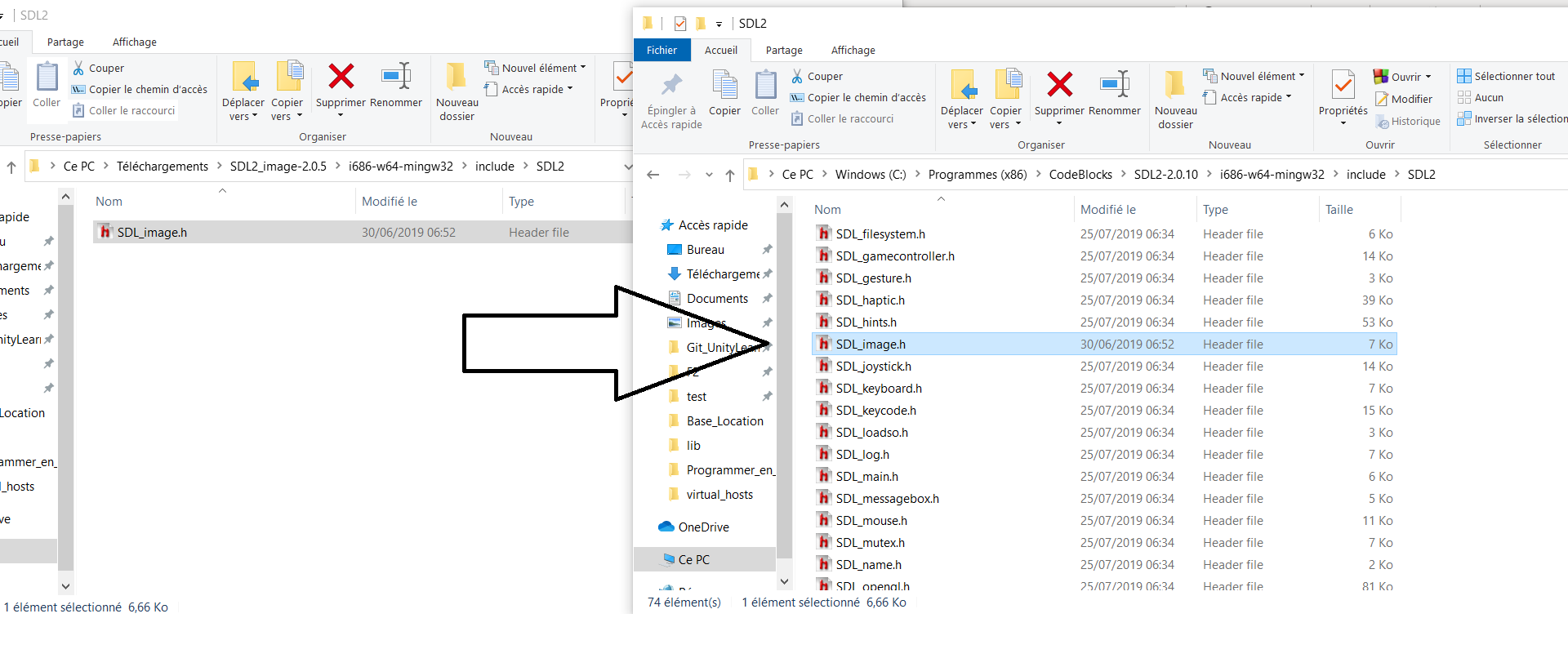
**1) Quel Api faut-il ajouter à votre projet de développement afin de pouvoir prendre en charge les images au format (JPG, PNG….), que fait cet API? 10 points**

L’API à ajouter au projet s’appelle SDL\_Image : elle charge les images en tant que surfaces et textures. Les format supportés sont les suivants : BMP, BIG, JPEG, LBM, PCX, PNG, PNM, SVG, TGA, TIFF, WEBP, XCF, XPM, XV.

