**1) Qu’est-ce que la SDL 2 ? (10 points)**

=> La SDL2 est une librairie de développement multi-plateformes écrite en C.

**2) Que peut faire la SDL 2 ? (10 points)**

=> La bibliothèque met à disposition un ensemble de fonctions permettant à l'utilisateur de gérer de manière très basique l'audio, les input (clavier/souris) et afficher des images.

**3) Sur quelles plateformes fonctionne la SDL 2 ? (10 points)**

=> La SDL2 étant une librairie multi-plateformes, elle est supportée sur Windows, Mac OS X, Linux, iOS et Android.

**4) Comment obtenir et installer la SDL 2 sur un EDI ? Donnez les étapes de la configuration d’un projet SDL2 avec CodeBlocks (gcc). (10 points)**

=> Il suffit de télécharger la librairie sur le site et de lier la bibliothèque à son compilateur.   
Pour CodeBlocks, il faut aller dans "Project" => "Build options" => "Debug" => "Linker settings", cliquer sur "Add" et chercher le dossier i686-w64-mingw23/lib et sélectionner le fichier libSDL2.dll.a  
Il faut ajouter également le fichier libSDL2main.a.  
Il faut également rajouter « -lmingw32 » dans la case « Other linker options ».  
Enfin, il faut également aller dans « Search directories », et dans « Compiler » inclure le dossier i686-w64-mingw23/include, et dans l’onglet « Linker » il faut inclure le dossier i686-w64-mingw23/lib.  
Pour finir, il faut mettre le fichier SDL2.dll à la racine du dossier où est contenu le main.c