

Dossier technique

ESGI Adventure est un projet développé en C avec CodeBlocks. Ce projet utilise la bibliothèque graphique SDL en version 1.2. Les bibliothèques SDL_TTF pour afficher les textes, et SDL_Mixer pour gérer la bande son du jeu sont également utilisées.

Pour la base de données, nous avons tenté d'utiliser l'API MySQL avec WampServer. Malheureusement cela ne semble pas fonctionner. Nous voulions donner la possibilité au joueur d'ajouter son pseudo et enregistrer son score en base de données mais nous n'avons pas pu.

Le code du jeu se décompose en plusieurs fichiers :

main.c : Ce fichier comprend la fonction main du programme. C'est ici qu'on initialise la SDL et qu'on lance le menu principal.

Init.c : Ce fichier comporte toutes les variables dont nos fonctions ont besoin pour fonctionner. On y retrouve également tous les headers nécessaires au fonctionnement du jeu

Constants.h : Ce fichier contient les dimensions des cases du jeu.

Structures.h : Ici se trouvent les structures et énumérations du jeu.

Prototypes.h : Les prototypes des fonctions du jeu.

Fonctions.c : toutes les fonctions du jeu.

L'historique du projet peut être visionné ici : <https://github.com/HugoMathieu91/Projet-C--2ESGI1A>