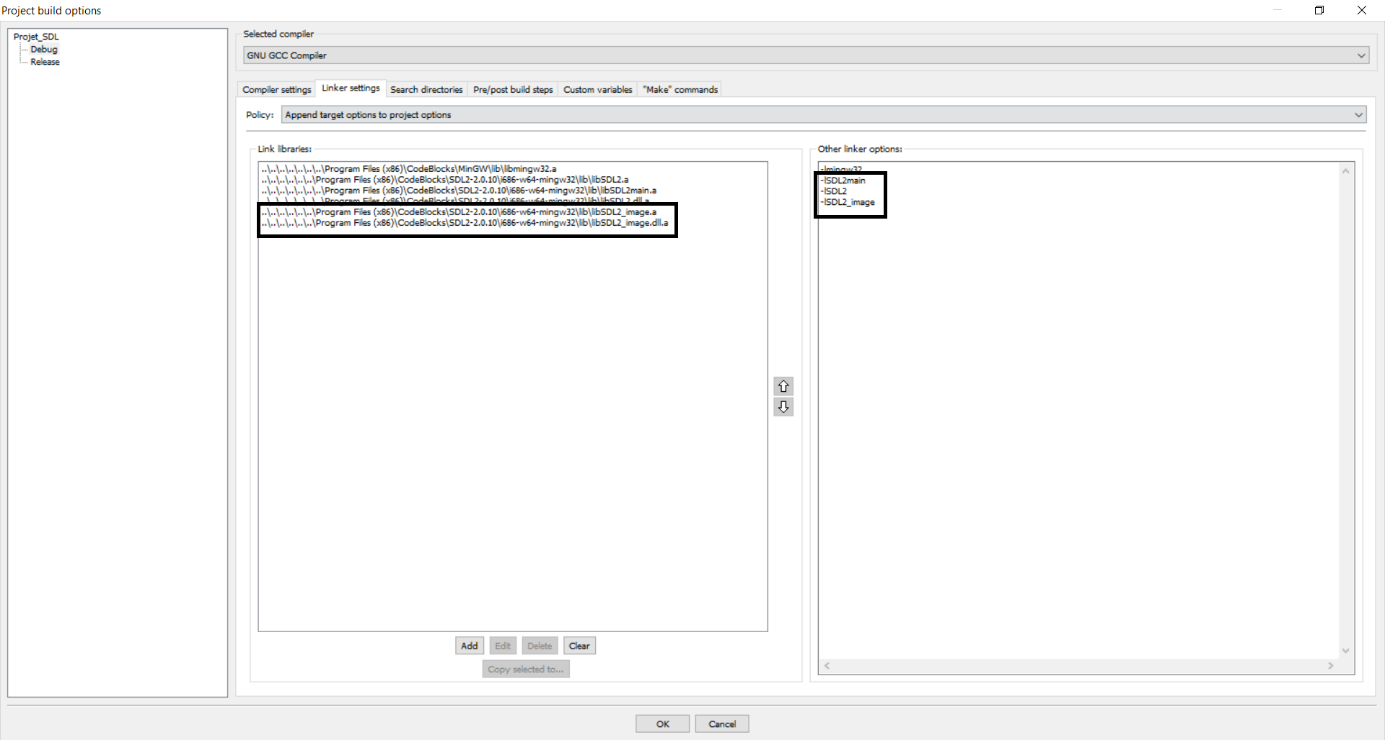
**2) Donnez les étapes de configuration pour l’utilisation de ce nouvel API. 10 points**

- Se rendre sur le site : <https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/>  
- Télécharger « SDL2\_image-devel-2.0.5-mingw.tar.gz (MinGW 32/64-bit) » (Development Libraries)  
- Copier le contenu de chaque dossier contenu dans « i686-w64-mingw32 » dans le dossier du même nom contenu au sein du dossier SDL-2.0.10   
- Copier toutes les .dll contenues dans le dossier « bin » directement à la racine du projet



