

sdlGame

- + sdlGame()
- + sdlGame(const std::string &title, int width, int height)
- + ~sdlGame()
- + bool initSDL()
- + void cleanUpSDL()
- + void run()
- + void updateMusic()
- + void render()
- + void renderMainMenu()
- + void renderTexture(SDL_Texture *texture, SDL_Renderer *renderer, int x, int y)
- + void renderGame()
- + void renderControlMenu()
- + void renderPausedScreen()
- + void renderPausedScore()
- + void renderScore()
- et 12 de plus...