

Références SDL2 pour eForth Windows

version 1.0 - samedi 26 octobre 2024



Auteur

- Marc PETREMANN

SDL2

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

Create a window with the specified position, dimensions, and flags.

```
\ 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
```

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

```

SDL_INIT_VIDEO -- n

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

```

SDL_INIT_VIDEO SDL.Init

```

Contents

Auteur.....	1
SDL2.....	2
CreateWindow zstr x y w h fl -- win.....	2
GetError -- n.....	2
Init n -- n.....	2
SDL_INIT_VIDEO -- n.....	3