*Exemple avec le fichier SDL\_image.h*

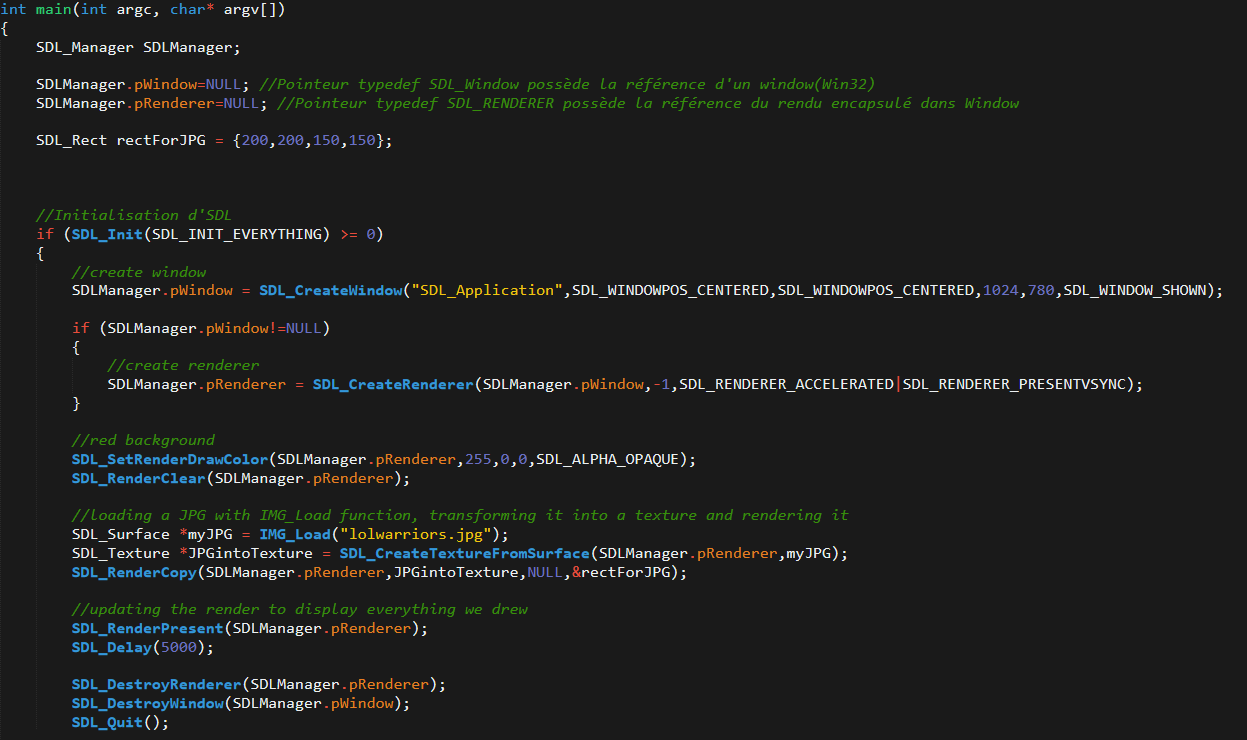
- Dans CodeBlocks, aller dans « Project => Build Options », cliquer sur « Debug » et aller dans « Linker settings »

  
Rajouter les deux blocs encadrés en noir

Et ne pas oublier « #include <SDL2/SDL\_Image.h> » dans le projet !

3) **Donnez un exemple de code en c chargeant une image au format png dans la fenêtre (image de votre choix). Commentez et expliquez ce code. 10 points**

