

Références SDL2 pour eForth Windows

version 1.0 - dimanche 27 octobre 2024



Auteur

- Marc PETREMANN

Contents

Auteur.....	1
SDL2.....	3
CreateRenderer window index flag -- render.....	3
CreateWindow zstr x y w h fl -- win.....	3
DestroyWindow win --.....	3
GetError -- n.....	4
Init n -- n.....	4
Quit --.....	4
RenderClear render -- 0 err.....	4
RenderPresent render --.....	5
SDL_INIT_VIDEO -- n.....	5
SetRenderDrawColor renderer r g b a -- fl.....	5

SDL2

CreateRenderer `window index flag -- render`

Créer un contexte de rendu 2D pour une fenêtre.

Paramètres :

- **window** la fenêtre où le rendu est affiché
- **index** l'index du pilote de rendu à initialiser, ou -1 pour initialiser le premier prenant en charge les indicateurs demandés
- flags 0, ou un ou plusieurs SDL_RendererFlags combinés par OU.

```
variable WIN0

z" My first window with SDL2"
    X0_SCREEN_POSITION Y0_SCREEN_POSITION SCREEN_WIDTH SCREEN_HEIGHT
    SDL_WINDOW_SHOWN    SDL.CreateWindow  WIN0 !

variable REN0

WIN0 @ -1 0 CreateRenderer  REN0 !
```

CreateWindow `zstr x y w h fl -- win`

Créez une fenêtre avec la position, les dimensions et les indicateurs spécifiés.

```
\ define size and position for SDL window
800 constant SCREEN_WIDTH
400 constant SCREEN_HEIGHT
200 constant X0_SCREEN_POSITION
50 constant Y0_SCREEN_POSITION

z" My first window with SDL2"
    X0_SCREEN_POSITION Y0_SCREEN_POSITION
    SCREEN_WIDTH SCREEN_HEIGHT
    SDL_WINDOW_SHOWN CreateWindow
    value WIN0
```

DestroyWindow `win --`

Détruit une fenêtre

```
\ WIN0 must be declared by value and set by CreateWindow
WIN0 DestroyWindow
```

GetError -- n

Récupère un message sur la dernière erreur survenue sur le fil actuel.

Init n -- n

Initialise la librairie SDL.

n doit être une valeur:

SDL_INIT_TIMER \ timer subsystem

SDL_INIT_AUDIO \ audio subsystem

SDL_INIT_VIDEO \ video subsystem; automatically initializes the events subsystem

SDL_INIT_JOYSTICK \ joystick subsystem; automatically initializes the events subsystem

SDL_INIT_HAPTIC \ haptic (force feedback) subsystem

SDL_INIT_GAMECONTROLLER \ controller subsystem; automatically initializes the joystick subsystem

SDL_INIT_EVENTS \ events subsystem

SDL_INIT_SENSOR

Renvoie 0 en cas de succès ou un code d'erreur négatif en cas d'échec. Appeler **GetError** pour plus d'informations.

```
\ Initialize SDL with error management
: SDL.init ( n -- )
  Init
  if
    ." SDL could not initialize! SDL_Error: " getError .
  then
  ;
SDL_INIT_VIDEO SDL.init
```

Quit --

Nettoie tous les sous-systèmes initialisés.

RenderClear render -- 0 |err

Efface la cible de rendu actuelle avec la couleur de dessin.

```
\ RENO is a value previously initialized with CreateRenderer
RENO RenderClear
```

RenderPresent **render --**

Mettre à jour l'écran avec tout rendu effectué depuis l'appel précédent.

SDL_INIT_VIDEO **-- n**

Constante. Indique à la SDL que vous voulez initialiser le sous-système vidéo.

```
SDL_INIT_VIDEO SDL.Init
```

SetRenderDrawColor **renderer r g b a -- fl**

Définir la couleur utilisée pour les opérations de dessin (Rect, Ligne et Effacer)

Paramètres

- **renderer** le contexte de rendu
- **r** la valeur rouge utilisée pour dessiner sur la cible de rendu
- **g** la valeur verte utilisée pour dessiner sur la cible de rendu
- **b** la valeur bleue utilisée pour dessiner sur la cible de rendu
- **a** la valeur alpha utilisée pour dessiner sur la cible de rendu ; généralement **SDL_ALPHA_OPAQUE** (255). Utilisez **SetRenderDrawBlendMode** pour spécifier comment le canal alpha est utilisé

