

# DOCUMENTATION

Ce projet a pour objectif de créer deux jeux fonctionnent sur trois librairie graphique différentes. L'objectif principale est de pouvoir changer de librairie graphique et deux jeux durant l'exécution du programme.

Librairie graphique choisis: SDL- NCURSES- SFML.

Jeux choisis: NIBBLER-PACMAN-SOLAR FOX

Prérequis: SFML 2.5.1, SDL2.0, NCURSES

Utilisation: make

./arcade libs/lib\_arcade\_libname.so

## 1) Ajouter une librairie graphique

Pour ajouter une librairie graphique il suffit d'utiliser les prototypes des fonctions dans include/Interfaces/ILib et de mettre le lib\_arcade\_lib.so dans libs/

## 2) Ajouter un jeu

Pour ajouter une librairie de jeu il suffit d'utiliser les prototypes des fonctions dans include/Interfaces/IGames et de mettre le lib\_arcade\_game.so dans games/

## 3) Document Annexe

Allez dans le dossier doc/html et ouvrir le fichier index.html pour avoir accès à une doc générée par doxygen.

Pour voir le schéma UML allez dans le dossier doc et ouvrir Arcade\_UML.jpg