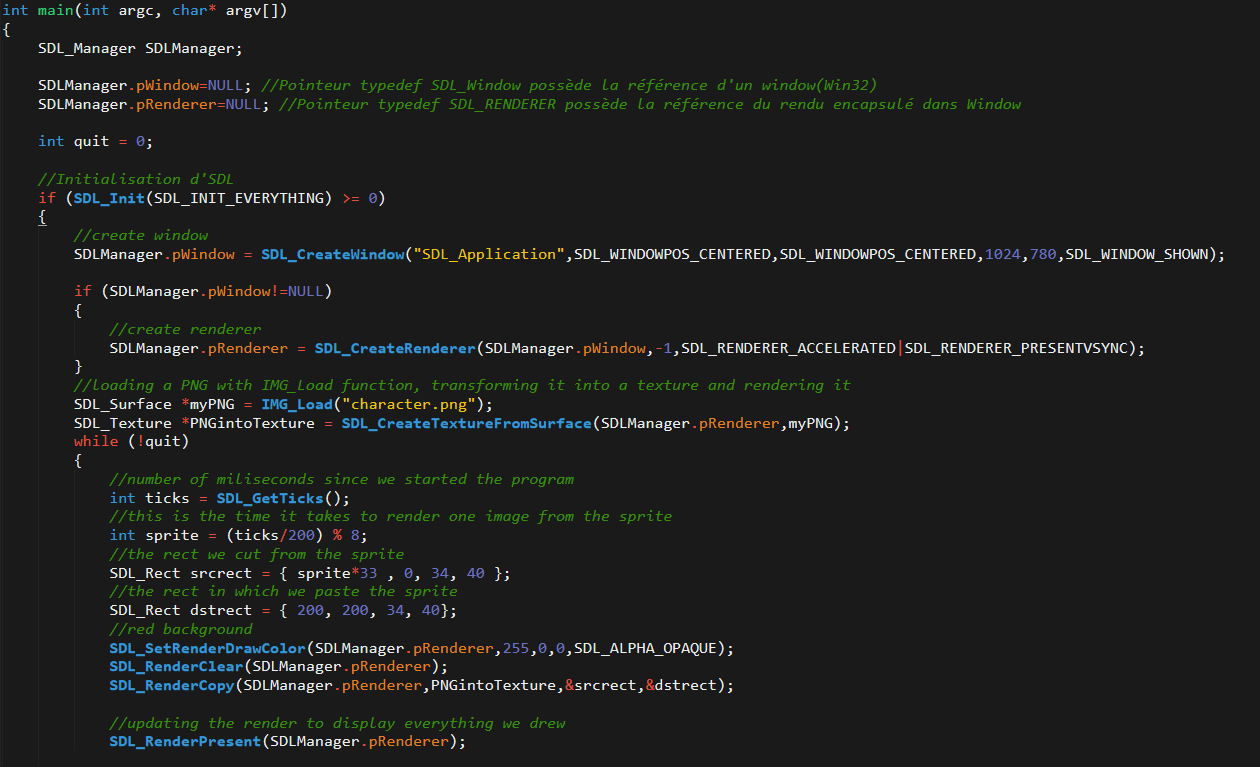
J’ai fais pour une image JPG mais c’est le même principe.



Ca marche pareil que lors de la création d’une surface : on utilise la fonction IMG\_Load en passant en paramètre le chemin vers l’image à charger. Elle est chargée en tant que surface : on la transforme en texture et on utilise SDL\_RenderCopy pour la passer dans le render, et on l’affiche en appelant SDL\_RenderPresent().

**4) Les images animées : Gestion des Tileset Expliquez ce qu’est un tileset, à quoi cela peut servir? 10 points.**

Un tileset est une collection d’images rectangulaires (ou bien carrées) affichées à l’écran. Le tileset correspond à l’entièreté des images utilisées pour créer le rendu.

5) **Créez une image animée dans votre fenêtre.(Vous simulez les changements d’animation à chaque frame). 15 points**

**6) Le Tile Mapping Expliquez ce qu’est le tile mapping, technique de l’image fixe ou tile mapping? Comment contrôler les ressources lorsque l’on manipule des images dans le cadre de la construction des maps de jeux. 10 points**

La technique de l’image fixe consiste à séparer le joueur du décor, le décor étant une image générée (en png par exemple) et collée au background. Ce n’est pas une méthode efficace, étant donné qu’il est très difficile dans un platformer par exemple, de gérer le fait que notre personnage soit sur une plateforme, ou bien dans les airs.. il est difficile d’accéder aux éléments du jeu.

Le tile mapping consiste à coller bout à bout des tiles, le tout en divisant l’écran dans une grille, afin d’avoir un tile par case de grille. De ce fait, chaque élément est accessible étant donné qu’il est généré dynamiquement.