctions de l'interface sont limitées. Le son n'est pas pris en charge.

2) Librairie de Jeux

Afin que vos jeux puissent être compatible avec ce système veuillez vous assurer de valider les points suivants :

- Votre librairie doit hériter de l'interface **IGameModule***.
- Afin que le système instancie correctement votre librairie, vous devez vous assurer d'ajouter un point d'entrée. Le symbole doit s'appeler **createLib**.
- Chaque fonction de l'interface est détaillée (voir le fichier Arcade_interfaces.hpp) *.



(Schéma représentatif du système actuel)

*Ces interfaces sont disponibles dans le fichier **Arcade_interfaces.hpp** stocké dans OOP_arcade_2019/include/interface/Arcade_interfaces.hpp