

Question 1

L'API à ajouter au projet de développement, afin de pouvoir prendre en charge les images aux formats PNG, JPG, etc. est l'API SDL_Image.

SDL_Image charge des images, dans des formats tels que PNG, JPG, GIF ou bien d'autres, afin de les convertir en textures et en surfaces pour SDL.

Question 2

- Télécharger l'API à l'adresse suivante :
https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/release/SDL2_image-devel-2.0.5-VC.zip
- Fusionner les documents avec ceux de la SDL
- Récupérer les six .dll suivants dans le dossier lib, et les placer à la racine du projet :
 - SDL2_image.dll
 - libwebp-7.dll
 - libtiff-5.dll
 - libpng16-16.dll
 - libjpeg-9.dll
 - zlib1.dll
- Dans les paramètres du linker, ajouter les fichiers suivants :
 - libSDL2_image.a
 - libSDL2_image.dll.a
- Ajouter cette ligne dans l'entête :

```
#include "SDL2/SDL_image.h"
```