

# B4 - Programmation orientée-objet

---

*Avetand Eliott - Biendine Grégoire - Devloo Alexis*

## Arcade

---

Notre plateforme rétro



## Ajouter vos jeux et supports

---

Vous pouvez ajouter vos propres jeux et librairies graphiques du moment qu'elles respectent chacune les deux conditions suivantes :

- Ce doit être une librairie partagée en **“.so”**
- Elle doit respecter son interface associée, précisée dans le fichier **“doc/manuel”**

Si votre librairie respecte les conditions, il vous suffit de la glisser dans le dossier **“lib/”**. Le jeu la détectera automatiquement et vous la proposera ensuite.

## Transitions des données

---

Les données transitent sous le format d'une carte afin de pouvoir situer tous les éléments. Le format des caractères est le suivant :

Général :

- # → Murs
- ' ' (espace) → Vide
- P → Joueur

Pacman :

- o → Pagoms
- O → Super pagoms
- D → Porte
- R → Blinky (fantôme rouge)
- B → Inky (fantôme bleu)
- V → Pinky (fantôme violet)
- J → Clyde (fantôme jaune)

Nibbler :

- F → Fruits
- H → Tête
- Q → Corps

Le format du fichier est le suivant :

- Ligne 1 → (int) score
- Ligne 2 → (int) vies
- Reste du fichier → (vector<std::string>) map du jeu