**SDL 2 : Partie 2**

# Question 1 :

Il faut ajouter la SDL\_Image à notre projet de développement pour pouvoir prendre en charge les images aux formats JPG, PNG et autre, cet API permet de prendre en charge ces formats d’images sans avoir à coder tous les algorithmes de chargement et conversion de ceux-ci.

# Question 2 :

Pour utiliser ce nouvel API il faut d’abord le télécharger à l’adresse suivante : <https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/release/SDL2_image-devel-2.0.5-VC.zip>

Ensuite, fusionner ces documents avec ceux de la SDL actuelle.  
Veillez à vérifier la cohérence des versions.

Après il faut récupérer les six dll suivantes :



Et les placer à la racine du projet.  
Après il faut rajouter dans les options de compilation, les paramètre du linker les fichiers suivants : libSDL2\_image.a et libSDL2\_image.dll.a

Enfin il suffit de rajouter cette ligne dans le fichier d’entête : #include "SDL2/SDL\_image.h"

PS : J’ai obtenu cette réponse grâce à Romain S., ayant eu des problèmes avec mon installation.

# Question 3 :

* Voir Programme

# Question 4 :

Un tileset est une image composée d’autres images, permettant de créer une animation ou un décor à partir d’un seul fichier.

# Question 5 :

* Voir Programme

# Question 6 :

Le tile mapping est une technique qui permet d’afficher un monde à partir d’un tableau et d’un tileset. On va créer un tableau contenant des chiffres par exemple :

0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0  
1 1 1 1 1

Puis, nous associons à chaques chiffres une « tuile » du tileset que l’on va afficher. Par exemple, le ‘0’ est la tuile pour le ciel, et le ‘1’ est la tuile pour le sol

# Question 7 :

/

# Question 8 :

* Voir programme